

interfaces 5

EN PALERMO

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

QUINTA
EDICIÓN
22 Y 23 MAYO
2017

AGENDA DE ACTIVIDADES

Capacitación + Actualización + Asesoramiento

- Entornos Digitales • Nuevas Tecnologías
- Creatividad • Recorrido Vocacional
- Comunicación • Proyectos Institucionales
- Arte, Cultura y Diseño • Nuevos Lenguajes

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



El Congreso INTERFACES es auspiciado por: El Ministerio de Educación y Deportes de la Nación • La UNESCO con el patrocinio de la Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO • El Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires • El Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires • La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura – OEI.



Instituciones participantes: Amigas Producciones • Antonella Galanti • Aulas en la Web • Bachillerato Municipal para Adultos N° 2 - Mar del Plata • Centro educativo Toratenu • CES - Consejo de Educación Secundaria • CFE - ANEP - Uruguay • CFN Consultora • CIC - Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires • Colegio del Salvador • Colegio González Pecotche • Colegio Informático San Juan de Vera • Colegio Nacional de San Isidro • Colegio Santa Bárbara • Colegio Villa Devoto School • Colegio Ward • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia • CSC de J • Diversidad Transversal • EAO - Escuela Argentina del Oeste • Editorial Biblos • e-ducadores

• Educare • EEMPA N°1151 "Francisco Urondo". Anexo 2 (N°7151) • Enriquecer Coaching Educativo • Escuela de Educación Técnica N°1 "República de México" (Benito Juárez, Provincia de Buenos Aires) • Escuela Evangélica Dr. F. Jorge Hotton • Escuela Huincó Monseñor Enrique Rau - Mar del Plata • Escuela José Vicente Zapata • Escuela Técnica 33 - Fundación Maestranza del Plumerillo • ET N°1 Otto Krause • Euskal Echea • Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN) • Facultad de Medicina de Buenos Aires • FADU - UNL • FIUBA • Formación Integral Creativa • Fundación FEPais • Grilli Canning College • Hacer Historia Consultores - Fernando Johann

INDICE GENERAL	pp.
INSTITUCIONES EDUCATIVAS, EMPRESAS, ASOCIACIONES Y ORGANIZACIONES PRESENTES EN INTERFACES 5ª EDICIÓN	2 y 35
GUÍA PARA EL PARTICIPANTE	3
PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA MÁS Y MEJOR	4
PRESENTACIÓN DE LA PUBLICACIÓN REFLEXIÓN ACADÉMICA N° XXXII	4
MAPA DE SEDES UP	4
PREMIO INTERFACES 2017	4
PROGRAMA DE ACTIVIDADES. INDICE GENERAL	5
COMISIONES	
1. ENTORNOS DIGITALES	
2. NUEVOS LENGUAJES	
3. CREATIVIDAD	
4. RECORRIDO VOCACIONAL	
5. COMUNICACIÓN	
6. ESPACIO COLEGIOS	
22 DE MAYO	
TURNO MAÑANA: 10 A 13 HS.	6 a 14
TURNO TARDE: 14.30 A 17.30 HS.	14 a 22
23 DE MAYO	
TURNO MAÑANA: 10 A 13 HS	23 a 30
INDICE DE CONFERENCISTAS	31 a 33

INTERFACES EN PALERMO

Entornos digitales, creatividad, nuevos lenguajes, nuevos campos profesionales, recorrido vocacional y comunicación institucional para docentes, directivos, profesionales e instituciones de nivel medio y superior.

¿QUÉ ES INTERFACES EN PALERMO?

La quinta 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 22 y 23 de mayo, la comunidad educativa de Nivel Medio y Superior comparte -en forma institucional o personal- sus ideas, proyectos y reflexiones sobre las tendencias pedagógicas para formar a los profesionales de la próxima década, debatiendo en Comisiones organizadas en seis grandes núcleos: Entornos Digitales, Nuevos lenguajes, Creatividad, Recorrido vocacional, Comunicación y Proyectos Institucionales [Espacio Colegios].

Interfaces en Palermo ofrece más de 250 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 19 de mayo de 2017. 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 22 de mayo de 9 a 15hs. en la sede de Cabrera 3641; martes 23 de mayo de 9 a 14hs. 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 250 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 30.

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

COMISIONES

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

Esta quinta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 250 conferencias programadas en 30 Comisiones en las áreas: 1) Entornos digitales: TIC, Medios Sociales y Vínculos interactivos; 2) Nuevos Lenguajes: Lenguajes audiovisuales, escénicos, artísticos y multimediales; 3) Creatividad en el Aula: De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica, 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 profesionales, académicos y/o docentes, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso. El tiempo máximo de exposición por actividad es de 15 minutos. Ver detalle en la agenda. (Páginas 6 a 30).

ENTREGA DE CERTIFICADOS DE ASISTENCIA

- **Lunes 22 de mayo:** de 12 a 18hs. en la Sede de Cabrera 3641.
- **Martes 23 de mayo:** de 12 a 15hs. en la Sede de Cabrera 3641.

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

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

CONTACTO Y DATOS ÚTILES

Coordinación Gral. del Congreso: Lic. María Elena Onofre / Gestión Operativa: Cecilia Torres / Redes sociales: Adrián Jara. 5199-4500 int. 1526 [f/interfaces.colegios](https://www.facebook.com/interfaces.colegios) (interfacedc@gmail.com / interfaces@palermo.edu) + info: www.palermo.edu/interfaces

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

Cierre de inscripción: viernes 19 de mayo de 2017.

DIRECCIÓN DE LA SEDE DEL CONGRESO

Sede Cabrera: Calle Cabrera 3641. CABA

ACTIVIDADES DESTACADAS DEL CONGRESO

> PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA MÁS Y MEJOR

Entre la Consultora Redes y la Facultad de Diseño y Comunicación se realizó un acuerdo para colaborar en el mejoramiento de las acciones de comunicación, diseño y branding de las instituciones educativas, desde nivel inicial hasta terciario no universitario.

El 22 de mayo a las 13 hs. se presentará el Programa universitario para mejorar la comunicación educativa **MÁS Y MEJOR**. La participación en el Programa es gratuita para instituciones y profesionales interesados. El Programa consiste en un Premio y un Seminario Universitario de Capacitación y Asesoramiento para las instituciones educativas y/o los responsables de su imagen y comunicación.

www.palermo.edu/dyc/masymejor/

¿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 cuerdas a pie. Línea D (Estación Bulnes) y 10 cuerdas a pie.

STANDS DE EDITORIALES PRESENTES

EN INTERFACES

Pueden visitarse el lunes 22 de mayo: 10 a 17:30 hs. /

Martes 23 de mayo: 10 a 14 hs. Cabrera 3641

> PRESENTACIÓN DE LA PUBLICACIÓN REFLEXIÓN ACADÉMICA N° XXXII

El 23 de mayo a las 13 hs. se realizará la Presentación de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XXXII [ISSN: 1668-1673]. En esta edición N°XXXII, se publican los papers presentados en la Edición 4 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 2017

El martes 23 de mayo a las 13hs. se hará entrega del Premio Interfaces 2017 [2º Edición]

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

Recibirán el Premio Interfaces 2017:

• Escuela de Educación Secundaria N°12 – Bernal. Buenos Aires.

Proyecto: *Integración pedagógica de videojuegos del estilo Minecraft en las clases de matemática de primer año de secundaria*. Autora: Silvia Elena Busto.

• Museo de la Universidad Nacional de La Plata

Proyecto: *Educación Mediada por TIC en el Museo de La Plata*. Autores: Claudia Rosana Rabanaque, María Eugenia Martins, María Soledad Scazzola y María Emilia Pérez.

• Universidad CAECE

Proyecto: *Robótica. Programar para despertar los sentidos y abrir caminos*. Autores: Claudia Sepp y Santiago Ferreiros.

• CES. Consejo de Educación Secundaria. Uruguay

Proyecto: *Diversidad Transversal. Experiencias y abordajes desde el aula*. Autores: Sandra Stella Amorena Ibáñez, Carolina Raimondo, Leticia Paulós, Paola Piacenza, Elba Hernández, Rossana Molinari, Roxana Rüginitz y Antonella Lira.

• UTN-INSPT | Instituto Tomás Devoto

Proyecto: *La creatividad en las clases de literatura de la escuela secundaria. De leer una novela a crear un juego*. Autores: María Gabriela Galli y Marcela Liliana Tammaro.

• Escuela de Educación Secundaria N°8 “Dr. Antonio Sagarna”. San Isidro. Buenos Aires

Proyecto: *Literatura y TIC o cómo traspasar las fronteras del libro*. Autores: Silvana Cardoso y Sonia Bernárdez.

• Instituto Sagrado Corazón. Almagro. CABA.

Proyecto: *El modelo STEAM y el cuidado del ambiente. Alfabetización científica de los estudiantes*. Autores: María Lucía Lopetegui.

• Escuela N°4-001 “Dr. Vicente Zapata”. Mendoza

Proyecto: *Luz, cámara e inclusión*. Autor: Claudio Peña, Agustín Manuel Ríos, Ángeles Bonaceto y Adrián Anibaldi.

• Escuela de Educación Secundaria EESOP1 N°3071. Santo Tomé. Santa Fe

Proyecto: Proyecto ambiental solidario *No frías tu ciudad*. Autor: Marcela Carrivale.

• OEI / Proyecto: Ibertec.



SEDES DE LA UNIVERSIDAD DE PALERMO

6 Se realizan actividades del Congreso Interfaces

- 1 Mario Bravo 1050: Facultad de Diseño y Comunicación / Facultad de Derecho / Facultad de Ingeniería / Biblioteca
- 2 Mario Bravo 1259: Facultad de Ciencias Sociales
- 3 Mario Bravo 1302: Facultad de Ingeniería / Facultad de Diseño y Comunicación / Laboratorios de Computación
- 4 Cabrera 3507: Administración y Documentación
- 5 Av. Córdoba 3501 (esq. Mario Bravo): Centro de Informes
- 6 Cabrera 3641: Facultad de Diseño y Comunicación
- 7 Jean Jaurès 932: Facultad de Diseño y Comunicación
- 8 Ecuador 933: Facultad de Arquitectura
- 9 Larrea 1079 (Esq. Santa Fe): Facultad de Ciencias Económicas



Esta agenda se realizó con la información recibida hasta el 15 de abril de 2017.

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

En su quinta edición el Congreso presenta más de 250 ponencias distribuidas en 30 comisiones de trabajo.

Áreas temáticas:

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

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

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

4. RECORRIDO VOCACIONAL: Dinámicas preuniversitarias. De la incertidumbre a la vocación. Nuevos campos profesionales.

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

6. ESPACIO COLEGIOS

Los conferencistas deben presentarse en la sede del Congreso media hora antes del inicio del turno asignado a su ponencia. Las comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de ponencias (papers y/o comunicaciones) enviadas por profesionales, académicos y/o docentes, que han sido aprobadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso. El tiempo máximo de exposición por actividad es de 15 minutos. Ver detalle en la agenda (pp. 6 a 30).

INDICE GENERAL | PROGRAMA DE ACTIVIDADES | ORDENADAS POR DÍA Y COMISIÓN

1. ENTORNOS DIGITALES

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

1. [A] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B3 6
1. [B] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B4 7

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

1. [C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B2 14
1. [D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B3 15

23 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

1. [E] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B4 23
1. [F] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B5 24

2. NUEVOS LENGUAJES

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 A 17:30HS.

2. [A] Nuevos lenguajes. Aula: B4 16
2. [B] Nuevos lenguajes. Aula: B5 17

23 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

- 2 [C] Nuevos lenguajes. Aula: B2 25
- 2 [D] Nuevos lenguajes. Aula: B3 25

3. CREATIVIDAD

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

3. [A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B11 7
3. [B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B10 8
3. [C] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B9 9
3. [D] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B7 10
3. [E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B2 11

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 A 17:30HS. PÁG.

3. [F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B11 18
3. [G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B10 19
3. [H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B9 19
3. [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B7 20

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

3. [J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B11 26
3. [K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B10 27
3. [L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B9 27
3. [M] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B7 28

4. RECORRIDO VOCACIONAL

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

4. [A] Nuevos campos profesionales. Aula: B5] ... 12

5. COMUNICACIÓN

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

5. [A] Desarrollo de la Identidad Institucional. Aula: 1-1 12

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 A 17:30 HS.

5. [B] Desarrollo de la Identidad Institucional. Aula: 1-1 21

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

5. [C] Desarrollo de la Identidad Institucional. Aula: 1-1 29

6. ESPACIO COLEGIOS

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

6. [A] Espacio Colegios. Aula: 1-2 13

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 A 17:30 HS.

6. [B] Espacio Colegios. Aula: 1-2 22

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

6. [C] Espacio Colegios. Aula: 1-2 29

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

1. ENTORNOS DIGITALES	Pág.
1.[A] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B3]	6
1.[B] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B4]	7
3. CREATIVIDAD	
3.[A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B11]	7
3.[B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B10]	8
3.[C] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9]	9
3.[D] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7]	10
3.[E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B2]	11
4. RECORRIDO VOCACIONAL	
4.[A] Nuevos campos profesionales [B5]	12
5. COMUNICACIÓN	
5. [A] Desarrollo de la identidad institucional [1-1]	12
6. ESPACIO COLEGIOS	
6. [A] Espacio Colegios [1-2]	13

1. ENTORNOS DIGITALES

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

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

¿Cómo integrar las Tic en la Escuela Secundaria?

Marisa Elena Conde, Mariano Ávalos, Carlos Rodríguez, José Ignacio Iturralde.

Este trabajo aborda la compleja problemática de integrar las TIC en colegios secundarios. No resulta sencillo coordinar y articular espacios, tiempos y personas. Y menos aun cuando se trata de trabajadores docentes que desean hacer aportes desde una producción colectiva, en donde se entrecruzan diversas actividades, espacios muy distantes y vidas familiares presenciales y cotidianas. Describiremos los aportes que realizan los entornos virtuales de aprendizaje en el marco de la escuela secundaria, el uso de la telefonía celular y propuestas de inclusión en el aula. Además trataremos el proceso de construcción y la producción de los mapas conceptuales como herramienta de evaluación, apertura de temas, y otros aspectos enmarcados en un nuevo escenario digital.

Desarrollo de Competencias Emocionales programando Videojuegos en la Educación Superior.
Diego Pablo Corsi y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez.

Relatamos aquí una experiencia l+d+i llevada a cabo

en UTN-INSPT, donde estudiantes de la Tecnicatura Superior en Informática Aplicada construyeron videojuegos para aprender los contenidos de la materia Programación II. Usando como herramienta el TEIQue (Trait Emotional Intelligence Questionnaire), fue posible identificar y medir las competencias emocionales desarrolladas durante la experiencia.

Alumnos emprendedores en los nuevos espacios curriculares de la NES.

María Gabriela Cristiani y Alejandra Wisdom.

En el marco de la materia Educación Tecnológica de la nueva escuela secundaria, surgen oportunidades concretas de integrar contenidos correspondientes al área de informática junto con conocimientos sobre emprendedurismo que empoderan al alumno de saberes altamente útiles para el desarrollo de su creatividad y para identificar futuros posibles intereses.

Diseño de un robot educativo open-source.

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

El 12 de agosto de 2015 el Consejo Federal de Educación convirtió en obligatoria la enseñanza de la programación en las escuelas de gestión estatal. Además, en varias provincias se incluyó Robótica como espacio curricular desde la educación inicial. En muchos países se están incorporando robots, impresoras 3D y otros dispositivos electrónicos en la educación inicial. Desde la Universidad Adventista del Plata (Villa Libertador San Martín, Entre Ríos) empezamos a investigar sobre la posibilidad de armar un pequeño robot programable, totalmente open-source y de bajo costo. Con planos liberados de electrónica y mecánica como así también el código de los programas con los cuales los chicos lo podrán programar. No solo buscamos acompañar el desarrollo del pensamiento computacional en los alumnos si no también incentivarlos a concebir el conocimiento como patrimonio de la humanidad y, por lo tanto, a compartir sus diseños y programas dentro de una comunidad virtual con sus mismos intereses.

Ambientes de aprendizaje con tic en nivel medio.

Emilia Beatriz Fernández

Aprender a enseñar con tecnología toma tiempo, no se logra de manera instantánea. Implica cambios graduales por parte de los docentes. Se necesita experimentar, ganar confianza, sentir qué les sirve a los alumnos, para realmente lograr modificaciones en sus prácticas y también en las creencias acerca del valor de las TIC. No es el desarrollo profesional per se el que produce los cambios en las creencias y actitudes de los docentes, sino la experiencia de implementación exitosa. (Guskey 2002). Por lo tanto, consideramos que aprender a enseñar con TIC toma tiempo y requiere esfuerzo. En nuestra escuela notamos que a mayor uso de las tecnologías y mayores saberes sobre el uso por parte de los docentes, mayor conciencia y mejores preguntas, sobre los desafíos que enfrentan. Hay una relación entre usos y saberes, por un lado y posibilidad

des de diseñar otras pedagogías y didácticas. Es por ello que generamos nuevos espacios y ambientes de trabajo para el logro de las competencias de la Nes.

Leer y escribir con el modelo 1 a 1.

Claudio Daniel Frescura Toloza

Desde 2010, tuvo especial auge el modelo computacional 1 a 1, con diversos grados de implementación en los distintos niveles de enseñanza. Entre varios desafíos de este modelo, uno de los principales es repensar integralmente la didáctica específica de cada disciplina con la mediación pedagógica de la computación, para que no sea simplemente una herramienta, sino un replanteo de los contenidos y de la metodología de enseñanza. Guiado por los mencionados retos, implementé una experiencia pedagógica que consistió en la enseñanza de la lectura y la escritura en la formación de profesores de educación inicial y primaria con el modelo 1 a 1. En esta presentación, pues, expongo el caso de estudio y analizo los desafíos y las oportunidades que implica esta propuesta, tanto para los futuros docentes, como para sus futuros alumnos.

La práctica de la enseñanza con TIC: análisis de caso.

Claudia Mariel Heiland

En el trabajo se realizó un estudio sobre la incorporación de las TIC a las prácticas de enseñanza dentro de una Escuela Agropecuaria. Este pareciera mostrar que en general no se han modificado las prácticas de enseñanza clásicas, típicamente reproductivas. Las TIC se constituyen como un "agregado" al ambiente existente de la clase. Para verificarlo hemos indagado a docentes y alumnos acerca del uso que dan a los distintos recursos TIC. Luego, para promover un uso diferencial de las TIC, se propuso el uso de aplicaciones colaborativas y de registro en el laboratorio de Ciencias Naturales.

Del quehacer técnico a la Educación Tecnológica.

Rodrigo Javier Monti y Gabriel Marey

¿De qué se habla cuando hablamos de tecnología? La tecnología como tal tiene significados equívocos, y esto es debido al uso comercial masivo que se le otorga al significado (netbook, gps, tablets, celulares, accesorios, gadgets, etc.), pero si todo lo que el ser humano hace desde que se levanta a la mañana, está relacionado a numerosas cadenas operativas, la realidad se presenta un poco más compleja y nuestra condición humana nos hace entes mediados por artefactos tecnológicos, una relación Sujeto-Objeto, entendiendo que esta relación en todos los casos está intervenida por los Medios técnicos. Ser Docente de Educación Tecnológica es pensar en ayudar a la construcción del conocimiento, avizorando la transformación de la realidad social en un entramado socio-técnico.

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

1. [B] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B4

Webquest: potencialidad pedagógica en el nivel superior.*María Irene Corti*

La integración de las Tic en el nivel superior es un desafío que poco a poco se va implementando. En esta ponencia me propongo desarrollar mi experiencia pedagógica en el tramo trayecto formativo para profesionales que desean ser docentes en la materia CTyE, presentando este recurso multimedial como un potente asistente mediador de la enseñanza y el aprendizaje.

La Formación de Profesores y la Utilización de las TIC: Retos y Preocupaciones en las Prácticas Pedagógicas Universitarias.*Carlos David Laura Quispe*

En este artículo, se presenta el diseño y los hallazgos de una investigación que ha buscado identificar los niveles de integración de TIC en las prácticas pedagógicas universitarias. Para lograr el objetivo del estudio, se estipuló la aplicación de un cuestionario de datos personales y un Test de apropiación tecnológica como principales instrumentos de recolección de datos. Ambos fueron aplicados a 40 docentes de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional de San Agustín. Los resultados indican que, el 35%, es decir, 14 de profesores se encuentra en el nivel de acceso, vale decir poseen poca o ninguna experiencia en el uso de computadoras, comienzan a emplear los recursos tecnológicos, pero simplemente reproducen las actividades educativas y de aprendizaje tradicionales; vale decir, no saben usar los recursos TIC, ni mucho menos para que usarlos. Mientras tanto, sólo el 7,5%, es decir, 3 docentes se encuentran en el nivel de invención, este último porcentaje de docentes experimentan nuevos patrones de enseñanza y, nuevas formas de interactuar con sus estudiantes. A la luz de los resultados, creemos de perentoria necesidad la revisión de las políticas de la formación de profesores, debido al carácter tradicional y academicista de las mismas. Estas no contemplan las dimensiones de integración de TIC, ni mucho menos la inclusión de la investigación como principio pedagógico, en el tratamiento de los problemas de la misma Universidad.

Planteamiento de un modelo de enseñanza-aprendizaje colaborativo, como estrategia facilitadora en educación a distancia.*Martha Macías y Marcelo Gómez*

La educación a distancia, se ha constituido en un campo de conocimiento cada vez más complejo, que requiere un permanente proceso de investigación y análisis. Estudiar esta dinámica, permite conocer las complejidades del proceso, así como de las múltiples dimensiones que la engloban, como la didáctica, la evaluación, las competencias docentes que con sus diversas y múltiples especificidades bajo distintos modelos. Esta propuesta, por lo tanto, hace alusión a un modelo de enseñanza aprendizaje colaborativo en educación a distancia, como una estrategia para facilitar el proceso de aprendizaje, tomando en cuenta que tradicionalmente, el docente ha sido el respon-

sable del aprendizaje del docente, y el tema ha sido abordado siempre para educación presencial, pero carece de una propuesta a nivel de educación a distancia en el Ecuador. Este artículo propone un modelo totalmente activo y participativo, especialmente por parte del docente, que a partir de la colaboración grupal e individual, va generando conocimiento significativo, ya que él es el artífice del mismo a través del análisis, la discusión y el debate constructivo, donde el único objetivo es aprender de manera diferente y que este conocimiento tenga un efecto multiplicador por su dinámica. Es importante recalcar los elementos que deben estar presentes como condicionantes de la generación del conocimiento en el sistema a distancia, como son la actitud, el conocimiento, la tecnología y la motivación constante hacia el pensamiento crítico, donde el estudiante es el artífice de su aprendizaje

La Historia en 140 caracteres.*Ramiro Massaro* [Colegio Ward]

Las redes sociales pueden (y deben) ser instrumentos para que el alumno tome notas durante las clases. Las intervenciones podrán enriquecerse adjuntando videos, fotos y documentos sobre la temática. El uso del hashtag permitirá compilar los conceptos vertidos para la posterior recuperación y la realización de producciones textuales. Una propuesta didáctica para alumnos del presente siglo.

El modelo b-learning como facilitador de los procesos de aprendizaje.*Andrea Ninomiya*

Se propone a un grupo de alumnos de la enseñanza secundaria de La Matanza, Pcia. de Buenos Aires, implementar el modelo b-learning, a través del uso de aulas virtuales (como Edmodo – Schoology y otras) que complementen las instancias presenciales de aprendizaje en clases de ciencias de la naturaleza. Esta propuesta podría considerarse como una alternativa que pone en práctica las propuestas docentes en la elaboración de estrategias acordes a los tiempos actuales, y propone el aprendizaje de competencias (Varela, 2011), más acordes a la sociedad actual sin descuidar a aquellas que son propias de la alfabetización científica (Fourez G, 1994), el marco de la enseñanza por indagación (Furman Melina. Podestá M, 2013)

B-avatech: un modelo pedagógico simple, innovador y original de evaluación temprana del clima escolar.*Mercedes Susana Paglilla*

El modelo pedagógico B-avatech (Paglilla, 2016) se presenta como herramienta digital estratégica preventiva encaminada a mejorar la convivencia de los centros escolares y a educar en resolución de conflictos. Enmarcado en el psicoanálisis contemporáneo y las potencialidades de los entornos digitales, presentamos hallazgos de este modelo innovador y original de evaluación temprana del clima escolar.

Ambientes de estimulación de aprendizajes.*Rubén Adrián Pili*

Durante los últimos años hemos observado cómo los avances de la tecnología han impactado en nosotros modificando la forma de pensar y de hacer de nuestra sociedad. La educación, que no es ajena a esta realidad, debió gestionar cambios estructurales en el sistema educativo que le permitieran comenzar a adecuar su oferta a la demanda social. Resulta significativo que los docentes nos cuestionemos el sentido y el valor del uso de las Tic. Tal como indican los nuevos diseños curriculares para la formación docente, es necesario que "que el docente interroge las tecnologías antes de usarlas y por otro es importante conocer la valoración que los padres y la comunidad educativa en general expresan al respecto". Los nuevos diseños curriculares promueven una mirada crítica y problematizadora, que conduzca a optimizar la utilización de los recursos.

TIC en el área de Ciencia de la escuela Media, con herramientas de Aulas Virtuales y la Web.*Gloria Pino y Susana Varone*

El objetivo de nuestra ponencia es mostrar cómo las TIC facilitan la comprensión de múltiples procesos científicos. La computadora es una herramienta indispensable para el estudio y el trabajo diario en la mayoría de los campos. Para el área de Ciencias existen múltiples herramientas que permiten crear ambientes de trabajo más interesantes y atractivos para nuestros alumnos. El empleo de herramientas virtuales en el ámbito educativo posibilita la simulación de fenómenos sobre los cuales el estudiante puede trabajar sin ningún riesgo, observar los elementos significativos de una actividad o proceso. Es por esto que se promueve el desarrollo de laboratorios virtuales y simuladores en ciencias, cuyo objetivo es simular o modelar prácticas de laboratorio.

3. CREATIVIDAD**22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.****3.[A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B11****Innovar en educación en el Museo de Patología.***Leandro Miguel Bidondo y Lorena López Balbuena*

El objetivo fundamental de esta propuesta se centrará en reflejar la interconexión entre docencia y nuevas tecnologías, en un espacio particular dentro de la universidad. El Museo de Patología de la Facultad de Medicina de la UBA, se caracteriza por ser un museo científico-técnico con orientación histórico-educativa que desde sus inicios en el año 1887 desarrolla 3 áreas fundamentales: docencia, extensión e investigación. El gran desafío radica en establecer un nexo dinámico en el cual deja de ser un espacio estático de mera exposición de objetos, para convertirse en un gran laboratorio de materiales educativos dedicado al público naturalmente heterogéneo.

Del dispositivo.

Carmen Burgos

En la exposición se describe el andamiaje conceptual realizado en la investigación "Hacia una pedagogía del currículo vivido en acción creativa. Tres experiencias latinoamericanas: Chile-México -Costa Rica". Con el propósito de abrir el horizonte comprensivo del concepto creatividad. Para ello, se abordan las dimensiones que dieron sustento al cuerpo teórico-epistémico del dispositivo acción creativa, todas articuladas con la emergencia y constitución del fenómeno desde los sujetos del currículo in situ, cuestión que determina la dimensión procesal práctica de dicho dispositivo. De ese modo, "acción creativa" se asume como un dispositivo con base teórica, ontoepistémica, que sustenta la posibilidad de intervención para readecuar el currículo a partir de la articulación con el movimiento generado en procesos de negociación curricular.

El valor educativo del humor.

Raúl Ademundo Calmels

Aplicar el sentido del humor en la educación nos proporciona nuevas perspectivas para contemplar y analizar la realidad. Asimismo, el humor aplicado a los alumnos genera motivación, cohesión grupal y un ambiente más distendido y alegre frente al aprendizaje. Los profesores deberían servir de modelo de personas esperanzadas, positivas, alegres, y con sentido del humor ante el alumnado que pasa por momentos de confusión, crisis o conflicto y ante una sociedad actual cargada de desencanto, pasividad, y desesperanza. El humor en educación es un modelo de trabajo y marca un estilo de relación educativa, de enseñanza y de aprendizaje. Por medio del sentido del humor se genera un estilo peculiar de enfocar la tarea educativa. Nos sirve de ayuda como profesores para controlar los conflictos y aliviar las tensiones que se generan día a día, también nos ayuda a pensar y estimular la creatividad, así el sentido del humor hace que nuestra mente esté continuamente en funcionamiento.

Co-enseñanza, construyendo el aprendizaje de a pares.

Cecilia Carabajal, Evelin Stefania Rivero y Walter Darío Palavecino

El trabajo en equipo y el proceso de formación colaborativa ocupan lugares muy importantes en el discurso actual. Por esta razón el Laboratorio de Idiomas Nora S. de Luque de la Facultad de Humanidades UNCa, propició durante el año pasado un espacio donde la co-enseñanza como modelo pedagógico pudiera ser aplicada en el proceso de enseñanza de lenguas extranjeras. Si bien el trabajo de parejas pedagógicas es común en el proceso educativo de los docentes, esta práctica no suele repetirse en otros espacios no formativos. Es así que el objetivo del presente estudio es mostrar la experiencia de trabajo con pareja pedagógica en cursos de inglés dictados a la comunidad, basándose en la premisa de que la co-enseñanza aplicada en los cursos de lengua extranjera puede ser pensada como una forma de resignificar y potenciar la práctica docente tradicional.

Profesionales, académicos y emprendedores. La producción de los estudiantes DC.

Carlos Caram [Docente UP]

Las producciones de los estudiantes se organizan en Proyectos Pedagógicos. Uno de los objetivos es estandarizar la producción y organizar la red de visibilidad. Los proyectos también vinculan la actividad académica con el área profesional, de esta manera el estudiante no solo experimenta y aprende sino que es evaluado con criterios académicos y profesionales relacionados con su área disciplinar desde el primer día de la carrera. En la producción del estudiante confluyen tres grandes dimensiones: la profesional, la académica y la emprendedora. Si bien hay una profunda integración entre estas dimensiones en cada una de las asignaturas hay una que predomina sobre las otras. Es por este motivo que la Facultad categoriza a la producción: Producción Profesional, Producción Académica y Producción Emprendedora.

Aportes de las TIC al estudio de la Historia: Relato de una experiencia áulica.

Marcela Casale

La experiencia parte de la propuesta docente de utilizar una Secuencia Didáctica integrando a las TIC para un grupo de alumnos de una escuela media privada, desinteresados por la disciplina Historia. El trabajo fundamenta la necesidad del uso de las TIC en la disciplina, ejemplo de su aplicación, el desarrollo de la clase, el rol del docente frente ante el uso de las TIC y los resultados obtenidos con los alumnos.

Farm Animals Augmented Book.

José David Cuartas

Este proyecto surge del interés de desarrollar una versión de código y diseño abierto, de la metáfora de interacción del proyecto Bridging Book, que conecta un libro impreso con una tableta, usando magnetos incrustados en sus páginas. Se desarrolló un prototipo de libro, que controlaba diferentes contenidos multimedia en el dispositivo móvil, al pasar las hojas. <http://youtu.be/CWSbtL8qeVM>

El desafío del dominio de lo material.

Andrea Suárez [Docente UP]

Este texto nace de la inquietud que surge como académica, por perseguir y asegurar metodologías efectivas y que de algún modo garanticen experiencias significativas de alta pregnancia. Se exponen y se contrastan aquí experiencias docentes adquiridas en dos asignaturas técnicas de similares características, de dos carreras diversas Taller de Moda niveles 5 y 6, de la carrera de Diseño de Moda, y Taller de Vestuario niveles 5 y 6 de la carrera de Diseño de Vestuario Escénico. Estas reflexiones comparativas sobre experiencias áulicas, se sitúan cronológicamente entre los años 2005 y 2017 en el contexto de la Universidad de Palermo.

Diversidad transversal: experiencias y aborda- jes desde el aula "Lo alternativo que no llega a ser alternativo termina legitimando lo hegemó- nicamente pautado" (Lic. Ana Juanche).

Sandra Stella Amorena Ibáñez, Carolina Raimondo, Leticia Paulós, Paola Piacenza, Elba Hernández, Rossana Molinari, Roxana Rügnitz y Antonella Lira [CES - ANEP]

Problematizar la temática de género de manera transversal, interdisciplinaria e inter nivel es el eje central de nuestro proyecto desarrollado en centros educativos de enseñanza pública uruguaya. La diversidad en todas sus acepciones emerge en espacios áulicos, atendiendo contextos actuales y posibles de los alumnos. La estrategia de transversalizar contenidos curriculares priorizando la diversidad, equidad de género y estereotipos, empodera la construcción de modelos alternativos. Tres años de trabajo crearon este espacio didáctico pedagógico de prácticas compartidas abordando la temática de género, apostando a transmitir producciones generadas hacia otros colectivos. Pretendemos impulsar un nuevo paradigma orientado a entender que la educación en valores integra la naturaleza diversa de nuestros educandos y es motor del trabajo docente. Repensamos nuestro rol como educadoras, el cual no debiera ser estanco en el programa analítico de cada asignatura, sino posibilitar ser aprehendido por nuestros estudiantes revalorizando su pensamiento crítico y emociones, que hace a nuestra esencia como seres humanos.

No frías tu ciudad: Renovador de madera ecológico.

Marcela Carrivale

Este proyecto persigue el fin de divulgar y fomentar el reciclado de los AVU a nivel escolar y local e impulsa en el alumno el desarrollo de productos tecnológicos. El aceite vegetal usado (AVU) causa daño al medioambiente contaminando ríos, suelos y perjudica cañerías. Este residuo forma una película superficial que afecta el intercambio de oxígeno y perjudica a los seres vivos del ecosistema. En la primera etapa del proyecto (2014-2105) se elaboraron jabones, velas y detergente lavavajillas a partir de AVU, convirtiéndose en un proyecto ambiental solidario. En la segunda etapa (2016) se elaboró renovador de madera ecológico. Se caracterizaron cuatro fórmulas que los alumnos diseñaron, ensayando distintos criterios (tiempo de secado, respuesta frente al agua, exposición a la intemperie y resistencia a agentes químicos). Ganadores de la beca del concurso "Amigos por el mundo" 2015 y 2016 de Disney Channel, financiada por Youth Service America (YSA). Ganadores en la Feria de Ciencias y Tecnología Nacional, Córdoba 2016.

Importancia de la semiótica en las carreras de comunicación.

Guillermo de la Cruz

Aunque la semiótica ocupa un rol fundamental dentro de las ciencias de la comunicación, su estudio es percibido con frecuencia como tedioso y poco práctico por quienes se inician en carreras dentro de dicho ám-

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.
3. [B] De la propuesta creativa a la
creatividad pedagógica. Aula: B10

bito. En esta charla se expondrán de manera resumida algunos de los puntos básicos de la teoría semiológica junto con ejemplos actuales que sirvan para ilustrarlos y demostrar su importancia.

La educación técnico-profesional en los procesos de desarrollo latinoamericanos.

Federico Del Giorgio Solfa, Leandro Abel Fernández Zocco, María Sol Sierra y María Victoria Vescio

El debate sobre la educación técnica ha derivado en el surgimiento de nuevos roles en los procesos de desarrollo económico y productivo de los países. El objetivo de este trabajo, radica en examinar estos debates y analizar casos representativos de los países latinoamericanos que reflejen diversos abordajes inherentes a las particularidades de cada territorio y arribar a perspectivas concluyentes.

Experiencias de aprendizaje en Nano Cursos Abiertos y Masivos (NOOC).

Paola Dellepiane

Un NOOC se define como una experiencia de aprendizaje que ha de estar abierta desde el día de inicio y tener siempre los materiales a disposición de los inscritos tras su finalización. Además, ha de incluir actividades mediante las cuales los participantes puedan evidenciar el aprendizaje adquirido y superar el NOOC, en forma de insignia digital. En este trabajo, se analizarán las propuestas de NOOC ofrecida por el INTEF – España.

El valor del pensamiento procesual.

Daniela Di Bella [Docente UP]

El design thinking o pensamiento del diseño, no es algo nuevo, solo es un tipo de pensamiento basado en el proceso, que se ejercita en los ámbitos del conocimiento donde se debaten soluciones para un problema determinado. Promueve una serie de aptitudes y actitudes apropiadas y relativas con aprender a pensar individual y colectivamente, cuyo ejercicio debe entrenarse en el aula. El diseño y los diseñadores tienen un set de herramientas que pueden extender al mundo con el fin de impactar socialmente en los caminos de la creatividad y la innovación.

Enseñar estadística no es una tragedia.

María José Presa, Ezequiel Gioino y Anabella Luján

El presente trabajo fue ideado y creado en conjunto con la Profesora Anabella Luján, en virtud de co-conferencistas del taller: Promover la creatividad desde la capacitación docente en Matemática, desarrollado por María José Presa. El mismo fue generado en la capacitación Educación Sexual Integral y Matemática, como trabajo final de la misma y establece sus bases en la premisa que da nombre al trabajo: enseñar estadística no es una tragedia. Históricamente, la enseñanza de los conceptos estadísticos se realizó mediante el uso de datos abstractos y descontextualizados. La creatividad del docente es una herramienta fundamental para evitar este tipo de prácticas, para lograr captar la atención de los estudiantes, y es en este aspecto donde la esencia exploratoria de la estadística entra

en juego. De esta manera se garantiza humanizar la matemática articulando ESI, estadística y arte, con el fin de captar la atención de los estudiantes. Las producciones artísticas son insumos expresivos

Arte para no especialistas.

Valeria Stefanini [Docente UP]

Pensar la enseñanza del arte contemporáneo para alumnos de distintas carreras de diseño, obliga a una reflexión sobre la práctica y sobre cómo diseñar una asignatura que permita comprender la complejidad de la disciplina y los cruces que la conforman. Para dar cuenta de esa realidad, el objetivo principal de la materia debería ser la reflexión acerca del concepto mismo de arte. Cuando la pregunta se abre y se habilitan las respuestas es el momento propicio de iniciar una reflexión.

**22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.
3.[C] De la propuesta creativa a la
creatividad pedagógica. Aula: B9**

El desafío del aprendizaje de los contenidos teóricos en las carreras de diseño.

Valeria Baudot [Docente UP]

El presente artículo aborda el desafío del uso de contenidos teóricos en las carreras de diseño. Los diseñadores estamos acostumbrados a un mundo que nos mira como si nuestro trabajo se desarrollara solamente en un ámbito en donde la creatividad, la sensibilidad, la conexión con el deseo, muchas veces oculto, del cliente y por sobre todas las cosas “la falta de recetas” fueran la constante más importante en nuestra profesión. Casi me atrevería a decir que es en la gran mayoría de las situaciones, eso mismo, lo que tanto nos emociona a la hora de elegir la carrera de Diseñador. Sea cual fuere el campo disciplinario, es la imagen del diseñador que “inspirado” en un acto revelador “crea” su obra. Esta misma puede ser, desde el diseño de un nuevo modelo de auto hasta la forma que tendrá una nueva cuchara. Situaciones tan diametralmente opuestas a simple vista como es el diseño de un paisaje para un nuevo emprendimiento urbanístico o el diseño de una casa en la montaña, tienen sus puntos en común y no siempre se acercan tanto a esta primera “foto” que tiene el alumno sobre lo que estudiará cuando ingrese a la Universidad. La pregunta entonces es: ¿qué hacemos con materias imprescindibles para la formación del profesional tales como las tecnologías para acercarlas al alumno y hacerlas más amenas en su estudio dentro del campo académico?

La motivación, factor clave para potenciar el conocimiento del alumno.

Fernando Caniza [Docente UP]

El Proyecto de Investigación es el cierre del ciclo de enseñanza pero también es fundamental para presentarse en el mundo laboral. Su desarrollo pone en juego conocimientos pero también emociones. Uno de los roles del profesor es generar condiciones discursivas y prácticas que permitan al alumno alinear el pensa-

miento con sus emociones, para que pueda potenciar sus habilidades cognitivas.

De Shakespeare y Cervantes a los booktrailers: un recorrido literario digital.

Silvana Andrea Carnicero Sanguinetti

Esta experiencia interdisciplinaria entre inglés y lengua y literatura se realiza en una escuela técnica pública de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. El objetivo es mejorar la lectocomprensión de nuestros alumnos y contactarlos con piezas literarias que desarrollen su imaginación ampliando su conocimiento del mundo. Tomamos el año de la muerte de Cervantes y Shakespeare para profundizar la lectura de obras mundialmente reconocidas de éstos y otros autores ayudando a los alumnos a comprenderlas y recrearlas a través de narrativas digitales. Los alumnos crearon producciones colaborativas en distintos formatos y lenguajes a través de Google Drive superando barreras escolares de tiempo y espacio que pueden verse en el blog del proyecto en <http://literaturavocesdelosjovenes.blogspot.com.ar/>

El proyecto cumplió ampliamente con sus objetivos conectando a los alumnos con el mundo literario, mejorando la lectocomprensión en ambos idiomas y desarrollando en ellos habilidades para el siglo XXI.

Las efemérides escolares: un disparador para las clases de lengua y literatura.

Cecilia Caruso

Las efemérides escolares son, en muchos casos, sentidas como un peso para los docentes que deben organizarlas. Pero, ¿por qué no utilizarlas como recursos disparadores de lecturas y escrituras en la materia Lengua y Literatura? ¿Cómo utilizar, también, las TICs para poder implementar la multimodalidad del proceso de lecto escritura en nuestros alumnos? La presente ponencia presentará una propuesta pedagógica que intentará responder estas cuestiones.

Premio Innovación y Tendencias. Estímulo para la elaboración de Proyectos de Graduación novedosos y creativos.

Marisa Cuervo y Mercedes Massafra [Docente UP]

El Premio Innovación y Tendencias se estableció con el fin de motivar al estudiante en la generación de trabajos finales de grado en los que, de modo creativo, seleccione, organice y utilice los recursos bajo una mirada novedosa, dando como resultado proyectos que planteen mejoras y cambios a partir de un proceso planificado. Este trabajo se propone definir la innovación y las tendencias en diseño a partir del relevamiento de los trabajos de grado presentados y premiados en las dos ediciones llevadas a cabo a la fecha, para identificar cuáles son las temáticas abordadas y las miradas que sobre ellas los estudiantes realizan para luego intervenir creativamente.

Cinco ideas para innovar la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Maximiliano José Gamarra

Las herramientas web y la circulación del conocimien-

to permiten enriquecer la enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de un mundo hiperconectado y multimedial. La contextualización de saberes fomenta no sólo el desarrollo de las capacidades específicas del área sino de las nuevas que nacieron a partir de la incorporación de la tecnología educativa al proceso de aprendizaje en el siglo XXI.

Innovar con recursos cotidianos.

Verónica Lescano Galardi

La innovación está altamente vinculada a la posibilidad de hallar originalidad en recursos de uso frecuente puesto que el acento de aquella residiría en presentar una visión nueva y, por ende, de cambio. En esta reunión, compartiremos cómo estamos empleando ciertos recursos multi-mediáticos, principalmente, películas y documentales para la ampliación y construcción colectiva de saberes universitarios. Ello sostenido, en que el cambio paradigmático que comportó la introducción e inclusión de las Tic en la educación superior viene a dar cuenta de la capacidad continua que existe en la comunidad educativa de usar la creatividad para que el acto de enseñanza aprendizaje sea un hecho cotidiano.

Apropiación del aprendizaje a través de un proyecto creativo trama.

Elsa Gabriela Rossi

Este proyecto creativo se fundamenta en el desarrollo de una pieza (unidad trama) generada por los alumnos dada con determinadas pautas a cumplir. Al crearla el alumno se apropia del trabajo sintiéndolo de forma personal generando así un aprendizaje significativo, a través del cual el alumno desarrollará y aplicará todo lo aprendido en la asignatura. Este proceso educativo se realizará de forma grupal (grupos reducidos) incentivando el pensamiento estratégico, el desarrollo espacial y la organización del trabajo. Ya que es necesario considerar la complejidad del proceso de aprender, y en el cual se pueden aplicar diferentes recursos, además de explicar bien, el favorecer la expresión de las ideas de los alumnos es una fuente muy rica, y fortalecedora del mismo en cuanto al desarrollo del pensamiento espacial. Reforzando el desarrollo de estrategias y el uso de diversos recursos se dinamiza la clase y se mejora la comprensión.

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.
3. [D] De la propuesta creativa a la
creatividad pedagógica. Aula: B7

Enseñar Publicidad en época de Redes Sociales.

Eugenia Álvarez del Valle [Docente UP]

Este trabajo presenta una forma de trabajo innovadora en la que los estudiantes hacen uso de las redes sociales para entablar el diálogo áulico. Vivimos un cambio de paradigma. El feedback en los medios tradicionales sigue siendo una estadística, y en las Redes Sociales son números concretos, de "Me gusta", "Corazones" en Instagram y Twitter, nuestro target comenta nuestros post, y nos escribe directamente, sin intermediarios, son números medibles e instantá-

neos. Este cambio es tan importante que debemos enseñar a nuestros estudiantes a conocer su importancia, experimentar las herramientas para agencias de publicidad digital y conocer el concepto que cada red puede aportar a los distintos anunciantes. Para esto, nada mejor que poder experimentarlo en nuestra propia aula.

Escribir y crear es sólo cuestión de empezar.

Betina Bensignor [Docente UP]

Las ideas creativas conviven con hábitos y pensamientos dentro de una misma madeja. Desovillarlas es el arte que permite extraer el fruto de sueños, imágenes, recuerdos e ideas que todos tenemos y que pugnan por salir a la luz. Las palabras son ese hilo conductor que revela el mundo interior que dormita en lo más profundo de nosotros, y nos conducen a relatos inéditos buceando en misterios siempre renovados. Todos somos autores, lo que necesitamos es encontrar esa hebra que nos lleva directo al centro de la madeja.

La escucha activa, la llave para el entendimiento y la transformación.

Alejandra Cabassi

A lo largo de nuestra vida aprendemos a hablar y escribir. Pero ¿qué pasa con la escucha? Esta tiene un rol preponderante en la calidad de nuestras relaciones. La vida está atravesada por conversaciones, la habilidad que demos en ellas determinarán la calidad de nuestros vínculos. ¿Qué aportes hace el Coaching Educativo y la PNL para ser más efectivos en nuestras comunicaciones?

Enseñar pensar y aprehender holísticamente.

Agustina Escobar [Docente UP]

¿Qué significa ser holístico dentro del aula? Tanto para el docente en la enseñanza como para el alumno en el aprendizaje, el ser holístico requiere una mirada global de los tópicos a desarrollar y aprehender. La propuesta que se plantea en esta conferencia remarca él o los modos en que el docente enseña el contenido a sus alumnos. Estos modos dependerán de los objetivos y necesidades puntuales del grupo; así también como la era en la que transitamos, la tecnología, medios de comunicación, etc. con el fin de utilizar estos aspectos como herramientas para captar la atención del alumno y lograr un mejor aprendizaje. Este método es dinámico y requiere ser evaluado constantemente para optimizar la comunicación entre profesor-alumno y viceversa. El desafío principal que se plantea dentro del aula no recae solo en el contenido a enseñar en sí, más bien en el grado perceptivo que el docente debe tener para elegir los mejores recursos para enseñar a cada grupo particular de alumnos.

"Radio El Criquet" ondas de comunicación y aprendizaje.

Juan Manuel Forbes

Radio El Criquet es una radio educativa las 24 horas online. Surge en Octubre del 2014 del deseo de la Fundación Feducar para que el Instituto Los Ángeles pueda generar un espacio de comunicación que

colabore con los alumnos, ex alumnos, directivos y profesores. Para los alumnos ofrece apoyo al aprendizaje a través de la utilización del "aire". Para los ex alumnos ofrece un taller online que se traduce en una oportunidad laboral ya que toda la publicidad que ellos consiguen es para los integrantes del equipo del programa. Para los Directivos y Profesores se convierte en una herramienta más que los ayuda a formar a sus alumnos a diario además es utilizada para dar a conocer las salidas que se realizan, las fechas patrias.

La construcción del pensamiento creativo en el aprendizaje del alumno.

Gisela Massara

Durante muchos años la creatividad estaba destinada casi exclusivamente a las materias relacionadas con el arte dentro de las instituciones educativas. En este último tiempo esta idea ha dado un giro sin precedentes y actualmente es considerada un valor agregado en casi todas las disciplinas. La creatividad permite un aprendizaje lúdico y experimental en el alumno al mismo tiempo que potencia su pensamiento crítico y le otorga una visión global para los desafíos actuales. La ponencia presenta recursos para el aprendizaje dentro y fuera del aula para el desarrollo por parte del alumno de un pensamiento creativo, explorando las herramientas y procesos que se constituyen dentro de la creatividad y todo lo relacionado a ella. El objetivo es que el alumno incorpore formas de pensar características de las mentes creativas para que pueda aplicarlas a su aprendizaje independientemente de los contenidos que esté trabajando.

Trayectorias y saberes escolares pugnan hacia un cambio en el nuevo currículum de la escuela técnica.

María Andrea Niosi

Este trabajo de investigación pretende reflexionar sobre las trayectorias y saberes escolares que pugnan hacia un cambio en el nuevo currículum de la escuela técnica. Se parte de que la escuela técnica enfrenta desafíos en cuanto al cambio de currículum y su impacto en los saberes y trayectorias escolares. Se plantean las siguientes preguntas: ¿Hasta qué punto los saberes y trayectorias escolares constituyen puntos de inflexión hacia el cambio curricular en la escuela técnica? ¿En qué medida activan u ocultan nuevas formas de enseñar y de aprender? Se recorre los hitos históricos y cambios curriculares que ha sufrido la escuela técnica desde sus comienzos hasta alcanzar la sociedad globalizada de hoy.

Profesionalizar la Docencia Universitaria. Una experiencia de Laboratorios en la Formación Docente.

Karina Agadia [Docente UP]

Este trabajo describe una experiencia de laboratorios en la materia Introducción a la Didáctica en el Programa de Formación Docente de la Universidad de Palermo. La experiencia permite comprender los fundamentos, alcances y aplicación de estos dispositivos en la formación pedagógica de los enseñantes uni-

versitarios. En los últimos años la Formación Docente de los profesores universitarios ha experimentado un desarrollo considerable en las distintas universidades. La necesidad de modificar los soportes y estrategias de enseñanza y aprendizaje que se utilizan en la universidad llevaron a las instituciones a proponer distintos trayectos de formación pedagógica como parte del desarrollo profesional de los docentes. Así la exigencia por una mejor calidad de la educación universitaria requiere de propuestas que permitan el desarrollo de capacidades y habilidades necesarias para el ejercicio de la enseñanza en la universidad.

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

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

Proyecto Educativo “Vamos por más”. Trayectorias completas.

Claudio Gonzalo Peña y Juan Pablo Montane

Vamos por Más es un proyecto educativo que se lleva a cabo en la Escuela Dr. José Vicente Zapata y se propone fortalecer y acompañar las trayectorias educativas de nuestros alumnos. Los Objetivos son: a) Generar las condiciones apropiadas para el logro trayectorias escolares reales, continuas, completas y relevantes para todos los estudiantes, focalizando las acciones en la construcción de variados formatos escolares; prácticas pedagógicas renovadas y adecuadas para atender la diversidad, dando garantías de aprendizajes de calidad equivalentes; b) Mejorar la convivencia escolar generando espacios de participación estudiantil; c) Fortalecer el uso de las TICS en el aula como estrategia para potenciar la enseñanza. Nuestros Propósitos: a) Mejorar la promoción y el egreso de los alumnos de la Escuela Dr. José Vicente Zapata; b) Promover nuevos modelos institucionales y pedagógicos que atiendan la diversidad de las trayectorias y contextos educativos; c) Mejorar la convivencia escolar y optimizar la comunicación institucional logrando un muy buen clima de trabajo; d) Crear nuevas formas de estar y de aprender en la escuela a través de la participación de los estudiantes en diferentes acciones organizadas en tiempos y espacios complementarios a la jornada escolar; e) Fortalecer los procesos de inclusión digital y mejoramiento de la calidad de la educación.

Ergonomía Educativa-Didáctica PsicoFisiologizada.

Julio Manuel Pereyra Sánchez

Adecuaciones y adaptaciones didáctico-procedimentales, estratégico-situacionales, para atender la diversidad en marcos de inclusión educativa (sordos, ciegos, TEA, Asperger, TEL) en aulas de primaria y secundaria, desde el diseño y configuración de recursos y estrategias. Se trata de referencias y nociones procedimentales que toman la creatividad y el ingenio didáctico pertinentes ante consideraciones cognitivo-cognoscitivas especiales/específicas. Apreciaciones prácticas para la enseñanza ante casos neuroatípicos (abordaje desde las Neurociencias). Plantea enfoques lúdico-didácticos introduciendo consideraciones epis-

témicas, lingüísticas y psicológicas operativas al momento de planificación de actividades de enseñanza.

Experiencias de la práctica docente: Las Primeras Prácticas Docentes en la escuela rural.

Cristina Pérez, Hugo Rolando Baigorria, Yanina Belén De la Torre y Carina Pérez Dib

El presente escrito surge del campo de las prácticas docentes, donde se les propone a los estudiantes de los espacios curriculares de Práctica de la Enseñanza correspondiente a tercer año de los Profesorados de Educación Primaria, de Educación Secundaria en Historia, Geografía, Lengua y Literatura: la realización de un primer proyecto de intervención en una escuela rural de la provincia de San Luis. Los ejes a trabajar en esta experiencia analizan algunas consideraciones acerca de la vocación y su incidencia en la construcción del rol, tomando como referencia los nuevos paradigmas que dan cuenta de un modelo de docente diferenciado de los modelos tradicionales y los interrogantes de cada uno sobre la vocación de ser docente.

Construcción de conocimiento y creatividad en la producción de infografías.

Flavia Lorena Ruiz Díaz, Rocío Valeria Sánchez y María Victoria Bohl

La irrupción de la cultura digital en los escenarios educativos conduce a un replanteo de las dinámicas incluidas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Responder a estas exigencias académicas implica el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas en relación al acceso y construcción de conocimiento. Este trabajo muestra cuán eficaz puede resultar la producción de infografías como experiencia didáctica, y para ello se abordarán los alcances de la alfabetización digital y académica, otorgando especial importancia al rol docente y a la intervención de los estudiantes al momento de gestionar recursos e información, de manera autónoma, crítica, creativa y consistente.

Introducción al Lenguaje Visual. Una materia que enseña otro idioma, otro alfabeto: el visual.

Julietta Selem [Docente UP]

Los estudiantes de esta materia son ingresantes en la Facultad, la mayoría recién sale del secundario y en la cursada de Introducción al Lenguaje Visual tienen el primer contacto con temas que son troncales para el resto de la carrera. Lo importante de esta materia es que su contenido es una puerta a otra forma del decir, es un primer paso a comunicarse con otras herramientas, de otra manera. Siempre digo que los comunicadores visuales somos como traductores. Traducimos ideas, necesidades de un cliente, a imágenes. Y ese es un poder maravilloso y disfrutable, que es necesario aprender.

Diseñar las clases acorde a las necesidades del estudiante con Design Thinking.

Wenceslao Zavala [Docente UP]

El objetivo de la charla es brindar a los asistentes las herramientas del proceso de Design Thinking para relevar y entender las necesidades de los estudiantes

para armar las clases apuntando a experiencias satisfactorias de aprendizaje.

Narrativa transmedia en una materia universitaria.

Andrés Olaizola [Docente UP]

Desde su puesta en marcha, la materia Narrativa III de la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) se había impartido dos veces con distintos enfoques: la primera vez más centrada en el aspecto literario y la segunda vez organizada alrededor de cuestiones vinculadas con el quehacer del guionista audiovisual. Para el segundo cuatrimestre del año 2016, se decidió reorganizar el enfoque de la materia. La ponencia expondrá las distintas etapas de la reorganización de los contenidos de Narrativa III, centrados alrededor de la narrativa transmedia.

Sensores con-cienci@s.

Gabriela Scalella, Silvia Rekers y Ángel Pucheta

El cuidado del medio ambiente es tarea de todos los habitantes del Planeta Tierra. Para lograrlo se debe concientizar al hombre acerca de su lento pero constante deterioro. Esto se logra a través del conociendo la importancia de preservar a todos los seres vivos, los recursos naturales y los factores abióticos que componen este ecosistema. La importancia del reino vegetal en la naturaleza, no solo debe ser vista desde su función productora en la cadena alimentaria, sino también reconocer que ellas son las que en cierta forma mantienen el equilibrio en la concentración de gases en el aire atmosférico que respiramos permanentemente (oxígeno y dióxido de carbono). Fotosíntesis y Respiración Celular son procesos metabólicos fundamentales que realizan simultáneamente las plantas. Mediante el uso de sensores que miden la producción y/o consumo de oxígeno y dióxido de carbono, se puede demostrar el comportamiento metabólico de estas plantas, in vivo. (Sistema de aprendizaje STEM: Science, Technology, Engineering, Mathematics). Las nuevas tecnologías y el enfoque de aprendizaje por proyectos inter áreas (Introducción a la química, Matemática, Geografía) promueven el análisis de lo expresado mediante el desarrollo de actividades científicas que demuestren o refuten las hipótesis planteadas, para luego comunicar los resultados a la sociedad generando conciencia ecológica y lograr un planeta sustentable.

La Mirada.

María Florencia Ciliberto [UNA]

Una Mirada totalizadora, integral y de identidad de cada persona, es el desafío que nos toca transitar en nuestro quehacer como docente y/o coordinadores de grupos. Me centrare en este trabajo en “las miradas” que se constituyen en el aula y como agente creativo vincular expresivo. Mediante reflexiones y actividades analizare el rol que tiene la mirada en los grupos; como docente de Expresión Corporal destaco la importancia de concientizar el potencial tanto comunicacional como de movimiento expresivo, por lo que la premisa será “el encuentro de miradas”.

4. RECORRIDO VOCACIONAL

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

4.[A] Nuevos campos profesionales. Aula: B5

Cooperación académica como estrategia de internacionalización de la investigación.

Verónica Barzola [Docente UP]

En 2016, la Facultad de Diseño y Comunicación lanzó el Programa de Investigación y Desarrollo en el Diseño Latino, que articula el área de posgrados con los mecanismos de generación de conocimiento e innovación profesional, y que genera una proyección de la investigación en el ámbito latinoamericano. Por medio de la cooperación académica y los acuerdos interinstitucionales, las 14 líneas de investigación del Programa han buscado generar una producción rica en lo que refiere a la diversidad de miradas regionales y a la interdisciplinariedad, contribuyendo a desarrollar y consolidar el diseño como disciplina. Palabras claves: Investigación – cooperación académica – internacionalización.

El desafío de emprender en comunicación.

Lucas Esteban Delgado y Ana Clara Ugarte

Lucas Esteban Delgado y Ana Clara Ugarte estudiantes y egresados del área de la comunicación, se enfrentan a un mercado laboral que los desafía en sus habilidades y convicciones profesionales. El desfase entre la gran demanda y la poca oferta de trabajo, los obliga a mantener su competitividad mediante una formación permanente y la aceptación de condiciones de contratación por debajo de sus expectativas. De esta forma, el campo de la comunicación exige la creación de perfiles multifunción, que exceden incluso su área misma de desempeño. ¿Cómo generar oportunidades de desarrollo acorde a sus expectativas? La respuesta parece ser la formación de emprendimientos bajo estructuras flexibles de trabajo, basada en vínculos profesionales multidisciplinarios.

Gestión del Talento y Competencias Profesionales.

Mónica Liliana Fronti

Ante los cambios acelerados y las nuevas tecnologías es imprescindible gestionar el talento y las competencias profesionales, para diseñar mi propia carrera laboral y profesional. Las nuevas generaciones tienen que elegir carreras que estén en línea con su misión o razón de ser, a fin de focalizar en la visión que aspiran crear para lograr un futuro diferente. Estar en nuestros talentos nos hace más protagonistas de nuestras carreras y las elecciones en nuestras vidas. ¿Qué me hace feliz? ¿Qué le da sentido a mi vida? ¿En qué actividades pierdo la noción del tiempo? ¿Qué seguiría haciendo aunque no me pagaran? ¿Qué me llena de pasión y alegría? ¿Qué es realmente importante y significativo para mí? ¿Sobre qué tema me pasaría horas y horas hablando porque me encanta? ¿Qué cosa lamentaría al final de mi vida no haber intentado?

El rol del profesor universitario en el último año.

Patricia Iurcovich [Docente UP]

La Universidad para los alumnos significa entrar en una nueva etapa de la vida personal, educativa y profesional, vislumbrando un panorama de aquello que el estudiante imagina que querrá hacer en un futuro. Han cambiado las épocas, la forma de enseñanza, los contextos socioculturales. Probablemente lo más difícil de desarraigar sean los valores éticos. Ha cambiado la forma en que se busca trabajo, la inserción de las redes sociales en todo nuestro quehacer. La forma en que los estudiantes imaginan el futuro, la necesidad de tener todo “ya”. La búsqueda de trabajo significa un trabajo en sí mismo, paciencia e integración de muchas variables. En este ensayo se busca exponer las mismas las cuales modifican la forma en que los alumnos no solo aprenden sino se insertan en el mundo profesional. Qué se hace con la información, el lenguaje digital y lo aprehendido no solo en teoría sino en integración.

Educación tecnológica, arte y competencias expresivas en la formación laboral.

Claudio Alejandro López

Existe una demanda creciente sobre el sistema educativo de nivel medio para cubrir las supuestas exigencias laborales del siglo XXI: competencias en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM por sus siglas en inglés). El presente trabajo expone experiencias en las cuales se integra el arte no sólo como fuente de motivación y satisfacción personal sino como generador de habilidades colaborativas y de ayuda para el desarrollo de competencias expresivas y comprensivas en sentido amplio, considerando a éstas últimas, junto con la matemática, más adecuadas en la formación para el trabajo y el ejercicio de la ciudadanía.

Jóvenes Líderes y Emprendedores.

Claudio Fabián Nunez

Coaching en Motivación, Liderazgo, valores humanos y emprendedorismo aplicado a Jóvenes de los últimos dos años del secundario. Encausar las buenas prácticas de lo aprendido en las instituciones educativas proponiendo una mentalidad empresarial. Estimular identidad en las acciones presentes en post egreso académico. Acción llevada a cabo en colegios de zona norte del GBA con un alto grado de aceptación directiva y de participantes. Excelente respuesta interactiva en las redes sociales y nuevas tecnologías.

Profesionales del Mercado en la Formación Académica.

Estela Reca [Docente UP]

La formación del profesional está cargada de infinidad de herramientas, muchas adquiridas en el aula y otras adquiridas fuera del claustro universitario. A ello se le suma la actual propuesta de la tecnología, una herramienta más, para el acercamiento al mundo del conocimiento. El alumno, suele tomarse mucho de ella como la solución de todo problema, pareciera que el mundo está en la palma de su mano y con ello todo podrá resolverse. Sin embargo esto no alcanza a la hora de comenzar el derrotero de nuestra vida

profesional, por ello este objetivo de la universidad de incorporar en la enseñanza, profesionales de prestigio nacionales o internacional, que le brindan al alumno la mirada del hacer profesional, el desarrollo dentro del mundo social, la propuesta y desafíos del mercado, es fundamental. Para ello debemos contar con especialistas magnánimos, que a la hora de transferir su experiencia al alumno otorguen el 100% de su saber experimental.

5. COMUNICACIÓN

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

5.[A] Desarrollo de la identidad institucional. Aula: 1-1

La violencia y los procesos hegemónicos del poder y la sexualidad.

Gladys Inés Juárez

La Sociedad demanda a la escuela que forme personas íntegras capaces de desarrollarse en un mundo cambiante. Los propósitos formativos de la Educación Sexual Integral aportan un abanico de oportunidades capaces de abordar desde la multiplicidad de las áreas científicas herramientas para que esto pueda llevarse a cabo. Sin embargo, una parte importante de los mecanismos que pone en práctica una institución están destinados a asegurar su propia conservación. Esto conlleva a institucionalizar el poder, poniendo en juego “reglas” (explícitas o silenciosas) que privilegian de diferentes maneras a sus actores. Los propósitos formativos educativos, en lo que respecta a la educación secundaria y la enseñanza de la Educación Sexual Integral podrían progresivamente encaminar y crear los espacios curriculares específicos para abordar interdisciplinariamente estas realidades.

Educación y Nuevas Generaciones. Los desafíos de la Generación Z.

Esteban Maioli [Docente UP]

Los estudios generacionales cuentan con una importante tradición de investigación en el conjunto de las ciencias sociales y humanas. La Generación Z, entendida como el agrupamiento poblacional nacido hacia fines del siglo XX e inicios del siglo XXI, presentan características exclusivas, que resultan imprescindibles conocer para revisar los impactos que tienen en sus procesos de formación. Presentamos los rasgos de la Generación Z y sus influencias en los comportamientos de consumo.

Una experiencia de flexibilización de la estructura de la Escuela tradicional.

José Máximo, Fernando Cerviño y Mariela Bilyk

Este trabajo presente la experiencia de flexibilización de la estructura escolar tradicional, basado en nuevos modos de comunicación y relación sociales y pedagógicas al interior de la Escuela. Se trata de una innovación que ha logrado romper relativamente la inercia de la estructura escolar tradicional, sin por ello erosionar lo que históricamente se concibe como su máximo sentido, que es el de formar personas.

Dicha innovación tiene como particularidad, haberse gestado “desde abajo”, desde el aula, en vez de predeterminarse únicamente desde las instancias políticas y curriculares extra escolares, así como desde las instancias de dirección escolares. Pero tal cambio no se ha reducido a lo implícito e informal, sino que ha sido rubricado por las instancias formales intra y extraescolares. No obstante, lo más sustantivo de esta “revolución pedagógica” no se debe tanto al cambio del diseño curricular (éste, luego de las leyes federal y nacional se ha ampliado considerablemente) cuanto al cambio de la cultura institucional, que incluye su currículum (explícito e implícito) interno.

El lenguaje no verbal como medio de comunicación en los jóvenes.

Ana Sol Medrano

El cuerpo tiene su propio lenguaje y el adolescente en contextos educativos, se comunica primordialmente a través de su expresividad corporal y gestual. Poder aprender, comprender y decodificar ese lenguaje permite acercarse a los jóvenes, lo cual es una tarea fundamental (y necesaria) como docente que comparte procesos de aprendizajes variados con ellos.

Si la historia la escribe Zamba... es otra historia.

Paula Cecilia Morello

La apertura del primer canal infantil público y educativo argentino, dependiente del Ministerio de Educación nacional, Pakapaka, inauguró una manera de dirigirse y concebir a los niños y niñas en calidad de sujetos. Entre todas sus producciones, fue la serie “La asombrosa excursión de Zamba”, la que más “penetración” tuvo en el mundo infantil y en las propuestas de los docentes. Este trabajo es una invitación a indagar y analizar desde el campo de la Tecnología Educativa ese material no curricular, en tanto ejemplo de convergencia tecnológica, con incidencia en el proceso de construcción de conocimiento, y como potencial articulador del adentro y el afuera de la escuela, a partir de la relación de los chicos con la tecnología.

Equipo de Seguridad Emocional para el docente.

Natalia Ortega [Docente UP]

¿Quién cuida a los docentes? ¿Quién puede acompañar a los profesores en procesos emocionales? ¿Cómo podemos equipar a los maestros para que estén seguros emocionalmente frente del aula? Porque es muy riesgoso trabajar con el campo emocional de todos los alumnos. Los alumnos llevan a la escuela toda la problemática emocional que tienen en casa. Y los docentes también llevamos nuestra problemática para el aula. Entonces, ¿cómo hacer un equipo de seguridad emocional para el docente? ¿Cómo llegar al aula equipados para trabajar con el campo emocional, con tanta carga de ansiedad? Este abordaje se plantea desde la Pedagogía Sistémica, basada en las configuraciones sistémicas desarrolladas por Bort Rellingar, esta mirada nos permite generar un modelo para asegurar emocionalmente a los maestros. Cinco Elementos básicos que conforman el equipo de seguridad basados en la pedagogía sistémica para fortalecerlos emocionalmente frente al aula.

La palabra entre adicciones y violencia.

Jorgelina Valeria Secretan y Valeria Fernanda Arcuri

La revalorización de la palabra presenta el desafío de desarrollar espacios de diálogo con los adolescentes. Cuando desaparece la palabra comienzan a generarse esferas que llevan al aislamiento y muchas veces a la violencia. Se torna crucial trabajar la palabra plena y generar nichos de contención donde se pretenderá que los chicos puedan expresar sus mundos y darles significación.

¡Los países de Sudamérica tienen marca!

Daniela Wegbraut [Docente UP]

La presente ponencia trata acerca de la conformación de una marca país, qué elementos hay que tener en consideración para que la marca de un país sea representativa e identifique el patrimonio del mismo y a su vez tenga las características esenciales de una marca para poder representar de manera efectiva al país en el mundo. De esta manera dará una imagen determinada en el exterior atrayendo turismo, inversiones, talentos etc. Se explorarán las marcas país de Sudamérica desde el punto de vista del diseño gráfico, analizándolas desde la perspectiva que señalan los teóricos en la materia. Se definirá cuáles son las que se ajustan mejor al concepto de marca logrando representar así de manera efectiva a su país. Se partirá de la hipótesis que afirma que el diseño de la marca país Argentina representa de manera efectiva el territorio, la visión y la cultura Argentina.

6. ESPACIO COLEGIOS

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 A 13HS.

6. [A] Espacio Colegios. Aula: 1-2

La comunicación institucional de la Escuela de Música N° 7 DE 11.

Rosa Chalkho [Docente UP]

La ponencia presenta la estrategia de comunicación institucional implementada en la Escuela de Música N° 7 DE 11. La escuela, situada en el barrio porteño de Flores, es de gestión pública y ofrece un programa de educación musical vocacional para niños y adolescentes comenzando desde los primeros pasos en la iniciación musical y la ejecución de un instrumento hasta el abordaje de obras musicales de mayor complejidad con la participación de los alumnos en conjuntos de cámara y orquesta. El principal desafío para la comunicación consistió en construir una vía informativa con llegada extensiva a la comunidad educativa, ya que el sistema organizativo de la escuela es descentralizado y heterogéneo, y los alumnos concurren en distintos días y horarios a las clases cumpliendo trayectos formativos diversificados (eligen su instrumento, materias complementarias electivas, etc.). En este sentido, la página se propuso funcionar como un factor identitario al constituirse en referente de las prácticas educativas y de la vida escolar.

Un cambio de Paradigma: Hacia una Cultura de Pensamiento.

Gabriela Díaz y Valeria Goluza [Colegio Grilli Canning]

Un cambio de paradigma es un cambio profundo en un modelo fundamental o en la percepción de acontecimientos. En nuestro contexto escolar, crear una cultura de pensamiento significó correr de una zona de confort para adentrarnos en nuevos y desconocidos desafíos. El acompañamiento a nuestros docentes en la generación de ese cambio tuvo distintas etapas, y logró fortalecerlos en la convicción de que nuestros alumnos están, hoy, mejor preparados para un mundo que evoluciona hacia lugares inciertos. Esta presentación abordará los distintos momentos que hemos transitado, desde las primeras incorporaciones de rutinas de pensamiento en el aula hasta el día de hoy, en que innovamos en cultura de pensamiento proponiendo adecuaciones metodológicas fundamentadas en las Fuerzas Culturales, que junto con el marco de los enfoques comunicativos de comprensión y producción, son aspectos claves de nuestra enseñanza. Nuestro objetivo es construir una genuina cultura de pensamiento a Nivel Institucional. Consideramos que el conocimiento que se construye a través de la Cultura de Pensamiento contribuirá a dar respuestas a situaciones novedosas que la sociedad enfrentará. ¿Con qué estrategias contamos? ¿Qué pasos se deben seguir? Es mi objetivo compartir las estrategias implementadas como líder de este cambio en nuestro equipo de trabajo.

La creatividad en las clases de literatura de la escuela secundaria. De leer una novela a crear un juego.

María Gabriela Galli y Marcela Liliana Tammara [UTN-INSPT y UNTREF]

El desarrollo de la creatividad, el análisis y la resolución de problemas, uso de pleno del lenguaje como instrumento de comunicación y de representación, junto con la incorporación de herramientas digitales en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, son algunos de los propósitos fundamentales de la nueva escuela secundaria, en CABA.

Prácticas innovadoras para la gestión educativa.

Matías Mazza [CAECE]

Los desafíos de gestionar una entidad educativa son cada vez mayores, las respuestas a cada problema son específicas y requieren de mucha atención y creatividad para resolverlos. Te proponemos un espacio para explorar las prácticas que utilizan los emprendedores para lograr eficiencia y flexibilidad en el equipo de trabajo y alcanzar valiosos resultados para todos.

Projeto compartilhando saberes.

Vânia Medianeira Flores Costa

O presente projeto busca entender e compartilhar saberes que obtêm êxito em muitos espaços/cursos dentro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), e/ou outras instituições de ensino e que muitas vezes não se tornam públicos, por não haver espaços para essa troca e compartilhamento. Nesse sentido busca-se com o projeto contar com um espaço Institucional no qual o professor possa compartilhar suas práticas e

fazeres pedagógicos e também conhecer e adaptar a prática de seus colegas. Esse projeto estará relacionado ao “Projeto Atitude Empreendedora”, visando também estimular o empreendedorismo nas instituições de ensino participantes os quais se complementam mutuamente, na medida em que ambos buscam a melhoria da qualidade de ensino, não só na UFSM, como nas demais instituições. Desse modo, com os resultados obtidos será desenvolvido um banco de objetos educacionais interdisciplinares e um e-book com os trabalhos apresentados.

Usos de tecnología por parte de los docentes para el apoyo resiliente.

Walter Temporelli

La capacidad de hacer frente a situaciones traumáticas o resiliencia apoyados por TIC, es el eje central de nuestra propuesta. Este trabajo es continuación de una línea de investigación emprendida hace 3 años en USAL. Las trayectorias existenciales de nuestros niños y adolescentes no necesariamente deben quedar sujetas a su pasado traumático, sino por el contrario, el sistema educativo mismo está interpelado a intervenir en beneficio de la resiliencia, en especial los docentes, quienes en muchas ocasiones carecen de herramientas para detectar e intervenir en realidades tan complejas como la de personas que han sufrido situaciones traumáticas. Dicho motivo nos lleva a investigar el grado de conocimiento y representaciones que los docentes poseen en torno al fenómeno resiliente, en función de una práctica educativa que excede los límites del mero conocimiento, y que impacta en la construcción de la personalidad del sujeto que aprende. Planteado este panorama, varias son las preguntas que guían nuestra propuesta: ¿Conocen los docentes qué es la resiliencia? ¿Resulta coherente lo que dicen, con lo que hacen y con lo que piensan sobre resiliencia? ¿Cómo abordan las problemáticas en niños y adolescentes con síntomas de traumas profundos? ¿Qué presencia tiene en el discurso docente la evolución resiliente? ¿Utilizan las tecnologías para apoyo al desarrollo resiliente?

Democratización del arte - Método Kabuki.

Damián Valgiusti

Numerosas investigaciones en todo el mundo demuestran que el teatro como herramienta didáctica constituye un aliado poderosísimo para el docente. Favorece la comunicación, las habilidades sociales, la creatividad, los vínculos y la incorporación de contenido con placer. Sin embargo al momento de aplicarlos en el aula surge la pregunta: “¿Cómo un docente que no ha tenido experiencia en el ámbito teatral puede aplicar estas técnicas de forma simple y clara en el aula?” En el marco de innovación educativa compartimos el Método Kabuki para acercar el arte y sus beneficios a espacios no artísticos. Kabuki ha sido declarado proyecto de Interés cultural por la Ciudad de Buenos Aires 2016 y ganador de INCUBA 2016.

Innovación y creatividad en la escuela.

Jennifer Verschoor

El objetivo de este trabajo es describir cómo se implementaron procesos de creatividad e innovación en el aula para lograr ser reconocidos como una Microsoft Showcase School.

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 A 17:30 HS.

1. ENTORNOS DIGITALES

1. [C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B2] 14
1. [D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B3] 15

2. NUEVOS LENGUAJES

2. [A] Nuevos lenguajes [B4] 16
2. [B] Nuevos lenguajes [B5] 17

3. CREATIVIDAD

3. [F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B11] 18
3. [G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B10] 19
3. [H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B-9] 19
3. [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B-7] 20

5. COMUNICACIÓN

5. [B] Desarrollo de la identidad institucional [1-1] 21

6. ESPACIO COLEGIOS

6. [B] Espacio Colegios [1-2] 22

1. ENTORNOS DIGITALES

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

1. [C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B2

Usando las TIC en la Escuela Primaria

Mariano Avalos

El propósito de esta propuesta es sugerir la incorporación de contenidos significativos que faciliten la integración de la tecnología en la escuela. Dicho camino debería permitirnos planificar y desarrollar un proyecto tecnológico acorde al actual avance científico-tecnológico y generar un contexto que garantice la excelencia y la aplicación de los conocimientos adquiridos en diversas disciplinas. Como nunca, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se hacen presentes en la vida cotidiana y atraviesan todas las áreas de la actividad humana a través de nuevos dispositivos tecnológicos. Este nuevo escenario se ha convertido, en forma irrefutable, en mediador universal de la cultura. La vida se desarrolla en escenarios poblados sistemáticamente por pantallas, casi nunca sostenidas por una mirada que les otorgue sentido pleno.

Curso de nivelación en línea. Un modelo de gestión del PAD/USAL.

María Alejandra Lamberti

En este trabajo presentaré el diseño, elaboración y gestión del curso de nivelación en línea destinado a todos los ingresantes a la USAL, como una propuesta flexible de articulación entre niveles secundario y universitario, cuyo objetivo es introducir a los estudiantes en el lenguaje académico para mejorar su rendimiento durante los primeros años de vida universitaria.

Enredad@s, Conectad@s e Incluid@s.

Claudio Gonzalo Peña, Daniel Aranguez, Anabel Navarro, Juan Pablo Montane, Romina Bondi y Nicolás Tello.

Enredad@s, Conectad@s e Incluid@s es una investigación que se lleva a cabo en la Escuela Dr. José Vicente Zapata y se propone establecer una aproximación acerca de los consumos digitales de nuestros alumnos. Nos proponemos responder: ¿Cómo están impactando en nuestras aulas los consumos digitales? y ¿los docentes están utilizando las nuevas tecnologías como herramientas en sus clases? Los objetivos de la investigación son: a) Identificar los consumos digitales dentro de la variedad de consumos culturales de los alumnos de la Escuela 4-001 Dr. José Vicente Zapata; b) Identificar el impacto de los consumos digitales en las prácticas áulicas de nuestra escuela; c) Generar espacios en los que alumnos, docentes y directivos compartan los resultados de estas exploraciones a fin de contribuir al mejoramiento de las estrategias de enseñanza; d) Diseñar estrategias de mejoramiento en la enseñanza y aprendizaje, una gran característica; su implicancia.

Acompañamiento a docentes en cambio de modalidad presencial a virtual.

Enzo Puglia [Consejo de formación en educación. Uruguay]

En 2015 el Consejo de Formación en Educación (CFE), encargado de la formación de docentes de todo Uruguay, comienza a ofrecer dos carreras históricamente presenciales en modalidad virtual. Sin cambio del currículo en las carreras, se dividió el programa en dos para semestralizar la cursada, los docentes utilizaban el espacio en plataforma virtual para subir insumos (mayormente lecturas) y proponer alguna actividad práctica. Las evaluaciones se continuaron haciendo de manera presencial y las interacciones en los foros carecían de intercambios y profundidad sobre las temáticas. Los docentes de producción agraria y animal, del Instituto Normal de Enseñanza Técnica (INET), en su mayoría técnicos sin formación pedagógica, eran los mismos en ambas modalidades. Luego de una experiencia piloto, en febrero de 2016 se implementa un apoyo y seguimiento a los docentes encargados de dichas carreras por parte de un grupo de docentes del Departamento de Tecnologías Digitales y Formación en Educación, creado a comienzos del año.

Arte y TIC.

Vera Rex [OEI]

Esta investigación representa la fusión de dos entornos: las tecnologías digitales y las enseñanzas artísticas.

ticas. Ambas temáticas fuertemente actuales, que abren espacios para nuevas reflexiones. Detectamos una vacancia en la temática y creemos que indagar allí puede ser útil tanto para los pedagogos y tecnólogos, como para los artistas interesados en la docencia, o simplemente para los observadores de la relación creciente y poderosa entre lo digital y lo analógico, en un campo tan mutable como el del arte.

Educação na cultura digital: os novos modos de aprender e a integração das TDIC ao currículo.

Francisco Fernandes Soares Neto y Roseli Zen Cerny
A proposta de estudo é vinculada ao Núcleo Multiprojeto de Tecnologia Educacional, da Universidade Federal de Santa Catarina e busca refletir sobre o uso das TDIC no currículo da escola básica transversalmente ao desenvolvimento da Plataforma Integrada de Recursos Educacionais Digitais (REDs) do Ministério da Educação (MEC) brasileiro. Esta é parte de uma política pública, vinculada à Secretaria de Educação Básica (SEB) do MEC, que busca disponibilizar à comunidade escolar da educação básica REDs organizados em três grandes áreas: A) Repositório aberto de REDs voltado ao ensino e aprendizagem; B) Materiais de formação sobre temas relacionados à formação de professores; C) Coleções de REDs organizadas pelos próprios professores usuários da plataforma. A centralidade desta proposta consiste em possibilitar o acesso, de forma aberta, a materiais de qualidade que permitam o desenvolvimento da autonomia com relação ao uso das tecnologias digitais em práticas pedagógicas por professores.

Las TIC y las Ciencias-Conectados Siempre.

María Andrea Sosa, María Leotta y Silvia Marta Celotti
¿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? ¿Es posible incorporar a nuestros Alumnos Domiciliarios y Alumnos Madres y Embarazadas? ¿Internet nos acompaña o nos aleja de nuestros chicos? Grandes interrogantes que este Proyecto intenta responder desde el 2011. Los invitamos a escuchar al Equipo de Docentes Virtuales del Liceo N°1 "José F. Alcorta"

Las nuevas tecnologías como herramientas para la enseñanza.

Mara Clarisa Tornini [Docente UP]

El presente trabajo aborda entre otros aspectos, la utilización del Cd multimedia, nuevo soporte y modelo de interacción en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las nuevas tecnologías como complemento de soportes tradicionales, el libro educativo. Concepto lúdico en el diseño educativo multimedia. Interactividad y comunicación. La cinética como recurso de aprendizaje. Características del soporte digital. Entorno hipermediales de aprendizaje. Hipertextos e hipermedios. Asociación en la mente humana. Adaptación al receptor: comprensión, retención y transferencia.

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.
1. [D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B3

La alfabetización mediática digital en la sociedad de la información.

Mónica Alonso Ramos

En esta presentación se analiza la formación del profesorado para aprender a utilizar las nuevas tecnologías no sólo de acuerdo a los objetivos educativos sino a las características de los alumnos y la integración con los medios de comunicación para reproducir y hasta transformar el modelo social. La sociedad de la información supone nuevos retos, uno de ellos es formar ciudadanos responsables y participativos, más allá de las aulas. El profesorado por lo tanto, tiene un nuevo rol y debería estar preparado para la utilización de los nuevos medios. Tanto alumnos como profesores viven actualmente con formas de comunicarse y procesar información con nuevos dispositivos en su vida diaria y esta situación se traslada inevitablemente a los centros educativos. Los alumnos de este siglo son consumidores y prosumidores o creadores de información en internet a través de distintos medios y en relación con otras personas, no sólo de su entorno sino de otras culturas. El juego online, las redes sociales y los blogs permiten formar parte de un mundo interconectado y el profesorado debería estar atento a la forma en que los alumnos se comunican y a cómo estos medios influyen en ellos para guiarlos en el mundo de la información.

ProgramARTE.

Natalia Noemí Buron [Colegio Informático "San Juan de Vera"]

¿Qué implica aprender a programar? Que los niños puedan dejar de USAR la tecnología y que aprendan a DESCIFRARLA. Desarrollaron una serie de habilidades (pensamiento creativo, capacidad de resolución de problemas complejos, trabajo colaborativo, predisposición a la autocorrección y la búsqueda de errores) que les resultarán de gran utilidad para enfrentarse a los desafíos que les esperan.

Evaluar con TIC: Estrategias posibles.

Eduardo Roberto Díaz Madero [UFASTA]

Este trabajo aborda las Estrategias de Evaluación en Educación Superior. Problemáticas de evaluar proceso y/o resultado. Opciones múltiples en la Web y/o plataformas. Uso e impacto. Cambio paradigmático: medir el saber o potenciar el aprendizaje

El docente como coach.

María Rosa Dominici [Docente UP]

Existen distintas herramientas desde el coaching que pueden ser utilizadas por el docente en el dictado de clases obteniendo resultados positivos, no solo en los alumnos, pues nos permite potenciar su aprendizaje, sino además para enriquecer la tarea y constituir el hecho de enseñar un momento único, propio y que motiva nuestro ser.

El uso de celulares en clase: aportes desde la didáctica.

Analia Errobidart [Facultad de Ciencias Sociales. UNICEN]

A partir de la derogación de la Resolución N°1728/06 De la DGCyE de la Provincia de Buenos Aires se abre un debate intenso entre los docentes, sobre los alcances de la disposición de uso de celulares en las escuelas de la provincia con fines didácticos: ¿cuándo y cómo utilizarlos? Con el propósito de contribuir propositivamente a la implementación creativa de situaciones educativas que incorporen celulares en su desarrollo y resolución, se presenta una serie entrelazada de definiciones de conceptos claves (clase, fines didácticos, comunicación y tecnologías, redes sociales, aprendizajes significativos,) para orientar las decisiones de los docentes.

Conectar Igualdad: redes, representaciones y uso en los alumnos.

María Victoria Matozo Martínez

Se presenta los resultados de un análisis cuantitativo sobre los alumnos de escuelas medias públicas del país, en relación a las netbooks del Plan Conectar Igualdad (PCI). El análisis toma diferentes variables sobre uso de las netbooks que consultan los alumnos cuando no saben resolver algún problema y las representaciones de los estudiantes sobre habilidades digitales de diferentes actores escolares entre otras, junto con información sobre el nivel educativo del hogar para establecer diferencias en el grado y tipo de apropiación de las netbooks por clase social.

Ergonomía Digital (IN--EX)clusión educativa en entornos virtuales de aprendizaje.

Julio Manuel Pereyra Sánchez

El presente trabajo refiere a consideraciones en el diseño y configuración de entornos/espacios virtuales de aprendizaje, considerando las características físico-sensoreo-perceptivas de los estudiantes. Se trabaja entorno a perfiles de uso (ciegos, sordos, TEA, TEL, discapacidad motriz), para acceso y usos (usabilidad) educativos, en base a los que los protocolos de diseño universal no consideran. Se representan obstáculos procedimentales cognitivos y/o cognoscitivos en estudiantes con diversidad funcional. Modelo de software adaptado en base a principios ergonómicos.

Las nuevas tecnologías y el contenido académico. El desafío de ser docente hoy.

Sonia María Zahalsky [Docente UP]

Este trabajo refleja la necesidad de replantear el nuevo rol del docente atravesado por las nuevas tecnologías que cambiaron el paradigma social y cultural y conviven en el aula formando parte de la triada docente. Décadas atrás, el alumno, ser carente de luz, dependía casi exclusivamente del docente y los textos que este decidía compartir, para obtener esa iluminación anhelada. Los roles eran claros: el alumno era una caja negra en la que había que depositar el contenido. El profesor era el encargado de ofrecer esa enseñanza, la cual desempeñaba desde su estrado. "Todo tiem-

po pasado fue mejor” manifiesta el dicho. Esto puede ser el lema de un docente avasallado por los nuevos tiempos y todo lo que ello implica: la velocidad con la que se vive, el flujo de información y las nuevas tecnologías que impulsan los dos factores anteriores. Hoy un estudiante entra a clases con una nueva mirada sobre el contenido curricular. El texto resulta un aspecto importante de este contenido que ofrece el docente, pero no el único. Ante este nuevo panorama, el rol del docente como es conocido actualmente se ve cuestionado.

2. NUEVOS LENGUAJES

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

2. [A] Nuevos lenguajes. Aula: B4

Cómplices de la escena. Nacidos en Palermo.

Andrea Pontoriero [Docente UP]

Uno de los desafíos que nos planteamos desde la Coordinación del Área Teatro y Espectáculos es la posibilidad de crear lazos y sinergia entre los estudiantes de las distintas carreras del área. Para lograrlo se realiza un trabajo interdisciplinario al interior de las asignaturas pero también se planifican eventos en donde se cruzan los graduados, los estudiantes avanzados y los que recién se inician. El objetivo de estos encuentros es incentivar que se formen grupos interdisciplinarios de trabajo para que estos “cómplices de la escena” puedan elaborar proyectos propios para su vida profesional.

De la oralidad al cortometraje: las leyendas urbanas.

Gabriela Teresita Foos

Los pueblos se nutren de relatos que, combinando una fuerte impronta de identidad moderna y tradición, circulan en forma oral, en medios masivos de comunicación e Internet, y se enriquecen durante el transcurso del tiempo con los aportes de la sociedad. Es el caso de las leyendas urbanas, cuyos hechos asombrosos, personajes arquetípicos y finales sorprendentes resultan atractivos para una propuesta de enseñanza que posibilita el abordaje del contenido teniendo en cuenta las diferentes capacidades de los estudiantes y el trabajo individual y grupal, que implica la tolerancia, el respeto y el compromiso en la tarea en común. Dicha propuesta comienza con el relevamiento de historias y la generación de un espacio para narrarlas en forma oral. Luego de esa instancia, se infieren y sintetizan las características del género en la pizarra. El paso siguiente consiste en la producción escrita en forma grupal. Entre ellas, una es seleccionada por los estudiantes para la elaboración de un cortometraje, que requiere de la realización de un guion (para lo cual necesariamente se revisan las nociones básicas), que a partir de ese momento, es apropiado por el curso completo: se distribuyen los roles y las tareas que cada uno va a asumir. Cuando todo está preparado, se lleva a cabo la filmación, que es presentada en la institución escolar.

“Así en el aula como en el cine, amén” ó “Conciente colectivo Poner el cuerpo y responsabilidad social”.

Noemí Fuhrer [Docente UP]

El cine es un arte colectivo, donde hay un plan de rodaje que cumplir cada día, y un equipo de personas que lo llevan adelante. Cada una de estas personas tiene una tarea específica, y solo con estas tareas puestas en conjunto y coordinadas se puede garantizar el cumplimiento de ese plan. El objetivo de la experiencia fue replicar en el ambiente áulico esta característica propia de la tarea profesional. La experiencia tuvo dos etapas: Divididos en pequeños grupos, la primera consigna fue una tarea para traer resuelta en la semana siguiente, que consistió en realizar el desglose de un guion de largometraje completo. Pero, dividiendo la cantidad de escenas por la cantidad de grupos, es decir, el desglose del guion, herramienta fundamental para confeccionar un plan de rodaje estaría completo, sólo si todos los grupos cumplían con la tarea propuesta. La segunda parte de la experiencia fue en el aula, con los desgloses impresos que aportó cada grupo, confeccionamos entre todos el plan de rodaje completo de un largometraje. Pero el armado de ese plan fue en papel, recortando cada escena desglosada con tijeras, manipulando, consensuando, alternando, modificando, reordenando y repensando el orden de las escenas. A la antigua, en físico, poniendo el cuerpo. Realizamos una tarea colectiva, que fue posible porque cada integrante del gran grupo que es el aula cumplió su tarea. Así como en el cine.

Productor y Promotor Socio Cultural.

Charlie Gerbaldo [Cluster Audiovisual]

La Autogestión Artística a nivel Teatral y a Nivel Audiovisual. Nuevas tendencias No convencionales de puestas en escenas en ambos campos. En el orden teatral, la técnica del trabajo en “plena oscuridad” en Teatro Ciego y otras puestas teatrales de integración con capacidades diferentes. En el orden audiovisual, el desarrollo del cooperativismo en proyectos de Realidad Virtual 360, (Ficción desarrollada junto al Cineasta José Campusano) Los puntos centrales de la autogestión en el campo teatral y audiovisual.

E-Dual. Nuevos modos y nuevas materias para nuevos tiempos.

Roberto Héctor Massoni y Fabián Víctor Kesler

Plataforma on-line de educación a distancia sobre música electrónica. Entre nuestros cursos enseñamos a utilizar las herramientas de manera creativa y compositiva desde editores de audio opensource hasta programas complejos como Ableton Live, Max Msp y Absynth. El alumno administra su tiempo y su nivel de progreso con asistencia a distancia en busca de su expresividad de manera no convencional a las que ofrecen los manuales.

La ayuda de los nuevos elementos tecnológicos (ya cotidianos) en la enseñanza.

Silvia Porro [Docente UP]

El punto de partida de esta exposición, tiene como ob-

jetivo abrir el debate en el Congreso Interfaces 2017, organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, sobre el uso de las nuevas tecnologías computacionales y de la comunicación con los alumnos. Pretende además, ser el punto de partida para la inclusión de elementos tales como los celulares en la clase. Elementos relativamente nuevos que no nacieron para este tipo de uso pero que incorporaron en su afán de mejora, máquina fotográfica y filmadora y del que podemos valernos para que sean los testigos silenciosos del trabajo de los alumnos y nos permitan mostrarles a ellos mismos su accionar en fotos o filmaciones cortas que nos ayuden a agilizar el aprendizaje. Usamos, entonces, la tecnología como registro del accionar del alumno En un trabajo en clase que necesita de nuestra destreza o habilidad manual y la reflexión posterior sobre el mismo nos permite remitirnos a lo grabado para que el alumno se observe tanto en los aciertos como en los desaciertos, sin posibilidad de discusión alguna, dada la elocuencia de las pruebas. Posibilitando también al docente de hacer una autocrítica de su clase y dejarla documentada para años posteriores Permite así mismo la reflexión sobre el uso correcto del instrumental, el orden en que se realizó el trabajo y hace al enriquecimiento de todo el grupo Nos ahorra palabras ya que la imagen es contundente y de esa forma el tiempo rinde más y lo más importante es que los alumnos lo toman como algo acorde y de uso cotidiano, de su diario manejo y la clase se les hace llevadera convirtiéndola en un espacio amigable.

Estrategia pedagógica para la comprensión del proyecto audiovisual como escenario sistémico, complejo y variable.

Andrés Rivera

En el desarrollo de productos audiovisuales (animaciones, multimedia y sono visos entre otros) la estructura de tareas y recursos resulta ser una de las determinantes que más condiciona a los mismos productos audiovisuales por su carácter variable. Igualmente, la producción de audiovisuales implica la organización de equipos humanos de trabajo, para lo cual es necesario desarrollar habilidades en la comprensión de la producción audiovisual como un sistema, que para su diseño involucra un conocimiento de roles, funciones específicas y responsabilidades correspondientes a cada uno de los miembros del equipo de producción, así mismo, conocer las dependencias que existen entre labores y las posibilidades que se abren para la creación en equipo. Es así como, el proyecto audiovisual se plantea como un escenario sistémico, complejo y variable que propone un reto para la enseñanza de diseñadores y realizadores.

Una aproximación semiótica del adverfilm.

Lorena Steinberg [Docente UP]

Esta ponencia busca analizar la experiencia en el aula del análisis efectuado por los alumnos de los adverfilms, desde categorías analíticas de la socio semiótica aplicada a la marca. Los alumnos han relevado, en su trabajo, los tres órdenes de configuración significativa

a partir de la descripción de operaciones icónicas, indiciales y simbólicas.

Nativo digital NO diseñador nativo.

Jimena Toledo [Docente UP]

En la era de los nativos digitales la enseñanza del diseño visual para nuevas tecnologías conlleva un nuevo preconcepto, que se relaciona con la diferencia que existe entre utilizar y hacer. La asombrosa velocidad con la que estas generaciones asimilan cambios tecnológicos nos lleva a pensar que nos encontramos frente a hacedores natos. Es cierto que tienen un gran potencial, dado por la experiencia de uso, pero este potencial debe ser guiado hacia el hacer a partir de un pensamiento deconstructivo. Compartiremos experiencias de clases en relación a este tema.

El cine expandido como experiencia áulica.

Eleonora Vallazza y Camila Sabeckis [Docente UP]

Dentro del marco de un proyecto de investigación académica, cuyo objeto de estudio es el cine expandido argentino de 1960 a 1970, se propone reflexionar sobre una experiencia áulica destinada a estudiantes de carreras de diseño audiovisual y afines. En el cine, surge la idea de expandir sus posibilidades más allá de la pantalla combinándose con otras artes. El origen de esta nueva concepción artística fue en los años 60 y se afianzó en lo que se llamó cine expandido (Youngblood), a partir de la experimentación filmica con producciones donde se multiplicaban las pantallas de proyección, deconstruyendo el lenguaje cinematográfico y buscando exaltar la experiencia sensorial. La diversidad en los formatos de proyección, hibridación de las artes, deconstrucción del lenguaje fílmico y la experimentación de la materialidad del cuerpo, son los ejes de la investigación en curso. El objetivo en esta instancia es brindar una metodología de trabajo con estudiantes de diseño y artes audiovisuales, que brinde un conocimiento que amplíe el campo de la historia o teoría de la imagen para poder vivenciarlo con experiencias concretas.

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.
2. [B] Nuevos lenguajes. Aula: B5

El cine como integrador grupal dentro del aula.

Gabriela Aparici y Pablo Fernández Girado [Docente UP]

El presente trabajo trata sobre cómo las experiencias efectivas del trabajo grupal en la industria cinematográfica, pueden trasladarse al trabajo grupal en el aula, y a su vez lograr un trabajo creativo que identifique a sus alumnos productores.

Sobre canciones y diseño. La semántica de las letras.

Noemi Binda [Docente UP]

Escuchar una canción, analizar su texto y comprender el mensaje son acciones que permiten desarrollar las posibilidades expresivas de los signos tipográficos. En tiempos de hiperconectividad hacer referencia al significado de las palabras supone un ejercicio de bús-

queda y reflexión introspectiva. La semántica de las letras profundiza el análisis de los textos como unidad de sentido y su identidad como combinación única de signos, haciendo que el texto de una canción "hable" por sí mismo.

Mesa de Trabajo.

Néstor Adrián Borroni [Docente UP]

El presente trabajo indaga sobre la influencia del articulado de la modalidad Mesas de Trabajo en el área audiovisual. Esta modalidad resulta relevante al momento de comenzar un proyecto. Su implementación contribuye a la determinación de las responsabilidades de cada rol. Es un buen modo de aplicar y reforzar todo lo aprendido durante las cursadas anteriores y la que pretende la materia haciendo que cada clase sea una Mesa de Trabajo en equipo.

El cuerpo atrapado en la estructura del mundo.

Roberto Cabezas H

Es un proyecto que explora la memoria corporal y la empatía multidimensional utilizando la computación cognitiva para la provocación de nuevos imaginarios. Investigamos la posibilidad de detonar distintos procesos emocionales y expresivos a partir de conocer la historia de otros mediante experiencias multisensoriales; así, cuando lo intangible se hace presente podemos volver nuestra mirada hacia nuevos sistemas de representación que materialicen aquello que a primera instancia creemos imposible de observar. Observamos no solo con la mirada sino con el cuerpo entero, de ahí nuestro interés por sacar de la danza contemporánea la comprensión de los mecanismos corporales para combinarlos en la construcción de un sistema de diseño computacional afectivo que conjuga: información, sonido, movimiento y espacio para buscar la parametrización de interfaces empático-expresivas.

Estrategias Transformadoras.

Sandra Castro

La educación del diseño en general, enfrenta retos que la llevan continuamente enfrentarse a los cambios impulsores de transformaciones sociales. El transformar la gestión para mejorar la calidad de la educación en el diseño, se trata de un proceso que conlleva a crear y reforzar distintas formas de hacer, que permitan mejorar la eficacia, la equidad, la pertinencia y la relevancia de la acción educativa, donde su implementación pueda ser adaptada a cada realidad, lo que hará posible abrir nuevos senderos para una transformación efectiva.

Literatura modelada.

Marisa Elena Conde, Valeria Guerri Monier y Graciela Haydee Magri

Corporizar las ideas que se enlazan con la imaginación permite una comprensión del mundo diferente y a la vez anima a los jóvenes a pensar que una idea puede cobrar vida. La tecnología de la impresión en 3D requiere de la adquisición de otras habilidades, desde las comunicacionales hasta las de elaborar un producto.

La Selfie el autorretrato de los adolescentes.

Valeria Clarisa Delgado [Docente UP]

El presente trabajo indaga sobre la modalidad de registrar imágenes denominada selfie, sus rasgos constitutivos y su influencia en la construcción de las relaciones adolescentes. En la sociedad actual la selfie se instaló como una forma de pertenecer, y las redes sociales juegan un papel importante en esto. Se congelan momentos breves. El arte ofrece un aporte significativo para entender la trama del uso de la "selfie" y su relación con la configuración de la identidad.

La formación del estudiante en diseño del "no lugar".

José María Doldan [Docente UP]

El punto de partida de este escrito, pensado para exponer y debatir en el Congreso Interfaces pretende ser la descripción de nuestro equipamiento cultural, es decir, saber qué nos pasa, dónde estamos parados y qué herramientas tenemos para la reflexión en cuanto a transmisión de saberes con el "paratexto" que en nuestro caso es el espacio. Casi todos los docentes nos hemos formado en la segunda mitad del siglo XX, entonces, la primera referencia espacial de la que se parte es la del Funcionalismo. Esta teoría, que se genera en la Bauhaus considera que el fin último de los espacios construidos es su utilidad. La función utilitaria del espacio construido se cumple desde el momento en que un edificio es habitable o se ajusta a la misión para la que ha sido creado. Su mayor o menor calidad depende, según esta concepción, de la adecuación de los materiales y de las formas, a las necesidades de sus habitantes o usuarios. Ahora, el gran tema para reflexionar: Con el avance exponencial de la pedagogía y el impacto de las nuevas tecnologías (computación, Internet, telefonía móvil, etc.) estos espacios, ¿Están adecuados como estructura posibilitante para la calidad de educación actual a estos nuevos requerimientos de la sociedad? Este es nuestro desafío.

Capacitación docente y extensión comunitaria combinadas: la fórmula mágica.

Edith Elizabeth Luna Villanueva, María Celeste Arias, María Valeria Limina Sutin y Cecilia Patricia Carabajal

Como actividad de extensión de las cátedras Gramática Inglesa II, Fonética y Fonología Inglesa II y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) del Profesorado de Inglés de la UNCa, y en combinación con el Grupo de Voluntariado Independiente de Inglés (GRUVII), se desarrollaron las Jornadas Taller "Revalorizando el cuento infantil: Composición, interpretación, comprensión". Dicho evento fue, por un lado, una capacitación para docentes y estudiantes avanzados de lengua materna y extranjera; y por otro, una actividad de extensión abierta al público en general. Tuvo como objetivo fomentar la lectura, la narración oral y la creatividad para la composición o la recreación narrativa creativa de cuentos infantiles. Para ello se exploraron criterios, enfoques, técnicas y estrategias para trabajar con el cuento infantil, sea en la escuela o en el hogar, en lengua materna o lenguas extranjeras.

Lenguaje Multimedial en el Nivel Superior

Docente. Experiencias de Cátedra.

María de los Angeles Vergara Aibar, Natalia Gámez Aparicio y María Eugenia Folledo

Lenguaje Multimedial en el Nivel Superior de Formación Docente es un espacio curricular con uno a dos años de existencia. En el ISFD Albino Sánchez Barros de La Rioja, se realizaron incursiones en temáticas que pudieran promover el pensamiento crítico y creativo de los alumnos/as desde el perfil de un futuro docente. Las experiencias tuvieron en cuenta las sugerencias conceptuales del Diseño Curricular de la cátedra aunque con alternativas de trabajo y estrategias. Los alumnos/as fueron informados de los objetivos de la cátedra y de la experiencia que nos propusimos llevar a cabo. Se utilizaron las TIC y metodologías como Flipped Learning como un modo de lograr un aula aumentada, creativa e innovadora. En las clases presenciales los alumnos/as fueron incentivados a expresarse, a comunicar sus ideas y puntos de vista, a argumentar, luego de presentar temáticas de relevancia para sus carreras. Para lograr que los alumnos/as se expresen hemos recurrido a estrategias de elocución y debates en cada clase como un modo de deestructurar el tradicional ritmo de clases. Se recurrió a técnicas escénicas y de expresión de lenguaje corporal que consideramos de relevancia para su vida profesional.

3. CREATIVIDAD

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

3.[F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B11

Enseñar Matemáticas en ambientes de alta disposición tecnológica.

María Irene Corti

Este trabajo trata la problemática de la enseñanza de la matemática en entornos de alta disposición tecnológica. La enseñanza de la matemática en los nuevos ambientes de aprendizaje, de alta disposición tecnológica. El modelo 1 a 1, aula digital móvil, software de gestión, aplicaciones de escritorio específicas, recursos interactivos multimediales, pizarra interactiva, etc. Todo esto a disposición del docente ¿cómo organizar la enseñanza de las matemáticas? Una experiencia pedagógica innovadora en el nivel.

Las imágenes que proyectamos.

Raúl Horacio Lamas

Este trabajo es una experiencia pedagógica desarrollada con niños y estudiantes universitarios, en el taller arquitectura e infancia, realizado en Barcelona dentro del congreso internacional: Mente, Territorio y Sociedad (organizado por el Colegio de Arquitectos de Catalunya y Unicef). El taller se desarrolló en Escola Santa Ana y contó con la asistencia de niños y estudiantes de la universidad. "Las imágenes que proyectamos" puso en contacto a los niños con el trabajo del arquitecto a través la imaginación como disparador de la creación arquitectónica. La propuesta didáctica se desarrolló a través de la literatura y la proyección de imágenes de

los ilustradores Pablo Bernasconi y Rébecca Dautremer, de Joan Miró y Ana From, Gaudí, Clorindo Testa, y cuentos de Graciela Montes, con un video de animación de los personajes, con música y narración que realizaron niños de una escuela de nuestro país. Esta propuesta crea nuevos modelos vinculares para desbloquear inhibiciones y posibilitar que a floren zonas profundas de nuestra psiquis, no solo la razón, sino el subconsciente, lo inconsciente espontáneo y creativo.

Proyecto educativo Promotor Ambiental Comunitario.

Marta Lescano y Carla Tonella

Se presentará el Proyecto de Promotores Ambientales Comunitarios, basado en principios de Educación en Convivencia: respeto, empatía (como capacidad de colocarse en el lugar del otro), autonomía, reconocimiento mutuo de la igualdad y la dignidad, la promoción de la negociación y la mediación como vías para la resolución de conflictos, así como también en principios de Educación Ecológica.

El uso de TIC en la construcción del conocimiento disciplinar.

Livia Corina Litmanovich

El presente trabajo constituye una narración pedagógica para abordar la implementación de la puesta en práctica de la planificación y concreción de la secuencia didáctica titulada "El uso de TIC en la construcción del conocimiento disciplinar" para la asignatura Dibujo Técnico dictada a futuros profesionales de la construcción. La escuela para la que fue prevista la secuencia didáctica está ubicada en la ciudad de Rosario; tiene modalidad técnica en construcciones, el título con el que egresan los alumnos es el de Maestro Mayor de Obras; por lo tanto, sus alumnos finalizan sus estudios con un título habilitante para proyectar y construir arquitectura entre otras incumbencias. Por otro lado, para trabajar en la profesión, actualmente van a requerir usar y manejar como asistentes a los recursos digitales. Y, como en muchas escuelas del país, el porcentaje de inasistencias e imprevistos que disminuyen la cantidad de clases es una problemática que requiere pensar en estrategias que permitan flexibilidad en el dictado de clases. En primer lugar contextualizaremos la institución y su modalidad, los contenidos, las TIC y el ejercicio profesional; finalmente desarrollaremos la puesta en práctica. Esta secuencia se puso en práctica por partes debido a la falta de recursos entre los alumnos y en la institución. Se trabajó con los alumnos de segundo año en las 4hs cátedra semanales de dibujo técnico.

Enseñar a pensar: Puentes Creativos para abordar contenidos.

Cristina Amalia López [Docente UP]

El aprendizaje significativo lo construimos entre todos, imaginar que solamente accedemos al conocimiento mediante la directriz del docente, es tener una visión muy limitada sobre la capacidad humana de debatir y crear un entorno confiable para el entendimiento, el razonamiento de las problemáticas y el uso de distin-

tos lenguajes para componer el territorio del saber. La evaluación de lo que aprendemos es constante cuando abordamos el conocimiento a través de una consigna que nos permita valorizar los saberes a través de la investigación, de la búsqueda de herramientas que nos faciliten llegar a ellos, mediante el análisis, la re proposición de nuevas miradas y el ejercicio en clase. El docente deberá esmerarse en aportar orientaciones para que sus alumnos/as puedan apropiarse de estos saberes. Es vital entender que por fuera del aula, seguimos conectados. Debemos propiciar experiencias individuales o grupales, que sean el camino hacia la adquisición de nuevos contenidos desde los cuales elaborar propuestas innovadoras, emprender, y cooperar en un proyecto.

Entre aulas de papel y aulas digitales.

Alejandra Patricia Maccagno [Colegio Santa Bárbara] Enseñar a estudiantes del siglo XXI en aulas del siglo XIX ó XX puede ser una actividad desconcertante, con dificultades y contradicciones, pero también con muchas posibilidades y nuevos desafíos. La revolución de las TIC en las escuelas es un proceso novedoso y extendido aunque, primero y ante todo, un proceso cultural e histórico que atraviesa y modifica a los saberes y las prácticas escolares. Por eso, revisar la práctica cotidiana de la enseñanza y renovar ideas, conceptos, mediaciones, técnicas e instrumentos no solo resulta necesario sino que puede ser una oportunidad para mejorar los procesos en los que se articulan la tecnología con la pedagogía. Trabajar en "aulas de papel" en un ambiente combinado con "aulas digitales" cambia deliberadamente la instrucción hacia un enfoque centrado en el alumno, creando más oportunidades de aprendizaje. Los alumnos participan activamente en la construcción del conocimiento ya que participan de su aprendizaje de una manera rápida y accesible a los contenidos y recursos desde una PC o desde sus teléfonos móviles. Convergencia el espacio físico y el virtual para que confluyan en un mismo proyecto de enseñanza, facilita que el aula se expanda, sea flexible, se conecte con el mundo, desde una propuesta que responde al contenido curricular.

La complejidad de la relación teoría/práctica.

Alejandra Niedermaier [Docente UP]

La relación entre la teoría y la práctica presenta una gran complejidad en la formación universitaria. Se tratará pues de visualizar ambos componentes didácticos de una manera integral, en la cual las dos se fortalezcan a través de una interacción. De este modo, la teoría se constituye en un permanente recurso para la práctica y juntas resultan la condición de posibilidad de un conocimiento consciente y pleno que contribuirá a que el día de mañana el futuro profesional pueda insertarse -dentro de su especialidad- en distintos campos.

El servicio aprendizaje para la formación de ciudadanos íntegros.

Mariana Laura Còvolo

Los esfuerzos por establecer puentes entre la co-

munidad y las instituciones educativas son prioritarios en países que consideran que la educación de los ciudadanos del futuro requiere una aproximación pedagógica renovada. Una de las alternativas para hacerla efectiva es la pedagogía de service learning. El presente trabajo busca mostrar la efectividad que ha tenido este enfoque en el Colegio NSR.

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.
3. [G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B10

La riqueza pedagógica que se obtiene al enseñar en los distintos niveles educativos.

Lorena Bidegain [Docente UP]

Cuando se habla de grupos de estudiantes se sabe que no hay uno igual al otro. Hay grupos que son entusiastas en emprender nuevos desafíos, grupos más tradicionales, otros más tranquilos. Existen tantas variantes como grupos se tenga en el rol de docente a través de los años. En esta ponencia se mostrarán de manera experimental las mismas consignas de trabajos prácticos presentadas para alumnos de escuela media con orientación en Diseño y alumnos de Diseño Gráfico de la Universidad de Palermo. Ahí aparecen nuevos desafíos para el docente, metodologías, lenguajes, y herramientas distintas a utilizar. Grupos distintos, actitudes y tiempos de trabajo diferentes. Y resultados distintos pero asombrosos.

Reducir, Reciclar, Reutilizar, Incluir (RRRI).

Marcela Carrivale

Este proyecto se originó en 2015 en la cátedra química con alumnas del Anexo N°2 (EEMPA N°1151), en la Unidad penitenciaria N°4 de la ciudad de Santa Fe, reciclando aceite vegetal usado (AVU) en velas y jabones. El objetivo principal es generar en las alumnas espíritu ecologista, a la vez de emprendedorismo sustentable, para la reinserción laboral, tras obtener su libertad. En 2016 surgió un interrogante en las alumnas: "¿Qué se puede hacer con las colillas de cigarrillos que están tiradas por los pabellones?". En función a esto elaboró un filtro con acetato de celulosa de las colillas con las siguientes ventajas: universal (se adapta a cualquier botella PET), práctico (sella el sistema evitando derrames), lavable (se reemplaza el acetato de celulosa y se lava fácilmente), económico (construido con residuos), ecológico (construido con material reutilizable) e innovador, eficaz (mayor superficie filtrante e hidrofílico). De este proceso también se obtienen subproductos, dándole otro valor agregado.

Caso: Pequeños emprendedores, niños entre 8 y 12 años que quieren hacer del mundo un lugar mejor.

Sandra Di Lucca [Docente UP]

La tecnología impacta en el mundo y genera cambios en todos los aspectos de la vida de las personas y los niños son parte de este sistema. Los cambios son tan vertiginosos que los niños por su flexibilidad y accesibilidad a la tecnología investigan, toman contacto con nuevos desarrollos y aprenden bajo nuevos for-

matos. En este contexto se implementó en septiembre de 2016, la iniciativa "Pequeños Emprendedores" que tuvo por objetivos incentivar el espíritu emprendedor en los niños. Se los convocó para que pudieran compartir sus ideas, sueños y proyectos que hicieran del mundo un lugar mejor. Participaron 200 niños que se inscribieron en las cuatro áreas: arte, ciencias, tecnología y eco-sustentabilidad, mientras que sus padres asistieron a dos charlas una acerca de los niños alfa y otra sobre: Cómo ser niño en un mundo diverso. Conocer las ideas y los proyectos que desarrollaron los niños es la propuesta.

Mapa de ruta.

Ezequiel Hodari [Docente UP]

En la materia Taller V que dicto en la carrera de Diseño Gráfico abordamos el desarrollo de la imagen profesional que identificará a nuestros alumnos al salir al mercado laboral. En esta clase recorreremos especialmente al principio, momentos difíciles para los alumnos ya que deben, algunos por primera vez, cuestionarse en que momento están de su aprendizaje y preparar una estrategia concreta para su salida laboral incipiente. En este contexto realizamos una investigación de la industria a la que cada alumno quiere insertarse y confeccionamos un mapa de ideas que servirá para el desarrollo de su identidad. Este proceso conlleva múltiples alternativas y se origina en un esquema de mapa de ideas que permite visualizar el estado actual de los potenciales diseñadores.

El arte de preguntar en la clase.

Mariana Pelliza [Docente UP]

La habilidad del profesor para preguntar es un método de enseñanza. Nos ayuda a tomar mejores decisiones y convertir a la clase en un espacio de construcción social del conocimiento. Este trabajo indaga sobre la clasificación y los tipos de preguntas posibles de acuerdo a la funcionalidad educativa.

Enseñar en la cultura digital: propuestas de aula con organizadores gráficos digitales".

Rut Noemí Pugliese y Luciana Busso

Enseñar en la cultura digital requiere de la implementación de propuestas pedagógicas de aula que permitan a los alumnos abordar los contenidos de un área de conocimiento específico, pero también, trabajar en el desarrollo de ciertas habilidades y competencias. Esta ponencia presenta diferentes actividades de aula, donde los alumnos desarrollaron distintos productos a partir del uso de algunos organizadores gráficos digitales - infografías, mapas conceptuales, líneas de tiempo y mapas mentales. Los organizadores gráficos son herramientas que permiten al alumno procesar, ordenar, seleccionar y jerarquizar la información. Además, favorecen la creatividad, la toma de decisiones y la dinámica de trabajo en grupo propiciando la motivación y otorgándole al alumno un rol activo como productor y no uno pasivo como receptor únicamente.

La creatividad en los libros de texto.

Claudia Rosales y Celeste Salerno

Pensar libros que consideren la heterogeneidad del aula. Ofrecer un proyecto editorial para los alumnos y docentes de todo el país en el que se consideren las diferencias individuales y los distintos modos de aprender; libros que promuevan la creatividad de los estudiantes.

Aula VS Tutoriales.

Julia Schang-Vitón [Docente UP]

La atención y el compromiso por parte del alumno en el contexto áulico pueden presentarse como un desafío dada la creciente estimulación virtual. ¿De qué herramientas podemos valernos para reinventar el rol del docente en la era de los tutoriales?

22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.
3. [H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B-9

Design Thinking.

Christian Dubay [Docente UP]

En el momento en el que vivimos de avances tecnológicos las nuevas leyes proyectuales para generar productos y sus filosofías se integran dentro del aula generando un nuevo alumno con una conciencia diferente sobre su futuro creativo. Este método ahora también se presenta en los primeros estadios donde funciona como técnicas de comunicación unificando al alumno el saber y su docente. Desde las bases del coolhunting este nuevo sistema influencia al alumno a tomar las riendas de su capacitación proyectando su futuro desde el aula considerando la prueba y error como algo natural para llegar a su máximo desarrollo personal.

Las Neurociencias en el Campo Educativo.

Antonella Mariángeles Galanti

El presente trabajo indaga sobre las neurociencias en el campo educativo. Vamos aprender o vengo a enseñar, aportes de la Neurociencia al aprendizaje y a la educación. Factores facilitadores del aprendizaje. Alumnos proactivos: docentes y alumnos aprendiendo a la vez. Potenciemos la creatividad, entendida la creatividad como una de las capacidades humanas fundamentales.

Periodistas de la Historia.

Ignacio José Iturralde, María Alejandra Bustos y Anabella Zillo [Colegio del Salvador]

Este trabajo describe el Taller de periodismo escolar para 1° año del nivel secundario. Propuesta interdisciplinaria que integra las TIC como entorno de trabajo y de comunicación entre Lengua e Historia. Elaboración colaborativa de crónicas periodísticas sobre las civilizaciones antiguas desde Google Drive. Publicación de los diarios con diferentes líneas editoriales sobre Blogger.

El feedback asesina la creatividad.

Fernando Johann

Una de las prácticas modernas que hemos tomado con mayor fuerza es también la que, cuando no tenemos

cuidado, es capaz de dar por tierra cualquier proceso. ¡Ah! y “opinión” y “Feedback” son muy diferentes). Pobre, el feedback no tiene la culpa. La retroalimentación (todavía me falta escuchar a alguien que se refiera a esta práctica por opinión, su nombre en español) no es más que una de las formas de vincularse con nuestros compañeros, colaboradores y equipo. En sí, el feedback no está haciendo nada. Somos tantos los que lo utilizamos de manera deficiente que termina sufriendo. Lo que sí es verdad es que el mal uso del feedback, puede terminar en catástrofe, con personas heridas y habiendo perdido mucho dinero. El feedback, en cualquier actividad mínimamente creativa en donde participen más de una persona es importante porque nos permite llegar a dónde queremos ir como equipo.

Jugar y Aprender. Dispositivos lúdico-pedagógicos para la promoción de la Soberanía Alimentaria.

Gabriel Fernando Juani y Silvia Torres Luyo

El presente proyecto se llevó a cabo durante el primer semestre de 2016 y fue un trabajo colaborativo entre tres instituciones: la Agencia de Extensión Rural Monte Vera (INTA), la Escuela de Educación Media N° 32 Normal Superior General José de San Martín y la Cátedra Taller de Diseño Gráfico III -Gorodischer (FADU, UNL) de la ciudad de Santa Fe. El principal objetivo del proyecto fue la generación de dispositivos comunicacionales lúdico-pedagógicos, pensados como interfaces que faciliten la promoción del concepto de Soberanía Alimentaria, sensibilicen a los actores participantes y permitan abordar dicho concepto mediante acciones cotidianas desde la escuela. Para el desarrollo del proyecto se recurrió a categorías del diseño de información y del diseño lúdico y, pedagógicamente, el proyecto involucra modalidades de aprendizaje relacionadas al trabajo colaborativo y a la educación experiencial.

NODOS Herramientas Creativas. Potenciando procesos y resultados.

Irene Kerner

NODOS ofrece herramientas creativas para potenciar prácticas y resultados. A partir de estrategias simbólicas y uso de metáforas se promueve la participación y la creatividad fortaleciendo procesos de desarrollo y construcción colectiva, incrementando el capital social. Potencia resultados individuales, de equipos y organizaciones integrando la capacidad de generar respuestas innovadoras.

El profesor tutor en los CENS: Encuentros y tensiones.

María Sara Müller [Docente UP]

El presente trabajo reflexiona sobre el Proyecto Tutorías, realizado en la Escuela desde 2012 a 2016. Algunos ejes clave: a) la relación con los alumnos (haciendo particular hincapié en la población que habita nuestras aulas), b) con los colegas, c) con el Equipo de Conducción. Además profundiza en los encuentros que se han propiciado y los “nudos” que aún no sabemos cómo desanudar.

Estrategia de evaluación institucional.

Mariángeles Pusineri [Docente UP]

La encuesta de calidad pedagógica como instrumento de evaluación institucional. Análisis y estrategias.

El proceso de construcción de una mirada propia

Lorena Suárez [Docente UP]

El presente trabajo describe y reflexiona sobre una experiencia vivida en el aula: la necesidad de incorporar en los estudiantes ingresantes espacios de expresión y desarrollo de miradas propias. Para ello debatiremos en torno al concepto de subjetividad, en el espacio académico.

**22 DE MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.
3. [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Aula: B-7**

Enseñar a jóvenes del siglo XXI: atravesar las paredes del aula hacia la toma de decisiones.

Sandra Di Lucca [Docente UP]

Cuando los alumnos llegan a cuarto año, ya han atravesado prácticamente toda su carrera universitaria y la salida del mundo académico implica el ingreso, en muchos casos por primera vez, al ámbito profesional. Han leído los autores clave y han realizado los trabajos prácticos cumpliendo cada uno de los requisitos académicos; el punto es ¿cómo atravesar las paredes del aula hacia un mundo de oportunidades considerando las necesidades actuales del mercado y de las organizaciones? Es en este sentido que se pueden atravesar las paredes del aula y comenzar a dar respuesta a la demanda del mercado con el trabajo con casos reales y la toma de decisiones, pues la vivencia de realidad aporta, por un lado, conocimientos y preguntas y por otro, seguridad para brindar las respuestas adecuadas. Que todos los estudiantes en el aula puedan expresar su curiosidad o desarrollarla es otro de los ejes que el mundo de hoy reclama, ya que son acciones que constituye una manera de acercarlos a la innovación. Los estudiantes del siglo XXI habitan un mundo que requiere de manera constante de la toma de decisiones, del análisis de datos y de la experiencia para poder aportar valor. Esto es una necesidad de todas las disciplinas académicas. Nuevas culturas, nuevas necesidades llevan a formar personas para empleos que aún no existen.

Sin araña no hay telaraña: una estrategia TIC.

María del Rosario Fernández

Experiencia realizada en un bachillerato para adultos. Se trata de una jornada de capacitación en el uso pedagógico de las TIC para los docentes. Esta estrategia intenta poner a disposición de los alumnos y de ellos mismos, herramientas que les permita una mejor y más fluida comunicación. Impulsa el uso de estrategias para abordar el problema del acceso a la información digital y realizar lecturas críticas identificando las fuentes genuinas de información. Además favorece el uso de nuevas herramientas colaborativas en línea para aprovechar todo su potencial en favor de buenas prácticas pedagógicas que posibiliten “re-crear” propuestas educativas de calidad e inclusivas.

La articulación de las etapas transicionales en la universidad como etapas clave en la formación profesional.

Constanza Lazazzera [Docente UP]

El objetivo es analizar cómo influye la articulación de las etapas transicionales en la carrera universitaria - ingreso y egreso- en la continuidad y graduación final del estudiante. Asimismo, cómo impacta en la identidad de cada institución los continuos cambios de carrera y la deserción definitiva.

Evaluación de la enseñanza de color a través de código.

Fernanda Márquez

Se exponen los resultados de un estudio cuyo objetivo fue la detección de problemas, necesidades, aceptación y capacidad de asimilación de la implementación de lenguajes de programación como herramienta docente dentro del programa de teoría del color en Centro de diseño, cine y televisión en 2016. Consiste en la aplicación de cuestionarios y evaluaciones a estudiantes de disciplinas de diseño durante el primer semestre en distintos momentos del curso, dirigidos a arrojar conceptos clave para la adecuada evolución y desarrollo de la enseñanza de la teoría del color utilizando herramientas digitales combinadas con procesos tradicionales de enseñanza. El estudio se realizó en cuatro etapas. Los resultados muestran la necesidad de mayor conocimiento de lenguajes de programación previos a la enseñanza, tanto de alumnos como de profesores, así como el diseño de ejercicios, herramientas docentes y procesos de evaluación que ayuden al óptimo aprendizaje del programa.

Artefactos. La artesanía y los objetos de la cultura popular resignificados.

Pablo Mastropasqua

La idea de la resignificación de los productos populares o de la producción artesanal no es reciente, pero sí es una forma contemporánea de relacionar la producción proyectual de los diseñadores actuales con la historia, las tradiciones y una manera de recrear identidad en el diseño Latinoamericano. Para esta ponencia consideraremos artefacto de diseño a aquellas obras que por su singularidad, su uso, función, o estética que dentro de las disciplinas proyectuales adquieren un nuevo rol o signo. Es idea de esta charla revisar textos críticos contemporáneos, casos, ejemplos y a partir de los mismos analizar obras emblemáticas y seleccionar autores o estudios representativos de esta nueva búsqueda, ver en esas propuestas la interacción entre tradición y diseño. Es parte del trabajo de un rastreo histórico de las formas de producción de las culturas originarias, las posibles hibridaciones y formas de mestizaje que se producen en los objetos de diseño a lo largo de la historia de Latinoamérica y su relación con las formas de producción y estéticas actuales.

Promover la creatividad desde la capacitación docente en Matemática.

María José Presa, Ezequiel Gioino y Anabella Luján

En esta presentación se desarrollará una propuesta realizada en el marco de distintas capacitaciones docentes para profesores de Matemática. Durante la capacitación docente se promueven tanto la actualización disciplinar como la evaluación y reflexión de la propia práctica, por lo tanto, debe ser generadora de ideas y propiciante de una enseñanza activa y constructiva; transformándose en un verdadero laboratorio de innovación de dicha práctica. Es por eso que, aun abarcando diferentes temáticas propias de la disciplina, como la modelización o la vinculación e integración de la Educación Sexual Integral con contenidos matemáticos; se ha compartido un enfoque común: generar espacios para que los docentes puedan producir colectivamente y comunicar ideas novedosas para trabajar en el aula.

El trabajo en equipo. Un valor agregado del profesional actual.

Martín Stortoni [Docente UP]

El trabajo en equipo configura un escenario complejo. Puesto que el proceso comienza en la construcción y (re) construcción permanente de la labor que debe generar quien coordina o quien lidera el mismo. Gestionar la mutua representación interna, la pertenencia, la pertinencia, la telé, la comunicación y los vínculos, es una tarea que el mismo grupo debe consolidar a partir de las diferentes etapas por las que transita. La asunción y la adjudicación de roles, como el liderazgo de los integrantes, adquieren la significación de establecer las metas y los objetivos que deben ser afines a los que la empresa necesita para generar valor. Por ello, el aprendizaje en las aulas debe acercar la posibilidad de experimentar al futuro profesional en esta gestión tan compleja.

Educación Experiencial.

María Julieta Valdemoros

La educación siempre se fue adaptando a los cambios sociales, por eso, en los últimos tiempos resulta fundamental el aprendizaje por medio de experiencias. En esta oportunidad se presentan los viajes de estudio al exterior como opción para aprender y/o mejorar un idioma haciendo hincapié en las actividades vivenciales.

Trabajar en tecnología desde el arte y la cultura.

María Sol Verniers

Si pensás que trabajar en tecnología, programando o desarrollando algo es una ciencia dura, tenés que conocer cómo podés crear, improvisar, diseñar desde el arte una app, un videojuego y hasta un sitio. El arte enfrenta hoy un mundo globalizado que se transforma ante el impacto del desarrollo digital: si sos creativo, vení a conocer como el trabajo en informática tiene un espacio para vos.

Modelo Stelo de Comunicación Institucional: RS-Deportiva aplicada.

Gustavo Basiukevitz

La Comunicación Institucional, con eje en con la Responsabilidad Social Deportiva, brindan herramientas que, utilizadas con conciencia y organización, pueden mejorar la calidad del deporte a nivel institucional y social. El modelo de gestión gerencial en el fútbol en la Argentina es de tipo arcaico, estamos en el peor momento del deporte argentino y, por efecto dominó, las peores prácticas institucionales recaen consecuentemente en los resultados deportivos. Este trabajo, presenta un enfoque superador de esta coyuntura.

Evaluación y Comunicación de Proyectos Sociales.

Pedro Marcelo Berlato

En el desarrollo de la identidad institucional, la comunicación de los proyectos sociales en los que la institución se involucra, es de vital importancia para reforzar los lazos con la comunidad; la RSU es una dimensión específica para explotar las oportunidades de vinculación en pos de la licencia social y el refuerzo relacional con los stakeholders asociados a la dinámica de su funcionamiento.

Comunicación y Proyectos Educativos: Creando Identidades Institucionales.

Silvia María Dasso

El encuentro girará en torno a temas significativos como: El liderazgo del Director como gestor organizacional. La toma de decisiones para la construcción del Proyecto Educativo. La generación de una Identidad Institucional. La importancia de comunicar su contenido, el perfil del egresado y los valores que le dan sustento. La necesidad de revisión y actualización del PEI por parte del personal docente, preceptores y administrativos. La Comunicación hacia adentro y hacia afuera de la Institución; con los padres, con otras Instituciones Educativas y Empresas de la comunidad. ¿Qué comunicar, cuándo, a quiénes, cómo? Los Climas Institucionales como fortalecimiento (o no) de la Identidad Institucional. El disfrute de la labor docente (a pesar de todo).

La comunicación en una organización social.

Lucas Esteban Delgado y Débora Mazzola

Las ONG son usinas de conocimiento, información y experiencia. Suelen contar con un gran volumen de datos de calidad, producto de investigaciones y proyectos; o con una valiosa trayectoria en su campo de acción. ¿Cómo pueden aprovechar este enorme potencial para el armado de su estrategia de comunicación? La clave es poder convertirlo en historias atractivas y contenidos con enfoques novedosos.

Periodista especializada en cultura y gestora cultural.

Ana Cristina Grosso Allietti

El presente trabajo aborda la experiencia del proyecto Puente Cultural de las dos orillas. Argentina y Uruguay, dos países hermanos ancestralmente. Una historia compartida y la misma idiosincrasia.

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación y su visibilidad internacional.

Fabiola Knop [Docente UP]

La política editorial de la Facultad de Diseño y Comunicación sostiene desde su creación, la producción interna de publicaciones que colaboran en la investigación y en la producción del saber disciplinar dentro del campo del diseño y las comunicaciones. El objetivo institucional es facilitar el acceso a contenidos científicos y competentes de índole interdisciplinar, que se ajusten a cuestiones académicas dominantes. Su mayor valor se centra en el sostenimiento de las publicaciones en el tiempo, permitiendo a los estudiantes y a los mismos docentes, incorporar nuevos conocimientos y compartirlos con la comunidad educativa. La posibilidad de contar con revistas académicas digitales brinda a la Facultad una visibilidad internacional, destacando a la universidad como una de las mejores a nivel mundial.

Comunicación y enseñanza como modos de manifestar la identidad institucional.

Andrea Susana Ledwith y Alfredo Ernesto Alejo Coelho Suárez

Netward es una revista institucional anual con una tirada de 3000 ejemplares, concebida y diseñada para divulgar las propuestas didácticas e institucionales para un lector que excede a la comunidad interna escolar y está disponible en línea, a diferencia de los tradicionales anuarios. Con una trayectoria de 15 años, el trabajo de producción y diseño editorial da cuenta de que esta propuesta comunicacional procura reflejar aspectos ligados a la identidad institucional. Se constituye además en instrumento para socializar las prácticas educativas y como dispositivo para sustentar la enseñanza, con aportes de académicos invitados y textos de nuestras experiencias institucionales.

Nuevos lenguajes institucionales socialmente responsables.

Graciela Smerling [UdeMM]

En la Comunicación Institucional, la Responsabilidad Social atraviesa de un modo diferente a las personas. Y si bien esta es una contribución activa y voluntaria al mejoramiento social, económico y ambiental, el principio ético y la sensibilidad son la columna vertebral de este proceso. Estas dos características deben impactar en la dimensión de la responsabilidad social. Ambas crean un impacto diferente para generar un entorno más estable y próspero para proveer una nueva alfabetización, desde ser soporte hasta interpretar este modelo de empatía. Entender los efectos que ésta tiene en el cuerpo y entorno social, es clave, ya que este aprendizaje se lleva en el cuerpo y es en donde cada uno y socialmente podrá reconocerse y desplegarse.

Identidad institucional en perspectiva de género.

Julieta Vigovsky [Triciclo consultora]

Las instituciones educativas son uno de las principales agentes de socialización, es decir que a partir de las

5. COMUNICACIÓN

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

5. [B] Desarrollo de la identidad institucional. Aula: 1-1

mismas los sujetos interiorizan los elementos socio-culturales y los integran a su personalidad. En este sentido, el modo en que las instituciones transmiten las cuestiones de género va a influir en la construcción de la identidad de género de sus estudiantes. En varias ocasiones las mismas no son conscientes de que los modos de comunicación que utilizan reproducen la exclusión o inequidad de género. Para prevenir la violencia simbólica, consideramos esencial la construcción de la identidad institucional en perspectiva de género.

6. ESPACIO COLEGIOS

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

6. [B] Espacio Colegios. Aula: 1-2

Cómo diseñar una escuela adaptable innovadora.

Martín Álvarez

Hoy la educación se ha vuelto orgánica. Sí, hoy la educación es más que un ser vivo: es un ser adaptable que debe innovar constantemente, pues el espacio de aprendizaje así lo amerita. Por ello, seguir creyendo que con solo TIC se resolverán las cosas, es como creer que aún se enseña con un profesor al frente. Con esto último no se debe indicar que la herramienta digital es aquella que se está quedando dormida. ¡No! Lo que sí está con sueño es el cómo se desea diseñar a la escuela de hoy. ¿Qué hacer? Es necesario un origen con lo ya creado. Ingresemos a conocer la filosofía, el hábito, la base. Sí, es necesario conocer la data existente y proponer no un modelo, sino un espacio adaptable que pueda encontrar su propia esencia y que desde ahí comience a elaborar su aprendizaje y por ende la educación que desea tener.

Estrategias cognitivas y su rol en el desarrollo creativo de estudiantes con NEE, (necesidades educativas especiales), no asociadas a la discapacidad, de la Carrera de Diseño Gráfico - FACSO – Universidad de Guayaquil, ciclo semestral 2016 – 2017.

John Alfredo Arias Vilamar y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez

El corpus pedagógico del diseño gráfico, ha establecido diversos modos operandi experimentales en las aulas, con el fin de desarrollar la creatividad en el educando; y así, generar soluciones visuales basadas en problemas reales. La presente investigación, explora la didáctica impartida en los procesos de enseñanza – aprendizaje del desarrollo creativo, de los ciclos semestrales de la Carrera de Diseño Gráfico - FACSO - Universidad de Guayaquil. Asimismo, analiza el nivel de adaptación de dicha estructura en el estado cognitivo actual y los diversos tipos de NEE (Necesidades Educativas Especiales), que presenta el estudiante, por medio de la exploración de campo, métodos tanto cuantitativos como cualitativos y diálogo personalizado.

Co-Construcción de saberes en la escuela secundaria: Experimentar, aprender y enseñar mediados por tecnología digital.

María Gabriela Galli, Ricardo Claudio Galizia y Valeria Callegari

Una institución escolar que tome el desafío de renovar y fortalecer las prácticas pedagógicas, debe poner en juego proyectos que tiendan al cambio, teniendo como pilar las trayectorias de sus alumnos, ofreciendo para ello, diversas propuestas de enseñanza con la posibilidad de que exista igualdad en el acceso a los saberes. Esto implica la generación de condiciones para que los adolescentes, jóvenes y adultos escolarizados encuentren, en su escuela secundaria, un ámbito propicio para la adquisición de aprendizajes significativos, plausibles de ser aplicados a otros contextos. En vista de los avances y los requerimientos de la política educativa en la alfabetización digital, desde el año 2014, en el Colegio nocturno N°16 D.E. "Dr. Guillermo Rawson, se ha comenzado a profundizar el trabajo en la incorporación de TIC en las prácticas pedagógicas.

Diseño de "kits" físicos y virtuales para el desarrollo de competencias innovativas en el aula.

Adrián Lebendiker [Docente UP]

En los últimos años, desde diferentes ámbitos vinculados a la promoción y la consultoría en innovación se han venido desarrollando distintas herramientas, físicas y virtuales, también conocidas como dispositivos tecno-pedagógicos, para la implementación de proyectos disruptivos. La conferencia revisa diferentes casos y "toolkits" existentes y diseñados por nuestra consultora, para indagar acerca del uso de estas herramientas en el aula de escuelas y universidades.

Modelo STEAM y cuidado del ambiente.

María Lucía Lopetegui

Las problemáticas ambientales se constituyen como un contenido a abordar en la escuela secundaria, tanto con una perspectiva descriptiva y explicativa como preventiva y generadora de acciones. En este artículo se presenta una forma de trabajo desarrollada en la asignatura Educación Digital y Cuidado del Ambiente, de primer año del nivel medio del Instituto Sagrado Corazón que consiste en la aplicación de un modelo denominado STEAM (siglas en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática) que involucra diferentes perspectivas para favorecer la alfabetización científica de los alumnos.

Sembrando Cultura.

María Eugenia Perdomo Salgueiro

Este proyecto nace desde la necesidad de que todos los adolescentes entre 12 y 14 años de la localidad de Santa Lucía estén escolarizados. Si bien la educación en nuestro país es de carácter obligatoria, existe un grupo social más vulnerable que no está contemplado. Este proyecto, se realiza de forma coordinada con la policía comunitaria para su mayor eficiencia en la inserción de estos jóvenes.

La Práctica Reflexiva y la evaluación para el aprendizaje en el campo de las prácticas educativas.

Carina Pérez Dib

En el presente escrito y como reflexión comparto algunas ideas y conceptualizaciones acerca de la manera en que hemos concebido a la evaluación para el aprendizaje y desde allí lanzado nuestra propuesta de trabajo como equipo docente, en el marco de las Prácticas educativas. Estas ideas se han ido llevando a la acción haciendo que la evaluación, entendida como Evaluación para el aprendizaje, se convierta en una gran herramienta didáctica pedagógica que ha atravesado todo el proceso de aprendizaje vivenciado por nuestros estudiantes en su trayecto de formación y como futuros maestros. Concebir a la evaluación desde una mirada que rompe con la tradición ha tenido como uno de los mayores logros el recuperar en los estudiantes y en el equipo docente mismo la importancia y capacidad de transformación que conllevan en sí mismas estas experiencias de Práctica reflexiva y para la acción que repercuten en el estar siendo de los estudiantes y en su propio estar siendo.

Aula Taller: experiencias Fotográficas.

Roxana Troisi [Docente UP]

Los procesos creativos que conllevan resultados a través de ejecuciones técnicas encuentran en la dinámica del Aula Taller la virtud de la retroalimentación. El producto fotográfico, analógico o digital, nos habla de tres etapas integradas: preproducción, producción y postproducción. Cada una de ellas puede ser una especialización dentro del rubro. Difícilmente un solo individuo logra posicionarse cabalmente en todos estos ítems simultáneamente. El proceso pedagógico aplicado en este caso, propone que los estudiantes puedan rotar sus roles y así proveer una experiencia enriquecida al acceso de opciones. Cada uno se encontrará en condiciones de probarse y complementar-se en cada sub-área.

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

1. ENTORNOS DIGITALES

1. [E] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B4] 23
1. [F] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B5] 24

2. NUEVOS LENGUAJES

2. [C] Nuevos lenguajes [B2] 25
2. [D] Nuevos lenguajes [B3] 25

3. CREATIVIDAD

3. [J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B11] 26
3. [K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B10] 27
3. [L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9] 27
3. [M] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7] 28

5. COMUNICACIÓN

- 5-[C] Desarrollo de la identidad institucional [1-1] 29

6. ESPACIO COLEGIOS

- 6-[C] Espacio Colegios [1-2] 29

1. ENTORNOS DIGITALES

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

1. [E] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B4

Millennials vs. Inmigrantes Digitales, la guerra continúa.

Nicolás Sorriñas [Docente UP]

Como si se tratara de una saga del cine de ciencia ficción, Millennials e Inmigrantes Digitales se encuentran hoy en una contienda que, a pesar de las discusiones y debates, todavía no ha encontrado final. Esta ponencia pondrá sobre la mesa, diversas experiencias exitosas de encuentros entre jóvenes estudiantes y sus docentes que tiran por la borda algunas de las afirmaciones que salen de nuestra boca académica: "Los chicos no leen", "A los pibes no les gusta escribir", entre otras. Traigan pochoclos. Y ajusten cinturones. Que hay película para rato.

Actitudes, opinión pública, usos y consumos de los usuarios jóvenes de educación superior en las redes sociales online.

Stella Maris Aguirre, María Florencia Álvarez, Facundo Fernández, Indiana Larriera Solanet y Jessica Laurent [Docente UP]

El presente trabajo refleja los resultados de la investigación sobre actitudes, opinión pública, usos y consumos de los usuarios jóvenes de educación superior en las redes sociales online. Se realizó una medición cuantitativa a través de cuestionarios autoadministrados

(380 casos) de jóvenes estudiantes o graduados de entre 18 y 30 años sobre hábitos (lugar y tipo de dispositivo de acceso), preferencias y consumos (compras), aplicaciones educativas, temas sobre problemas sociales y formación de la opinión pública en las redes sociales 2.0. Además, sobre el mismo perfil de usuarios, 27 entrevistas muestran el uso en la universidad, consumo y a la formación de la opinión pública. Así, se pudo percibir las preferencias de las distintas redes, los motivos de uso y los cambios de posición frente a temas sociales a partir de la interacción virtual. WhatsApp, Facebook, Instagram, YouTube y Twitter son las redes sociales más usadas y Facebook es para vincularse con el ámbito académico y amigos.

MicroCity, plataforma pedagógica de aprendizaje con Tics.

Maricel Alauziz y Erika Eliana Cudemo

El presente trabajo trata sobre el juego de aprendizajes por proyecto, con base en modelo Tpack para el aprendizaje de ciencias exactas en transversalidad con áreas sociales y uso de Tics. Esta modalidad genera creatividad, impulsa el emprendedurismo, la socialización, e incentiva las inteligencias múltiples produciendo la modalidad aula invertida. Sustituye evaluaciones de contenido mínimo.

Habitando en la web.

María Georgina Bredanini Colombo y María Elena Tosello [Universidad Nacional del Litoral]

Este trabajo presenta los fundamentos, procesos y resultados de una experiencia didáctica cuyo propósito fue imaginar y diseñar espacios personales en la web. Vivimos entre-medios, constantemente conectados en red, realizando múltiples actividades en espacios virtuales que se entrelazan con el espacio físico, configurando un ambiente aumentado y simbiótico. En este contexto, y considerando que el "espacio personal" es la zona que nos rodea y proporciona un marco para el desenvolvimiento de nuestras actividades, surge la necesidad de disponer de un espacio de apropiación personal en la web, que incluya diferentes ámbitos, recursos y servicios, una "casa-nube" que nos acompañe y asista en todos nuestros recorridos y actividades, mediante tecnologías ubicuas que integran la información al entorno móvil de las personas, facilitando los intercambios constantes. Este trabajo presenta los fundamentos, procesos y resultados de una experiencia didáctica cuyo propósito fue imaginar y diseñar espacios personales en la web <https://goo.gl/4KPDgl>

Literatura y TIC o cómo traspasar las fronteras del libro.

Silvana Cardoso y Sonia Bernades [Secundaria Número 8 de San Isidro]

Este trabajo aborda distintas experiencias áulicas en el área de Prácticas del Lenguaje y Literatura donde se utilizaron las TIC como herramientas innovadoras para acercar la lectura literaria a los estudiantes. Las actividades se llevaron a cabo en la Escuela Secundaria Nro. 8 de San Isidro en distintos niveles y con diferentes propuestas multimediales. Las experiencias

que se llevaron a cabo, como la producción de videos, e-álbumes, videopoesías, videojuegos y presentaciones de Booktubers, demostraron la importancia de la integración de las TIC en la propuesta de enseñanza para producir distintos aprendizajes donde los jóvenes se sintieran involucrados. El objetivo de las producciones fue lograr en los estudiantes, a partir de diferentes recorridos de lectura y abarcando todos los géneros literarios, un acercamiento a los contenidos de las materias de una manera más motivadora.

Competencias docentes para procesos educativos en entornos virtuales. Aproximación a un perfil.

Marcos Requena

La conferencia analiza las competencias docentes requeridas para la intervención positiva en procesos educativos universitarios dados en entornos virtuales. Integra propuestas provenientes de la literatura asociada con el pensamiento complejo, el enfoque socio-cognitivo del aprendizaje, la formación docente para la era digital, la práctica reflexiva, las particularidades de la modalidad blended learning y la cultura digital, con resultados de investigaciones de campo. Particularmente, se centra en los resultados y derivados teóricos del análisis de la experiencia de un programa de formación docente de modalidad mixta basado en la práctica reflexiva como modelo didáctico. Se muestra cómo cada competencia docente integra aspectos cognitivos (conocimientos y habilidades) con aspectos actitudinales y éticos. Asimismo, muestra cómo estas competencias responden a las exigencias que la sociedad de conocimiento le hace actualmente a la educación y a las características cognitivas y culturales que muestran tener las generaciones nacidas en entornos signados por la presencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Se discuten las condiciones y estrategias de formación docente que conduce al desarrollo de las competencias analizadas.

Internet: diseñar para perder o para conservar.

Alejandro Tortolini

El presente trabajo indaga sobre la búsqueda de información relevante en Internet, su recuperación y la pérdida de información significativa. Siempre se habla de la cantidad de información que se genera y se sube a internet; nunca se habla de la información que se pierde por errores humanos o de diseño. En esta presentación expondremos el fenómeno de la pérdida de información en internet, y criterios a tener en cuenta al momento de diseñar interfaces y contenedores, para evitar dicha pérdida.

Imágenes del Bicentenario.

Claudia Wavrenchuk

El proyecto consta de diferentes etapas de implementación. Intenta por diferentes herramientas tecnológicas que el alumno logre tener una mirada crítica de sus actividades y la de sus compañeros, en un entorno de trabajo respetuoso.

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

1. [F] Experiencias pedagógicas en entornos digitales. Aula: B5

Entornos multimediales en Tutorías: Fortaleciendo el oficio de ser estudiante universitario.

Eda Lia Artola, Mariana Gelves, Luciana Cavalieri, Silvia Isaurralde y Anahí Mastache

La propuesta constituye una experiencia en curso del Programa de Tutorías Pares perteneciente a la Secretaría de Calidad Educativa de la FIUBA. Uno de sus objetivos principales es el fortalecimiento del proceso de integración y pertenencia de los ingresantes. Resulta crucial para poder avanzar en los estudios, el aprendizaje e incorporación de habilidades vinculadas al conocimiento de los códigos y formas de la vida universitaria. En consecuencia, el diseño de trabajo busca favorecer el desarrollo del “oficio de ser estudiante” (Coulon, 2015) que habitualmente integra el currículum oculto (Jackson, 1977). El espacio virtual cobra vital importancia ya que como afirma J. Barberó, forma parte de un ecosistema comunicacional que permite desarrollar diferentes competencias y potencia la diversidad de tareas simultáneas, por lo tanto, desde el Programa se le dio especial importancia a la implementación del espacio virtual como medio de comunicación con los jóvenes, sosteniendo una diversidad de encuentros presenciales. En esta línea, se adoptó la aplicación mobile para Moodle, se incorporó una especialista en e-learning con el objetivo de generar contenidos y espacios virtuales con lenguajes y formatos más cercanos a los utilizados por los estudiantes

Alfabetización procedural: un camino a la innovación y desarrollo en América Latina.

Roberto Cabezas H

Los recursos intangibles se han convertido en una fuente de plusvalía altamente deseada en la industria creativa; aunado a esto, nos encontramos en un momento donde el desarrollo de nuevas tecnologías supera con creces la capacidad técnica y visión disruptiva para su uso en el desarrollo de nuevos productos, servicios y experiencias. La alfabetización procedural promueve la expansión de los campos profesionales tradicionales a lugares donde la imaginación computacional habilita la combinación de posibilidades antes inalcanzables, el cambio de mentalidad en relación a los recursos de automatización y manipulación de objetos digitales permitiría a los países latinoamericanos compensar las deficiencias en lo que a infraestructura tecnológica se refiere, construyendo modelos de negocio soportados por nuevas plataformas tecnológicas que se apropien de la naturaleza intrínseca de los objetos digitales.

Aprendizaje Ubicuo. La nueva forma de aprender de la sociedad actual y futura.

Daniela Campal

El presente trabajo aborda el tema del aprendizaje ubicuo. Este tipo de aprendizaje se suele definir como el que se produce en todo momento y lugar, posicio-

nando por ejemplo a la informática como cercana a la persona a través de la telefonía móvil, potenciando la cercanía a todo tipo de contenido a incorporar. Este tipo de aprendizaje se define como m-learning. De esta manera. Podemos decir que el aprendizaje del alumno y el contacto con el docente no solo se produce en el momento en el que estos se encuentran dentro de la Institución educativa, sino que no hay barreras para el mismo, pudiendo realizar consultas y respuestas cuando cualquiera de los intervinientes en dicho proceso se encuentren disponibles para hacerlo. La escuela se transforma en selector de contenidos a trabajar y de guía para la realización de dichas secuencias dentro del proceso educativo, brindando la adquisición de habilidades y/o herramientas para jerarquizar/seleccionar el contenido a trabajar, con nuevos recursos áulicos como las plataformas virtuales, entre otros.

Quiero incorporar TIC en mi colegio: ¿Por dónde empiezo?

Verónica Caputi [Instituto Victoria Ocampo]

Incorporar las TIC en el colegio implica pensar previamente en por qué, para qué, con quiénes, para quiénes, con qué recursos, cuándo y cómo hacerlo. Recién entonces se podrá diseñar una estrategia de intervención posible para lograrlo, definiendo dos planos de gestión complementarios: la macro gestión, responsabilidad del equipo directivo; y la micro gestión, que tendrá como protagonistas a los docentes. El dónde que incluye la pregunta “¿por dónde empiezo?” nos remite a lugar, a territorio. Será tarea del equipo directivo trazar los planos en los que se inscribirán nuevos modos de aprender mediados por TIC cuando paradójicamente las TIC rompen con las categorías espacio y tiempo de la escuela como escenario conservado. ¿Por dónde empiezo?

Atravesando los .com: incorporar herramientas tecnológicas en el nivel universitario.

Gabriela Casenave y Analía Errobidart

Este trabajo presenta las potencialidades y dificultades, relevadas a partir de la aplicación de un dispositivo metodológico utilizando la herramienta google drive en el marco de una materia, Comunicación y Educación, de la carrera Comunicación Social, de nivel universitario. La problemática se presenta cuando, desde la cátedra, se propone el trabajo colaborativo mediado por el conocimiento y la tecnología para intervenir en situaciones sociales concretas. En este sentido se observa que estudiantes —y docentes— portan significaciones respecto de las nuevas tecnologías y su capacidad organizadora de la vida cotidiana que afectan la construcción del sentido crítico en el aula.

La radio web, como estrategia para un aprendizaje activo.

S. Marcelo Cejas

“Una nueva forma de transmitir conocimientos”. Históricamente la radio constituyó un medio potencialmente instructivo y formativo, que presenta múltiples posibilidades de explotación en materia educacional,

tanto dentro como fuera del aula. En plena era digital, Internet ha modificado todas las concepciones tradicionales, llegando a funcionar como una plataforma de medios y servicios, ofreciendo múltiples herramientas, que utilizadas con finalidad educativa, pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido la radio web o radio en internet, ha propiciado la incorporación de nuevas oportunidades, tanto para el docente como para el alumno, posibilitando transmitir información sonora, acompañada de otros elementos multimediales, con capacidad de vincular fuentes de navegación, logrando romper con el sincronismo, permitiendo de este modo acceder temporal y espacialmente a la radio en un modo distinto al tradicional.

Misses y Misters: primeras experiencias enseñando inglés como voluntarios.

Edith Elizabeth Luna Villanueva, María de los Ángeles Vergara Aibar y Nélida Leonor Urueña

Esta es la experiencia de los alumnos de segundo año del Profesorado de inglés de la UNCa al sumarse en el año 2016 al Grupo de Voluntariado Independiente de Inglés (GRUVII) en el dictado del “Taller de inglés para los más pequeños”. Dicha propuesta de trabajo colaborativo entre voluntarios experimentados y “nuevos” tuvo como objetivo brindar a los alumnos universitarios un espacio donde poner a prueba las herramientas y recursos explorados en la cátedra TIC, siendo ellos ayudantes activos de los profesores a cargo del taller. Lo vivenciado en sí tuvo un altísimo impacto en los nuevos voluntarios dado que representaba su primera inserción en la práctica pedagógica.

Pensamiento crítico y creativo en relación a las nuevas tecnologías.

Gisela Massara

La incorporación de las nuevas tecnologías al espacio áulico se realizan muchas veces desde el aprendizaje de la técnica sin reflexiones o posibles análisis acerca del impacto de las mismas, no sólo en el ámbito educativo sino también en la sociedad. La propuesta que desarrollaremos se articula en la presentación de estrategias y recursos orientados al pensamiento crítico y creativo en relación a obras de arte que incorporen la tecnología como medio artístico. A partir de los lenguajes experimentales surgidos del cruce del arte y la tecnología, los docentes incorporarán una serie de recursos para desarrollar en el espacio áulico el impacto de las nuevas tecnologías en nuestras vidas. De manera lúdica, creativa y con matrices de pensamientos diferentes, los alumnos incorporarán un enfoque global más allá de la inclusión de la tecnología en su aprendizaje. Los recursos están orientados a su utilización en diversas materias no sólo aquellas relacionadas al arte.

Datos Masivos en Educación.

Alberto Salomón Sosa Aguirre y Antonio Villordo

El gran avance del almacenamiento de Información y la baja de costo de BITS por unidad de almacenamiento nos da la posibilidad, como docentes de registrar

los avances de nuestros alumnos y tener una mirada más amplia del ambiente escolar en el cual nos encontramos trabajando. De esta manera al poder registrar de manera periódica los avances o retrocesos de nuestros alumnos en el desarrollo de sus conocimientos, podremos tener de una manera más rápida información, que nos arroje índices de desarrollo. Big Data (datos masivos de información). Como docentes no estamos preparados para poder llevar adelante herramientas de Gestión Escolar y tener una visión de la escuela como una empresa (emprendimiento) en la que se manejan presupuesto y se trabaja cotidianamente con recursos humanos. Con estas herramientas una institución podría ir observando la Evolución de sus alumnos y los tutores podrían ingresar al sitio web de la institución e ir controlando, los avances o dificultades.

2. NUEVOS LENGUAJES

23 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.
2. [C] Nuevos lenguajes. Aula: B2

Guionistas de Palermo - Jornadas de pitch.

Gabriel Los Santos [Docente UP]

El Pitch es esencialmente la exposición concreta y concisa de un proyecto audiovisual con el fin de obtener los medios para su financiación. En la carrera de Guion para Cine y Tv. de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, tomamos este principio proveniente de la industria de la comunicación y lo adaptamos al mundo académico con los principios pedagógicos constructivistas que llevamos adelante. En las jornadas de pitch, los estudiantes presentan en público sus guiones producidos en cada una de las materias que conforman las seis cátedras de la especialidad que van desde Guion Audiovisual I hasta Guion Audiovisual VI. Las jornadas se realizan antes del cierre de notas de cursada siendo éste, un momento único de evaluación colectiva de suma importancia para el desarrollo de futuros profesionales.

Transiciones entre niveles educativos (la no articulación).

Marta Bombara

Cuando el estudiante transita los diferentes niveles educativos ingresa mundos nuevos, a un nuevo territorio, a un lugar en donde comienza a interactuar como "extranjero". Con todo lo que ello implica. ¿Cómo está preparado cada nivel para ese tránsito? Desde lo metodológico, seguramente esté asegurado y previsto el trayecto. El interrogante se centra en la construcción de la concepción extranjerizante que atravesará.

La radio escolar. Un recurso valioso y potente en la escuela secundaria.

Analía Diez

Incorporar la radio en la escuela, favorece la investigación, desarrolla la expresión oral y escrita, la creación de nuevos contenidos, implica trabajo en grupo y producción colaborativa, entre otros aspectos valiosos para la formación de los jóvenes en la escuela secun-

daria. A los docentes la radio escolar nos brinda la posibilidad de trabajar por proyectos en forma interdisciplinaria, propiciando la adquisición de conocimientos a través del desarrollo de competencias. Es, además, una oportunidad para integrar las TIC de manera significativa, a través de las distintas etapas de producción y puesta al aire de programas o informes radiales.

Desplazando los mitos de la profesión Publicitaria y Marketinera.

Héctor Eduardo Glos [Docente UP]

Estamos viviendo en un mundo plagado de mitos, prejuicios, preconcepciones y hasta fantasías que alcanzaron a la enseñanza superior y el ámbito profesional. Por ende incide en la elección de una carrera para un potencial estudiante. Al tener información incorrecta de alcances profesionales y laborales, en consecuencia las decisiones a tomar estarán en base a la información falsa. Este panorama se da mucho en carreras de comunicación y negocios. Donde se observa el mal uso de los términos ligándolos a otras actividades y oficios.

Presentación y representación de "Lo nuevo" en la creatividad audiovisual.

Marcelo Lo Pinto [Docente UP]

A lo largo de nuestra existencia somos atravesados por múltiples acontecimientos, algunos de los cuales intentamos expresar por medio de ideas audiovisuales. La propuesta pretende una breve reflexión acerca de cómo estos nuevos elementos se estructuran en nuestro universo simbólico.

¿Qué necesitamos saber los docentes sobre Educación Sexual Integral?

Noelia López Lugones, Nicolás Alberto Medina y Marina Elizabeth Boero [UBA]

La Ley 26150 (Programa Nacional de Educación Sexual Integral, ESI) tiene sus fundamentos prácticos e histórico-políticos y es una respuesta a las exigencias de un contexto cultural particular. Esta ley quiebra la tradición de la vieja escuela y se impone con énfasis, haciendo responsables a los docentes de enseñar ESI a los niños, niñas y jóvenes de todas las escuelas. Así, los y las docentes de nuestro país tienen esta responsabilidad, pensada como la puesta en marcha de un espacio sistemático de enseñanza aprendizaje que promueve saberes y habilidades para la toma de decisiones conscientes y críticas, en relación al cuidado del cuerpo, las relaciones interpersonales, el ejercicio de la sexualidad y sus derechos.

DDyH una forma de incluir.

Cristina Soledad Yaryura [Escuela especial N° 10]

Todo alumno es sujeto de aprendizaje, más allá de su condición de salud o lo que se entienda por ella. Es simplemente un sujeto contemplado por la ley de educación para ser potenciado y no ser abandonado por un tiempo de vida. La educación y la salud de la mano.

23 DE MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.
2. [D] Nuevos lenguajes. Aula: B3

Narrativas transmedia: una aproximación lúdica a la obra de Shakespeare.

Rodrigo Cruz y María Alejandra Lamberti

Desarrollar y sostener la motivación de los alumnos en los procesos de enseñanza modernos se ha convertido en un gran desafío para cualquier docente, obligándolo a buscar nuevas estrategias educativas para lograr resultados eficaces y eficientes. El empleo de las nuevas tecnologías y el trabajo interdisciplinario representan un medio ineludible para obtener frutos pedagógicos significativos tanto para los alumnos como para los docentes. Despertar la creatividad y la capacidad de investigación son metas esenciales de cualquier educador que pretenda formar alumnos idóneos para la futura vida universitaria. Nuestro objetivo persigue la enseñanza de la literatura combinando la lengua madre con una lengua adicional de manera lúdica haciendo que el alumno se convierta en su propio eje conductor del proceso educativo.

Formatos Escolares Alternativos para la Escuela Secundaria.

Geraldina Fischer

Las "características naturales tanto del dispositivo escolar como de los sujetos que asisten a ella están siendo cuestionados. Por un lado, la supuesta heteronomía de los estudiantes no responde a la realidad de los destinatarios de las propuestas escolares, por el otro, el desinterés y la falta de empoderamiento de los alumnos de los conocimientos que se buscan transmitir cuestionan el paradigma tradicional. En respuesta a esta situación, en Argentina se están implementando formatos alternativos, con resultados muy alentadores. Esta ponencia busca visibilizarlos.

La enseñanza del Folklore desde el movimiento orgánico.

Perla Lazo y Evelyn Martínez

En búsqueda de la forma folklórica de movimiento. Nuestra propuesta comienza por la investigación del movimiento orgánico de los niños hasta arribar a una forma coreográfica aunando los conocimientos previos de cada niño con una música popular, cercana, propia de su país. Es una nueva perspectiva de enseñanza de la danza y de la expresión corporal. Nos interesa este tipo de Innovación Educativa y transferirlo a los nuevos lenguajes de la Danza.

Teatro y Producción Artística aplicado a la historia.

Luisa Soto y Amalia Soto

El presente trabajo aborda el desarrollo de entrenamiento actoral y formación de producción artística en el campo integral de una puesta escénica, con dramaturgia propia aplicada a la historia. La finalidad es concientizar a las nuevas generaciones sobre ideales y valores que dejaron los próceres de nuestro país en el marco de la independencia Argentina, bajo el título