

interfaces 4

EN PALERMO

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

CUARTA
EDICIÓN
23 Y 24 DE MAYO
2016

AGENDA DE ACTIVIDADES

Capacitación + Actualización + Asesoramiento

- Entornos Digitales • Nuevos Lenguajes
- Creatividad • Recorrido Vocacional
- Comunicación • Proyectos Institucionales

La inscripción y participación en todas las actividades del Congreso
es gratuita para docentes, profesionales y autoridades educativas



Facultad de Diseño y Comunicación
www.palermo.edu/interfaces



interfaces.colegios



Buenos Aires Ciudad



Con el patrocinio de la
UNESCO y de la Comisión
Nacional Argentina de
Cooperación con la UNESCO

Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

EL CONGRESO INTERFACES ES AUSPICIADO POR: Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación | Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires | Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO | Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura – OEI

EMPRESAS, ASOCIACIONES Y ORGANIZACIONES PRESENTES EN INTERFACES 3º EDICIÓN



INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRESENTES EN INTERFACES 3º EDICIÓN



INTERFACES4 EN PALERMO

Creatividad, nuevas tecnologías, nuevos lenguajes, nuevos campos profesionales, recorrido vocacional y comunicación institucional para docentes, directivos e instituciones de Nivel Medio y Superior.

¿QUÉ ES INTERFACES EN PALERMO?

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

Los días 23 y 24 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 seis grandes núcleos: Entornos Digitales, Nuevos lenguajes, Creatividad, Recorrido vocacional, Comunicación y Proyectos Institucionales [Espacio Colegios].

Interfaces en Palermo ofrece más de 200 actividades gratuitas de capacitación, reflexión y debate a cargo de destacados docentes, directivos y especialistas que comparten sus experiencias y perspectivas educativas en áreas relacionadas con la creatividad, las TIC, los enfoques pedagógicos, los medios sociales, los vínculos con la comunidad, la innovación educativa, las nuevas subjetividades, los hábitos y preferencias de consumo, las poéticas emergentes y las nuevas prácticas profesionales.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

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

DINÁMICA

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

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

INSCRIPCIÓN

La inscripción al Congreso y la participación en todas sus actividades es gratuita. Se requiere realizar el proceso de inscripción a través del sitio Web hasta el viernes 23 de mayo de 2016. 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: lunes 23 de mayo de 9 a 15hs. en la sede de Cabrera 3641; martes 24 de mayo de 9 a 15hs. en la sede de Cabrera 3641.

Se recomienda acreditarse antes del comienzo del Congreso.

ACTIVIDADES DEL CONGRESO INTERFACES

El Congreso está organizado en más de 200 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 6 a 26.

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

COMISIONES

Las comisiones sesionarán los días: lunes 23 de mayo, de 10 a 13hs. y de 14:30 a 17:30hs.; y el día martes 24 de mayo, de 10 a 13hs. en la sede de Cabrera 3641. Esta cuarta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 200 conferencias programadas en 31 Comisiones en las áreas: **1) Entornos digitales:** TIC, Medios Sociales y Vínculos interactivos; **2) Nuevos Lenguajes:** Lenguajes audiovisuales, escénicos, artísticos y multimediales; **3) Creatividad en el Aula:** Proyectos áulicos innovadores. Vínculos con la comunidad; **4) Recorrido vocacional:** Dinámicas Preuniversitarias. De la incertidumbre a la vocación, Nuevos campos profesionales; **5) Comunicación:** Experiencias y Proyectos; **6) Proyectos Institucionales:** 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 destacados 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 20 min. Ver detalle en la agenda. (Página 6 a 26).

ENTREGA DE CERTIFICADOS DE ASISTENCIA

- Lunes 23 de mayo: de 12 a 18hs. en la Sede de Cabrera 3641.
- Martes 24 de mayo: de 12 a 14hs. 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.

CONTACTO Y DATOS ÚTILES

Coordinación General del Congreso:

Prof. María Elena Onofre

5199-4500 int. 1526

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

Facebook: [/colegiosdc.palermo](https://www.facebook.com/colegiosdc.palermo)

Más información del Congreso en: www.palermo.edu/interfaces

Inscripción libre y gratuita, sólo a través del sitio Web de Interfaces en Palermo.

Cierre de inscripción: viernes 15 de mayo de 2016.

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 (Estación Medrano) y 8 cuadras a pie. Línea D (Estación Scalabrini Ortiz) y 8 cuadras a pie.

interfaces4
EN PALERMO

interfacesdc@gmail.com

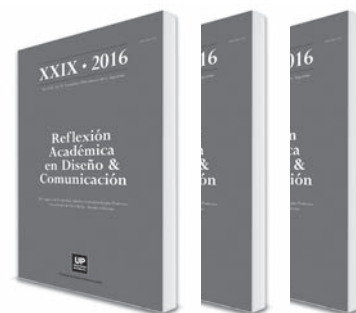
interfaces@palermo.edu

www.palermo.edu/interfaces

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

PRESENTACIÓN DEL LIBRO REFLEXIÓN ACADÉMICA XXIX

El martes 24 de mayo a las 13 hs. se realizará la Presentación de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XXIX [ISSN: 1668-1673]. En esta edición N°XXIX, se publican los papers presentados en la Edición 3 del Congreso. 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 2015

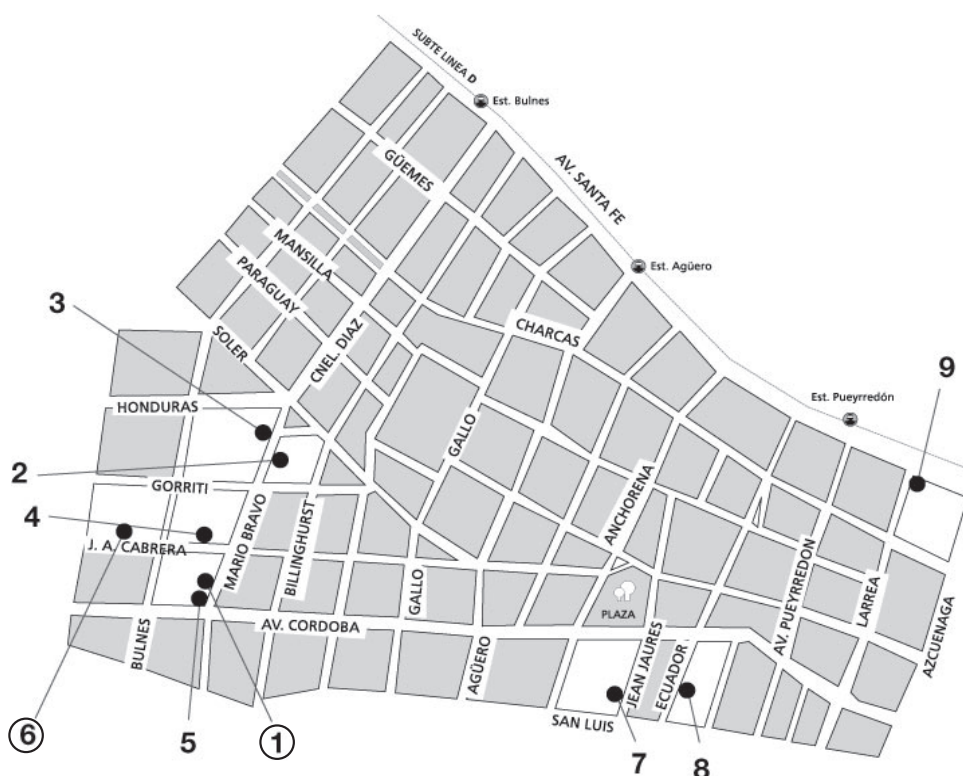
El martes 24 de mayo a las 13 hs. se hará entrega del **PREMIO INTERFACES 2015**.

En su primera edición, el Premio Interfaces otorga el reconocimiento a los proyectos destacados en el trabajo en comisiones de la Edición 2015 del Congreso. Recibirán el Premio Interfaces 2015:

- Colegio Norbridge; **Viviana Araya y Mónica Lemos**; Ponencia: *Proyecto Colaborativo "Emigrando mares"*.
- PENT-FLACSO; **Graciela Paula Caldeiro**; Ponencia: *EduHackaton*.
- Escuela de Música N° 7 GCBA; **Rosa Chalkho, Adriana Pailhé, Matías Tozzola**. Ponencia: *La grabación musical, una experiencia de articulación entre niveles*.
- Institución: Liceo N° 1 DE N° 2 José Figueroa Alcorta; **María Andrea Sosa y Silvia Marta Celotti**; Ponencia: *Wikis colaborativas-Conectados siempre*.
- Universidad Tecnológica Nacional – INSPT; **Cristina Velázquez**; Ponencia: *B-Learning en la Escuela Media*.
- Institución: Northfield School; Conferencistas: **Luciana Lamela y María Laura Arrechea**; Ponencia: *TED Ed Clubs: Buenas ideas que apasionan*.
- Escuela de Educación Media N° 1 DE N° 16 "Rodolfo Walsh"; Conferencista: **Gustavo Cucuzza**; Ponencia: *#InformáticaComoMateria*.

SEDES DE LA UNIVERSIDAD DE PALERMO

① 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 Arquitectura / Facultad de Diseño y Comunicación
- ⑧ **Ecuador 933**
Facultad de Diseño y Comunicación
- ⑨ **Larrea 1079 (Esq. Santa Fe).**
Facultad de Ciencias Económicas

Esta agenda se realizó con la información recibida hasta el 10 de abril de 2016.

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 lunes 23 de mayo de 10 a 13 hs. [TM] y de 14:30 a 17:30 hs. [TT], y el día martes 24 de mayo, de 10 a 13 hs. [TM]

En su cuarta edición el Congreso presenta más de 200 ponencias distribuidas en 31 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:** Proyectos áulicos innovadores. Vínculos con la comunidad.
4. **RECORRIDO VOCACIONAL:** Dinámicas preuniversitarias. De la incertidumbre a la vocación. Nuevos campos profesionales.
5. **COMUNICACIÓN:** Desarrollo de la comunicación institucional.
6. **ESPACIO COLEGIOS**
7. **EDITORIAL SM**

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 destacados 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 20 minutos. Ver detalle en la agenda (Páginas 6 a 26).

PROGRAMA DE ACTIVIDADES | INDICE GENERAL

1. ENTORNOS DIGITALES

23 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 6

- 1 [A] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B11]
- 1 [B] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B10]

23 de mayo | Turno Tarde: 14:30hs

Pág. 14

- 1 [C] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B11]
- 1 [D] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B10]

24 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 19

- 1 [E] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B11]
- 1 [F] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B10]

2. NUEVOS LENGUAJES

23 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 7

- 2 [A] Nuevos lenguajes. [Aula B9]
- 2 [B] Nuevos lenguajes. [Aula B8]

23 de mayo | Turno Tarde: 14:30hs.

Pág. 15

- 2 [C] Nuevos lenguajes. [Aula B9]
- 2 [D] Nuevos lenguajes. [Aula B8]

24 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 21

- 2 [E] Nuevos lenguajes. [Aula B9]
- 2 [F] Nuevos lenguajes. [Aula B8]

3. CREATIVIDAD

23 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 8

- 3 [A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B2]
- 3 [B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B3]
- 3 [C] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B4]
- 3 [D] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B5]

23 de mayo | Turno Tarde: 14:30hs

Pág. 16

- 3 [E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B2]
- 3 [F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B3]
- 3 [G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B4]
- 3 [H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B5]
- 3 [M] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B7]

24 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 22

- 3 [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B2]
- 3 [J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B3]
- 3 [K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B4]
- 3 [L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B5]
- 3 [N] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B7]

4. RECORRIDO VOCACIONAL

23 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 11

- 4 [A] Nuevos campos profesionales. [Aula 1.1]

5. COMUNICACIÓN

23 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 12

- 5 [A] Desarrollo de la Identidad Institucional. [Aula B7]

6. ESPACIO COLEGIOS

23 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 13

- 6 [A] Espacio Colegios. [Aula 1.2]

24 de mayo | Turno Mañana: 10hs.

Pág. 25

- 6 [B] Espacio Colegios. [Aula 1.2]

7. EDITORIAL SM

23 de mayo | Turno Tarde: 14:30hs.

Pág. 19

- 7 [A] Editorial SM. [Aula 1.1]

STANDS PRESENTES EN EL CONGRESO INTERFACES EN PALERMO 4ª EDICIÓN

Lunes 23 de mayo: 10 a 17:30 hs.
Martes 24 de mayo: 10 a 13 hs.
Cabrera 3641

Crujía



PAIDÓS

comunicarte
Editorial

EDITORIAL
STELLA

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

- | | |
|---|----------------|
| 1. ENTORNOS DIGITALES | Pág. 6 |
| 1 [A] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. [Aula B11] | |
| 1 [B] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B10] | |
| 2. NUEVOS LENGUAJES | Pág. 7 |
| 2 [A] Nuevos lenguajes. [Aula B9] | |
| 2 [B] Nuevos lenguajes. [Aula B8] | |
| 3. CREATIVIDAD | Pág. 8 |
| 3 [A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B2] | |
| 3 [B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B3] | |
| 3 [C] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B4] | |
| 3 [D] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B5] | |
| 4. RECORRIDO VOCACIONAL | Pág. 11 |
| 4 [A] Nuevos campos profesionales. [Aula 1.1] | |
| 5. COMUNICACIÓN | Pág. 12 |
| 5 [A] Desarrollo de la Identidad Institucional. [Aula B7] | |
| 6. ESPACIO COLEGIOS | Pág. 13 |
| 6 [A] Espacio Colegios. [Aula 1.2] | |

1. ENTORNOS DIGITALES

1. [A] EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS EN ENTORNOS DIGITALES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B11
Coordina: Fabiola Knop

Convergencia de recursos para el aprendizaje de Lengua: películas, textos y videojuegos como vehículos en la construcción de saberes.

María Gabriela Galli y Marcela Liliana Tammaro. [UTN-INSPT]

El mundo actual requiere un aprendizaje que emplee metodologías de co-construcción, en el que debe estar presente la tecnología digital en la relación docente-contenido- alumno. Jóvenes y adolescentes, inmersos en la cultura digital, la emplean constantemente. Sin embargo, para evitar que dicho uso sea únicamente instrumental, es necesario orientarlos.

Comunicar la Capacitación. Desde la planificación al resultado exitoso.

Ezequiel Pérez Millán.

La comunicación interna institucional en establecimientos educativos tiene variadas deficiencias que producen malestar y uno de los temas más sensibles son las Capacitaciones. En esta ponencia describiremos cómo comunicar en un contexto de planificación y evaluación.

El trabajo colaborativo con TIC en docentes: una práctica situada en búsqueda de sitio.

Gisela Marial Muñoz, Paula Cecilia Morello y Anamy Otero.

El trabajo colaborativo en las carreras virtuales es parte esencial de las actividades a completar para acceder al aprendizaje.

Nuestra inmersión como tutoras virtuales nos permite visualizar la problemática, adentrarnos en el aula donde los docentes llevan esta práctica, compartir sus inquietudes a través de redes sociales y hacer foco en posibles aportes al tema revisando conceptos desde las mismas huellas narrativas de los docentes. Observamos en esta práctica algunos inconvenientes vinculados al modo de evaluación individual de los trabajos, la falta de colaboración y disposición al trabajo en grupo.

Educación mediada por TIC en el Museo de La Plata.

Claudia Rosana Rabanaque, María Eugenia Martins, María Soledad Scazzola y María Emilia Pérez. [UNL]

El Museo de La Plata dispone de un Aula Interactiva con una megapantalla táctil, 40 tabletas y una notebook, permitiendo armar un aula digital interconectada. Este proyecto constituyó un gran desafío para nuestra Institución, siendo una experiencia única en museos. La propuesta tiene como objetivo que nuestros visitantes escolares indaguen en este espacio tecnológico saberes científicos que el Museo presenta en sus salas, favoreciendo el conocimiento y valoración de su Patrimonio, haciéndolo de modo dinámico, atractivo e interactuando colaborativamente con sus pares y docentes. El objetivo del presente trabajo es relatar nuestra experiencia en el desarrollo de dicha propuesta.

Ludomakers.

María Elena Conde. [Instituto Sacratísimo Corazón de Jesús]

El presente trabajo detalla las experiencias pedagógicas llevadas a cabo en INSPT-UTN Programa Adolescencia de CABA y en el Instituto Sacratísimo Corazón de Jesús. Al momento de pensar de qué manera podríamos enseñar la programación y guiar a los chicos para que pudieran desarrollar el pensamiento divergente surgió este proyecto de enseñar a través del análisis y la creación de videojuegos.

La Convergencia Digital en la pedagogía del Nivel Universitario. Construcción de la línea de base.

Lorena Betta [Universidad de Palermo] y **Marianela Sansone.**

Estudio exploratorio-descriptivo sobre el uso de las tecnologías digitales en las prácticas pedagógicas de los profesores de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se realiza a través de una triangulación de técnicas de recolección de datos: cuestionarios - relevar las tendencias generales - y entrevistas en profundidad, entre otras.

Si no puedes con el enemigo, únete a él.

Marisa Ester Ruiz. [Universidad de Palermo]

El celular en el aula NOOOO!!! Es la frase que habitualmente se escucha de los docentes. La realidad es que este dispositivo llegó para quedarse y resulta ser un accesorio que se encuentra pegado a las manos de los estudiantes. La prohibición de su uso es prácticamente un caso perdido. Entonces ¿Por qué inhabilitar su uso? ¿Por qué no encontrar el modo de incorporarlo al salón de clases y convertirlo en un aliado?

1 [B] EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS EN ENTORNOS DIGITALES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13hs. | Aula B10
Coordina: Daniela Di Bella

Potenciar la educación a través del uso de tecnología.

María Florencia Bertuzi. [Universidad de Palermo]

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han instalado como herramientas casi indispensables para el desarrollo de la vida de las personas, principalmente de los más jóvenes. Entre estas nuevas tecnologías se encuentran las redes sociales, a las cuales se las puede definir como plataformas en Internet o comunidades virtuales en las cuales las personas se agrupan y se relacionan entre sí, a su vez que comparten gustos e intereses en común. Resulta importante destacar que los estudiantes, como nativos digitales, pasan gran parte del tiempo conectados en red, utilizan Internet y las redes sociales para desarrollar gran parte de su vida, desde conocer gente, buscar información, estudiar, realizar trabajos prácticos, así mismo también como forma de entretenimiento.

Las tics y las ciencias-wikis colaborativas, conectados siempre.

María Leotta. [Liceo N°1, DE2, José Figueroa Alcorta]

El presente trabajo presenta la Implementación de wikis en diferentes disciplinas. El objetivo es promover y estimular dinámicas de aprendizaje en un entorno colaborativo y participativo que naturalmente favorece la inclusión.

TICs y resiliencia: irrupciones y desafíos.

Walter Temporelli. [CEPAFID]

El presente trabajo aborda los siguientes interrogantes: ¿Cómo impactan las TIC en cuanto a la potenciación

de la atención?, ¿Cómo proveen las TIC al desarrollo resiliente de sujetos en situación de riesgo de exclusión social? La Crujía.

Jóvenes, convivencia y Nuevas Tecnologías - Experiencia de aula.

María del Rosario Fernández. [ISFT N° 204, CENS N° 453]

El presente trabajo presenta una experiencia que tiene por finalidad crear un ámbito de reflexión tendiente a prevenir los riesgos y vulnerabilidades que pueden encontrar nuestros niños y jóvenes al utilizar los navegadores, celulares y otros dispositivos de conectividad, sin dejar de aprovechar sus beneficios y fortalecer valores en un clima de respeto dentro y fuera del aula. Apuntalando el uso responsable de tan maravillosa herramienta, ayudándolos a ser más críticos y cuidadosos de su participación en las redes sociales y con las herramientas TIC en general, resaltando valores que mejoren una convivencia plena y disfrutable.

Naturalmente Únic@s: no sólo un blog de ciencias...

Gabriela Scalella, Ricardo Pablo Malmoria y María Florencia Mazza. [LINCES]

Es el blog de Ciencias Naturales creado hace cuatro años intentando formar parte del entorno personal de aprendizaje (EPA) de los alumnos secundarios del instituto San José. Hoy, no sólo se transformó en un repositorio de noticias, actividades, efemérides, videojuegos (con fines educativos), aprendizaje de ciencias con recursos STEM y videos; sino que nuestros alumnos lo tomaron como propio y se transformaron en "prosumidores" de sus propios contenidos. Ya no sólo es parte del EPA de nuestros estudiantes, sino que ellos (motivados por la modalidad de trabajo y su monitoreo) se transforman en productores de cultura.

"Gamification" en las aulas: recuperando la pasión por aprender.

Graciela Esnaola. [UNTREF-ALFAS]

Desmotivación y falta de interés por aprender en la escuela se contraponen a las prácticas lúdicas que los alumnos rescatan en los aprendizajes informales. Fundamentaremos teóricamente los beneficios de incorporar videojuegos en las prácticas educativas, dando una síntesis de los antecedentes que hemos recopilado desde la investigación y compartiremos los avances en investigación internacional.

Modelos de colaboración para una ciudadanía digital global.

Silvana Carnicero Sanguinetti.

Nuestros alumnos viven en las redes. Las nuevas tecnologías deben ser utilizadas para la construcción colaborativa del conocimiento. Los recursos tecnológicos permiten desarrollar en las aulas propuestas innovadoras sobre problemáticas globales fomentando una ciudadanía digital responsable a través de diferentes modelos de colaboración online creando experiencias de aprendizaje memorables.

Google Classroom: Junto a los docentes...

Mariela Duarte. [Instituto Ballester Deutsche Schule]

Esta App educativa fue creciendo desde junio del 2014 a pedido y medida de los docentes del mundo. Explicamos las nuevas posibilidades de esta gran herramienta.

2. NUEVOS LENGUAJES

2 [A] NUEVOS LENGUAJES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641

Primer turno: 10 a 13 hs | Aula B9

Coordina: Nicolás Sorrivias

Por una ética de la producción artística.

Maia Vargas.

En este trabajo nos guiaremos, fundamentalmente, por la propuesta del filósofo alemán Boris Groys, quien incita a escribir sobre Arte de una manera no-estética o "anti estética", escribir desde la perspectiva poética. El autor observa como "Hoy en día hay más gente interesada en producir imágenes que en mirirlas", en cambio, en la antigüedad había más espectadores que artistas. Por ello, consideramos que una pregunta fundamental respecto al Arte Contemporáneo es ¿qué producir, qué merece ser publicado y cómo hacerlo? Para así plantear un "filtro ético" que puede poner coto a la superabundancia de imágenes actuales.

¿Cómo generar un cambio? Coach Educativo en la familia, la educación y las organizaciones.

Esther Carmen Peluffo.

Reflexión del libro: "Las experiencias innovadoras de los principios de la Pedagogía Ontológica aplicada en el proyecto Coach Educativo y sus resultados". Son los aportes didácticos para concientizar y sensibilizar sobre una nueva manera de transitar la educación. Como educadores y profesionales tenemos una gran responsabilidad social al trabajar para que podemos descubrir nuestras habilidades y talentos, así como las emociones y acciones que nos limitan negativamente". Ed. Dunkin.

Educación desde y con el teatro.

Nicolás Sorrivias. [Universidad de Palermo]

Para los nativos digitales cada vez es más difícil acceder al lenguaje de la educación tradicional. Las tablets (y otros dispositivos electrónicos) compiten con los pizarrones y las tizas, ganándoles por goleada. En medio de este combate apocalíptico (la famosa brecha digital), un arte tan antiguo como la educación, se adapta a los tiempos que corren, se transforma, evoluciona. Y los niños encuentran en él pleno goce. ¿Qué es lo que el teatro tiene (o supo ganar en todo este tiempo) y los maestros (inmigrantes o excluidos digitales) no? Esta ponencia buscará descubrir la respuesta analizando el

trabajo en teatro del Grupo Amichis: Bom Bim Bam y Clac! Una obra de película.

La escuela tecnómada: una propuesta para la educación en la sociedad de la Pantalla.

Diego Levis.

La presencia ubicua de la Pantalla en todos los ámbitos de nuestras vidas establece un nuevo marco y nuevas condiciones para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto en lo que se refiere a los ámbitos formales como informales (Levis 1999, 2014). Las transformaciones en el campo de la organización y división del trabajo y de las estructuras de poder político que acompañan a la techno-globalización económica están modificando lo que se espera (y necesita) de la educación. La escuela está cambiando porque el mundo actual tiene características y necesidades diferentes que la sociedad para la que fue creada. Esta ponencia desarrolla una propuesta educativa adaptada a la sociedad de la Pantalla. La escuela tecnómada conjuga características de la escuela moderna que merecen conservarse con una estructura abierta y un funcionamiento flexible propios de las posibilidades que ofrecen los nuevos medios. La Crujía.

Las Inteligencias múltiples en el diseño de indumentaria.

Andrea Suárez. [Universidad de Palermo]

Esta ponencia propone el reconocimiento de rasgos comunes en los estudiantes de indumentaria y su correspondencia con los diversos perfiles profesionales en el campo de la profesión. Estos tipos identitarios se corresponden directamente con las áreas profesionales del sistema de indumentaria, diseño, producción y medios. Detectar los posibles perfiles del alumno diseñador facilitará la integración de aprendizajes significativos mediante la planificación de estrategias didácticas específicas para cada grupo identitario, y en una instancia posterior optimizará su inserción en el ámbito profesional seleccionando el área de trabajo de forma naturalizada, como el más adecuado a las inteligencias múltiples específicas de cada uno.

Uso de Modelos Anatómicos para la enseñanza de la Anatomía humana.

Lorena Elizabeth López Balbuena.

Con el objetivo de demostrar la existencia de una correlación entre el uso de modelos anatómicos de cuello y el reconocimiento de estructuras en estudios por imágenes, se diseñó un estudio analítico prospectivo randomizado, evaluando una intervención en 111 estudiantes del primer año de medicina de la Universidad de Buenos Aires. Se realizó una evaluación de opción múltiple y los resultados demostraron un impacto estadísticamente significativo en el grupo intervenido, concluyendo que la utilización de modelos anatómicos, mejora el desempeño de los estudiantes en la identificación de estructuras anatómicas en estudios por imágenes respecto a aquellos que no las utilizan.

Narrativa y modalidades del documental interactivo.
Jesús Lombardo.

El trabajo aborda las nuevas dinámicas narrativas y el documental interactivo. La transformación que ocurre en el área narrativa y la forma en la que la participación afecta el propio contenido de un mensaje es un constante interrogante. En ese punto se encuentra un nuevo formato que combina al documental con los medios digitales.

Habilidades sociales en la escuela.

Marta Tessari. [USAL]

El presente trabajo tiene como objetivo presentar estrategias para potenciar las maneras de pensar, de hacer y de sentir, y maximizar sus resultados. Reflexiona acerca de adquirir habilidades reflexivas, creativas y de estados emocionales, efectivos en la comunicación; promover el bienestar en las relaciones interpersonales entre sus partes y demás personas. Los objetivos de la formación: promover el desarrollo personal y profesional orientado a aumentar el logro de los propios objetivos; afianzar el auto conocimiento, la auto-conciencia y la responsabilidad; reconocer el propio nivel de interpretación de la realidad, abrirse a otras interpretaciones posibles; escuchar en diferentes niveles de profundidad.

2 [B] NUEVOS LENGUAJES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs | Aula B8
Coordina: Verónica Barzola

Filmando el teatro.

Eduardo Fernández Villar.

El presente trabajo recopila una muestra de trabajos realizados en la cátedra de Taller Integrador del Teatro y otros lenguajes, que se dicta en la Escuela Municipal de Arte Dramático de la ciudad de Mar del Plata. En este caso se trata la integración del teatro con el lenguaje cinematográfico. Busca brindar a los estudiantes una aproximación crítica a la composición cinematográfica.

Comentario sobre el libro Escribir en la Universidad.
Un desafío de creatividad y pensamiento crítico.

Renata Dessau.

En la exposición se tratará de comentar las ideas principales que propone el libro. Desde la revisión de ciertos obstáculos que dificultan a menudo la producción de un texto universitario, hasta el repaso de algunas herramientas que puedan colaborar en el esclarecimiento de las ideas a la hora de escribir. El propósito de fondo es ir al encuentro del autor potencial que cada estudiante lleva en sí, a través de distintos recursos de escritura y de pensamiento. Paidós

La estrategia del taller para potenciar habilidades emprendedoras en las asignaturas de marketing y negocios.

Thais Calderón. [Universidad de Palermo]

La adaptación de las materias mal llamadas teóricas a los proyectos en el aula ha contribuido a generar estudiantes reflexivos, que poseen mayores competencias a la hora de insertarse en el mercado de trabajo. En las asignaturas Comercialización 1 y Comercialización 2 se desarrollan desde cero proyectos innovadores en las áreas de Diseño y Comunicación.

Los contenidos académicos en la gestión universitaria.

Verónica Barzola. [Universidad de Palermo]

El sector de Gestión y Producción de Contenidos tiene como objetivo el enriquecimiento y actualización de la calidad de los contenidos académicos de las carreras, programas y cursos de la Facultad de Diseño y Comunicación. En este sentido despliega una serie de estrategias destinadas a reforzar la conceptualización de nuevas carreras y planes de complementación, propiciar la revisión y las propuestas de mejoras para las carreras existentes, consolidar el uso de estándares uniformes para las planificaciones de cada una de las asignaturas, impulsar la reflexión de los docentes acerca de la interrelación de los contenidos áulicos, y visibilizar la producción teórica de los estudiantes a través de la selección y edición de publicaciones cuatrimestrales.

En búsqueda del dibujo a mano alzada perdido

Silvana Demone. [Universidad de Palermo]

Este ensayo tiene como finalidad presentar la importancia que tiene el dibujo a mano alzada en un mundo actual mediado por las tecnologías y el universo digital. El presente trabajo tiene como objetivo transmitir a las nuevas generaciones que no necesitamos formar diseñadores que sean expertos dibujantes, pero sí es necesario estimularlos para que experimenten con el lápiz, que ejerciten sobre papel, que logren plasmar sus ideas con trazos propios. Estos trazos propios son los que los diferenciarán del resto. La meta es formar estudiantes competentes, que puedan resolver situaciones complejas sin tener que depender de una computadora.

¡Peligro! Cuando en diseño la relación texto/imagen no desactiva argumentaciones icónicas discriminatorias.

Jorge Pradella.

La siguiente ponencia intentará demostrar que la rectificación de sentido y la vigilancia sobre la polisemia que el texto lingüístico ejercería sobre el texto icónico, no alcanzan para desactivar ciertas argumentaciones discriminatorias que una imagen puede contener. Se analizarán los casos de una argumentación por el pathos, otra por el ethos y, en los casos sobre los que se trabajará con más profundidad, una alteridad potencialmente discriminatoria, argumentada a través del logos. Se pondrán en juego autores como Marc Angenot,

Ruth Amossy, Mijail Bajtin, Stephen Toulmin, Roland Barthes, Erwin Panofsky, Umberto Eco y Martine Joly.

¿Trabajar? ¡Un juego de niños!.

Julio César Cimato. [LatinGamers]

El presente trabajo presenta un recorrido por nuestro cerebro y los impactos que tienen la cultura, los valores y la educación a la hora de trabajar y estudiar. Cómo reconfigurar estos aspectos para convertir las tareas en algo más agradable y que nos vuelva más productivos.

La succión del celular en la atención del público consumidor. Un problema para los Comunicadores Publicitarios.

Ariel Khalil. [Universidad de Palermo]

Hasta hace poco tiempo, las estructuras básicas de transmisión de la comunicación publicitaria se encontraban adecuadas a las formas y costumbres existentes basadas en los recorridos efectuados a pie o en automóvil, la forma de relacionarse con la familia en ciertos momentos, en el hogar, etc. En los últimos tiempos se ha verificado un cambio sustancial en las costumbres y comportamientos generales de la sociedad.

Mayor individualismo, menor intercomunicación humana, y la poderosa atracción que ejercen los dispositivos móviles en los seres humanos. Esta circunstancia, es una novedad que los comunicadores están tratando de comprender en forma acelerada para lograr adaptarse a los nuevos formatos y a una atención enfocada en un solo canal, que promueve al individuo a un estado casi hipnótico. El objetivo principal de esta ponencia será el de analizar más en profundidad la problemática, tratando de encontrar algunas respuestas que conduzcan a una mayor certeza, a la hora de emitir mensajes de marca en un nuevo mundo casi inexplorado.

3. CREATIVIDAD

**3 [A] DE LA PROPUESTA CREATIVA
A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA**

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs | Aula B2
Coordina: Carlos Caram

Las experiencias de formación como “experiencias vivenciadas” desde contextos de aprendizaje transformacionales.

Carina Pérez Dib

En el presente escrito comparto “vivencias” y puntos de quiebre surgidos en el contexto propio de los espacios de Práctica y Residencia, en instancias de cierre de formación. Tomo en palabras de los alumnos algunas experiencias vividas que permiten ir viendo a la luz de autores como G.J. Gadamer y H. Maturana entre otros, las significaciones que a esta etapa misma de formación le otorgan los propios protago-

nistas así como los sufrimientos que se atraviesan la relación docente y alumno. Pensando en un vínculo complejo donde el amor y el odio son parte del mismo. Presentamos esta experiencia concreta con el objetivo de provocar un reflexionar-se en estos tiempos en los cuales la propuesta de una “educación para la paz” se presenta como posibilidad y desafío; donde la creación de contexto de aprendizajes transformacionales y para la vida son posibles.

Pedagogía Viajera Social.

Marcos Huergo. [YOQUESE]

El presente trabajo aborda un viaje a lo profundo de nuestro norte argentino recorriendo escuelas marginales y rurales para conocer la verdadera realidad de la educación en nuestro país. Mostraremos por dentro el vínculo con la comunidad y el intento por parte de muchos pueblos por sobrevivir y no desaparecer. El valor del rol de la escuela. Compartimos experiencia y vivencias que todo “educador” debe conocer para derribar mitos y creencias sobre el sistema educativo en general. Un recorrido con la excusa de los talleres en fortalecimiento comunitario que intenta transformarse en pedagogía para todos los docentes.

Pateando el tablero.

Amalia María Güell, Alejandra García Redín y Graciela Catalá. [Colegio Newlands]

Este trabajo presenta una serie de experiencias que persiguen la ruptura de algunas de las lógicas de la gramática escolar. Algunas de estas experiencias son: talleres multiedad; actos escolares participativos; proyectos interdisciplinarios; estudio de caso; clubes gestionados por los estudiantes. Todas éstas constituyen posibles estrategias para “patear el tablero”, quebrar definitivamente el dispositivo escolar moderno y lograr el aprendizaje ubicuo.

La evaluación en los talleres de diseño.

Carlos Caram [Universidad de Palermo]

En la presente ponencia se describirá y se analizará el proceso de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación en un taller de diseño. Asimismo se reflexionará acerca del uso del principal instrumento de evaluación de los aprendizajes y de la enseñanza que es el proyecto. Se trabajará en tres campos: el análisis de los criterios de validez y de confiabilidad en el instrumento de evaluación; los modelos de evaluación y los paradigmas y, por último, la función de la evaluación a lo largo de todo el proceso, sobre todo enfatizando la evaluación formativa y la evaluación certificativa.

Dinámicas Kabuki. Juegos para actuar en clase.

Damian Valgiusti.

Natalia Maui y Damian Valgiusti son los creadores de Kabuki, el juego para actuar. La implementación del juego en el ámbito educativo permitió la incorporación de contenidos curriculares y la discusión de situaciones grupales a partir del juego y el teatro, alineándose con las tendencias actuales de aulas heterogéneas. El teatro en la educación como estimulador de la creatividad y la vinculación.

Ambientes de estimulación de los aprendizajes. Una nueva mirada sobre la propuesta didáctica.

Rubén Adrián Pili.

El ambiente de estimulación de los aprendizajes es una propuesta áulica innovadora, común a todos los niveles del sistema educativo. Garantiza la puesta en práctica de un modelo de enseñanza - aprendizaje que permite ejercitar un nuevo rol docente acorde a las demandas de este nuevo siglo. Este modelo propone el aprovechamiento de las destrezas de nuestros alumnos para generar espacios comunicacionales de interacción y colaboración que permitan fortalecer las posibilidades de incorporación de los aprendizajes en ambientes especialmente diseñados para transmitir y construir el conocimiento.

La influencia de la pintura en el cine: una herramienta para el diseño de la imagen como proceso metodológico.

Paula Taratuto. [Universidad de Palermo]

A partir del estudio de la obra pictórica y del análisis del cuadro cinematográfico, entendemos que influencia mutua de ambas artes en el Diseño de la imagen. Cine, pintura y fotografía forman parte de la historia de la representación visual del hombre. Este marco teórico, esta posibilidad de establecer estudios comparativos del análisis de la imagen, será el punto de partida para trabajar con una herramienta concreta y aplicable en el desafío de la enseñanza del diseño audiovisual.

Marcando huellas.

Julieta Sosa.

El presente trabajo detalla estrategias y técnicas que indican que las clases para adolescentes, futuros universitarios, pueden dar un giro y ser dinámicas. Estas dinámicas potencian la creatividad del docente al planificar y estimulan la creatividad del estudiante al cursarla. Se presentará el método utilizado. En este caso los adolescentes involucrados han trabajado en grupos la configuración de una organización y que es llevada a la escena real.

3 [B] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641

Primer turno: 10 a 13 hs | Aula B3

Coordina: Daniela Di Bella

Diseño: Abordaje Creativo. Como comenzar el proceso creativo. Marco Inspiracional. Carácter Intuitivo. Idea. Proyecto.

María Laura Cabanillas. [Universidad de Palermo].

Describir cómo se obtiene una idea no es fácil. A veces simplemente aparece sin previo aviso, y a veces tiene que ser buscada en forma persistente siguiendo el rastro de una larga serie de migas de pan. Ese es el encanto y el desafío del pensamiento original: co-

mienza sin certezas sobre adónde llegar. Una idea es habitualmente algo de inspiración mezclado con una necesidad de ser razonables. La obtención de las Ideas se trata de una experiencia intuitiva. Las Ideas incitan y mueven el mundo hacia delante. Para tener éxito las Ideas tienen que ser parte de un principio organizativo, y no sólo depender de un momento de Eureka!!! Somos criaturas de hábitos, es genial no tener que pensar que las medias van antes que los zapatos! Pero cuando los hábitos están muy arraigados producen un bloqueo mental. Lo nuevo no puede ser procesado a través de los canales existentes, y es rechazado. Las ideas no se generan en el vacío. Son sensibles al entorno y a menudo se corresponden con el humor prevaleciente en el contexto.

Las vanguardias como forma de protesta social a través de la historia de Juanito Laguna.

María Claudia Mendoz, Laura Saporito, Adriana Pereyra, Leticia Llagostera y Mariana Castex. [Colegio Nuevo Pensar].

El presente trabajo presenta un proyecto de articulación entre niveles y áreas, motivando la construcción del saber a partir del intercambio y circulación de ideas. Participaron alumnos de 4to año de nivel medio y sala de 3 años de nivel inicial. Algunos de los objetivos propuestos: Intensificar los vínculos de la comunidad educativa desarrollando sus potencialidades. Comprender y analizar los comportamientos del hombre y su cultura. Desarrollar y profundizar una visión crítica de la realidad. Producir un trabajo colectivo que refleje el proceso realizado.

Aprendizaje generoso: ¿Quién piensa? ¿Quién enseña? ¿Quién aprende?

Claudio Sprejer.

El presente trabajo aborda diferentes actividades de pensamiento secuencial que, enmarcadas dentro de la Pedagogía Logosófica, potencian en nuestros alumnos la incorporación de nuevos e inesperados saberes.

Experiencia Diseño en Perspectiva.

Daniela Di Bella. [Universidad de Palermo]

Diseño en Perspectiva es una nueva línea de exploración, reflexión e investigación vinculada al Programa Diseño de Transición (Transition Design) que School of Design de la Universidad Carnegie Mellon desarrolla a nivel de Doctorado y Maestría en Estados Unidos.

Una arqueología del rol docente.

Mariana Pelliza. [Universidad de Palermo]

En esta arqueología, se propone la práctica docente como objeto de estudio permanente. Un buen profesor debe plantearse cómo aprende su alumno y convertirse en un facilitador del aprendizaje y un agente de la transformación en sentido amplio. ¿El desafío? Crear el andamiaje para la construcción del nuevo conocimiento.

La evaluación universitaria.

Estela Reca. [Universidad de Palermo]

Como docentes hemos realizado a lo largo de nuestro desempeño, distintas versiones de evaluación a nuestros alumnos. Este trabajo presenta una reflexión acerca de distintos enfoques de la evaluación mediada por los cambios de paradigma y las distintas miradas que sobre el tema se han desarrollado en los últimos tiempos. ¿Qué evaluamos? ¿Cómo lo hacemos? ¿Qué instrumentos utilizamos? ¿Qué aspectos contemplamos a la hora de evaluar?

Todos somos diseñadores.

Martín Fridman. [Universidad de Palermo]

El trabajo tiene por finalidad demostrar que los pasos que ejecuta un diseñador para resolver un problema, son aquellos que todos nosotros aplicamos habitualmente para la vida cotidiana. A través de una propuesta lúdica, los participantes de la comisión podrán poner juego sus habilidades para encontrar una solución a la hora de resolver un problema inesperado.

Poesía inclusiva. El caso de Camilo Blajakis.

Myriam Contreras. [Universidad de Palermo]

¿Hay alguna duda de que el disfrute de la palabra es para todos y se abre camino en cualquier lugar? Más allá del nivel de conocimientos y estatus social. Y la poesía es un género donde miles de autores están dispuestos a contarnos en breve síntesis y con su propia técnica el derrotero diario de la humanidad toda, a partir de lo que ocurre en sus propias vidas. Eso fue lo que le ocurrió a un joven que parecía destinado a terminar en un internado y encontró en el arte una forma de expresión, los libros le dieron voz, nombre, canalizaron sus pensamientos, cobró sentido lo que le estaba pasando y le permitió resignificarse. Una historia para pensar la adolescencia y reflexionar sobre las oportunidades que genera el entusiasmo por saber y los deseos de superarse.

3 [C] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13hs | Aula B4
Coordina: Alejandra Niedermaier

Vinculaciones entre la Universidad y la Escuela. Una experiencia en la Semana de la Ciencia y la Tecnología.

Gabriel Juani y Silvia Torres Luyo. [UNL]

La presente comunicación relata la participación de la cátedra Taller de Diseño Gráfico III-Gorodischer (FADU, UNL) en la Semana de la Ciencia y la Tecnología 2015. Esta intervención tuvo como principal objetivo, a través de una jornada lúdica, introducir a estudiantes del nivel medio a la problemática del diseño de información y su vinculación con el diseño lúdico. Dicha actividad

permitió poner a prueba una selección de rediseños de tableros de juegos de mesa, además de divulgar a la comunidad educativa local los resultados que articulan las actividades de investigación y el proceso pedagógico alcanzado por los estudiantes del taller de diseño.

Acuerdos pedagógicos en la escuela secundaria.

Nélida Baldini [I.S.F.D. y T. N° 15] y **Silvia Ester Se-nestrari.** [E.E.S. N.3. Campana]

En este trabajo vamos a socializar las acciones llevadas a cabo en el Departamento de Ciencias Sociales en EES N°3, por lo que primero vamos a hacer un breve comentario sobre las características de nuestra Institución, el trabajo que se ha venido haciendo desde las últimas reformas -tanto en lo curricular como en las problemáticas que deben tenerse en cuenta ante las requisitorias de nuestra población joven y adulta. Nuestro propósito es exponer las experiencias desarrolladas en nuestra institución, atendiendo a las nuevas competencias y habilidades exigidas en los diseños curriculares de la "nueva escuela secundaria", para llegar así a una reflexión y considerar las ventajas e inconvenientes de la implementación de estas nuevas miradas en la enseñanza de materias de ciencias sociales.

Pensamiento convergente y divergente en el armado de colecciones y productos de moda.

Patricia Doria. [Universidad de Palermo]

Para crear una colección con éxito se precisa equilibrar los pensamientos convergentes y divergentes, que sustentan el juicio crítico y la creatividad, esto se da a la vista del conocimiento adquirido por el mercado objetivo y el de la competencia. Cuales son los diferentes mecanismos por los cuales los diseñadores consagrados, o estudiantes en pleno proceso, logran congeniar estos discursos: inspiración, poesía, estilo, identidad, construcción, producto, y producción de productos de moda? En un inicio del proceso resulta imperativo recurrir a la poesía antes de diseñar o conceptualizar un proyecto, reflexionar sobre la poética significa investigar todo el entorno espiritual y los elementos que estimulan ya sean culturales y artísticos sirviendo como instancia de experiencia-inspiracional para el diseñador, este es un espacio de confluencia entre idea, estética, investigación, experimentación, intuición, empirismo, materiales, tecnologías, arte, construcción y marketing.

El desafío docente de enseñar contenidos nuevos.

Fabián Kesler. [Universidad de Palermo]

Esta exposición aborda una problemática común en la docencia de ciertas materias actuales, que es la falta de un marco bibliográfico de referencia, sea por la novedad de los temas a tratar o por la integración particular que realizó el docente a partir de su formación, sus propias investigaciones y su experiencia personal. Se plantean posibles pasos a seguir con el fin de abordar esta cuestión con éxito.

La voz del docente en las materias proyectuales.

Alejandra Niedermaier. [Universidad de Palermo]

La situación enseñanza-aprendizaje se compone de tres dominios: el cognitivo, el kinestésico y el emocional. Los tres interactúan entre sí y conforman un aspecto esencial en las materias en que el alumno debe unir en una pieza aspectos teórico-prácticos. La voz del docente adquiere una gran relevancia en la formación del futuro productor. Decir, exponer, señalar no es solamente expresar un pensamiento, implica un modo de revelación que conduce a la experiencia. Aristóteles sostenía que "(...) la voz es un ruido significativo y no sólo soplo de aire." En tal sentido, la experiencia de la voz del docente resulta un estímulo y guía que contribuirá a la producción de trabajos que estimulen la expresividad y la comunicación.

Currículo vivo en acción creativa.

Carmen Burgos. [CENIDE- UFRO]

La ponencia presenta la investigación realizada en tres países latinoamericanos: Chile- México y Costa Rica. El objetivo fue describir la emergencia de la acción creativa en contacto. Tomando en cuenta para ello el currículo vivo de los actores a fin de construir las bases epistemológicas del fenómeno como posibilidad práctica en el aula a través de una propuesta pedagógica.

GPS. Gente Proyectando Sueños. La formación de líderes: ¿un sueño, una utopía?.

Carlos Navarro Pierre.

Se trata de un proyecto educativo para formar líderes con valores. El objetivo es brindar a los estudiantes de 4to y 5to año cursos en los que generen proyectos para crecer y liderar su propia vida. Queremos ayudarlos a ser protagonistas. La dinámica contempla hacer realidad y ejecutar una idea, fijar objetivos, resolver problemas, trabajar en equipo, comunicarse, negociar, tomar decisiones. Un verdadero desafío.

Barreras ocultas en entornos virtuales para estudiantes con discapacidad visual.

Alicia López y Marcelina Cardozo.

El presente trabajo aborda el problema de las barreras ocultas en entornos virtuales para estudiantes con discapacidad visual. Es perentorio sostener las trayectorias educativas de todos los estudiantes. Bajo la perspectiva de la educación inclusiva, el artículo 24 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, recomienda atender las barreras ocultas que impiden o perturban la permanencia y egreso de los estudiantes con discapacidad y, en particular, la visual.

3 [D] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B5
Coordina: Mercedes Massafra

Nodos Herramientas Creativas.**Gabriela Martínez Ibarreta.**

A través de la combinación de lo visual con imágenes, palabras y un conjunto de preguntas se puede generar un ambiente propicio para las capacitaciones y el aprendizaje, facilita el aprendizaje en aquellas personas que tienen diferente estilo de aprender, estimula el pensamiento creativo, la participación, la imaginación, la comunicación, el trabajo grupal, estimula las conversaciones entre los participantes, la retroalimentación. NODOS Herramientas creativas conecta espacios de encuentro e interrelaciones para propiciar prácticas efectivas.

Educación Experiencial - Vivencia y sentido.**Irene Kerner.**

La metodología experiencial, como proceso vivencial y dinámico se desarrolla en la interacción y participación con otros, construyendo juntos en un espacio de construcción colectiva y encontrar así nuevas significaciones a nuestras prácticas. Promoviendo la creatividad colectiva, facilitando la comunicación, la exploración, el descubrimiento y la creación de nuevas respuestas.

Salir del campo de juego.**Melina Cerra.** [Universidad de Palermo]

En contraposición al docente tradicional amparado por el modelo conductista, el concepto del aula taller se constituye como la alternativa que ilumina la forma de aprender constructivista. Se propone el juego como una herramienta que realiza la interacción entre los componentes de la tríada didáctica.

La innovación importa ahora. Innovación estratégica e innovación con otros.**Fernando Cerutti.** [S.L.A.D.E.]

Hay 5 actitudes estratégicas para encarar el cambio en tiempos caóticos. Para poder integrarse al entorno y crear realidades propias, una organización necesita valores más humanistas, una ideología de gestión verificada y actualizada, adaptabilidad frente a turbulencias y cisnes negros y pasión por dejar una huella propia. Para conseguir los cambios vislumbrados, las organizaciones necesitan innovar, para no ser irrelevantes, obsoletas o mediocres. La innovación se da en ciertos contextos que trataremos de descubrir y con ciertos actores que trataremos de abrazar. ¿Para qué innovamos? ¿Cómo innovamos? Y por último ¿con quién innovamos? Estos serán los temas que, como desafíos que importan ahora, iremos descubriendo durante la exposición.

Clase Invertida: Una nueva forma de pensar el aula.**María Lucía Lopetegui.** [I. Glau y Sagrado Corazón A.]

La Clase Invertida consiste en que los alumnos se preparen en sus casas para la clase a través de la observación de videos elaborados por el docente y luego, en el aula, trabajen las cuestiones clave profundizándolas. Esta experiencia está siendo aplicada en la materia Biología, en cursos de 1er año con distintas características, con resultados ampliamente positivos.

El clima de la clase y el aprendizaje significativo.**Mónica Antúnez.** [Universidad de Palermo]

Observar cómo transcurre la clase en los alumnos universitarios de segundo año de la carrera de Licenciatura en Relaciones Públicas, empezar a analizar los diferentes tipos de sentimientos que los alumnos tienen en relación a los temas estudiados y tratar de crear un ambiente propicio, más relajado, con humor y más creativo. Incorporar elementos a la clase que a los estudiantes les atraen y estimularlos para que ellos mismos propongan ideas para crear el clima de la clase. Cuando en la clase se llega a crear este ambiente de confianza se puede llegar a nuevas resoluciones y a un aprendizaje significativo.

Proyecto ambiental solidario: No Frías tu ciudad.**Marcela Carrivale.**

La importancia de este proyecto radica en que surge en el aula y se planificó en función de inquietudes de los alumnos. El objetivo del mismo es la concientización a la ciudad de Santo tomé sobre el daño que producen los Aceites vegetales usados (AVU) y fomentar el reciclado a nivel escolar como local. Además este proyecto tiene carácter solidario y promueve en el alumno el desarrollo de productos tecnológicos que den respuesta a una problemática local, además de fortalecer sus competencias cognitivas y generar un espíritu ambientalista.

Dinámicas de enseñanza en el aula.**Martha Macías.** [Universidad de Palermo]

Este artículo es una contribución a las pedagogías de enseñanza actual para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Involucrar las dinámicas y simulaciones en el aula, es la forma en la que el estudiante universitario se siente identificado con su carrera, con su futuro y con su aprendizaje.

4. RECORRIDO VOCACIONAL**4 [A] NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES****Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641****Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula 1-1****Coordina: Gabriel Los Santos****Busca tu clase: Una nueva propuesta Online para ofrecer Clases y Cursos.****Belén Rivalora.**

Presentamos Busca Tu Clase, una herramienta online que nace con el objetivo de facilitar la oferta de clases y cursos en el país, ofreciendo a profesores e institutos la oportunidad de comunicar su propuesta educativa a una gran audiencia de potenciales alumnos.

Reflexiones sobre el rol del orientador vocacional en la escuela secundaria.**Macarena Vela Vázquez Varela.**

En el ámbito educativo los dispositivos de orientación vocacional adquieren características propias, diferentes a las experiencias de procesos de orientación vocacional individuales en consultorio privado. La presente exposición se centrará en describir las mencionadas características, reflexionando sobre el rol del orientador a partir de las experiencias recabadas en la coordinación de talleres breves de orientación vocacional en cursos de 5to año de la escuela secundaria.

Incubadora de creadores audiovisuales. Arte organizado.**Gabriel Los Santos.** [Universidad de Palermo]

El programa "Incubadora" está vinculado al desarrollo del proceso creativo dentro del marco de la profesionalización de la actividad audiovisual con contención técnico-pedagógica específica por parte del equipo académico de Palermo TV*. *PalermoTV es un espacio de formación profesional multidisciplinaria especializado en producción de imágenes audiovisuales. En este se integran conocimientos provenientes del campo del arte, del cine y la fotografía, de las ciencias, del diseño, de la tecnología digital, de la gestión y de la producción. En PalermoTV convergen las diversas asignaturas relacionadas con el área de la comunicación audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación, donde se desarrollan experiencias académicas de alto valor formativo para los futuros profesionales del medio.

Pitching: presentación de proyectos audiovisuales. El acercamiento a la experiencia profesional en el aula.**Natalia Tito.** [Universidad de Palermo]

En la presente ponencia se busca, a partir del análisis de pitchings de alumnos, exponer cómo la instancia de presentación final logra que el alumno consolide un proyecto de guión, analice y destaque los elementos centrales de su propia idea y diseñe una presentación atractiva para espacios de venta profesional.

Reflexiones y practicas Experiencias Estéticas en los primeros años.**Rosa Violante y Claudia Soto.**

En las Experiencias estéticas en los primeros años es el adulto, educador, docente, quien vincula al niño con experiencias sensibles: con la imagen, el movimiento, la música y la palabra con sentido "bello". Así, se establece un "trialogo" entre el pequeño, la obra y el adulto, que arma la trama de la enseñanza. Se trata de propiciar en los niños pequeños experiencias que se conviertan en tiempos de "fiesta", de romper con lo cotidiano para maravillarse con un tiempo estético. Pagados.

El aula como espacio de intercambio proyectual con el mundo laboral.**Fabiola Knop.** [Universidad de Palermo].

El Programa Trabajos Reales para Clientes Reales es un área que explora las necesidades puntuales del mercado laboral y las vincula con la creatividad, innovación y producción académica. Las fortalezas del sector se vinculan con la fidelización de las empresas y el crecimiento de los proyectos institucionales, obteniendo productos de nivel profesional que se adecuen a las demandas del mercado. Para la difusión del programa se ofrece a las empresas un sistema de comunicación que comprende la publicación en la Info, el periódico de la Facultad, su marca en la Web y el compendio de fotos tomadas en los diferentes momentos del concurso.

Un paso articulado ...

Jorgelina Segretin.

Es de crucial importancia que se pueda articular de manera fehaciente un ingreso adecuado al nivel secundario. Esto supone dar continuidad a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes que comienzan la nueva etapa, tomando a la escuela primaria como instancia necesaria para que la transición sea lo más eficiente y eficaz. Para esto es necesario desarrollar procesos de articulación inter e intra institucional para que, entre otros aspectos, los equipos de gestión y los docentes de ambos niveles (primaria y secundaria) construyan espacios de intercambio y de trabajo colaborativo con la participación de alumnos y familias. Un factor de crucial importancia es la inclusión de los padres en este proceso de elección que permitirá a los alumnos un ingreso adecuado en el que se pueda establecer el vínculo con la familia, e institucionalizar acciones que la incluyan para acompañar a los alumnos en la nueva experiencia, atender sus necesidades, demandas, preocupaciones y sostener su proceso educativo.

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

Julieta Selem. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo detalla la experiencia docente en el Programa de Seminarios Preuniversitarios Colegios DC que desarrolla la facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en distintos colegios de CABA y GBA. 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.

Enseñar a Emprender.

Romina Mariel Estrada. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo aborda la problemática de la empleabilidad y el emprendedorismo. ¿Qué es emprender? Habilidades para emprender.Cuál es la importancia de colaborar en el desarrollo de las competencias emprendedoras en los jóvenes.

Inserción al mundo laboral. ¿Por dónde empezar?

Diseñar el CV y prepararse para la entrevista laboral, dos tareas clave en la búsqueda de empleo.

Lorena Ortiz Izquierdo. [Universidad de Palermo]

En este encuentro teórico-práctico se propone que los participantes conozcan los aspectos más importantes a tener en cuenta para encarar la búsqueda de un empleo, haciendo hincapié en el diseño del Curriculum Vitae y en cómo prepararse antes de una primera entrevista. Como así también generar un espacio para compartir inquietudes de la población laboralmente activa que presencie la actividad.

Viajes de estudio: ¿una estrategia pedagógica?

Maria Julieta Valdemoros.

Contamos con programas tanto para profesores como para estudiantes, para poder estudiar inglés y portugués en Inglaterra, Estados Unidos y Brasil, para poder conocer no sólo el idioma, también se adquiere una excelente experiencia al convivir con familias nativas, lo que permite llegar a hablar el idioma con fluidez y conocer costumbres y tradiciones de la población local.

5. COMUNICACIÓN

5 [A] DESARROLLO DE LA IDENTIDAD INSTITUCIONAL

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B7
Coordina: Susana González

Marketing en carreras proyectuales.

Susana González y Thais Calderón. [Universidad de Palermo]

Las carreras universitarias presentan la particular característica de la fusión entre profesor y profesional. Y el marketing, como disciplina, aporta un conocimiento tan importante como diferencial en las carreras de diseño y comunicación. La experiencia acumulada de la facultad respalda una práctica que es tanto innovadora como exitosa. Los alumnos aprenden marketing no sólo para sus proyectos personales sino para su propio marketing de servicios profesionales. Potencian así su inserción profesional en un mercado altamente competitivo. Los profesores que enseñan marketing se involucran en el proyecto de sus alumnos y, muchas veces, terminan contagiados de las ganas de emprender y del aprender haciendo que los caracteriza. Si somos profesionales profesores, esta situación no va en desmedro del necesario profesionalismo al desempeñar la docencia universitaria. Cómo lograr un adecuado balance entre ambos aspectos, será motivo de reflexión y debate en este espacio de interfaces.

¿Por qué dicen que “el problema es la comunicación”? ¿Lo es?

Nora Socolinsky. [NS Consultora]

Diariamente en las instituciones educativas se suceden “hechos especiales”: directivos que señalan que un número x de colaboradores no cumplieron con determinadas normas. Ambas partes aducen que el problema “es la comunicación”. Los docentes de inglés del turno tarde, tienen numerosos desencuentros con los de castellano de la mañana. Dicen que “el problema es la comunicación”. Los docentes se quejan de conductas de los alumnos y dicen que el problema es “la comunicación que tienen ahora los adolescentes con sus padres”... Y así podríamos dar mil ejemplos más. ¿Les resuenan? Quizás si identificamos el real problema, encontraríamos un modo de comunicar que los minimizara o resolviera.

Responsabilidad Social Empresaria. Educación a la comunidad.

Carlos Papini. [Universidad de Palermo]

Cada vez más a menudo la creación de valor de una institución educativa nos lleva a incluir en la agenda el desarrollo social de la comunidad a la cual sirve. Este concepto de R.S.E. tiene más espacio en los modelos actuales por la motivación que genera en los que participan en las actividades. El concepto básico de R.S.E. clásico debe evolucionar hacia esta una nueva propuesta.

Identidad y Comunicación Institucional. Desafíos y propuesta.

Lino Osorio.

La identidad institucional se plantea como un proceso de construcción permanente, conjunción de su historia, de su ética y de su filosofía, pero también del trabajo cotidiano de todos sus actores. El vínculo entre identidad y comunicación resulta inseparable y, en este sentido, la incorporación de nuevos recursos tecnológicos nos permite el desarrollo de una experiencia institucional que aspira a superar la invisibilidad de las propuestas que, desde la educación pública, se destinan a jóvenes y adultos en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires.

Academia y administración en la encrucijada institucional.

Uriel Bustamante Lozano.

La indagación de la dinámica educativa debe ser asumida e interpretada desde una perspectiva compleja que articula las dimensiones académica y administrativa. La primera, constituida por los planes de estudio, el curriculum, las asignaturas, los contenidos, las pedagogías, las didácticas y las metodologías. La segunda, refiere los marcos normativos, legales y operativos, que necesariamente se encuentran subordinados a lo académico. Esto implica constituir un punto de referencia que defina y caracterice los procesos de formación profesional. Determinar cómo los procesos de gestión se orientan en función de la ejecución de las políticas y principios establecidos en la Universidad, nos sirve

para darnos cuenta de lo aislados o no que podemos permanecer en las tareas que nos proponemos.

Como hacer que una marca educativa cobre vida. *Graciela De Oto.*

El sector educativo tanto a nivel local como internacional ha sufrido numerosos cambios en los últimos tiempos: se ha convertido a la educación en un servicio comercializado globalmente. Instituciones de nivel superior y universidades, están compitiendo cada vez más por estudiantes y personal académico mejor preparado, que los ayude a ampliar su cuota anual de mercado. Desarrollar una marca en instituciones educativas implica, generar una identidad corporativa fuerte y distintiva que logre comunicar las características clave de la organización a una variedad de grupos de interés.

Como planificar sin morir en el intento. *Gabriela Pagani.*

Partiendo de la propuesta de la planificación estratégica situacional se propone desarrollar una serie de sugerencias que permitan al gestor de instituciones educativas plantear objetivos y metas viables que posibiliten el crecimiento organizacional a pesar de la existencia de tensiones entre los distintos actores.

6. ESPACIO COLEGIOS

6 [A] ESPACIO COLEGIOS

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula 1-2
Coordina: Roberto Céspedes.

Jugando atravesamos fronteras.

Cristina Velázquez. [UTN] [Instituto Tomás Devoto]
Jugar es una apertura de posibilidades expresivas integradoras y transformadoras que potencian la imaginación y la recrean en un diálogo entre distintas generaciones. Además, el juego, puede transformarse en el momento en el que atravesamos fronteras sin importar dónde estemos físicamente. Es por todo esto que les proponemos este taller en el que tendrán la posibilidad de demostrar, a través de la creación de un producto tecnológico, que al jugar desarrollamos nuestro potencial creativo, imaginativo y artístico, generando propuestas lúdicas para niños y adolescentes de diferentes lugares del mundo, como parte del proyecto educativo internacional "Un Mundo de Juegos".

Robótica. Programar para despertar los sentidos y abrir caminos.

Claudia Sepp y Santiago Ferreiros Cabrera. [CAECE]
La Universidad CAECE presentará a su robot en vivo junto a la propuesta de talleres y seminarios de programación y robótica para a estudiantes de nivel medio. Una experiencia que, más allá de los contenidos que integran conceptos básicos de programación activados

a partir de desafíos, hace despertar todos los sentidos y abrir caminos a estudiantes curiosos por el futuro de las tecnologías.

El blog, una herramienta para seguir explorando. *Jennifer Huggard-Caine.* [Norbridge]

En tiempos de redes sociales, el blog pasa por nuevos desafíos. El presente trabajo abordará el aporte del blog como creador de aulas red, como disparador al desarrollo emocional de nuestros alumnos y como apoyo en las nuevas tendencias e-learning.

Proyecto de Simulación Profesional Arquitectónica. *Mag. Arq. Iris Schwartz y Ariana Bekerman.* [ORT]

La charla abarca el desarrollo del proyecto pedagógico y de diseño "SPA" en los tres años de especialidad. Mostrar la metodología y la dinámica en los diferentes cursos de la especialidad, su evolución, magnitud y dinámica. La aplicación de simulaciones profesionales como medio de aprendizaje en la escuela media.

Trabajando Juntos por nuestros alumnos.

Maria Andrea Sosa, Silvia Celotti, María Hebe Leotta y Graciela Luján Sammartino. [UTN]

¿Cómo llevar a la práctica los objetivos de Inclusión e Innovación del Programa de Mejora Institucional? ¿Cómo hacer para que nuestros chicos construyan su conocimiento? ¿Cómo incorporar las nuevas tecnologías de información y comunicación en forma productiva en nuestros alumnos? ¿Es posible que nuestros chicos no pierdan su día de clase cuando no pueden asistir a ellas? ¿Cómo ayudar a nuestros alumnos domiciliarios y al Programa "Alumnas Embarazadas, Madres y Padres" del Gobierno de la Ciudad?

De la fiesta de egresados a la cultura universitaria. La adaptación de los estudiantes secundarios a una nueva experiencia, cargada de novedades desafiantes.

Roberto Céspedes. [Universidad de Palermo]

Comenzar un nuevo nivel educativo no siempre resulta una experiencia sencilla para quienes la atraviesan. El paso del nivel medio al superior está cargado de cambios funcionales y estructurales que ameritan al menos una reflexión. Esta situación es dinámica y, por tanto, va mutando significativamente con los años. ¿Cómo se debe actuar en ambos niveles para que los interesados vivan dichas transformaciones de la mejor manera posible? Los últimos años del nivel secundario tienen características culturales que distan bastante de los valores y actitudes esperados para los ingresantes a las universidades. La relación con el conocimiento, la institución, los docentes, el esfuerzo, la masividad resulta cuestionada hasta el riesgo del fracaso. Los docentes de los primeros años universitarios y los de los últimos de la secundaria podrían consensuar algunas pautas para colaborar proactivamente para que este tránsito sea más fluido y natural.

Scholas Labs Jam. Aulas sin paredes.

Wenceslao Zavala. [Universidad de Palermo]

La idea de "un aula sin paredes" fue el motor que la organización Scholas Occurrentes le propuso a educadores, estudiantes, emprendedores y empresarios reunidos en la sede argentina de Google para presentar un enfoque innovador de la educación a través de herramientas tecnológicas y de diseño de servicios.

Como dinamizador del encuentro, que se desarrolló en forma simultánea en cinco ciudades del mundo, se pretende contar la metodología de trabajo de Design Thinking, utilizada para llevar a cabo los proyectos, así como las conclusiones a las cuales se llegó mediante un trabajo de campo. Este proyecto va más allá de una simple aula virtual, se pretende ir más allá de dónde llega la tecnología. El objetivo es buscar soluciones tecnológicas para que la educación llegue a todos lugares a los que todavía no están incluidos en el sistema.

Comunicación e identidad institucional.

Adriana B. Murriello, Alfredo E. A. Coelho Suárez y Andrea S. Ledwith. [Colegio Ward]

La crisis argentina de 2001-2002 significó un cambio de paradigma social y económico nacional. En ese contexto, el Colegio Ward creó el Área de Desarrollo Institucional para revalorizar los ideales fundacionales, crear vínculos, redes y lazos de con la comunidad educativa y social. Así se creó una revista institucional para afianzar las relaciones con la comunidad interna y externa. Con el tiempo se fueron ampliando las funciones del Área: publicidad, marketing, relaciones institucionales e internacionales, convenios, captación de fondos, etc. Se ha preservado intacto un eje vertebrador de la tarea que es la comunicación de la identidad institucional.

23 DE MAYO | TURNO TARDE: 14.30 A 17.30 HS.

1. ENTORNOS DIGITALES Pág. 14

- [C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. [Aula B11]
- [D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. [Aula B10]

2. NUEVOS LENGUAJES Pág. 15

- [C] Nuevos lenguajes. [Aula B9]
- [D] Nuevos lenguajes. [Aula B8]

3. CREATIVIDAD Pág. 16

- [E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B2]
- [F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B3]
- [G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B4]
- [H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B5]
- [M] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B7]

7. EDITORIAL SM Pág. 19

- [A] Editorial SM [Aula 1.1]

1. ENTORNOS DIGITALES

1 [C] EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS EN ENTORNOS DIGITALES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30 hs. | Aula B11
Coordina: Gabriel Los Santos

Diferentes entradas de los textos digitales en el aula.
Valeria Nelly. [UBA, ENS. N° 1]

En la cultura digital interactuamos con textos a través de diferentes pantallas. Desde la experiencia cotidiana vemos que esos textos son algo más que impresos digitalizados; son, en realidad, algo diferente, con propiedades y modos de circulación propios. ¿Por qué "puerta" llegan a la escuela? Presentamos experiencias que muestran diferentes modos en que los textos digitales entran en el aula.

La innovación educativa en diferentes escenarios de disposición tecnológica.

Marianela Sansone y Lorena Betta. [Synthesis]

El trabajo analiza la implementación de proyectos educativos de innovación tecnológica, en dos escuelas del nivel secundario, ubicadas en la Provincia de Buenos Aires. Ambos proyectos tienen como principal objetivo mejorar las prácticas pedagógicas según el paradigma de la educación digital. La innovación no puede ser una receta que se aplique de un contexto a otro, sino una solución que se construye en función del diagnóstico que proporciona el contexto institucional. Los requerimientos de una institución por más puntuales que sean, tienen que pensarse en el marco de un proyecto de innovación tecnológica que se articule con el Proyecto Escuela.

Informática vs. TICs.

Alicia Graciela Siri. [UAI]

¿Será posible la creación del espacio curricular para la Informática como materia? En un espacio propio, con docentes que estudiaron la carrera que les gustaba y los apasiona... ¿Se podrá enseñar como disciplina, la lógica de la programación y el conocimiento sobre su herramienta fundamental, la computadora en todas sus variantes?

El rol de la biblioteca en el entorno digital.

Oscar Rodríguez. [Biblioteca Martín del Barco Centenera (GCABA)]

La biblioteca debería funcionar como agente colaborador del momento actual de la educación, generando proyectos de alfabetización digital y entornos de aprendizaje colaborativo. Teniendo en cuenta esta premisa emanada del manifiesto de la UNESCO y con el advenimiento masivo de Internet, se incorpora esta nueva metodología de trabajo: generar desde la biblioteca un entorno educativo y colaborativo para docentes y estudiantes.

Ecos sobre la experiencia en la formación docente masiva virtual.

Marisa Elena Conde y Alicia López.

A la luz de un recorrido compartido desde los inicios del Curso Básico del Programa Conectar Igualdad en 2010 hasta las Especializaciones del actual Programa Nuestra Escuela, las autoras se hacen eco de los principales desafíos afrontados y reflexionan sobre el rol del tutor en la formación continua virtual de docentes residentes en el interior profundo del país.

Las comunidades virtuales como forma de aprender.

Lorena Bidegain. [Universidad de Palermo]

Desde hace un tiempo los docentes se preguntan si los chats, grupos de facebook, los mails y otros medios de comunicación modifican, de alguna manera, la comunicación en el aula. El uso de la tecnología en este contexto, despierta en muchos docentes la idea de que a los alumnos les altera la forma de estudiar y relacionarse. Es así como existen algunos docentes que replantean el tema y creen que deberían quedar fuera del aula los elementos que puedan distraer la atención de sus estudiantes. Pese a ello, y enarbolando la bandera a favor de la tecnología en aula, esta ponencia intenta reconocer todo lo que aporta a la construcción del conocimiento esta nueva manera de comunicación. Para que esto se logre, el docente deberá estimular la conformación del grupo generando comunidades de aprendizaje virtuales, donde se vuelquen intereses comunes, se establezcan normas de comportamiento y mecanismos de participación, entre otros.

Aprender programación desarrollando videojuegos: una experiencia con Java y LibGDX.

Diego Pablo Corsi y María Gabriela Galli. [UTN]

Los videojuegos son cada vez más usados como vehículo para la construcción de saberes. Relatamos aquí una experiencia I+D+i llevada a cabo en el INSPT-UTN, donde estudiantes de la Tecnicatura Superior en Informática desarrollaron un videojuego utilizando el lenguaje Java y el framework LibGDX. Un análisis de diversas variables ex-ante y ex-post permitió observar una mejora en la cohesión grupal.

Criterios de Formación de Formadores para Educación a Distancia.

Eduardo Díaz Madero.

En educación a distancia pasamos de enseñar cómo utilizar una plataforma a proponer un recorrido formativo que integre lo didáctico, lo comunicacional y lo técnico para cada profesor. ¿Qué criterios conviene que tenga un curso de formación docente?, ¿sobre qué aspectos centramos los esfuerzos? y ¿desde qué perspectiva el docente aprendiz necesita enfrentarse con la EaD? El desafío: Invertir el proceso.

1 [D] EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS EN ENTORNOS DIGITALES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30 hs. | Aula B10
Coordina: Verónica Barzola

Las pantallas invaden la escuela: pistas hacia la alfabetización mediática.

Mariana Bavoleo. [Universidad de Palermo]

La cultura digital es parte de la vida diaria de los jóvenes. Múltiples pantallas invaden los espacios escolares y la alfabetización mediática cobra relevancia para establecer prácticas revitalizadas. La alfabetización mediática no es una simple alfabetización funcional, ni un juego de herramientas; exige análisis, evaluación, interpretación y la adquisición de un metalenguaje específico.

¿Tecnologías, género y educación?

Melina Masnatta. [Girls in Tech Argentina]

La tecnología en las aulas ya son una realidad, pero también nos traen viejas deudas que saldar como la brecha de género digital. Se analiza el caso de Girls in Tech Argentina con desafíos educativos para que adolescentes puedan aprender a programar Apps de celulares con el fin de resolver un problema de su comunidad. Jóvenes, usos y creaciones que sin duda tendrán impacto en los trabajos y sociedades del futuro.

Instagram como herramienta para favorecer el aprendizaje colaborativo en la escuela secundaria.

Héctor Silvero.

El presente trabajo describe la influencia positiva del uso de las redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Siempre se ha enseñado al ser humano (homo sapiens) de una forma formal y metódica. Pero estamos ante la presencia del homo ludens, hombre que juega. En lugar de negar la influencia de las redes sociales en su vida, proponemos considerarlas como herramientas educativas significativas.

Educación digital vs Educar digitalmente.

Sergio Leonardo Abal.

El objetivo fundamental de este trabajo es presentar el proyecto institucional desarrollado por el Centro Educativo Franciscano "Inmaculada Concepción" de Paso del Rey, provincia de Buenos Aires durante el año 2015. La institución cuenta con pizarra digital interactiva en todas las aulas, tanto de nivel primario como secundaria. Asimismo los docentes y estudiantes elaboran actividades y recursos digitales que son compartidos en la plataforma educativa (e-learning) Moodle propia de la escuela.

La Andragogía mediada por la Tecnología.

Elsa R. Valenzuela Torres y Mónica Isabel Herlein.

La Andragogía estudia la forma de enseñar y de aprender de los adultos. El desafío radica en lograr motivar

al alumno, brindando un ambiente donde se propicie el desarrollo del pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Dentro de este marco, las tecnologías propician espacios donde cada alumno puede desarrollar sus habilidades y distintas estrategias.

De competencias y entornos digitales: relato de una experiencia exitosa.

Melina Ignazzi.

Los entornos digitales se presentan hoy como una oportunidad única para acercar al conocimiento a nuestros estudiantes a través del desarrollo de competencias del siglo XXI. Este fue el caso de "The Green Notebook", un proyecto hecho en la escuela pública y reconocido a nivel internacional, el cual alcanzó dicho objetivo derribando todo tipo de barreras. Una experiencia para animarse al cambio.

Las GAFE (Google Apps for Education) trascienden el aula y... ¡países!

Mariela Duarte. [Ballester Deutsche Schule]

El presente trabajo describe la experiencia de la utilización de las GAFE (Google Apps for Education) en el viaje de Intercambio a Alemania, realizado por alumnos de 4to y 5to año ES del Instituto Ballester Deutsche Schule.

2. NUEVOS LENGUAJES

2 [C] NUEVOS LENGUAJES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30 hs | Aula B9
Coordina: Marina Mendoza

Retroalimentación en la evaluación de ensayos.

Maria Laura Mastantuono. [Universidad de Palermo]

El nivel de escritura académico varía y el mismo se ve reflejado en los ensayos presentados. Al analizarlos, surge la preocupación sobre la relación enseñanza-aprendizaje. De esta manera se plantean qué estrategias podrían involucrarse para que el proceso sea significativo en cuanto a escritura y análisis de textos filmicos; por ejemplo, la importancia de la evaluación diagnóstica.

La comunicación asertiva.

Adriana María Herl. [Colegio Eduardo Holmberg]

Cuán estratégicas y productivas pueden resultar las relaciones en los distintos ámbitos si se sabe manejar conductas asertivas. Logrando una congruencia entre lo que se piensa, se siente y se expresa se puede obtener la empatía del otro. La importancia de la elocuencia.

La diversidad como práctica de libertad en el aula.

Esteban Maioli. [Universidad de Palermo]

La clásica obra de Freire sobre las prácticas educativas como estrategias sociales para promover la liberación de los oprimidos aún sigue interpelando al conjunto de las Ciencias Sociales. La ponencia pretende revisar los aportes de Freire para reflexionar sobre la educación como práctica de la libertad para aquellos que son objeto de discriminación social en el ámbito escolar.

La parodia en la publicidad. Análisis de casos.

Lorena Steinberg. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo busca describir algunas operaciones enunciativas de publicidades gráficas y audiovisuales de marcas nacionales y multinacionales, así como también a discursos que den cuenta de la instancia de reconocimiento y que remitan a fenómenos discursivos de retoma, en los que la inclusión, cita, alusión, etc. a las primeras, sea predominante.

Volver a crear gracias a las tecnologías.

Andrea Rocca.

La cultura Maker y DIY (hazlo tu mismo) han tenido una revalorización en este último tiempo. Con la llegada de la impresora 3D y placas robóticas a precios accesibles, la escuela puede promover que los alumnos dejen de ser pasivos frente a las nuevas tecnologías, y comiencen a crear y a ejecutar.

Diseño infográfico, nuevo recurso para el proceso de la enseñanza.

Mara Clarisa Tornini. [UAI]

Es una explicación visual y sintética. Resultado de un proceso complejo con el fin de integrar texto e imagen para transmitir una determinada información al lector de manera clara, sencilla. Da la posibilidad de entender en un instante una información. Revaloriza la función explicativa didáctica de la imagen. Las infografías estáticas y animadas interactivas son un nuevo recurso para la enseñanza.

Educación y trabajo- prácticas profesionalizantes.

Nelly Monicault.

Es una propuesta que pretende poner en cuestión la Educación al mundo del trabajo. Responde algunos enigmas en el presente y futuro de los jóvenes ante la necesidad de experiencias previas. Se plantea cómo gestionar, planificar y evaluar las prácticas profesionalizantes desde la Educación hacia y fuera de lo formal. La Crujía.

2 [D] NUEVOS LENGUAJES

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30 hs | Aula B8
Coordina: José Luis Pérez Larrea

La implementación del programa conectar igualdad: una mirada desde las percepciones de los directivos.

Alejandra Patricia Maccagno.

En el complejo proceso de integración curricular de la tecnología hay muchos agentes implicados y muchos factores que determinan su calidad. En el proyecto de investigación que aquí se comunica se pone la mirada en el directivo escolar y sus representaciones acerca del uso de las netbooks y el impacto del Programa Conectar Igualdad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en escuelas secundarias de Jujuy. Este estudio cuali-cuantitativo en proceso, tiene lugar en el marco del Trabajo Final de la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías, del Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba.

Filosofía. Un espacio abierto a la vida cotidiana.

Raúl Calmels.

La filosofía desde la experiencia práctica supone trabajar con energía. Apasionarse con lo que uno dice y hace. La originalidad y el diálogo son estrategias fundamentales en su dictado. Es importante trabajar con cine-debate, canciones, guías de estudio, etimología de las palabras, partir desde la misma realidad adolescente para construir conceptos filosóficos y así lograr una "educación personalizada", donde se valore al educando. Entendiendo a la filosofía como un espacio abierto, perteneciente a la vida cotidiana.

Proyecto Coaching. Ontología del Lenguaje. Mediación y Liderazgo.

Esther Carmen Peluffo. [Colegio Dardo Rocha].

Desde 1995, se implementa en el Colegio Dardo Rocha (Buenos Aires) el Proyecto Educativo en base al Coaching, la Ontología del Lenguaje, el Liderazgo y la Mediación como herramientas de desarrollo de las Potencialidades Humanas. El ciclo se desarrolla desde nivel Inicial hasta superior. Se egresa con el título de Junior Coach. El Proyecto favorece la integración y el desarrollo de las habilidades comunicativas individuales y grupales. Incrementa la creatividad y prepara en la formación de actitudes y valores que impulsan la libertad y el respeto para actuar de manera efectiva en las distintas áreas de la vida.

El lenguaje del pensamiento.

Carla Busularo. [Universidad de Palermo].

Integrando el modelo de Inteligencias múltiples en el aula, los contenidos de aprendizaje se diseñan para que el alumno tenga una experiencia personal guiada y active sus áreas inteligentes con una propuesta personalizada. Ofrecer algo personal al mundo, implica conocer dónde está mi talento, cómo lo exploro y qué lenguaje uso para comunicarlo.

Interpretando los resultados de Google.

Crístian Valussi. [Universidad de Palermo].

Los usuarios insertan una frase clave en la barra de búsqueda de Google y el potente buscador entrega sus resultados. Hablaremos de donde salen estos re-

sultados y cómo Google los genera. Toda la charla se basará sobre el posicionamiento web orgánico, el posicionamiento web comercial y el posicionamiento social y multimedia. Estudiaremos el comportamiento de los usuarios al ver los resultados.

Entornos de aprendizaje de habilidades: la experiencia de EcoDebate Joven.

Lucía Burtnik.

El futuro está, más que nunca, teñido por la incertidumbre. Educar para un mundo que no conocemos es un desafío que nos pone en jaque. Cuando hasta las posibilidades laborales pueden ser redefinidas, algunos elementos puntuales, extremadamente humanos, se destacan. Aprender habilidades es aprender a estar preparados para poder llevar a su máximo el potencial de nuestros alumnos.

Hiperconectad@s.

Claudio Gonzalo Peña.

Los teléfonos celulares (Smartphone), las redes sociales o el WhatsApp, se han convertido en los últimos tiempos en un elemento de gran importancia entre nuestros alumnos desde primero a quinto año. Por ello existe una preocupación cada vez mayor por las implicancias educativas de este proceso. La relación entre educación y nuevas tecnologías desborda hoy, en este nuevo contexto de hiperconectividad. Es necesario, por ello, reflexionar sobre la educación en un contexto en el que la tecnología se hace presente en todos los ámbitos de la vida de las personas, en especial en nuestro caso; los adolescentes de la Escuela Dr. José Vicente Zapata. Pretendemos observar cómo está influyendo las nuevas tecnologías (Smartphone) no sólo en el aprendizaje sino en todos los procesos que conforman lo que entendemos por educación, para valorar sus riesgos, pero, sobre todo, las grandes oportunidades que nos ofrecen.

3. CREATIVIDAD

3 [E] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30hs | Aula B2
Coordina: Mercedes Massafra

¿Es posible enseñar la creatividad?

Claudia Barbera. [Universidad de Palermo]

¿Es posible estimularla!, ya que es una condición que todos los seres humanos poseemos. Creatividad: capacidad de crear algo, de forma original con la intención de transformar el entorno. Nuestro gran desafío es formar alumnos creativos en el SXXI, replanteando nuestra Pedagogía reflexionando: ¿Qué actividades realizar

para estimular el ser creativo de nuestros alumnos? ¿Cómo cambiar nuestro entorno áulico?

La tarea del profesor tutor, acompañante del aprendizaje del alumno.

Adriana Patricia Mele.

La tutoría se fundamenta en la importancia del conocimiento de cada grupo escolar si se desea tener una educación más adaptada a las necesidades y dificultades de los alumnos. En dicho sentido, la definición formal del espacio del profesor tutor -como quién se ocupa de atender problemas pedagógicos y conflictivos escolares- es clave dentro de la escuela.

Vení a entrenar tus ideas. Aprender a emprender.

Jesica Candendo. [DG de Emprendedores GCBA].

Capacitación presencial y virtual en habilidades emprendedoras. Pensada para todos aquellos que quieren crecer profesionalmente, comenzar un emprendimiento o escalar un proyecto ya en marcha. Formamos personas para que descubran su talento creativo y generen valor para la sociedad.

Neuropedagogía aplicada: Formando aprendices expertos. Experiencias y resultados en Patagonia.

Héctor Raúl De Orta. [Complejo Educativo Everardo de Casa Tilly]

Inaugurado en el año 2000, en Rada Tilly, Patagonia, el Complejo Educativo Everardo de Casa Tilly aplica un modelo pedagógico y de liderazgo basado en Neurociencias. Desde Nivel Pre-Inicial hasta Preuniversitario, la Neuropedagogía como línea fundacional logra que conceptos como diversidad, planificación por preferencias neuronales, inteligencia emocional, evaluación formativa, trasciendan del paper académico al aula, sistemáticamente. La ponencia expone experiencias, procesos, el innovador modelo de gestión académica, proyecto, RRHH y comunicación. Principalmente, detalla mediante ejemplos multinivel aplicaciones áulicas concretas de las últimas teorías sobre el aprendizaje como proceso constructivo a nivel neuronal, perfiles y resultados, tras cinco promociones de egresados.

La delgada línea roja.

Mariano Macherione. [Universidad de Palermo]

Muchas veces, por la tensión social que genera la evaluación final, se pretende darle -a esta evaluación final- un carácter de objetividad incuestionable que se contradice notoriamente con la forma en que se ha llevado a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. En especial cuando se encuentra en el límite entre aprobar y desaprobado. La subjetividad con la que un docente interpreta y evalúa durante el proceso y la forma en que un estudiante reflexiona y se apropia de los contenidos específicos de una materia, no deberían perderse en el examen final como si este fuese un momento desligado del proceso de enseñanza-aprendizaje y no una parte importante del mismo. Esta delgada línea roja entre el 3 y el 4 debería estar definida entonces por cómo se abordan los contenidos y no por el mero

hecho de abordarlos. Es el docente el responsable de esa interpretación.

Ser docente hoy.

Alicia Muñoz.

Los profesores se perfeccionan sobre, el qué enseñar, pero no sobre el cómo enseñar, a quien enseñar, para qué enseñar, repitiendo prácticas totalmente perimidas. Esta charla, por sus características, permitirá: a) La reflexión sobre el hacer; b) La práctica docente y las nuevas corrientes pedagógicas; c) La creatividad para el logro de un aprendizaje significativo.

Recetas de cocina molecular para aprender química.

Marcela Aljandra Carrivale.

Esta propuesta didáctica surge de la motivación e inquietudes que mostraron alumnos de 4to año de una escuela secundaria (ESSOP N°3163). El objetivo de la misma es el aprendizaje de Coloides y su clasificación, mediante la cocina molecular. Se observó la importancia de usar la "cocina" como un laboratorio de química en escuelas que carecen del mismo.

Integración Pedagógica de videojuegos del estilo de Minecraft en las clases de Matemática de primer año de la escuela secundaria.

Silvina Busto. [UNQ].

El propósito es dar a conocer diversas estrategias metodológicas llevadas adelante en un curso de primer año de matemática de secundaria. Se planificaron para ejercitar conceptos matemáticos a través de construcciones realizadas con los videojuegos Minecraft y Minetest, atendiendo al modelo pedagógico denominado "gamificación". Resulta muy beneficioso aprovechar el interés que los estudiantes tienen acerca del juego y pensar en cómo les gustaría aprender en la escuela, acercarse a su realidad cotidiana, ver cómo los chicos juegan y poder usar esas herramientas en clase, ejercer un rol de facilitador ayudándolos a construir conocimiento significativo.

3 [F] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30hs | Aula B3
Coordina: Ariana Bekerman

Seminarios de Capacitación Continua.

Ariana Bekerman. [ORT]

La charla abarca la creación, desarrollo e implementación de los Seminarios Construcciones dentro de la Escuela ORT. Estos talleres logran vincular el mundo académico y el mundo laboral para los alumnos de último año de la escuela. Los integra con profesionales y temáticas de tendencia y los ayuda en su elección vocacional.

La clase conectada.**Sabrina Espasandin.**

En el mundo actual, la clase digital no es cosa del futuro. Maestros, alumnos y escuelas se conectan con pares al otro lado del planeta, colaboran, y aprenden del mundo interactuando con él. Las paredes del aula caen y se abre un sinfín de posibilidades. Pero ¿cómo generamos experiencias de intercambio significativas? Con ejemplos reales, analizaremos las posibilidades que la tecnología ofrece.

Buscando la inspiración y trabajando para alcanzarla.**Ileana Ratnoff.** [Universidad de Palermo]

Por medio de actividades ajenas a la materia en estudio, se intenta llegar al alumno proponiéndole situaciones que lo sacan de la zona de confort esperado. Se intenta que el alumno deje de pensar en la nota, que pueda llegar a relajarse y vincularse con el arte desde otro lugar.

El agujero negro entre la teoría y la práctica profesional.**Cacilia Nikoniuk.**

El presente trabajo presenta el análisis de uno de los momentos más significativos de la vida del nuevo profesional: el paso desde la teoría a la práctica profesional (momento pensado como un gran agujero negro). ¿Cuáles son las variables educacionales que hacen que ese difícil paso en la vida del joven profesional sea más sencillo o más complicado?

La inclusión de las personas con necesidades educativas especiales.**Pamela Fernández Colella.**

El presente trabajo aborda la inclusión de las personas con necesidades educativas especiales (física, sensorial, motora y/o intelectual) dentro del sistema educativo de Nivel Medio y Superior. Herramientas para una inclusión exitosa tanto para los docentes como para los alumnos. Importancia de los Intérpretes de Lengua de Señas Argentina (LSA), maestros integradores y acompañantes terapéuticos.

Arte-TIC.**Eugenia Mosteiro.** [Universidad de Palermo]

La temática de este proyecto tiene como objetivo entender cómo interacciona la tecnología educativa. La misma facilita la enseñanza, colabora y genera construcción de conocimiento. Asimismo, se intenta entender cómo lo digital toma protagonismo y el arte efímero vuelve a ser concebido desde un accionar lúdico dentro de un proceso creativo. En ese proceso el estudiante incluye su producción y genera su propia propuesta partiendo de un juego en el que el compromiso y la toma de conciencia son fundamentales para llegar a un buen resultado académico-profesional.

Aprendizaje basado en Proyectos. Desafíos reales.
Jennifer Berman y Débora Malamud. [Triciclo Consultores]

El sujeto es un ser integral cuya educación debe considerarse inmersa en un sistema complejo. En base a esto, nuestro objetivo es formar un sujeto competente en el siglo XXI, capaz de discutir, reflexionar y pensar críticamente. Educar en competencias es fundamental para construir sujetos críticos, innovadores, integrales y desarrollar habilidades cognitivas y no cognitivas indispensables para enfrentar desafíos presentes y futuros. El modelo de aprendizaje basado en proyectos permite desarrollar competencias y habilidades, y abordar las temáticas y contenidos educativos holística y multidisciplinariamente. Bajo esta metodología, el aprendizaje se da a partir de una situación problemática presentada a los estudiantes como desafío a resolver de forma colaborativa, proactiva e independiente. De esta manera se logra una apropiación de los contenidos, al llevarlos a la "vida real", en definitiva, un aprendizaje significativo.

**3 [G] DE LA PROPUESTA CREATIVA
A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA**

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30hs | Aula B4
Coordina: Alfio Maccari

Análisis del impacto de las redes en el ámbito educativo.**Analia Baiz** [Universidad de Palermo]

Este trabajo propone analizar y reflexionar acerca del lugar de importancia que han tomado las redes sociales y de cómo éstas impactan en nuestra vida, sobre todo en el ámbito educativo. Luego de la realización de un trabajo de campo, consultando y preguntando a diferentes actores partícipes de la educación como: alumnos, profesores, directivos, padres y trabajadores del área, y analizando sus respuestas, se podría inferir acerca de algunas cuestiones que suceden en las relaciones de los grupos y de cómo la educación siempre tuvo que batallar contra los miedos y la inseguridad. La mirada de los otros puesta en nuestros dichos y actos con tal alto nivel de exposición como en las redes, impacta en nuestra vida, en este caso educativa. Pretende además poner en valor la importancia de generar espacios que eviten la segregación y favorezcan el encuentro a través de la comunicación bien entendida, haciendo hincapié en las actividades compartidas y en el hecho de que las diferencias dinamizan y enriquecen a la cultura.

Diseñando libros escolares: ecosistema de medios de papel y digitales.**Noemí Binda.** [Universidad de Palermo]

El diseño de un libro de texto escolar responde a un proceso de creación multidisciplinar. Hay un largo y sinuoso recorrido, desde los textos originales de autor hasta la fabricación del libro, y de allí hasta los estu-

diantes. El diseño del libro escolar hoy va pivotando en un ecosistema integrado por medios híbridos, digitales, redes sociales. Atrás quedó la controversia papel versus digital.

Exploración y creatividad en la Sastrería.**Fabrizio Kozlowski.** [Universidad de Palermo]

El presente trabajo aborda la experiencia de la clase de Taller V - Sastrería en la carrera de Diseño de Indumentaria en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La experiencia transita los procesos de creatividad y construcción en las técnicas de ensamblado. Además rescatamos el aporte invaluable de la batería de materiales de armado interior que le comunican a la estructura cuerpo o rigidez con impecable precisión, acelerando los procesos de producción. Los mismos logran acabados exteriores estéticamente perfectos. La valoración de estas técnicas podemos desarrollarlas en mi cátedra, concretando esos mismos procedimientos de trazado, corte y ensamblado.

Interioridad y exterioridad en los procesos creativos.**Marcelo Lo Pinto.** [Universidad de Palermo]

Usualmente nos enfrentamos en las situaciones áulicas que se hallan ligadas a procesos creativos, con ciertas resistencias a participar de ciertas propuestas, ya que como todos sabemos, al expresarnos mostramos tanto nuestras virtudes así como nuestras limitaciones. Es ahí donde ciertos conceptos como: "vacío", "presentación", "representación", "pertenencia", presentes en la teoría de conjuntos, nos ayudarán a desplegar tales ideas, y de este modo, al ser pensados, ser asimilados como herramientas en los procesos creativos.

Educación y... ¿después?.**Alfio Maccari.** [Universidad de Palermo]

Desde siempre hemos leído, visto y participado de largos debates y diversas opiniones sobre el rol mismo de la educación. Propuestas, hipótesis y distintos caminos que sin duda fueron creando y formando las distintas escuelas y los distintos programas pedagógicos. El desafío de llevar al alumno desde su infancia hasta su juventud en un marco que fomente la participación, la cooperación y la colaboración, y que por sobre todo lo haga pensar, crecer como persona y captar la mayor parte del conocimiento posible que garantice, quizá, un pasaje fluido entre etapas educativas. En los últimos años vimos como se han ido integrando aun mas estas etapas, creando un pasaje entre ellas casi invisible y para nada traumático que lleva al alumno a la meta soñada: el título universitario. Un carrera que por la forma de su recorrido resulta mas un camino con un fin, que el inicio de un largo proceso de preparación para la vida real. El primer día de salita de colores, el ingreso a la primaria, la experiencia adolescente de la secundaria, el ser universitario y... ¿después? Las universidades modernas, hace tiempo ya, empezaron a plantear el rol del universitario como profesional del mundo real, y es ahí donde abordaremos algunos casos e intenta-

remos entender al título como la línea del comienzo y no como la meta.

Creatividad y pedagogía: Dos aliados inseparables.

Martín Sánchez Morales.

La ponencia busca indagar sobre los dispositivos pedagógicos que facilitan la integración multidisciplinar en el aula fomentando la conformación de comunidades de trabajo cooperativo en donde la creatividad se presenta como una meta para la construcción de saberes socialmente válidos.

Propuesta metodológica para el trabajo con Recursos Educativos Abiertos.

Luis A. Arias Verdecia.

La ponencia aborda una propuesta metodológica para el uso de Recursos Educativos Abiertos para contribuir al perfeccionamiento del aprendizaje de la asignatura Historia en la Universidad de las Ciencias Informáticas. Estos medios han cobrado fuerza en la medida que avanza el desarrollo tecnológico y se incorporan las Tecnologías de la Información al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La lecto-escritura en clase como producción de sentido de la alfabetización académica.

Constanza Lazazzera. [Universidad de Palermo]

La impronta distante que la enseñanza académica tradicional impone a los alumnos universitarios -forzando la lectura de gran cantidad de material fuera de clase luego de apenas un breve enunciado de contenidos- atenta contra la gestación de criterios propios. Para superarla, se propone la articulación de la lecto-escritura guiada en el propio ámbito áulico, con una mirada integradora que hace crecer el protagonismo del estudiante en el proceso del aprendizaje. Esta dinámica le permite saltar las vallas de la incompreensión generada por la ausencia de guía y le otorga las herramientas para la búsqueda de saberes profundos vinculados a la esencia de su futura competencia profesional.

3 [H] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30hs | Aula B5
Coordina: Marisa Cuervo

Foro de Proyectos de Graduación: exposición y debate en las carreras de grado.

Marisa Cuervo y Mercedes Massafra. [Universidad de Palermo]

El Foro de Proyecto de Graduación es un encuentro que tiene como objetivo hacer visibles los avances de los estudiantes en sus trabajos finales de grado y la posibilidad de intercambiar ideas y propuestas con otros estudiantes. La modalidad de Foro permite que los es-

tudiantes, coordinados por un docente, expongan ante sus pares y otros estudiantes los objetivos, el recorrido y los aportes de su trabajo final, para luego realizar una puesta en común que les permita tomar aquellas sugerencias que surjan de las exposiciones y enriquecer las propuestas temáticas de los estudiantes que están próximos a iniciar su Proyecto de Graduación.

Veo Dibujo / Pienso-Diseño: De la cabeza al papel.

Ludovico Jacoby. [Universidad de Palermo]

Formas de ver y formas de pensar en términos de diseño en la etapa de las ideas. El inspirador como disparador. De la hoja en blanco a la hoja con contenido. El dibujo como medio para expresar pensamiento proyectual. El dibujo que da cuenta, el dibujo que sugiere ...

Formación docente en la Universidad: dispositivos y estrategias.

Karina Agadia. [Universidad de Palermo]

Desde la cátedra de Introducción a la didáctica del Programa de Capacitación Docente de la Universidad de Palermo se proponen estrategias de innovación en las prácticas de enseñanza en el aula universitaria. A partir un conjunto de dispositivos de formación docente y estrategias didácticas se plantea la construcción de un saber crítico y fundamentado. Enseñar en la Universidad requiere de nuevos lenguajes que superen el formato establecido de la clase magistral a partir del diseño de una enseñanza dinámica, creativa y original.

Una propuesta sobre educación patrimonial.

Marcelo Torres.

El presente trabajo presenta una propuesta didáctica que genere un sentimiento de pertenencia y protección del patrimonio histórico y arqueológico en alumnos de 2° y 3° ciclo, en la localidad arqueológica con arte rupestre "Los Colorados" (La Rioja, Argentina).

¿Nos encontramos en la Biblioteca?

Eugenia Alvarez Del Valle. [Universidad de Palermo]

En esta ponencia compartimos una estrategia para acercar al alumno a la biblioteca, tanto al espacio físico como a la biblioteca virtual. Dada la accesibilidad a la información por internet, los alumnos tienden a citar fuentes no confiables, con poca solvencia académica. Este trabajo refiere una forma de realizar un encuentro productivo y provechoso entre el alumno y los autores en la biblioteca.

Creatividad en las escuelas.

Augusto Manzano

El presente trabajo aborda a la creatividad en múltiples enfoques. Definición de Creatividad. ¿Inteligencia y Creatividad? La Creatividad como capital social. La inspiración. ¿Quiénes son creativos? Herramientas para crear. El fin de la escuela tradicional. El papel del educador. El principio y el final. Los medios de comunicación. Redes sociales (Twitter, Facebook, Youtube). Los nuevos profesionales. Menos ciencia más arte. El caso Leonardo. La humanización de la creatividad. Los postulados. Objetivos: Proporcionar una experiencia

creativa de alto impacto en los participantes; generar en los protagonistas la necesidad y el deseo de actuar; provocar reflexiones conjuntas a través de la actividad.

Prevención del consumo de sustancias: juegos y creatividad.

Alicia Romero.

Trabajo de experiencia. Prevención del consumo de sustancias: juegos y creatividad. El trabajo se desarrolló en alumnos de 3° y 4° año de la Escuela Secundaria N° 736 de la ciudad de Pto. Madryn. Fundamentación: La adolescencia es una etapa del desarrollo vital de los seres humanos que se caracteriza particularmente por cambios biológicos, psicológicos y sociales. Objetivos: Abordar cuestiones relativas al desarrollo biológico, psicológico y social: Actividades: Comunicación: Juego; MAPA MIND; Mitos y Creencia: Juego de encastre; Representaciones; Aplicación de lo aprendido con otro curso; Evaluación en Cesia Pozzi.

Proyecto de Investigación. Cómo pasar de la adaptación al pensamiento creativo.

Fernando Caniza. [Universidad de Palermo]

La modalidad de Proyecto de Investigación, que realiza la UP al final del curso de grado en todas las carreras, demuestra que es posible impulsar nuevos paradigmas con un trabajo innovador. Los alumnos descubren su interés por la lectura y el desarrollo de nuevas ideas, si se estimula el pensamiento crítico y se valora su rol como protagonistas de la investigación.

3 [M] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641
Segundo turno: 14:30 a 17:30hs | Aula B7
Coordina: Marina Mendoza

De la educación técnica a la formación universitaria.

Marina Mendoza. [Universidad de Palermo]

Las exigencias de un mercado laboral dinámico y cada vez más competitivo, demandan la formación de profesionales capacitados para adecuarse a escenarios de diversa complejidad. La ponencia reflexiona sobre la propuesta de integrar a los diseños curriculares de las distintas áreas de la Facultad de Diseño y Comunicación, los Ciclos de Complementación Curricular. Estos ciclos funcionan como un complemento a la educación técnica, habilitando a los estudiantes con formación terciaria a obtener un título de Licenciado con validez oficial que lo habilita a ejercer su profesión en todo el territorio nacional. Esta articulación interinstitucional contribuye a lograr el perfil de egresado que el campo profesional requiere, al mismo tiempo que responde a las necesidades formativas del estudiante contemporáneo.

Productores y promotores culturales.**Luciana Silvestri.**

Estudiantes de segundo año del nivel secundario gestionan su propia página web o blog para difundir las lecturas y las producciones ficcionales que realizan en el taller de lectura y escritura. Se valen de las nuevas tecnologías y asumen el rol de productores y promotores culturales, mientras comparten e interactúan entre pares.

Escribir la reflexión.**Milagros Schroder.** [Universidad de Palermo]

El trabajo aborda la problemática de escribir la reflexión. Luego de transitar la lectura de "Escribir, leer y aprender en la universidad" (Carlino, 2005) en el marco del Programa de capacitación docente de la UP, escribir la reflexión plantea pensar por escrito lo escrito. Esto es sugerir un modo de reflexión sobre el proceso realizado en cada encuentro, un modo de volver sobre nuestro propio aprendizaje y de construir nuestros propios andamiajes.

Docentes, alumnos y aulas creativas.**Claudia Rosales.**

La creatividad ha sido un concepto utilizado de distintas maneras en la educación.

El presente trabajo intenta desentrañar y ejemplificar aulas creativas con docentes y alumnos trabajando en este sentido. Trabajamos la creatividad individual y colectiva, analizamos obstáculos y condiciones que la propician y consideraremos las exigencias didácticas para la estimulación y desarrollo de aulas creativas.

Educación la creatividad.**Inés Boente**

Ser creativo forma parte de la esencia del ser humano. Somos seres creativos, cada uno con su propio modo e ideas. Crear es despertar de "uno mismo", es nuestro núcleo. Es utilizar los procesos de pensamiento en forma libre, conectados emocional y psíquicamente con nuestro interior, dando frutos que tendrán esta impronta personal. ¿Cómo se educa la creatividad para desarrollarla sin perder la impronta propia?

Construcción de identidad institucional post crisis mediática.**Gabriela Fabrizio.** [Universidad de Palermo]

Las crisis comunicacionales marcan un antes y un después en la identidad de una compañía. El presente trabajo describe cómo delinear nuevas estrategias que no nos alejen de la identidad que deseamos construir como organización.

¿Cómo ir hacia una imagen? Una preocupación metodológica.**Fernanda Alarcón.**

Propongo repasar el camino de mi investigación de tesis de maestría, un recorrido que buscó mirar las películas de Lucrecia Martel desde una perspectiva de género. En el final, lo que aparece con más fuerza es una preocupación metodológica, una inquietud que ahora

se muestra cercana a la pregunta que reitera Serge Daney: ¿Cómo ir hacia una imagen? ¿Cómo escribir, cómo abordar el cine cuando éste implica esta oscilación constante? Pensar con las imágenes y pensar con los géneros desató un gesto múltiple, un movimiento abierto, inquieto y desafiante, un ejercicio tan movedizo como mirar una película.

Implementación de un sistema de gestión administrativa escolar para mejorar el rendimiento académico.**Carolina Barbuza.**

El Liceo Agrícola "D.F. Sarmiento" es un colegio técnico pre-universitario dependiente de la UNCuyo. Durante el ciclo lectivo 2015 se implementó un sistema de gestión administrativa escolar de desarrollo regional, con el objeto de lograr mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Esta aplicación permitió mejorar la calidad de los procesos administrativos escolares como documentación de exámenes, registro de notas y crear una base de datos de toda la comunidad educativa. Por otro lado, esta herramienta resultó sumamente útil para mejorar la interacción y comunicación entre todos los actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En particular, se logró una mayor participación de los padres en el mencionado proceso lográndose así una baja en los índices de desgranamiento y repitencia que se venían registrando.

7. EDITORIAL SM**7 [A] EDITORIAL SM****Lunes 23 de mayo | Sede Cabrera 3641****Primer turno: 14.30 a 17.30 hs. | Aula 1-1****Coordina: Paulina Ruiz Fernández****La digitalización de la escuela: contexto actual, retos y caminos.****Lic. Aida García Mieza.**

Claves para liderar la transformación del centro educativo y lograr la institucionalización del cambio. (EDITORIAL SM)

24 DE MAYO | SEDE CABRERA | 10 A 13 HS.**1. ENTORNOS DIGITALES****Pág. 19**

1 [E] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B11]

1 [F] Experiencias pedagógicas en Entornos digitales. [Aula B10]

2. NUEVOS LENGUAJES**Pág. 21**

2 [E] Nuevos lenguajes. [Aula B9]

2 [F] Nuevos lenguajes. [Aula B8]

3. CREATIVIDAD**Pág. 22**

3 [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B2]

3 [J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B3]

3 [K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B4]

3 [L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. [Aula B5]

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

6. ESPACIO COLEGIOS**Pág. 25**

6 [B] Espacio Colegios. [Aula 1.2]

1. ENTORNOS DIGITALES**1 [E] EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS EN ENTORNOS DIGITALES****Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641****Primer turno: 10 a 13hs | Aula B11****Coordina: Patricia Iurcovich****Importancia del lenguaje visual en entornos virtuales.****Mónica Arauco.** [UTEPSA]

El uso incorrecto de lenguajes visuales en el diseño de entornos virtuales de aprendizaje, puede disminuir de manera importante la eficiencia de procesos enseñanza e incluso puede ser un factor de frustración para los estudiantes. Para potenciar el proceso de aprendizaje, se proponen pautas gráficas claras y sencillas para el diseño de estas herramientas.

Aspectos críticos en los procesos de instalación de Programas Digitales en la escuela.**Edmundo Adolfo Cánepa.** [CEF Inmaculada Concepción]

Toda institución educativa que decide instalar un Programa de Educación Digital en su entorno pedagógico-didáctico, pasa necesariamente por varios momentos críticos en el desarrollo de dicho proceso. Muchos son los aspectos a considerar en la gestión de una escuela en clave digital, sobre los que proponemos compartir nuestra experiencia de desarrollo del programa y sus dimensiones de análisis.

La formación académica y digital en el nivel universitario. Experiencia de aula.**Lorena Betta.** [Universidad de Palermo]

La era digital ha modificado las formas de acceso, producción y circulación de los conocimientos. Los jóvenes que ingresan hoy a la Facultad, necesitan una formación académica actualizada que incorpore las competencias digitales necesarias para aprender a

investigar, leer y producir textos académico-científicos en tiempos de la Web. La propuesta parte de una experiencia de aula desarrollada en el espacio curricular Introducción a la investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación donde se incorporan estrategias de alfabetización digital en la práctica de enseñanza.

Quando el enseñar es mucho más que un tema de contenidos.

Valeria Baudot. [Universidad de Palermo]

En esta ocasión me detendré a analizar, comparar y evaluar; lo que desde lo personal es el doble abordaje al que nos enfrentamos los docentes de nivel medio. Y cuando digo doble, no es que considere que los docentes tenemos únicamente dos problemáticas sino que lo plantearé en estos términos a modo de simplificar el enfoque para su análisis objetivo. Previo al inicio del curso, todos nosotros tratamos de desarrollar mediante la planificación, una propuesta de contenidos que nos acompañará durante el ciclo lectivo anual. Pero poco sabemos cómo será el grupo y cuáles serán los desafíos que ellos nos presentarán en términos de las relaciones humanas. Considerando la importancia de éste último eslabón y no menos significativo que los contenidos a desarrollar, es que me adentraré en este vínculo: contenido – recurso humano – docente, como elemento diferenciador del aprendizaje.

Progamar para aprender: el diseño de una capacitación docente en línea.

Graciela Paula Caldeiro. [PENT-FLACSO]

En los últimos años se han conocido diversos programas que tienen como propósito introducir la enseñanza de la programación en la escuela. A fin de capacitar a los docentes se ofrecen cursos y talleres generalmente en formatos presenciales e híbridos. Pero para ampliar geográficamente este alcance se requería una propuesta complementariamente en línea. La presente propuesta aborda dicho desafío.

Planificar y enseñar con las nuevas tecnologías. Pedagogía 3.0.

Débora Malamud y Jennifer Berman. [Triciclo Consultora]

La tecnología ha sido incorporada progresivamente en las instituciones educativas desde hace décadas. Si bien cada experiencia es diferente, es posible encontrarlos en este siglo XXI, con docentes que creen que la modernización depende de la presencia de una computadora en el aula. Usar una herramienta tecnológica, más allá de su atractivo, no deja de ser una innovación meramente tecnológica, cuando la innovación en la que debemos enfocarnos es la pedagógica. Por eso proponemos el acercamiento a las nuevas problemáticas y herramientas pedagógicas, cuyo paradigma 3.0 incorpora las tecnologías a los procesos de enseñanza, con especial énfasis en el trabajo colaborativo motivador del debate y del intercambio constante.

La inserción de las redes sociales en el sistema educativo. De la comunicación humana a la comunicación digital. El aporte de cada una.

Patricia Iurcovich. [Universidad de Palermo]

El sistema educativo no puede quedar afuera del crecimiento de las redes sociales. Vivimos en una década en donde lo digital atraviesa no solo la forma de encarar la vida, la educación, los hábitos y comportamientos sino como si esto fuese poco, el sistema educativo. Entonces aparece uno de los cuestionamientos más frecuentes que hacemos los profesores frente a esta temática y tiene que ver con plantearnos si la tecnología es un aporte para el sistema educativo o hay que enfrentarse muchas veces a esta nueva modalidad en la cual los alumnos ya desde últimos grados de la primaria van creciendo con una nueva manera de estudiar. Ágil por momentos pero no por eso menos profunda en otros. El tema consiste en realidad en plantearse dentro del aula si la tecnología es en sí misma un fin o un medio y en intentar mantener y despertar en los alumnos aun hasta estos días el valor de la comunicación humana. El aprender tiene que ver con la atención, con la mirada, con el intercambio de palabras.

TIC en Prácticas del lenguaje y literatura utilizando herramientas de aulas virtuales y booktrailers.

Gloria Pino, Sonia Bernardes y Juan José Suárez. [Aulas en la web]

El objetivo de nuestra ponencia es mostrar la experiencia de dos niveles utilizando las herramientas de las aulas virtuales y de otras que encontramos en la Web. En Prácticas del Lenguaje de secundaria básica, se utilizó al aula virtual como una herramienta complementaria, es decir, a medida que se dictaban las clases, paralelamente los alumnos trabajaban de diversas formas dichas temáticas en torno de los recursos y actividades que ofrece la plataforma. Por ejemplo, las subidas de archivos con el material necesario, los glosarios para que construyan conjuntamente apuntes de referencia, los foros como medio de expresión de sus impresiones acerca de la lectura de determinadas obras, las encuestas para realizar un seguimiento sobre sus intereses, los cuestionarios que posibilitan múltiples formas de testear conocimientos y, finalmente, las tareas en las que pueden desarrollar con mayor detenimiento las consignas de producción. En literatura nos centraremos en el trabajo realizado en dos 5to años de de nivel medio, utilizando la incorporación de las alfabetizaciones múltiples, principalmente la audiovisual. El objetivo del trabajo fue incentivar la lectura literaria. Para ello se tuvo en cuenta esta relación que los adolescentes realizan entre literatura e imagen audiovisual. El trabajo consistió en la elaboración de "Booktrailers", videos cortos similares a los trailers cinematográficos, una de las últimas tendencias para promocionar novelas.

1 [F] EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS EN ENTORNOS DIGITALES

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641

Primer turno: 10 a 13 hs | Aula B10

Coordina: Wenceslao Zavala

La purificación creativa.

Evangelina Ciruleo. [Universidad de Palermo]

Voy a empezar por el final de esta historia. Cada vez que hago el pedido de los portafolios de cursada, me permitan ver qué les pasó durante la cursada. Cómo se sintieron, qué les generó sea positivo o negativo, a qué reflexión los invitó la materia o qué les hubiese gustado que suceda; por supuesto, también tienen la opción de dejar el papel en blanco. Siempre encuentro cosas buenísimas cuando llega esta consigna, me enseña hacerlo porque puedo perfeccionar las clases, quitar lo que no es relevante y agregar lo que considero necesario.

Lectura transmedia y ecología de las interfaces.

Francisco Javier Albarello.

El presente trabajo aborda los cambios acontecidos en el proceso de lectura con la irrupción de las TIC. El acto de lectura ha evolucionado a lo largo de la historia de acuerdo con los soportes que le han dado lugar. La multiplicación de pantallas de la actualidad está promoviendo el desarrollo de una lectura transmedia a través de la cual navegamos por diferentes interfaces combinando y aprovechando las ventajas de cada soporte, mezclando lenguajes, produciendo y compartiendo contenidos. La Crujía.

De la tranquila soledad del papel a la adrenalina multitud de la nube Reflexiones sobre los MOOC y sus textos educativos. Accesibilidad.

Gisela Mariel Muñoz, Paula Cecilia Morello y Anamí Otero.

Participar en un MOOC (Masive Open Online Course). Allí nuestras ideas se mueven como cabellos en un fuerte viento al abrir una ventana. Al cerrarla nos debemos una parada para detenemos a pensar, a hilvanar lo vivido, lo leído, lo intercambiado. ¿A qué materiales educativos se apela en los MOOC? ¿Se trata de una reinención de textos y/o soportes? De entre los posibles focos analíticos, nos ocuparemos del uso de recursos multimediales, la colaboración, la apertura y la calidad, a fin de intentar desentrañar cómo juegan y se vinculan estas categorías en la construcción de los materiales didácticos propuestos en los MOOC.

Y2K + Círculo blanco sobre fondo blanco.

Juan Mendoza.

En el 2050 un CD será una cosa absolutamente obsoleta y completamente ilegible. Capas de ADN se acumulan silenciosos entre las letras de los teclados.

La naturaleza y las tecnologías continuamente se mezclan. En un informe del Departamento de Salud de los Estados Unidos se habla de una plaga de insectos que parasitan a los celulares para moverse a través del mapa. Entran por el agujero de la carga de batería o por el orificio de los auriculares. Y2K ó Millenium bug se llamó el «error de software» que se vaticinaba para el 1 de enero del año 2000, cuando el cambio la unidad de mil y el dígito de la centena pasarían del 9 al 0. Dentro de las consecuencias que ese error produciría se pronosticaban congestiones en el tránsito, desastres aéreos y accidentes nucleares ¿Qué tienen en común el cuadrado de Malevich de 1915, el Millenium Bug y una novela española del siglo 21? Todos estos elementos se juntan para armar el Proyecto Glycera, un software libre íntegramente diseñado para dar clases de historia, lengua y literatura en todas las escuelas del país. La Crujía.

El aula en casa.

José Sebastián Olmedo.

La continuidad pedagógica de los alumnos de la escuela secundaria se ve afectada por la discontinuidad en las clases debido al ausentismo por problemas personales y por los días si clases debido a feriados y asuetos. Mediante páginas web de fácil construcción dependientes de "google sites" se puede tener online la bibliografía, tareas y actividades virtuales para acceder sin dificultades las 24 hs.

Aprendizaje Mezclado en la Formación Docente.

Viviana Cuesta y Fabián Alberto Maffei.

Esta propuesta presenta un dispositivo para el sostenimiento de la permanencia de los estudiantes de ISFD desde un diseño de "blended learning" o Aprendizaje Mezclado. Focaliza las trayectorias reales de cursada y reconoce las condiciones de contexto que impulsan el retiro anticipado del estudiantado o su inasistencia, poniendo en riesgo la condición de regularidad en las unidades curriculares presenciales. Se propone una alternativa de cursada que combina la tradicional presencialidad y la virtualidad para que vastos sectores de jóvenes y adultos puedan satisfacer sus expectativas y necesidades formativas siendo reconocidos como sujetos pedagógicos con múltiples identidades de este tiempo histórico.

Proyecto Donar.

Iván Artaza.

El presente trabajo presenta un proyecto educativo de tipo colaborativo para el desarrollo de una aplicación móvil para la convocatoria de donantes de sangre en todo el país.

El grado cero en la enseñanza de la investigación en la Facultad de Diseño y Comunicación.

Marisabel Savazzini. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo problematizará sobre cuestiones vinculadas a la enseñanza del Diseño en la Facultad de Diseño y Comunicación de nuestra Universidad. Contextualizado en la asignatura que sostiene la enseñan-

za de la investigación en los primeros años de cursada, los estudiantes, recorren durante un cuatrimestre la posibilidad de indagar sobre problemas de la propia disciplina que los convoca. Explorar en el gran abanico de posibilidades investigativas algo que los conmueva y convoque no es algo menor, en este primer año de cursada. Los estudiantes vienen a aprender a diseñar en cada una de los campos disciplinares.

2. NUEVOS LENGUAJES

2 [E] NUEVOS LENGUAJES

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641

Primer turno: 10 a 13 hs | Aula B9

Coordina: Rosa Chalkho

Tecnología incorporada a cursos universitarios presenciales y masivos.

Alfredo Stipech. [FADU/UNL]

Presentamos una experiencia que muestra la evolución del modelo pedagógico. Basándonos en especulaciones conceptuales se abordaron contenidos; objetivos y prácticas ampliados a la cultura epocal. Se arribó a asignaturas de grado sobre Medios Digitales, en carreras de Diseño Industrial; Comunicación Visual y Arquitectura. Incorporando modalidades semi presenciales a cursos y talleres tradicionales.

Haciendo Cine en la escuela.

Gabriela Sagristani. [Universidad de Palermo]

Desde el surgimiento de la escuela moderna, las imágenes han estado presentes de una u otra forma en la enseñanza jugando un rol importante en la transmisión y apropiación de la cultura. En nuestros días, la imagen prima como "moneda de participación" tanto por el uso de las nuevas tecnologías, como por el lenguaje visual que prevalece en los medios masivos y las redes sociales, de uso corriente por las nuevas generaciones. El uso y apropiación que de las imágenes se hace a atravesado de alguna u otra manera nuestro hacer en las aulas, dando lugar a formas y sistemas simbólicos cada vez más subjetivos que permiten la apropiación, la relación y significación entre lenguajes de diferentes campos.

El desarrollo de la escucha en las clases de sonido.

Rosa Chalkho. [Universidad de Palermo]

La ponencia trata el abordaje de la enseñanza de la escucha en la materia "Estética y Técnica del Sonido". El desarrollo de la escucha como competencia y habilidad necesaria para el diseñador de sonido es uno de los contenidos más complejos para transmitir y evaluar, ya que la naturaleza intangible y temporal del fenómeno sonoro dificultan su apropiación. Proponemos aquí la presentación de un dispositivo pedagógico que interviene para llegar a buen puerto en la construcción de

la escucha como saber y competencia, y cuyo marco teórico abreva en las posturas cognitivistas vigentes en la educación musical.

Práctica profesional: aprender y producir.

Arq. Matías Gigli.

Mantener y perfeccionar el modo de producción en equipo ejercitado en la Universidad es trascendental para lograr buenos resultados en el ejercicio profesional independiente. Actuar Interdisciplinariamente y con enfoque propositivo son los aspectos que garantizan un buen funcionamiento grupal.

Autoevaluación Docente. Representación teatral de fin de año escolar.

Natalia Imbrosciano.

Este ensayo aborda la posibilidad que tiene el docente de visualizar el trabajo final de sus alumnos dentro de los límites institucionales a los cuales pertenecen y ver la recepción del público y los directivos en el momento del hecho teatral. Luego de la representación de la obra teatral de fin de año en donde el docente y los alumnos son evaluados al mismo tiempo. ¿Cómo se sitúa el docente para procesar la observación formativa? ¿La recepción del público es una variable más en su evaluación? ¿Qué determinantes incentivan a la modificación de su curriculum, su planificación, sus estrategias de enseñanza? Este bagaje de información significativa y autoevaluación docente es útil para generar un cambio de posicionamiento de la materia en los objetivos generales de la Institución?

Desafíos y soluciones frente a las nuevas generaciones de estudiantes y profesores.

Virginia Marturet. [Universidad de Palermo]

La ponencia indaga tanto el impacto del entorno sociocultural cambiante en las aulas, como la influencia de los cambios tecnológicos en ambos espacios. Responde a la pregunta: ¿Cuáles son las características particulares del entrono sociocultural y cuáles son las consecuencias en el contexto educativo?. El trabajo plantea herramientas tecnológicas concretas para los profesores. Estas herramientas proponen soluciones a las nuevas necesidades de los estudiantes y contemplan los nuevos roles tanto de los docentes como de los estudiantes.

Reflexiones sobre el rol docente en el uso de TIC en el aula.

María Victoria Matozo Martínez. [FCS-UBA]

Esta conferencia abordará los desafíos del rol docente en la tarea de incorporar las TIC en el aula. La visión de los alumnos, de los docentes, y algunas consideraciones generales, desafíos y oportunidades de la relación entre tecnología y escuela serán los ejes de este espacio.

Educación secundaria técnica: diseño y emprendedorismo tecnológico para la innovación.

Federico Del Giorgio Solfa, María Sol Sierra y María Victoria Vescio.

Este trabajo analiza la evolución de la educación secundaria técnica en Argentina desde sus inicios: ¿cómo ha sido atravesada por los diversos modelos productivos, desde la concepción fordista hasta el desarrollo local? ¿Cuáles fueron los principales hitos normativos a lo largo de este proceso? Particularmente se estudia la incorporación del diseño en el modelo educativo actual y las herramientas básicas para el desarrollo emprendedor que contribuyen a la innovación tecnológica. Para concluir, se evalúa el impacto de estas nuevas políticas educativas en este contexto socio-económico dinámico.

2 [F] NUEVOS LENGUAJES

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs | Aula B8
Coordina: Marisa Cuervo

Reflexión del libro: Educación Física Para el Nivel Medio.

Inés A. Ruiz y Ada B. Herrera [Ed. El Comunicante]
 Una larga investigación, de las autoras, demostró que los estudiantes de nivel medio no disponían de textos que le permitan la apropiación de contenidos teóricos de esta área de conocimiento. Con lenguaje sencillo y ameno presentan en este texto una selección de contenidos que permiten explicar al sujeto corporal en movimiento, como alguien que acciona y participa en el contexto cultural del que forma parte. El abordaje del mismo, nos permite promover acciones interdisciplinarias con las otras áreas del conocimiento dentro de la escuela. Re significando la transversalidad de la Educación Física en el trayecto educativo de los jóvenes.

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

Carla Ferrari. [Universidad de Palermo]
 La Ciudad de Buenos Aires tiene numerosos edificios realizados en el siglo XVIII, XIX y XX que permiten de alguna manera vivenciar los estilos históricos europeos vistos en la cursada por los alumnos de la materia Taller de Reflexión Artística II. De esta manera el alumno puede reconocer y valorizar el patrimonio arquitectónico de la CABA. A través de este paralelismo el alumno puede incorporar la teoría en la práctica. En el ensayo final que deben escribir la elección del edificio a analizar, la averiguación del marco teórico que avale la comparación histórica y su experiencia al hacerlo.

SAP Projects approach.

Melisa Castro. [SAP]
 En un contexto de globalización y cambio constante, incrementar los conocimientos y adaptarse al mercado laboral actual ya no es una opción: es una necesidad. SAP es uno de los sistemas de gestión más utilizados en todo el mundo con demanda constante de especia-

listas con distinto grado de conocimientos y diferentes especializaciones, como por ejemplo en las áreas de Diseño.

¿Qué quiero hacer? ¿Qué tengo que hacer con mi futuro profesional?.

Martín Traina. [Universidad de Palermo]
 En un mundo flexible, dinámico, cambiante y en permanente incertidumbre, nos proponemos reflexionar sobre los nuevos desafíos de los futuros profesionales. El presente trabajo expresa las apreciaciones de un profesor universitario que dicta clases en carreras no tradicionales.

Enseñar a emprender negocios por Internet. Caso de éxito: En-Real Estate.

Damián Tabakman. [ENRE]
 Este trabajo tiene como objetivo compartir con colegas una metodología innovadora de enseñanza. La ponencia detalla cómo funciona el proceso de aprendizaje utilizando una plataforma de e-learning. Se trata de un caso exitoso de empleabilidad y emprendedorismo. En-Real Estate es una escuela de negocios que se orienta a capacitar a jóvenes que quieren ser emprendedores inmobiliarios. Funciona solo a distancia por Internet y tiene alcance Latinoamericano. Tiene unos mil alumnos por año de toda la región, con oficinas comerciales propias en Buenos Aires, México y Perú, y profesores en estos países también. "Es un formato único y está basado en mi larga experiencia como profesor de esta disciplina".

Mentoría Mutua.

Antonella Mariángeles Galanti y Alejandra Mas-trángelo.

Se desarrollará el concepto de Mentoría Mutua como un modelo que puede ser aplicado tanto en el ámbito Educativo como Organizacional. El método se basa en el apoyo mutuo para obtener mejores resultados y alcanzar niveles más altos de excelencia.

Se presentará el caso y la metodología de Red Shoe Movement.

Luz Cámara e Inclusión: Decilo con tus palabras...

Claudio Gonzalo Peña [Escuela 4-001 Dr. José Vicente Zapata] y **Agustín Ríos**.

La presente experiencia se lleva a cabo en la provincia de Mendoza, organizada por la Comunidad Educativa de la Escuela 4-001 Dr. José Vicente Zapata. La misma consiste en la organización de un concurso de cortometrajes denominada: "Luz, Cámara e Inclusión". El proyecto intenta escuchar qué están tratando de decir nuestros alumnos, a través de sus historias, sus relatos, sus grafitis y sus vivencias respecto a diferentes temáticas relacionadas con su propia 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.

3. CREATIVIDAD

3 [I] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B2
Coordina: Mónica Incorvaia

Herramientas de seguimiento ocular y el aprendizaje de la geometría.

Claudio López. [Escuela Técnica 29; Escuela Técnica 31]

La combinación de texto y diagramas con que se exponen ciertas demostraciones geométricas en el nivel medio de educación, sobrecargan en muchos casos los recursos perceptuales y cognitivos de los alumnos. La tecnología de seguimiento ocular ayuda a considerar otras representaciones que acceden al mismo objeto matemático con mayor eficiencia sin perder el rigor lógico excluyente de la disciplina.

Mark Twain y el signo: Explorando la semiótica a través de la literatura.

Guillermo De La Cruz. [USAL]

La semiótica, ciencia que estudia los signos, es uno de los ejes centrales de los proyectos pedagógicos que giran en torno a la comunicación. Muchos de sus conceptos, sin embargo, son con frecuencia difíciles de abordar de una manera práctica. En este espacio se presentarán formas dinámicas de explorar algunas de sus principales teorías, a través de la literatura.

El origen del diseñador. La importancia de la creación como herramienta de aprendizaje e integración social.

José Luis Esperón. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo aborda experiencias de vida y áulicas que comprueban resultados a partir de las inteligencias múltiples basadas en la secuencia del aprendizaje: conocimiento, reflexión y creación. Trata la importancia en la estimulación y valoración por parte del docente a aquellos alumnos que tienen un perfil creativo. Reflexiona acerca de cómo el detectar y comprender un perfil creativo en un alumno a lo largo de su escolaridad, permite una mejor orientación y valoración por parte del docente para la correcta inserción del estudiante a una carrera profesional.

Neurociencias y Movie Trailers.

Francisco Contreras Albornoz.

El presente trabajo presenta una investigación en curso parte de la publicación de un estado del arte libro de mi

autoría lanzado este año 2016. Título del libro: La utilidad del Neuromarketing y su aplicación a la Cinematografía en el campo de los tráileres Cinematográficos. Implementando técnicas de neurotesting para mapear constructos narrativos audiovisuales transmediales. Se toman como objeto de estudio movie tráiler de cortos, películas, series y se realiza el neurotesting, utilizando los siguientes instrumentos: EEG Electro encefalografía y tecnología de Eye tracking que mide puntos de fijación ocular y mapas de calor.

La fotografía latinoamericana como eje identitario. **Mónica Incorvaia.** [Universidad de Palermo]

Actualmente, cuando se discute el valor testimonial de la memoria que encierra la fotografía, la mirada latinoamericana ocupa un lugar preponderante. El documento visual que ese bagaje representa resulta en una sucesión de imágenes cuyo testimonio es inapelable. Los profesionales que desde mediados del siglo XIX hasta la posmodernidad recorrieron ese camino, permiten apreciar costumbres, lugares y situaciones que configuran la identidad de su nacionalidad. En una ajustada síntesis se muestran algunos de los representantes más destacados de la fotografía que con su sensibilidad, talento y capacidad interpretativa dan testimonio de su propia esencia.

Ladrillo Ecológico: Proyecto Multidisciplinario en Química y Matemáticas del CBU.

Clarisa Vaccarini.

La presente ponencia plantea un Trabajo de Innovación en el Aula en Segundo Año en el Área de Ciencias Naturales y Matemáticas: Elaboración de Ladrillo Ecológico. El Proyecto aborda el reciclado, unidades de medida, mezclas y soluciones, estados de la materia, etc. Los alumnos aprenden de manera práctica la aplicación de conocimientos teóricos. La familia se involucra en la actividad y la Escuela se beneficia.

Despertar la creatividad desde la inteligencia perceptiva.

Cristina Amalia López. [Universidad de Palermo]

Aprendemos cuando estamos solos, en grupo, y principalmente cuando tenemos la motivación para hacerlo. Desde luego, desarrollamos nuestras capacidades si la tarea que nos convoca despierta el interés y la emoción por generar un proyecto donde se es protagonista para cambiar el mundo -ese ideal de los jóvenes siempre presente en cada generación- y que requiere sin lugar a dudas de la inteligencia perceptiva para captar las necesidades latentes y abordar desde la creatividad, las soluciones necesarias para desarrollar una idea diseñada. Es con una educación de calidad como vamos a lograrlo.

Invertir la clase: reflexiones sobre una experiencia en una materia de nivel universitario.

Andrés Olaizola. [Universidad de Palermo]

El siguiente trabajo expone las reflexiones derivadas de un proyecto de investigación realizado en el marco del Programa de Investigación 2011-2015 de la Facultad

de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Durante el primer cuatrimestre del año 2015, en un curso de la materia de Introducción a la Investigación, se aplicó la novedosa metodología pedagógica conocida como "clase invertida", la cual, mediante el empleo de las TIC, "invierte" la estructura de la clase expositiva tradicional.

3 [J] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641

Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B3

Coordina: Daniela Elstein

Evaluación de aprendizajes creativos y diseño de nuevas rutas didácticas.

Juan Pablo Castro Bianchi, María Eugenia Perdomo Salgueiro y Sandra Stella Amorena Ibáñez. [CES]

La experiencia de evaluar aprendizajes basado en proyecto (ABP) y la transformación de la metodología en un modelo de "rutas didácticas" parte de un cambio en base a rubricas con criterios cognitivos y socio emocionales aplicadas de manera colaborativa. La reflexión de argumentos basados en evidencias educativas y de aprendizaje consolidaron un campo de trabajo en cuatro ejes pedagógicos: innovación educativa, modelo "flipped calssroom", actividades integradoras y nuevo paradigma evaluatorio. Diseñar "rutas didácticas" implica un modelo flexible y contextualizado.

De Filosofía y Mundos posibles: un encuadre desde el arte de Xul Solar.

Martiniano Blestcher. [UNER, UADER]

A partir de los contenidos propios de la disciplina y el interés docente por problematizar filosóficamente las experiencias, deseos y perspectivas de los estudiantes, se trabajó a partir de la noción de utopía como horizonte de pensamiento y acción de mundos necesarios y no meramente posibles, tomando como vector de aprendizaje la obra del artista plástico Xul Solar y como plataforma de pensamiento

Fátima, tecnología aplicada y aprendizaje en servicio. **Eduardo Cavallo.** [Instituto Fátima]

El Instituto Fátima, es un instituto privado especializado en rehabilitación de personas afectadas por sordoceguera. En el marco del proyecto Aprendizaje en Servicio, con alumnos de 5º año, desarrollamos el proyecto: Generador Braille Parlante, una caja provista de sensores. Al armar el código Braille en ella, se activa un programa que lee los sensores y ejecuta un archivo de sonido con el fonema de la letra correspondiente. Describiremos las etapas del proyecto y los elementos de hardware y software utilizados que incluyen programación Logo, elementos de Robótica, Impresión 3D y Edición de audio.

Dificultades con el trabajo en equipo.

Daniela Elstein. [Universidad de Palermo]

Una herramienta muy utilizada en el ámbito educativo es el conocido como "Trabajo en Equipo". Sin temor a equivocaciones, se puede decir que, en la mayoría de las experiencias, los docentes se enfrentan a las siguientes dificultades: diferencias en la participación de cada individuo, dificultades para evaluar al equipo y el estudiante de forma justa, diferencias en el aprendizaje de cada equipo de un curso. Se suma además el cambio en la forma del trabajo en equipo con el creciente uso de la tecnología. Se proponen aquí estos inconvenientes y sugerencias para enfrentarlos. La idea es analizar cómo optimizar el trabajo en equipo, evitar las desigualdades, los "free rider", equilibrar en el aula los equipos muy dispares, entre otros factores.

Workshop de Creatividad. Clínica de Ideas.

Oscar Padrevicchi.

Este taller de creatividad aborda el proceso creativo desde un enfoque intensivo (modalidad Clínica). Analiza distintas instancias del proceso creativo: los primeros garabatos o trazos aleatorios, disparadores, dibujos sobre papel (entre otras). Luego se desarrolla la búsqueda, interpretación y reconocimiento de imágenes de interés que conducen al objetivo planteado para la construcción de una idea acabada o en proceso. El proceso es la obra. El resultado es un momento de inflexión.

Hashtag.

Christian Dubay. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo plantea cómo utilizar los nuevos recursos y plataformas digitales dentro del aula. Analiza las nuevas formas de relacionamiento entre estos nuevos lenguajes y describe el impacto que genera en la comunicación entre el docente y el alumno. La utilización de medios sociales alienta nuevos espacios de crecimiento bilateral.

Clases creativas en espacios creativos: el aula.

Verónica Inés Lescano Galardi.

El aula es un espacio que con la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha visto modificado y profundamente ampliado. Compartiremos algunas propuestas didácticas universitarias tendientes a tomar conciencia del aula como un nuevo espacio y, por ello re-significado para la construcción conjunta del saber que posibilita la promoción de las capacidades y competencias del estudiantado.

3 [K] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641

Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B4

Coordina: Mariángeles Pusineri

**¿Cómo puedo enriquecer mi labor docente?
Observando al Observador que estoy siendo.**

Alejandra Cabassi. [Enriquecer]

Cuántas veces nos preguntamos: ¿Qué docente quiero ser?, ¿Qué obstáculos me impiden llegar a los resultados deseados?, ¿Cómo puedo facilitar el aprendizaje de mis alumnos?... El coaching ontológico nos permite mirar(nos) con nuevos ojos detectando puntos ciegos, incorporando nuevas miradas, ampliando nuestro campo de acción. Podemos enriquecer nuestra labor con herramientas concretas y efectivas.

La realidad es construcción. La imagen manipulación.
María de la Paz Bernardez. [Universidad de Palermo]

La imagen ha servido como principal herramienta de la comunicación desde todos los tiempos. No obstante, la manipulación de la misma, ha llevado a una ceguera visual en nuestras sociedades contemporáneas, en donde los mensajes que a diario recibimos son predominantemente visuales. Esat es entonces, uno de los principales instrumentos de manipulación y poder en las sociedades actuales. Los mensajes que recibimos a diario requieren de una decodificación continua ya que a través de los mismos formamos criterios que direccionan nuestro accionar como sujetos en la sociedad. La educación audiovisual permite por lo tanto, discernir, decodificar y transformar la realidad que se nos propone desde los medios como un hecho acabado en sí mismo y que en verdad está en permanente construcción. La realidad, es entonces un hecho dinámico que sobrepasa lo aparente y que requiere de un ejercicio de educación audiovisual que forme ciudadanos activos y críticos.

Arte Tipográfico.

Valeria Delgado. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo aborda la presentación del proyecto desarrollado para alumnos de una escuela artística especializada en Artes Contemporáneas. Se propuso, transmitir una mirada vinculante desde el punto de vista de la comunicación, el diseño y el arte. Logrando que los alumnos reconozcan y relacionen diferentes corrientes artísticas. Utilizando material audiovisual y herramientas digitales para el desarrollo de una revista.

Viaje al mundo del trabajo. Haciendo escala en las prácticas profesionalizantes.

Nelly Monicault.

Nelly Monicault abordará la principal problemática de su último libro: "Viaje al mundo del trabajo. Haciendo escala en las prácticas profesionalizantes" (La Crujía, 2016): cómo las instituciones educativas responden a la exigencia por una inserción laboral acorde a la orientación vocacional elegida, uno de los principales desafíos de nuestro tiempo. En este espacio, Monicault ofrecerá herramientas y respuestas de alta operatividad para el cotidiano del docente. La Crujía.

Por un Diseño integrador. Las TICs como recurso estratégico activo de la enseñanza-aprendizaje.

Eugenia Negreira. [Universidad de Palermo]

"Internet no es nada, porque lo que es hoy no lo será mañana (...). Esto es lo más bonito: está a tiempo de crear Internet, de darle forma, de definir sus reglas, de inventar nuevas ideas, de inculcarle un código ético. Crea Internet, no te dediques a explotarlo."

Aula experimental. Explorando el lado B del artista.
Carla Busularo. [Universidad de Palermo]

A través de actividades motrices, sensoriales y artísticas se motiva al alumno a ejercer una activación del hemisferio derecho de nuestro cerebro. Es un hemisferio integrador, especializado en sensaciones, sentimientos y habilidades especiales visuales y sonoras. Integra varios tipos de información y los transmite como un todo. En él se ubican la percepción, la facultad para captar, expresar emociones o controlar los aspectos no verbales de la comunicación. Los alumnos vivencian y exploran en actividades, todos los sentidos, para crear, evaluar, analizar y aplicar en un proyecto, con impronta personal.

Tiempos móviles para el diseño.

Jorge Gustavo Brandan. [Universidad de Palermo]

El presente trabajo reflexiona acerca del uso de los dispositivos móviles en el aula. Hay alumnos que potencian en mayor grado el uso del teléfono celular en las aulas. EL desafío es generar soluciones integrales para el aprendizaje, no juzgar el uso de dispositivos como una acción negativa, sino como una dinámica que puede convertirse en una situación beneficios a través de la utilización de aplicaciones educativas móviles que potencian la comunicación entre docente y estudiantes.

Un camino hacia la convivencia armónica.

Alejandra Rotman.

Nuestro presente en el aula nos convoca a repensar los modos en los cuales nos enfrentamos a diario con aquello que es diferente. Considerando que la escuela ocupa el segundo lugar después de la familia, es nuestro deber habilitar espacios de concientización, dando lugar a un fructífero intercambio humano que afiance la posibilidad de poder ser sin miedo a la mirada ajena. Trabajaremos con el concepto de prevención que es el proceso de intervención antes de la crisis relacionada fundamentalmente con educar, desarrollando capacidades, y estrategias para abordar los conflictos cuando son sólo contradicciones e inicios de antagonismos.

**3 [L] DE LA PROPUESTA CREATIVA
A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA**

**Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B5
Coordina: Betina Bensignor**

Visualización y arquitectura. Interfaces instrumentales en los procesos de diseño.

Andrea De Monte. [UNL]

Se presenta una línea de trabajo, vinculada a investigaciones en curso en la Universidad Nacional del Litoral. Estas investigaciones indagan aspectos del Proyecto y Pensamiento, Tecnología y Visualización aplicadas al estudio de las formas arquitectónicas, su percepción y representación. Se explora la visualización de información como interface operativa traducida en los diagramas digitales y sus formas.

Aprender idiomas fuera del aula.

Luciana Caffesse

En el aprendizaje de un idioma buscamos comunicarnos directamente con hablantes de su cultura para mejorar nuestra fluidez y confianza. Una alternativa al viaje de inmersión son las TIC. En la charla describimos alternativas y estrategias para comunicarse directamente con hablantes de un idioma extranjero, en la educación formal e informal.

Escalada de dificultad en trabajos prácticos en Iluminación. **Carolina Levy.** [Universidad de Palermo]

El objetivo de este trabajo es demostrar cómo se incrementa el grado de dificultad en cada trabajo práctico en la materia Tecnología II correspondiente al Diseño de Iluminación. Nivel básico: Recorrido observacional. Nivel básico Paralelo: Electricidad Básica. Nivel experimental: Escenario. Nivel intermedio: Análisis e investigación de una Obra. Nivel superior: Diseño Lumínico de un Local Comercial.

Cambio organizacional. Pautas de comunicación.

María Rosa Dominici. [Universidad de Palermo]

Los procesos de cambio organizacional fracasan por diversos factores: a) Resistencias psicológicas en los actores; b) Sociológicas (rechazo a lo extraño), y c) Lógicas (ligadas a la implementación). La transformación debe ser un proceso continuo, para lograr esta concepción es necesario comunicar eficazmente y establecer pautas para gestar un aprendizaje secuencial fijando un nuevo enfoque cultural.

La creatividad es una capacidad que todos tenemos y podemos entrenar.

Betina Bensignor. [Universidad de Palermo]

El Taller de escritura es una actividad para crear, cambiar, trabajar solo o en grupo, poner afectos e imágenes en palabras; adquirir herramientas para la escritura expresiva; incorporar recursos para cualquier género: poesía, cuento breve, guión, reportaje, diario íntimo, cartas, avisos.

Más que un estilo busco dejar aflorar lo personal y auténtico, lo que hace de cada relato algo único como es cada persona. Todos tenemos algo para decir, algo que no está escrito por nadie. Esa originalidad es lo que me interesa que descubran en el Taller.

Escuela Profesional de Publicidad.**Martin Stortoni.** [Universidad de Palermo]

La Escuela Profesional de Publicidad, un emprendimiento en conjunto con la Asociación Argentina de Publicidad, tiene por objetivo estimular y motivar a los estudiantes a emprender la búsqueda de nuevos estilos de comunicación, donde la Química Publicitaria es clave para que los estudiantes experimenten y vivencien, sensaciones profesionales reales. Un entorno inspirador que permite expresarse de diferentes formas; un ambiente donde las nuevas ideas sean respetadas y valoradas; un contexto de libertad y autonomía para experimentar, y evolucionar. Los encuentros de cada cátedra son dictadas por Agencias de Publicidad y un Equipo de Docentes y Profesionales de la comunicación, quienes asumen un rol guía para que los conocimientos que se adquieren se descubran y (re) construyan desde la práctica en equipo. Construir nuevos talentos emprendedores, es la clave para el desarrollo personal y grupal de los futuros profesionales, donde se destacarán en la capacidad de gestionar el proceso creador e innovador, en los ámbitos donde se desempeñen.

Imágenes y Palabras. Las imágenes en la comunicación educativa.**Juan Carlos Asinsten** [Educa / OEI]

La actividad intentará deconstruir conceptos de sentido común que guían, más allá de formulaciones teóricas, la utilización de imágenes en la comunicación educativa por parte de los docentes. Se trabajará sobre la idea de que las imágenes contienen el sentido, sobre la relación entre imágenes y conceptos, sobre el carácter de signo de las imágenes, siguiendo las formulaciones de Eco y cuestiones aledañas. El formato será un taller, en el que los participantes reflexionarán sobre la propia experiencia interpretando imágenes propuestas por el disertante, tratando de arribar a conclusiones pertinentes para su labor profesional.

3 [N] DE LA PROPUESTA CREATIVA A LA CREATIVIDAD PEDAGÓGICA

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula B7
Coordina: José Luis Pérez Larrea

¿Somos buenos docentes?.**José Luis Pérez Larrea.** [Universidad de Palermo]

Hay condiciones previas que subyacen al acto de enseñar. No se trata de un conjunto de normas que hay que aplicar mecánicamente, sino de fundamentos, criterios, perspectivas, elecciones y convicciones que le otorgan sentido al enseñar y cargan de significado el aprender. Se trata de la conexión entre la pasión por enseñar y la calidad del aprendizaje.

Sobreviviendo a las NTIC.**Simon Yagas y Esteban Piazza.**

Profesores de informática que reconociendo las realidades áulicas se sienten interpelados por la necesidad de compartir soluciones concretas para que la incorporación de las NTIC en el aula sea un proceso placentero para el docente y el alumno. Revisando las prácticas docentes fundamentándose en las nuevas corrientes pedagógicas, comparten el uso de numerosos dispositivos pedagógicos innovadores.

La evaluación en los procesos pedagógicos de asignaturas audiovisuales.**Eleonora Vallaza.** [Universidad de Palermo].

En el presente trabajo de reflexión se abordarán diferentes aspectos en torno a la evaluación de asignaturas audiovisuales en el ámbito universitario. La reflexión se centrará en distintos aspectos de la evaluación. En principio se analizarán distintas posibilidades de realizar evaluaciones diagnósticas para un grupo de estudiantes heterogéneo en cuanto a intereses y saberes previos. Luego, se abordará el uso de una evaluación formativa cuyo eje radica en un proceso de acompañamiento del docente al estudiante, durante su transformación a lo largo de la cursada. Por último, se pensará en posibles herramientas que sean propicias de una evaluación certificativa para materias proyectuales cuyo producto es una obra audiovisual.

Un puente para liberar al futuro.**Verónica Tallarico.**

La Universidad aborda el uso de la tecnología como herramienta para intervenir en una problemática extendida en los distintos niveles de educación de la Argentina: la falta de competencias en lectoescritura, sus efectos en la comprensión y en la producción de textos académicos.

El aula diversa.**Daniela Escobar.** [Universidad de Palermo].

El docente universitario, en cada ciclo que comienza, se encuentra frente a una clase integrada por estudiantes provenientes de diferentes culturas y ambientes. Es tarea del educador no sólo utilizar las herramientas adecuadas para que sus estudiantes tengan un aprendizaje profundo y provechoso, sino también ver a la diversidad cultural como una oportunidad de conocimiento e integración.

Imagen Institucional e interacción ciudadana, claves de la Seguridad Pública del S.XXI.**Rodrigo Gómez.**

Desde Chubut, se promueven instancias de interacción ciudadanas, apertura de las instituciones a la Comunidad junto a piezas comunicacionales concretas como: la realización del cortometraje "Paraíso Caído" sobre la violencia en el noviazgo; el programa de radio "Ayudanos a prevenir" y presencia en medios en el marco de una política de Seguridad Pública adaptada los desafíos comunicacionales actuales.

Cyberbullying: causas, motivos y sentidos del acoso entre pares en las redes.**María Zysman.**

En tiempos en los que los encuentros cara a cara se tornan esporádicos y fugaces, los vínculos sostenidos en redes sociales adquieren fuerza. Parecerían convertirse en refugio ante tantas presiones y expectativas de éxito y logro inmediato que viven muchos chicos. Luego de delimitar y especificar de qué hablamos cuando hablamos de cyberbullying, recorreremos diferentes formas de llevarlo a cabo por niños y adolescentes y reflexionaremos acerca de nuestro rol adulto en la prevención, detección y abordaje de dicha problemática.

Ortografía: el debate pendiente.**Yvonne Quinchés**

Los errores ortográficos que se reflejan en el contexto social y académico hacen parte de la cotidianidad y es una preocupación de poca importancia. Los diversos debates que en su mayoría responsabilizan a los docentes de secundaria y a las nuevas formas de lenguaje digital, hacen necesario pensar en estrategias que contribuyan desde el aula a un correcto uso para la vida diaria o profesional.

6. ESPACIO COLEGIOS**6 [B] ESPACIO COLEGIOS**

Martes 24 de mayo | Sede Cabrera 3641
Primer turno: 10 a 13 hs. | Aula 1-2
Coordina: Roberto Céspedes.

Proyecto internacional.**Cristina Velázquez.** [UTN]

Un proyecto telecolaborativo para todos los niveles educativos y docentes en formación, en el que participan instituciones y organizaciones de diferentes regiones geográficas y tiene que como eje la revalorización del juego como una actividad socializadora fundamental para el desarrollo humano, porque "Jugar es el momento en el que atravesamos fronteras sin importar donde estemos físicamente".

El Liderazgo de los Equipos Directivos en los Procesos Digitales Escolares.**Edmundo Adolfo Cánepa.** [Centro Educativo Franciscano Inmaculada Concepción]

El éxito o el fracaso en la instalación y desarrollo de programas de educación digital en las escuelas depende principalmente de la gestión y liderazgo de los Equipos Directivos de cada nivel educativo de una Institución. Proponemos compartir experiencias sobre la praxis de los directivos en el rol de motorizadores y comunicadores de los proyectos de educación digital en las escuelas.

El humor en el aprendizaje.

Viviana Araya [Norbridge] y **Alejandra Luz**. [Brick Towers]

Los educadores nos enfrentamos a diario a desafíos, no sólo intelectuales o académicos, sino de orden emocional y cultural. Nuestra propuesta intenta acercar a nuestros alumnos a conocer parte de la infancia de sus padres, transmitiendo valores y tradiciones. Aprendiendo a utilizar la creatividad a la hora del juego y utilizando el humor en la vida cotidiana.

Pienso, luego escribo.

Marcela Rimini. [Brick Towers]

Los cuentos fueron desde siempre una fuente inspiradora para la adquisición de contenidos, estimulando los vínculos sociales y afectivos. De la mano del entrañable Ratón Pérez hemos podido trabajar habilidades de mente como, razonar con evidencia, considerar distintas perspectivas, sintetizar y hacer analogías sirviendo como disparador de múltiples propuestas a través de rutinas de pensamiento.

La Gestión escolar creativa: una propuesta desafiante, inquietante, provocativa y alternativa de espacios de intervención.

María Andrea Niosi. [Escuela N° 6 DE 9] [Otto Krause]

Investigación realizada durante los años 2013-2014 en las escuelas técnicas y está vinculada con una nueva propuesta de gestión escolar. Se toman situaciones en contextos áulicos que tradicionalmente se definen como disruptivas en el dictado de asignaturas y clases. Se plantean los nexos de estos estudiantes con la escuela, su accionar en términos de construcción de identidad y de subjetividad pedagógica. El objetivo es indagar hasta punto una nueva visión de los contenidos escolares y en renombramiento del aula como espacio diferente tienden a revalorizar nuevas formas escolares de aprender y de enseñar y en qué medida la intervención educativa desde lo no escolar que atraviesa a los estudiantes como ser una multiplicidad de factores: fluidez, desligadura, vulnerabilidad, desinstitucionalizados; se convierte en una nueva alternativa de resignificar la escuela. Se llevó a cabo una investigación-acción participativa y como metodología principal se utilizó la observación y relato a través cuadernos áulicos, acompañada de investigación bibliográfica al respecto. Con este trabajo se propone la gestión escolar creativa como una propuesta desafiante, inquietante, provocativa y alternativa de espacios de intervención.

Articulación entre escuela secundaria y universidad. Ingreso a la modalidad en línea.

María Alejandra Lamberti y Paola Dellepiane. [USAL]

En este trabajo presentaremos el proyecto de elaboración de un curso de Alfabetización Académica en la modalidad virtual destinado a todos los ingresantes a la USAL. El proyecto se presenta 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.

Proyecto tecnológico de educación para la salud.

Soledad Guida. [San Agustín]

Esta ponencia detalla el desarrollo del juego MonsterFix como articulador de los contenidos del área de Educación para la Salud (EPS) en 5° año del Colegio San Agustín. Los alumnos trabajaron en equipos de 6 personas y fueron rotando 6 patologías a trabajar en diferentes etapas del desarrollo.

MAPA DE CARRERAS Y TÍTULOS FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN

MARZO 2016

AUDIOVISUAL

Lic. Comunicación Audiovisual (4 años)
Lic. Fotografía (4 años)
Lic. Dirección Cinematográfica (4 años)
Dirección de Actores de Cine y TV (3 años)
Dirección de Arte de Cine y TV (3 años)
Guión de Cine y TV (3 años)
Producción de Televisión (3 años)

COMUNICACIÓN CORPORATIVA Y EMPRESARIA

Relaciones Públicas (4 años)
Organización de Eventos (2 años)

COMUNICACIÓN Y CREATIVIDAD PUBLICITARIA

Dirección de Arte (4 años)
Lic. Publicidad (4 años)

DISEÑO DE ESPACIOS

Diseño de Interiores (4 años)
Diseño de Espacios Comerciales (4 años)
Diseño de Vidrieras (Visual Merchandising) (2 años)

DISEÑO DE OBJETOS Y PRODUCTOS

Diseño Industrial (4 años)
Diseño de Mobiliario (3 años)

DISEÑO VISUAL

Diseño Gráfico (3 años):
- Editorial (1 año más)
- Imagen empresarial (1 año más)
- Packaging (1 año más)
Historietas (3 años)
Ilustración (3 años)

MODA Y TENDENCIAS

Diseño de Moda (4 años)
Comunicación de Moda (2 años)
Fotografía de Moda (2 años)
Marketing de la Moda (2 años)
Moldería & Confección (2 años)
Producción de Moda (2 años)

MULTIMEDIA DIGITAL

Diseño de Imagen y Sonido (4 años)
Comunicación Web (3 años)
Desarrollo de Sitios Web (2 años)
e-design (2 años)

TEATRO Y ESPECTÁCULO

Lic. Dirección Teatral (4 años)
Lic. Diseño de Espectáculos (4 años)
Actuación Profesional (3 años)
Escenografía (3 años)
Vestuario (3 años)
Producción de Espectáculos (2 años)
Producción Musical (2 años)

CICLOS DE COMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

Ciclo de Licenciatura (1 año):
Lic. en Negocios de Diseño & Comunicación
Lic. en Diseño

POSGRADOS

Maestría en Gestión del Diseño (2 años)
Doctorado en Diseño (2 años)



www.palermo.edu/dyc

Pág.	Pág.	Pág.	Pág.
ABAL, Sergio Leonardo 14	CORSI, Diego Pablo 14	LO PINTO, Marcelo 17	RATINOFF, Ileana 17
AGADIA, Karina 18	CUERVO, Marisa 18	LOMBARDO, Jesús 8	RECA, Estela Beatriz 10
ALARCÓN, Fernanda 19	CUESTA, Viviana 21	LOPETEGUI, María Lucia 11	RIMINI, Marcela 26
ALBARELLO, Francisco Javier 20	DE LA CRUZ, Guillermo 22	LÓPEZ BALBUENA, Lorena 7	RIOS, Agustín Manuel 22
ÁLVAREZ DEL VALLE, Eugenia 18	DE MONTE, Andrea 24	LÓPEZ, Alicia Beatriz 10 / 14	RIVAROLA, Belén 11
AMORENA IBÁÑEZ, Sandra Stella 23	DE ORTA, Héctor Raúl 16	LÓPEZ, Claudio 22	ROCCA, Andrea 15
ANTÚNEZ, Monica 11	DE OTO, Graciela 13	LOPEZ, Cristina Amalia 23	RODRIGUEZ, Oscar 14
ARAUCO, Monica 19	DEL GIORGIO SOLFA, Federico 21	LOS SANTOS, Gabriel 11	ROMERO, Alicia 18
ARAYA, Viviana 25	DELGADO, Valeria 24	LUZ, Alejandra 25	ROSALES, Claudia 19
ARIAS VERDECIA, Luis Augusto 18	DELLEPIANE, Paola 26	MACCAGNO, Alejandra Patricia 17	ROTMAN, Alejandra 24
ARTAZA, Ivan 21	DEMONE, Silvana 8	MACCARI, Alfio 17	RUIZ, Inés 22
ASINSTEN, Juan Carlos 25	DESSAU, Renata 8	MACHERIONE, Mariano 16	RUIZ, Marisa Ester 6
BAIZ, Analía Elizabeth 17	DI BELLA, Daniela 9	MACÍAS, Martha 11	SAGRISTANI, Gabriela 21
BALDINI, Néida 10	DÍAZ MADERO, Eduardo 14	MAFFEI, Fabian Alberto 21	SAMMARTINO, Graciela Lujan 13
BARBERA, Claudia 16	DOMINICI, María Rosa 24	MAIOLI, Esteban 15	SÁNCHEZ MORALES, Martín Nicolás .. 18
BARBUZZA, Carolina 19	DORIA, Patricia 10	MALAMUD, Débora 17 / 20	SANSONE, Marianela 6 / 14
BARZOLA, Verónica 8	DUARTE, Mariela 7 / 15	MALMORIA, Ricardo Pablo 7	SAPORITO, Laura 9
BAUDOT, Valeria 20	DUBAY, Christian 23	MANZANO, Augusto 18	SAVAZZINI, Marisabel 21
BAVOLEO, Mariana 14	ELSTEIN, Daniela 23	MARTINS, María Eugenia 6	SCALELLA, Gabriela 7
BEKERMAN, Ariana 13 / 16	ESCOBAR, Daniela 25	MARTÍNEZ IBARRETA, Gabriela 11	SCAZZOLA, María Soledad 6
BENSIGNOR, Betina 24	ESNAOLA, Graciela 7	MARTURET, Virginia 21	SCHRODER, Milagros 19
BERMAN, Jennifer 17 / 20	ESPASANDIN, Sabrina 17	MASSAFRA, Mercedes 18	SCHVARTZ, Iris 13
BERNADES, Sonia 20	ESPERÓN, José Luis 22	MASNATTA, Melina 14	SEGRETIN, Jorgelina 12
BERNARDEZ, María De La Paz 24	ESTRADA, Romina Mariel 12	MASTANTUONO, María Laura 15	SELEM, Julieta 12
BERTUZI, María Florencia 6	FABRIZIO, Gabriela 19	MASTRANGELO, Alejandra 22	SENESTRARI, Silvia Ester 10
BETTA, Lorena 6 / 14 / 19	FERNÁNDEZ COLELLA, Pamela 17	MATOZO MARTINEZ, Ma. Victoria 21	SEPP, Claudia 13
BIDEGAIN, Lorena 14	FERNÁNDEZ VILLAR, Eduardo 8	MAZZA, María Florencia 7	SIERRA, María Sol 21
BINDA, Noemí 17	FERNÁNDEZ, María Del Rosario 7	MELE, Adriana Patricia 16	SILVERO, Hector 14
BLESTCHER, Martiniano 23	FERRARI, Carla 22	MENDOZ, María Claudia 9	SILVESTRI, Luciana 19
BOENTE, Inés 19	FERRIROS CABRERA, Santiago 13	MENDOZA, Juan 20	SIRI, Alicia Graciela 14
BRANDAN, Jorge Gustavo 24	FRIDMAN, Martin Christian 10	MENDOZA, Marina 18	SOCOLINSKY, Nora 12
BURGOS, Carmen 10	GALANTI, Antonella Mariángelos 22	MONICAULT, Nelly 15 / 24	SORRIVAS, Nicolás 7
BURTNIK, Lucia 16	GALLI, María Gabriela 6 / 14	MORELLO, Paula Cecilia 6 / 20	SOSA, Julieta 9
BUSTAMANTE LOZANO, Uriel 12	GARCÍA MIEZA, Aida 19	MOSTEIRO, Eugenia 17	SOSA, María Andrea 13
BUSTO, Silvina 16	GARCÍA REDÍN, Alejandra 9	MUÑOZ, Alicia 16	SOTO, Claudia 11
BUSULARO, Carla 15 / 24	GIGLI, Matías 21	MUÑOZ, Gisela Mariel 6 / 20	SPREJER, Claudio 9
CABANILLAS, María Laura 9	GOMEZ, Rodrigo 25	MURRIELLO, Adriana 13	STEINBERG, Lorena 15
CABASSI, Alejandra 24	GONZALEZ, Susana Graciela 12	NAVARRO PIERRE, Carlos 10	STIPECH, Alfredo 21
CAFFESSE, Luciana 24	GÜELL, Amalia María 9	NEGREIRA, Eugenia Verónica 24	STORTONI, Martín 25
CALDEIRO, Graciela Paula 20	GUIDA, Soledad 26	NIEDERMAIER, Alejandra 10	SUÁREZ, Andrea 7
CALDERÓN, Thais 8 / 12	HERL, Adriana María 15	NIKONIUK, Cecilia 17	SUAREZ, Juan José 20
CALMELS, Raúl 15	HERLEIN, Monica Isabel 14	NIOSI, María Andrea 26	TABAKMAN, Damián 22
CANDENDO, Jesica 16	HERRERA, Ada 22	OLAIZOLA, Andres 23	TALLARICO Verónica 25
CÁNEPA, Edmundo Adolfo 19 / 25	HUERGO, Marcos 9	OLMEDO, José Sebastián 21	TAMMARO, Marcela Liliana 6
CANIZA, Fernando Gabriel 18	HUGGARD-CAINE, Jennifer 13	ORTIZ IZQUIERDO, Lorena 12	TARATUTO, Paula 9
CARAM, Carlos 9	IGNAZZI, Melina 15	OSORIO, Lino 12	TEMPORELLI, Walter 6
CARDOZO, Marcelina 10	IMBROSCIANO, Natalia 21	OTERO, Anamy 6 / 20	TESSARI, Marta Ida 8
CARNICERO SANGUINETTI, Silvana 7	INCORVAIA, Mónica 23	PADREVECCHI, Oscar 23	TITO, Natalia 11
CARRIVALE, Marcela Alejandra 11 / 16	IURCOVICH, Patricia 20	PAGANI, Gabriela 13	TORNINI, Mara Clarisa 15
CASTEX, Mariana 9	JACOBY, Ludovico 18	PAPINI, Carlos 12	TORRES LUYO, Silvia 10
CASTRO, Juan Pablo 23	JUANI, Gabriel 10	PELLIZA, Mariana 9	TORRES, Marcelo 18
CASTRO, Melisa 22	KELLY, Valeria 14	PELUFFO, Esther Carmen 7 / 15	TRAINA, Martín 22
CATALÁ, Graciela 9	KERNER, Irene 11	PEÑA, Claudio Gonzalo 16 / 22	VACCARINI, Clarisa 23
CAVALLO, Eduardo 23	KESLER, Fabián 10	PERDOMO SALGUEIRO, Eugenia 23	VALENMOROS, María Julieta 12
CELOTTI, Silvia 13	KHALIL, Ariel 8	PEREYRA, Adriana 9	VALENZUELA TORRES, Elsa 14
CERRA, Melina 11	KNOP, Fabiola 11	PEREZ DIB, Carina 8	VALGIUSTI, Damian 9
CERUTTI, Fernando 11	KOZLOWSKI, Fabricio 17	PÉREZ LARREA, Jose Luis 25	VALLAZA, Eleonora 25
CÉSPEDES, Roberto 13	LAGOSTERA, Leticia 9	PÉREZ MILLAN, Exequiel 6	VALUSSI, Cristian 15
CHALKHO, Rosa 21	LAMBERTI, María Alejandra 26	PÉREZ, María Emilia 6	VARGAS, Maia 7
CIMATO, Julio Cesar 8	LAZAZZERA, Constanza 18	PIAZZA, Esteban 25	VELA VAZQUEZ VARELA, Macarena ... 11
CIRULEO, Evangelina 20	LEDWITH, Andrea 13	PILI, Ruben Adrian 9	VELÁZQUEZ, Cristina 13 / 25
COELHO SUAREZ, Alfredo 13	LEOTTA, María 6 / 13	PINO, Gloria 20	VESCIO, María Victoria 21
CONDE, Marisa Elena 6 / 14	LESCANO GALARDI, Verónica Inés 23	PRADELLA, Jorge 8	VIOLANTE, Rosa 11
CONTRERAS ALBORNOZ, Francisco .. 22	LEVIS, Diego 7	QUINCHES, Yvonne 25	YAGAS, Simon 25
CONTRERAS, Myriam 10	LEVY, Carolina 24	RABANAQUE, Claudia Rosana 6	ZAVALA, Wenceslao 13
			ZYSMAN, María 25

ColegiosDC

Espacio de vinculación, formación y orientación en Diseño y Comunicación destinado a la comunidad educativa de nivel medio.

Actividades para directivos, orientadores vocacionales, profesores y estudiantes que integran diversas propuestas de carácter académico y gratuito en las áreas del Diseño, las Comunicaciones y la Creatividad.

Seminarios • Talleres • Prácticas Preuniversitarias • Desayunos Pedagógicos
Publicaciones y Bibliografía • Portal de Noticias y Directorio • Acceso Preferencial a Actividades

Más info:  /colegiosdc.palermo
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 de creatividad, diseño y comunicación.

Actividades libres y gratuitas para interesados, padres y familiares.

- Exploración Creativa • Conocimiento Profesional
- Información Universitaria • Desarrollo Vocacional

Más info:  / PreuniversitarioDC
otraformadeestudiar@palermo.edu / Tel (54 11) 5199-4516 .
Mario Bravo 1050, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

interfaces5
EN PALERMO

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

