

Interfaces en Palermo VII. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de Nivel Medio y Superior

Fecha de recepción: agosto 2019
Fecha de aceptación: octubre 2019
Versión final: diciembre 2019

María Elena Onofre (*)

Resumen: Este volumen reúne contribuciones que describen y analizan experiencias pedagógicas significativas relacionadas con la creatividad, las tecnologías, los entornos digitales, los nuevos lenguajes, los nuevos campos y modelos profesionales, las comunicaciones y los proyectos institucionales. Todas estas experiencias han sido desarrolladas dentro del ámbito de la educación media y superior de América Latina. Este número de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°43, integra, en primer lugar, 48 artículos académicos correspondientes a ponencias presentadas en la edición VII del Congreso Interfaces realizada los días 21 y 22 de mayo de 2019. Las intervenciones abordan, entre otros temas, la influencia de las tecnologías en el ecosistema educativo de la región, el desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo, el surgimiento de nuevos lenguajes y nuevas formas de representación, nuevas plataformas y estrategias de comunicación, innovación e integración social, acciones de impacto en la comunidad, nuevos paradigmas del campo profesional y laboral, empleabilidad y emprendedorismo. Precede a este volumen la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación (2019), Año XX, Vol. 40 en la que se publicaron los resúmenes y artículos académicos presentados en la edición VI del Congreso Interfaces desarrollado en mayo de 2018. Esta publicación contiene una breve descripción de la organización y la dinámica del Congreso, el detalle de la agenda completa de actividades e incluye los resúmenes y los artículos académicos que dieron origen a las ponencias presentadas durante el Congreso. Los trabajos se presentan por orden alfabético de autor.

En el marco del Congreso Interfaces VII, se realizó la entrega de la **4ª Edición de los Premios Interfaces**; se otorgó por segunda vez el **Reconocimiento Académico “Comité de Honor del Congreso Interfaces”** y se presentaron los volúmenes N° 39 y N° 40 de la **Publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, Año XX**.

Palabras clave: Diseño – creatividad – innovación – comunicación – pedagogía – Congreso de Interfaces

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 59]

Introducción

El Congreso Interfaces en Palermo es un evento de carácter gratuito organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Su séptima edición se llevó a cabo los días 21 y 22 de mayo de 2019 en Buenos Aires, Argentina. Interfaces en Palermo es un espacio de encuentro para instituciones, profesores, orientadores vocacionales y profesionales vinculados al quehacer educativo de los niveles de enseñanza medio y superior. En este espacio se reflexiona y se debate acerca de las tendencias que impactan en el ámbito educativo en los campos de la creatividad, el diseño y las comunicaciones. Contempla intervenciones relacionadas a entornos digitales, redes sociales, vínculos interactivos, nuevas subjetividades, poéticas emergentes, innovación social, hábitos de consumo, nuevos lenguajes y futuros campos profesionales. El eje de las actividades se centra en la reflexión sobre la práctica, la pedagogía y las conductas emergentes. Las propuestas, que se desarrollan en comisiones de trabajo, ofrecen un marco teórico práctico para la comprensión de los nuevos enfoques pedagógicos que resultan de los cambios socioculturales experimentados en el ámbito de la enseñanza media y superior.

En esta séptima edición del Congreso Interfaces, se realizó la cuarta edición del **Premio Interfaces** a la creatividad, la innovación y las tecnologías para la calidad edu-

cativa. El Premio Interfaces para instituciones, docentes y profesionales de la educación convoca a instituciones y profesionales de la comunidad educativa a presentar proyectos, experiencias y/o ideas que transforman con creatividad, el uso de tecnologías y métodos innovadores la manera de enseñar y aprender en la sociedad digital. La participación en el Premio Interfaces es de carácter gratuito. www.palermo.edu/interfaces/premio/

Premio Interfaces en Palermo [4ª Edición] – Mayo 2019

En su cuarta edición, el Premio Interfaces otorgó el reconocimiento a las siguientes instituciones y proyectos:

- Institución: Colegio Nacional de Buenos Aires. CABA
Proyecto: *“Mejores prácticas de consultoría en Informática de 1º año de secundario”*
Autora: Gabriela Ocaño.

- Institución: UNICEN + Escuela Secundaria N° 20. Extensión “La Moderna”. Olavarría, Buenos Aires.
Proyecto: *“Enseñanza mediada por TIC en una escuela secundaria rural”*
Autores: Analía Errobidart y Soledad Alarco.

- Institución: St. Andrew’s Scots School. Olivos, Buenos Aires.

Proyecto: *“Implementación de proyectos de programación aplicados a robótica”*

Autores: Alejandro Ruiz y Víctor Capeluto.

- Institución: INSP Socorro. Instituto Sagrada Familia. ISFD y TN^o24. Quilmes, Buenos Aires.

Proyecto: *“Concurso FotoGebra = Matemática + Fotografía + GeoGebra”*

Autor: Karina A. Rizzo.

- Institución: E.E.S.O. N^o 429 Mario R. Vecchioli. Rafaela, Santa Fe.

Proyecto: *“El juego como estrategia didáctica”*

Autor: Vanesa Peralta Spahn.

Reconocimiento Académico. Comité de Honor del Congreso Interfaces 7ma. Edición

El Comité Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, en reconocimiento a su aporte profesional al ecosistema educativo, designa Miembros del Comité de Honor de Interfaces a:

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

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

Vânia Medianeira Flores Costa [Universidad Federal de Santa María]. Graduada en Administración por la Universidad Federal de Santa María (1992), Magister en Administración por la Universidad Federal de Santa Catarina (2000). Doctora en Administración por la Universidad Federal da Bahía (2008). Coordinadora del curso de Graduación en Administración (2012-2017) y actualmente profesora

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

Marisa Elena Conde [UTN-INSPT]. Especialista en Tecnología Educativa (UBA) y en Entornos Virtuales de Aprendizaje (OEI).

Profesora en Técnicas Informáticas aplicadas a la Computación (ISPJV). Co-fundadora de Geniateka. Tutora de *e-learning* para el Ministerio de Educación de la Nación. Profesora en UTN-INSPT. Tutora y contenidista en la Escuela virtual de Robótica. Miembro del Equipo de Investigación en Tecnología Educativa de la UNTREF, programa referido al impacto que los videojuegos tienen en el campo de la educación, equipo liderado por la doctora

Graciela Esnaola. Contenedista en Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET). Colabora con Editorial Santillana, Espacio de Fundación Telefónica, ONG Chicos.net y evaluadora de Teletrabajadores para el Ministerio de Producción y Trabajo, Presidencia de la Nación.

Presentación de las publicaciones Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N^oXXXIX y XX, [ISSN: 1668-1673].

En el marco del cierre del Congreso Interfaces VII, se presentaron la edición N^o XXXIX y XX de **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación [ISSN: 1668-1673]**, evaluada con nivel 1 (nivel superior de excelencia) para integrarse al catálogo Latindex, CAICYT, CO-NICET. Esta publicación es de frecuencia semestral y es editada desde el año 2000 por el Centro de Estudios de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Estas ediciones incluyen los trabajos presentados por conferencistas de las ediciones **V y VI del Congreso Interfaces** que se realizaron en mayo de 2017 y 2018. Ambas publicaciones contienen una introducción sobre la dinámica y la organización del Congreso Interfaces y el detalle de la agenda completa. En la edición N^o 39 se presentan **49 artículos** de la V edición del Congreso Interfaces y en la edición N^o 40 se exhiben los resúmenes de las **271 ponencias** expuestas en las conferencias de Interfaces VI y **51 artículos** con el desarrollo completo de las ponencias en modalidad “artículo académico”.

Auspicio de organismos oficiales

El Congreso Interfaces VII contó con el auspicio y el patrocinio del Ministerio de Educación de la Nación: Resolución RESOL-2019-55-APN-SECPU#MECCYT; Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires: RESOL-2019-113-GCABA-SSPLINED; UNESCO y OEI.

En función de la valoración positiva manifestada por los ponentes y asistentes al Congreso, se ha programado la Edición VIII del Congreso para los días 27 y 28 de mayo de 2020.

Coordinación general: Lic. María Elena Onofre; Gestión operativa: Agustina Grebe.

Instituciones participantes

AC Asesoramiento Educativo; Accelium; Asociación Argentina de la Moda; Asociación Escuela Cangallo; Aulas en la Web; AVE TED Entramar; Ayudar a Aprender; BOOK 21; Cambá; Carrera de Enfermería, Facultad de Medicina, UBA; Centro de Capacitación, Información e Investigación Educativa; Centro Educativo Los Caldenes; Centro Promotor del Diseño CEPRODI; CircusEdu; Colegio Bayard; Colegio Belgrano Day School; Colegio Cardenal Newman; Colegio del Sol Rosario; Colegio Ernesto Sábató; Colegio IDRA; Colegio Logosófico González Pecotche; Colegio María de Guadalupe; Colegio Martha Salotti N^o 1276; Colegio N^o 13 Prof. Roberto Moyano; Colegio Santa Brígida; Colegio Técnico Industrial de Santa María; Colegio Vice Comodoro Marambio N^o 485; Colegio Ward Morón; Colegios Nacional Dr. Arturo U. Illia UN-MdP; Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura; Conservatorio de Música Juan Carlos Paz; Consexuate; Consultora Volver a Volar; Coordenação de

Aperfeiçoamento de Pessoal de Nivel Superior; Corporación Unificada Nacional de Educación Superior; Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO; Dirección General de Cultura y Educación, Provincia de Buenos Aires; Divergente; Docentes en Línea; E.E.S.Nº 12; E.E.S.O. Nº 429 Mario R. Vecchioli; Edelvives; Edtech Creators Learning by building; Educación Empoderamiento, Clinton Global Initiative University; Educación Tecnológica; Eduten Finlandia; EES Nº 2 Escobar; EESO Nº 429 Mario R. Vecchioli, Santa Fe; EESOPÍ Nº 3071. "La Inmaculada"; EESOPÍ Nº 3163 "Escuela IDEI Pílar"; Empreender na escola; EP Nº 14; Escarabazul El Salvador; Escuela de Arte Xul Solar; Escuela de Bellas Artes Rogelio Yrurtia; Escuela de Psicología Social del Sur; Escuela Huinco Monseñor E. Rau Mar del Plata; Escuela José Vicente Zapata; Escuela Normal Superior en Lenguas Vivas Sofía Broquen de Spangenberg; Escuela Normal Superior Nº 4 Estanislao Severo Zeballos; Escuela Part. Autorizada Nº 3188 Ética Educación de Gestión Social; Escuela Técnica Nº 17 D.E. 13; Escuela Técnica Nº 27 Hipólito Yrigoyen; Escuela Técnica Nº 4 República del Líbano; Escuelitas ambulantes; ESSN 7 Nicolás Copérnico Villa Adelina; ETER Escuela de Comunicación; Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP; Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, UNMDP; Facultad de Ciencias de la Educación, UNER; Facultad de Ciencias Económicas, UBA; Facultad de Ciencias Naturales y Museo, UNLP; Facultad de Ciencias Sociales, UNICEN; Facultad de Ciencias Veterinarias, UNL; Facultad de Filosofía, Universidad de Querétaro; Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Católica de Santa Fe; Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UNLP; Facultad de Ingeniería, UBA; Facultad de Ingeniería, UNJ; Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas, UNL; Facultad de Medicina, UBA; Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP; FotoGebra; Fundación Grilli; Fundación Santillana; Fundación UADE; Geniateka; Gentilmente; Grilli Canning College; Grupo de Pesquisa; Il Nido; INDAE Unidad Académicas UNDEF; Innovar; INPST-UTN; Instituto Cardoso; Instituto de Educación Paraná; Instituto de Formación Docente y Técnica Dr. Pedro Goyena Bahía Blanca; Instituto Don Bosco; Instituto Glaux; Instituto Grilli Monte Grande; Instituto Industrial Luis A. Huergo; Instituto Los Sagrados Corazones Villa Huidobro (Cba); Instituto Martín Miguel de Güemes; Instituto Milenio Villa Allende; Instituto Nuestra Señora de la Merced; Instituto Nuestra Señora de Lujan; Instituto Nuestra Señora del Pilar; Instituto Sagrado Corazón; Instituto Superior de Formación Integral; Instituto Superior de Formación Técnica 151; Instituto Superior del Profesorado Nº 26; Instituto Universitario de la Policía Federal Argentina; ISFD Nº 36 UNQ; Kabuki; Klink; La Voz en Acción; Laboratorio de Tecnologías Creativas; Learning Team innovación educativa; Lluvia Oficina de Curaduría y Museología; Luz, Cámara, Inclusión; MarketNet; Más Coraje Menos Represión; Matic; MODELBA; Museo de Patología Facultad de Medicina UBA; Museonautas; NEDUTEC; Nueva Escuela Argentina; ORT Argentina; Patricia Iurcovich, Consultora en Comunicación Integral; Plataforma Educativa URUK; Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnologia; Rasti; Redubicua; Rizoma Consultora; SB Editorial; Secretaría

de Extensión Universitaria UNLaR; Secretaría de producción e investigación Facultad de Artes UNC; SECyT Universidad Nacional de Córdoba; Sello de Respaldo Aladi; St Luke's College; Trabalho Organizações Pessoas; Universidad Adventista del Plata; Universidad Autónoma de Querétaro; Universidad Católica Argentina; Universidad de Buenos Aires; Universidad de Extremadura; Universidad de Guayaquil; Universidad del Salvador; Universidad Federal de Uberlândia; Universidad Nacional de Avellaneda; Universidad Nacional de Catamarca; Universidad Nacional de Córdoba; Universidad Nacional de la Patagonia Austral; Universidad Nacional de la Patagonia Austral Caleta Olivia; Universidad Nacional de La Plata; Universidad Nacional de La Rioja; Universidad Nacional de Mar del Plata; Universidad Nacional de Rosario; Universidad Nacional de San Luis; Universidad Nacional de Villa Mercedes; Universidad Nacional del Litoral; Universidad Simón Bolívar; Universidad Tecnológica Nacional; Universidade Federal de Santa Catarina; Universidade Federal de Santa Maria; Zima Tech.

Organización y dinámica

La séptima edición del Congreso Interfaces se realizó durante los días 21 y 22 de mayo de 2019. Participaron 470 expositores que presentaron 339 ponencias. Las actividades se distribuyeron en 39 Comisiones de debate y reflexión sobre la práctica docente en las siguientes áreas:

- Entornos digitales, Robótica educativa, TIC, medios sociales y vínculos interactivos: 75 ponencias;
- Creatividad en el aula, de la propuesta creativa a la creatividad pedagógica: 140 ponencias;
- Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria, dinámicas y proyectos pedagógicos innovadores, investigaciones, vinculaciones interdisciplinarias: 124 ponencias;

En cada comisión de trabajo se avanzó en la comprensión y desarrollo de estrategias sobre problemáticas comunes del nivel medio y superior acerca de los desafíos pedagógicos con la irrupción de los entornos digitales y las nuevas tecnologías en el aula. Finalmente, los presentes encontraron, en el desarrollo del Congreso, un espacio de confianza y compromiso para el intercambio y el enriquecimiento profesional que permite un vínculo de construcción, integración y reflexión entre escuela y universidad. A modo de conclusión, las ponencias presentadas plantearon casos y propusieron debate y reflexión sobre el uso eficaz de las tecnologías, la relevancia de los procesos creativos en la construcción del conocimiento, los procesos de evaluación, el desarrollo del pensamiento crítico, las fronteras del aula, la comunicación y el uso de los medios sociales, el relacionamiento significativo, la exégesis e interpretación de datos sobre innovación educativa, entre otros temas.

Agenda de actividades

Las actividades de la Séptima Edición del Congreso Interfaces se organizaron en comisiones de trabajo según detalla la presente página.

A. El Congreso se desarrolló los días 21 y 22 de mayo de 2019. El trabajo en comisiones se realizó en cuatro turnos de 3 horas cada uno. Los participantes se distribuyeron

en 39 comisiones de trabajo, agrupados por eje temático. El día 22 de mayo, finalizada la actividad en comisiones, se hizo la entrega de placas del Premio Interfaces 4ª edición. Ver detalle de premiados en pág. 11. Finalizado el acto de entrega del Premio Interfaces, se presentaron las ediciones impresas de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación Nº 39 y Nº 40. Ver detalle de panel de presentación en pág. 12.

Las 39 comisiones de trabajo, reflexión y debate se organizaron en 3 grandes núcleos temáticos: Entornos digitales, Robótica educativa, TIC, medios sociales y vínculos interactivos: 75 ponencias; Creatividad en el aula, de la propuesta creativa a la creatividad pedagógica: 140 ponencias; Pedagogía e Investigación Interdisciplinar, dinámicas y proyectos pedagógicos innovadores, investigaciones, vinculaciones interdisciplinarias: 124 ponencias.

A continuación se presenta el índice de las comisiones del 7mo. Congreso Interfaces en Palermo, mayo 2019:

1. Entornos Digitales

21 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

- 1 [A] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 15]
- 1 [B] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 16]
- 1 [C] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 17]
- 1 [D] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 18]

21 de mayo | Turno Tarde: 14:30 a 17:30 horas.

- 1 [E] 21 TT - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 19]
- 1 [F] 21 TT - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 20]

22 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

- 1 [G] 22 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 21]
- 1 [H] 22 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 22]
- 1 [I] 22 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Ver p. 23]

2. Creatividad

21 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

- 2 [A] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 24]
- 2 [B] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 26]
- 2 [C] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 27]
- 2 [D] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 28]

21 de mayo | Turno Tarde: 14:30 a 17:30 horas.

- 2 [E] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 29]
- 2 [F] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 30]

- 2 [G] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 32]
- 2 [H] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 33]

21 de mayo | Turno Noche: 18 a 20.30 horas.

- 2 [I] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 35]
- 2 [J] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 36]
- 2 [K] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 37]
- 2 [L] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 39]

22 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

- 2 [M] 22 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 40]
- 2 [N] 22 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 41]
- 2 [O] 22 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Ver p. 42]

3. Pedagogía e investigación interdisciplinaria

21 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

- 3 [A] 21 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 44]
- 3 [B] 21 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 45]
- 3 [C] 21 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 46]

21 de mayo | Turno Tarde: 14:30 a 17:30 horas.

- 3 [D] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 47]
- 3 [E] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 48]
- 3 [F] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 49]
- 3 [G] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 51]
- 3 [H] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 52]

21 de mayo | Turno Noche: 18 a 20:30 horas.

- 3 [I] 21 TN - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 53]
- 3 [J] 21 TN - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 54]

22 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

- 3 [L] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 55]
- 3 [M] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 55]
- 3 [N] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 57]
- 3 [O] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 58]
- 3 [P] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Ver p. 59]

Como anticipáramos en la introducción, esta publicación incluye artículos académicos cuyas ponencias fueron presentadas en la Edición VII del Congreso Interfaces (mayo 2019).

A continuación se transcribe sintéticamente el contenido de cada ponencia presentada en la 7ma Edición del Congreso Interfaces (mayo 2019). Esta presentación del tema a desarrollar ha sido producida por los propios expositores. Se aclara al final de esta síntesis si el artículo se publica completo en la presente edición, especificando la página respectiva.

1. ENTORNOS DIGITALES

Durante los dos días del Congreso, se presentaron un total de 75 ponencias (C001 a C074) acerca de Experiencias Pedagógicas en Entornos Digitales. Las presentaciones se distribuyen en 9 comisiones.

21 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

1 [A] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Roberto Céspedes, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C001 a C010).

C001. La escuela como excusa. Daniel Alonso [Colegio del Sol]

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

C002. Eutopía. Luciana Alonso, Marianela Giovanini [Organización de Estados Iberoamericanos]

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

C003. Consexuate. María Sol Biondi, Rosa Curcho [UP]

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

C004. Construyendo Futuro. Robótica Educativa. Gastón Jeger [Rasti]

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

C005. Más STEAM, que STEAM, verdadero modelo de inteligencia artificial aplicado a las ciencias. Ariel Lehmann, Nadia Ayelén Mir [Matic Soluciones Educativas]

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

C006. Luz Cámara e Inclusión: Educación Sexual Integral, tu derecho. Claudio Gonzalo Peña [Escuela Dr. José Vicente Zapata]

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

C007. Implementación de proyectos de programación aplicados a robótica. Alejandro Ruiz, Víctor Capeluto [Escuela Escocesa San Andrés]

El propósito del taller es compartir trabajos de los alumnos, de aprendizaje basado en proyectos. A través del diseño, programación y construcción de diferentes dispositivos (*Drone*, Auto RC). Para realizarlo se utilizan

herramientas de programación (MIT *app inventor* y *Ar-dublock / S4A*), *Tinkercad* y *Sketchup* para el diseño 3D. También presentaremos un protocolo de trabajo de los proyectos, que los alumnos pueden usar, junto con los criterios de evaluación correspondientes.

C008. E-Kabuki para aprender contenido actuando y jugando. Damian Valgiusti [San Gabriel]

¿Cómo puede una plataforma *on-line* sumar valor en el aula promoviendo la actuación en clase para aprender contenido curricular y enseñar vínculos? E-Kabuki es un proyecto declarado de interés cultural por la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para acercar técnicas teatrales al proceso de aprendizaje a través de un soporte digital, compartiendo experiencia y saberes sin límites geográficos.

C009. Innovación en el aula desde la mirada de la Neuro-didáctica. Patricia Alejandra Vasquez Espinoza

El presente trabajo se realizó en el 2do. Coloquio Internacional Educativo PGC, del Plantel Dr. Pablo González Casanova de la Escuela Preparatoria perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de México. La emoción, la sorpresa y las experiencias son algunos de los ingredientes más importantes por sumar para el aprendizaje. Si bien la neuro-educación puede ayudar a guiar a los docentes para mejorar sus procesos de enseñanza y sus prácticas en el aula, es necesario vincular más tecnología en las clases, creando nuevos entornos y campos de educación. Ahí es donde se puede generar la verdadera enseñanza en las nuevas generaciones de estudiantes.

C010. Escuela Virtual de Robótica. Cristina Velázquez [Instituto Tomás Devoto, CABA]

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

1 [B] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C011 a C019).

C011. Aulas Virtuales: el camino de Primaria a Secundaria. María Laura Bargas, María Florencia Conforti [Belgrano Day School]

Presentaremos cómo el uso de aulas virtuales y programas de *online learning* pueden beneficiar el desarrollo de las clases en el nivel primario para continuar su trabajo de crecimiento en nivel secundario. Describiremos

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

C012. Un acto escolar gestionado con TIC como una experiencia de *microlearning*. Verónica Caputi [Instituto Victoria Ocampo]

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

C013. Escape Room: Virus en la Universidad. Marisa Elena Conde, Andrea Elisa Crescimone [INSPT - UTN]

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

C014. Enseñanza mediada por TIC en una escuela secundaria rural. Analia Errobidart, Soledad Alarco [Facultad de Ciencias Sociales, UNICEN]

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

C015. Programación y Robótica - Experiencia curso *on-line*. Flavio Fabian Espeche Nieva

Desde noviembre de 2018, utilizando nada más complejo que *Hangout*, venimos desarrollando un curso en línea, abierto y accesible con solo el correo electrónico, de Introducción a la Robótica utilizando Arduino como plataforma. Transmitimos desde Zimatech Escuela de Robótica en Río Gallegos, Santa Cruz, con una frecuen-

cia quincenal y, hasta hoy, contamos con participantes de Catamarca (Catamarca), Zapala (Neuquén) y San Luis (San Luis).

C016. Harry Potter: andamiaje para el desarrollo de competencias comunicativas y creativas en la clase de lengua y literatura. María Gabriela Galli, Marcela Liliana Tammaro [INSPT-UTN y Tomás Devoto]

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

C017. Educación Tecnológica, una asignatura innovadora. Laura Cecilia González [Ministerio de Educación]

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

C018. Matemática método finlandés en Argentina. Henri Muurimaa

Matic Soluciones Educativas nos ofrecerá un proceso de trabajo áulico en torno al método finlandés de una plataforma de aprendizaje eficiente para el desarrollo de análisis matemático. Los ejercicios han sido codiseñados con cientos de profesores finlandeses y son fáciles de usar con cualquier plan de estudios. El docente va a poder evaluar específicamente al alumno de manera rápida y cubriendo sus necesidades individuales.

C019. Factores emocionales de alumnos de nivel universitario que inciden en su desempeño académico. Walter Temporelli, Florencia Suarez [USAL]

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

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

1 [C] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Daniela di Bella, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C020 a C027).

C020. Colorín colorado este cuento está bailando. Florencia Chidichimo [Normal 4 Estanislao Zevallos]

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

C021. ¿2D o 3D?, esa es la cuestión. Cecilia Ines Fontana [Grilli Canning College]

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

C022. (In-Ex)clusión Digital. Julio Manuel Pereyra [PIEH]

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

C023. Evaluar Espacios Curriculares a través de Aulas Virtuales. Gloria Pino [AulasEnLaWeb]

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

cia pretende mostrar en primera instancia las diferentes formas de evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje en un aula virtual y, en segunda instancia, mostrar experiencias de diferentes espacios curriculares.

C024. La tecnología y su Impacto en la educación. Solange Rodriguez Soifer [Competir Edtech]

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

C025. El debate en plataformas virtuales. María Luz San Marco [ESN 7-SI]

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

C026. Exploración, Experimentación y Expresión: de la práctica a la teoría en el Laboratorio de Tecnologías Creativas. María Sol Verniers

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

C027. Ambientes digitales en proyectos para la primera infancia. Miriam Weisz, María Laura Sánchez [El Nido]

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

1 [D] 21 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Daniela Rapattoni, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C027 a C032).

C027. Ambientes Virtuales para el Aprendizaje Transversal (AVAT). Maricel Alauzis [GCBA Cenard]

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

C028. Creación del Centro de Innovación Tecnológica (CITec). Carina Gramaglia, Leandro Palmieri, Gabriela Aressi [Facultad de Ciencias Veterinarias - UNL]

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

C029. Internacionalización de un espacio curricular con TIC. Carina Gramaglia, Gabriela Aressi, Leandro Palmieri [Facultad de Ciencias Veterinarias - UNL]

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

C030. Aula Invertida para secundario y superior: expectativas, realidades y potencialidades. Edith Elizabeth Luna Villanueva [Universidad Nacional de Catamarca]

El modelo pedagógico del aula invertida (AI) combina elementos tradicionales (de la presencialidad) con la aplicación de las TIC fuera del aula, extendiendo sus límites a otras especialidades y temporalidades. El AI

considera lo previo, lo posterior y la clase misma como una unidad, posibilitando anticipar el contenido para luego aplicar capacidades intelectuales de orden superior. Esta ponencia describe producciones, implementaciones, intentos fallidos de AI y reflexiones de los participantes de la investigación - acción en AI de inglés, 2018, Humanidades, UNCa.

C031. Enseñanza más allá de las Aulas a través de Herramientas Digitales Gratuitas. María de los Ángeles Suarez [Colegio Santa Brígida]

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

C032. Uso de redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo. Ana Isabel Thavonat [ISP N° 26 “Ángela Peralta Pino”]

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

21 de mayo | Turno Tarde: 14:30 a 17:30 horas.

1 [E] 21 TT - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C033 a C040).

C033. Mis alumnos, los nuevos docentes. Daniela Cam-pal [Colegio Grilli]

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

C034. Impresión 3D y Robótica: un ejemplo de implementación. Octavio Javier da Silva Gillig, Sebastián Calderón, Guillermo Miguel Cortez Riffel, Daniel Andrés Xutuc Monroy [Universidad Adventista del Plata]

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

C035. Mulita: un robot diseñado para incentivar la creatividad, la libertad y el pensamiento crítico. Octavio Javier da Silva Gillig, Analía Girardi Barreau, Leandro Bazan [Universidad Adventista del Plata]

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

C036. Creativos y Solidarios: un proyecto para aprender y servir. María del Rosario Fernández [Huinco Mons. E. Rau]

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

C037. Tecnología para inspirar a ciudadanos del mundo. Marcos Huergo [Colegio Southern Cross]

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

C038. Uso pedagógico de los *smartphones*. La experiencia de Hominizad@s. Maximiliano Peret [Facultad de Ciencias Sociales - UNICEN]

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

C039. Desafios para implementação de uma interface para criação de um repositório digital para podcast. Tiago Saidelles, Araujo Santos Leila Maria, Smaniotto Barin Cláudia, Assunção Minuzi Nathalie [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C040. Ciberseguridad en las aulas: educar sobre privacidad y seguridad. Marco Antonio Villan [Universidad Argentina de la Empresa]

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

1 [F] 21 TT - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Roberto Céspedes, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C041 a C047).

C041. Conectándonos para un mundo mejor. Silvana Carnicero [Escuela Técnica 33 Fundación Maestranza del Plumer]

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

C042. Diploma Dual: Desarrollando Habilidades que Trascienden Tiempo y Espacio. Michelle Laura Kort [Belgrano Day School]

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

C043. El *smartphone*, Victorinox Digital: redes sociales en el aula. Sergio Magallanes [Facultad de Ciencias Sociales UNICEN]

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

C044. Gamificación en Ciencias Sociales. Ramiro Masaro [Colegio Ward]

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

C045. Más STEAM, que STEAM, verdadero modelo de inteligencia artificial aplicado a las ciencias. Ariel Lehmann, Nadia Ayelén Mir [Matic Soluciones Educativas]

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

C046. *Schoology*, escenario áulico ampliado. Emmanuel Videla [Orange Day School]

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

C047. Primera competencia de robots de Santa Cruz. Mauro Ziehlke

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

22 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

1 [G] 22 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Roberto Céspedes, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C048 a C055).

C048. Nuevos desafíos, nuevos mundos. Valeria Baudot

Que las redes han cambiado nuestra vida es un hecho. Mientras las nuevas tecnologías avanzan sin tregua, nuestros parámetros a la hora de diseñar evolucionan. La información que recibimos desde las aplicaciones de nuestros teléfonos acerca de todo lo que sucede en el mundo del Diseño es casi minuto a minuto. Juntos, docentes y alumnos, nos vemos maravillados frente a las nuevas propuestas creativas que cambian nuestra percepción del mundo tal como lo conocíamos hasta ahora. Para esta nueva realidad: necesitamos adaptarnos y cambiar nuestras estrategias a la hora de diseñar. En nuestras aulas están los profesionales del mañana, por lo tanto es nuestro desafío como docentes adaptar el concepto de aula-taller para permitirles a los alumnos pensar en nuevas formas, crear intuitivamente y avan-

zar hacia nuevos programas de necesidades que conlleven nuevos desafíos. En esta oportunidad se presentará una experiencia áulica con alumnos de primer año de la carrera de Diseño de Interiores que a partir de la investigación de estos referentes vanguardistas, crean sus propias intervenciones morfológicas para adaptarse a estos nuevos mundos.

C049. Introducción a la programación en el profesorado de Matemática. Silvina Busto, Lidia Vanesa Sena, Natalia Daiana Gómez [ISFDyT N° 24]

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

C050. Words and Pictures. Eduardo Ernesto Cavallo [Colegio Bayard]

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

C051. Construyendo Futuro. Robótica Educativa. Gastón Jeger [Rasti]

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

C052. Matemática método finlandés en Argentina. Henri Muurimaa

Matic Soluciones Educativas nos ofrecerá un proceso de trabajo áulico en torno al método finlandés de una plataforma de aprendizaje eficiente para el desarrollo de análisis matemático. Los ejercicios han sido codiseñados con cientos de profesores finlandeses, y son fáciles de usar con cualquier plan de estudios. El docente va a poder evaluar específicamente al alumno de manera rápida y cubriendo sus necesidades individuales.

C053. Enseñando mejores prácticas de consultoría a 1er año Secundaria. Gabriela Ocaño [CNBA y ESBA]

Soy docente de primer año del Nacional Buenos Aires. Quise aplicar con mis alumnos un proyecto de investiga-

ción utilizando metodologías ágiles de desarrollo de *software*. Para ello trabajaron en grupo con roles asignados, que ellos mismos distribuyeron. Sobre la base de esos roles asignaron tareas, que planificaron y realizaron seguimiento PDCA. Utilizaban tablero KANBAN para visualizar avances y pendientes. Realizaban *daily meetings* con minutas y, al finalizar, realizamos la retrospectiva para aplicar mejora continua en futuros proyectos. Fue una experiencia enriquecedora tanto para ellos como para mí.

C054. Desenvolvimento de uma plataforma de recursos educacionais digitais: aspectos teórico-metodológicos. Milene Peixer Loio, Francisco Fernandes Soares Neto, Roseli Zen Cerny [Universidade Federal de Santa Catarina]

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

C055. AVE. Aulas Virtuales Entramar. Docentes para docentes. Cristina Rodrigues, Fabiana Claret [Secretaría de Educación y Empleo MVL]

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

1 [H] 22 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C055 a C064).

C055. Repensar al aula como un laboratorio de ideas. Juan Pablo Baraga [Colegio Cardenal Newman]

¿Qué incluir? ¿De qué manera? ¿Qué priorizo? ¿Qué dejo de lado? La llegada de la tecnología nos acerca no solo la posibilidad de acceder a infinidad de material, sino también nos abre la puerta a un universo de aplicaciones de todo tipo. Todo ese material disponible, palpable, vivo, nos permite realizar trabajos en donde el

aula se transforma en terreno de análisis, comparando, ampliando, haciendo foco y también, desenfocando diferentes puntos de vista que van surgiendo a medida que avanzamos con los contenidos por desarrollar.

C056. ¿Qué realidad queremos mostrar?. Daniela Campal [Colegio Grilli]

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

C057. Robótica educativa, clasificación, características y orientaciones pedagógicas. Marcelo Cejas [INTEC]

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

C058. Propuesta pedagógica para la inclusión social de personas con discapacidad. Mabel Magdalena Grieco, Alejandra Cristina Blanco [Universidad Nacional de Rosario]

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

C059. Aula Invertida y currículo situado en la Educación Técnica. Fabio Diego Gabriel Guzmán [Escuela Técnica N°17 D.E. 13]

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

C060. Klink: educación STEAM, robótica, artes plásticas, música y tecnología. Nicolás Larenas, Yamila Pedace [Klink]

Desarrollamos y fabricamos *kits* y experiencias educativas bajo el enfoque *STEAM* que integran ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Diseñamos

actividades para toda la familia que invitan a la experimentación y creación, estimulando habilidades como la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

C061. Implementación de aplicaciones y softwares en la enseñanza universitaria. Amilcar Pedro Orazzi [UNLP]

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

C062. Tecnología educativa, incorporación de apps al sistema educativo. Amilcar Pedro Orazzi [UNLP]

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

C063. Nuevas alfabetizaciones. Daniela Ottolenghi [Universidad de Buenos Aires]

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

C064. El juego interactivo en las evaluaciones. Oscar Rodríguez [Instituto Sagrado Corazón]

El aprendizaje es un proceso fisiológico. Entender cómo se produce y qué zonas del cerebro se ponen en acción, nos posibilita llevar adelante herramientas que nos permitan un proceso de evaluación que libere al alumno del estrés paralizante de la actividad evaluadora. El juego nos da esa posibilidad. El desarrollo del *software Kahoot* sumerge al estudiante en ese proceso de evaluación desde lo lúdico.

1 [I] 22 TM - Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta comisión fue coordinada por Alejo García de la Cárcova, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C065 a C074).

C065. Red de Aprendizaje por Coaching Educativo Virtual: una experiencia con Grupos de WhatsApp. Eduardo Ernesto Escobar [ISFD Tobar García, ISFD Albino Sánchez Barros, UNLaR]

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

C066. Mundos literarios transmediados por la lectura en la era digital. Cecilia Frontera [Universidad Tecnológica Nacional]

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

C067. Ilusiones giratorias. La Física del Fidget Spinner. Mónica García Bravo [Escuela Superior en Lengua Vivas]

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

C068. Docentes en línea: una comunidad de práctica virtual y global. María Florencia Gómez, Sandra Garbiolo [Facultad de Psicología UNLP]

La Comunidad de Práctica Virtual Docentes en línea es un proyecto de extensión universitaria de la FaHCE UNLP. Su propósito es generar y promover aprendizajes mutuos mediante intercambios colaborativos entre un equipo coordinador y sus participantes en un espacio-tiempo glocal (Robertson). Comentaremos las actividades que se desarrollan en el sitio *web*, el *blog* y las diversas redes sociales que habita la comunidad. Dadas las particularidades de los entornos sociales virtuales en la segunda década del siglo XXI, su configuración ci-

berespacial supone coordenadas mutantes y prácticas llevadas a cabo por individuos que poseen características *knowmad* (Moravec), que también presentaremos.

C069. Implementación de la interfaz gráfica: algunas experiencias. Luis Rodolfo Lara [Universidad Nacional de Catamarca]

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

C070. Ejemplo de enseñanza aprendizaje mediado por tecnología. J. Adrián Martignano [Colegio San José]

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

C071. Juegos interactivos como estrategia de refuerzo en el aula. Leonardo José Pacheco Trujillo [Universidad Simón Bolívar]

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

C072. Gamificación: el juego en el aula. Inés Pizzo

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

C073. Uso de Apps en el aula. Sandra Rizzardì, Laura Cazorla [UBA]

Las TIC han atravesado todos los aspectos de la vida contemporánea y proporcionaron un potencial educati-

vo para ser utilizado dentro del aula. Resulta necesario darles un sentido pedagógico, reflexionando sobre las estrategias didácticas, las competencias por desarrollar, la problemática que se debe solucionar, etc. Este trabajo reflexiona acerca del uso de las TIC dentro del ámbito universitario, centrando la atención en la utilización de *apps* de teléfonos móviles. Su introducción en el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación abre un abanico de potencialidades educativas de cara a preparar profesionales capaces de desenvolverse en un mundo cada vez más tecnológico y competitivo.

C074. Tecnología para la enseñanza de aptitudes en el Modelo AIE-UCA. María Isabel Salinas

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

2. CREATIVIDAD

Durante los dos días del Congreso, se presentaron un total de 140 ponencias (C075 a C215) acerca de Creatividad, de la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Las presentaciones se distribuyen en 15 comisiones.

21 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

2 [A] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Pamela Márquez, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C075 a C083).

C075. Convergente. Un proyecto de responsabilidad social interdisciplinario y gamificado. Natalia Florencia Acher Lanzillotta, Guillermo Crespi [Fundación Edelvives]

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

C076. Aprender haciendo: experiencias colectivas que traspasan las paredes del aula y enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Yanina Vanesa Arias, Verónica Catalina Minsky [Escuela ORT]

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

C077. La Trama de la Robótica Educativa en la Escuela. Sabina María de Luján Bozиковich [Ministerio de Educación de Santa Fe]

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

C078. Prohibido sacar una hoja. Silvana Cardoso [Secundaria N° 8, San Isidro]

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

C079. El aula taller en el proceso creativo. Cecilia Conforti [Universidad Nacional de Córdoba]

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

C080. Educación disruptiva: transformando la educación. María Cecilia del Valle [PDA International]

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

C081. Jornadas ESI. María Maia Fernandez Albornoz, Vanina Patricia Dalessandro [Instituto Don Bosco]

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

C082. Nosotros y los “cobots”. Alicia Marin Trias [Instituto Cardoso]

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

C083. Escape Room en el aula. Alejandra Rotman [Ort Argentina]

¿Qué es un Juego de Escape? Es una dinámica muy popular en entornos de ocio que proviene de los videojuegos *online* y se transformó en experiencias en vivo. Esto mismo es trasladado al aula: Se introduce a un grupo de personas en una sala de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan las pistas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado. El juego tiene una historia o narrativa, cada pista por resolver está relacionada con temas aprendidos durante las clases.

2 [B] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Cristina Amalia López, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C083 a C090).

C083. Redes sociales y redes neuronales. Marisa Beatriz Allassia [Instituto Milenio Villa Allende]

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

C084. Filosofía y voces de radio (no tan) secundarias. Martiniano Blestcher, María Rosa Gianello [Instituto de Enseñanza Superior Paraná]

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

C085. Innovar para aprender. Cristina Amalia López [UP]

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

C086. El liderazgo del director en las instituciones educativas. Sonia Montangie [Centro Educativo Los Caldenes]

Ferrán Adriá, cocinero catalán, logró que su restaurante “El Bulli” sea declarado cinco veces como el mejor del mundo. Con el máximo respeto a las tradiciones, cada vez que los integrantes de su equipo pensaban en un plato se preguntaban si había otras formas de hacerlo.

El propósito de esta ponencia es recorrer los principios en los que este chef sustenta el éxito de su restaurante y, a partir de allí, analizar qué puede enseñarnos su filosofía gastronómica a la hora de gestionar una institución educativa. ¿Podemos, entre todos, construir otros platos y ofrecer una multiplicidad de menús?

C087. El ajedrez como estrategia didáctica en el desarrollo matemático de los estudiantes mediado por las nuevas tecnologías. Damián Pablo Rafael Rivero [EP N° 53]

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

C088. Material educativo interdisciplinario para conocimiento, revalorización y regionalización curricular. Rosa Ana Robles, Edith Elizabeth Luna Villanueva, Paula Espósito, Julia Espósito [Instituto de Educación Superior Virgen de Belén]

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

C089. Emprendimiento e Innovación Social en el Aula. Nayibe Solarte Cerón, Daniel Narváez Paredes [Universidad Minuto de Dios - Centro Regional Pasto]

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

C090. Proyecto Lila, innovación educativa en artes escénicas. Pablo Viña, Jesica Cecilia Germano, María Florencia Menapace, Valentina Faggi Real [Colegio Santa Isabel]

Lila (palabra sánscrita que significa el juego de la creación, libre, profundo, espontáneo) es un proyecto de ca-

rácter educativo en el área artística que se desarrolla en el Colegio Santa Isabel de San Isidro, hace 3 años con los alumnos de 3º año de ES. Reúne en un formato innovador el trabajo interdisciplinario de teatro, puesta en escena y producción; creyendo en el proceso artístico, rompiendo con la tradicionalidad áulica y trabajando en simultáneo durante un año con 100 chicos y 4 docentes, la elaboración y adaptación de un texto dramático, actuación, realización y producción del show.

2 [C] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Andrea Pontoriero, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C091 a C100).

C091. Profe, no me sale hablar como ellos. Guillermo Sebastián Amica, Néstor Eduardo Centra [Instituto Superior de Enseñanzas Radiofónicas]

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

C092. La calidad plástica del maestro. Florencia Cima

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

C093. El arte como herramienta para trabajar la inclusión y diversidad. Marcela Díaz Trincado [Explorando Emociones]

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

C094. Una historia por una sonrisa. Guillermo Longo [Programa Diamante]

La ponencia versa sobre un proyecto de libro electrónico que evolucionó a partir de una idea de libro gratuito como herramienta de lectura para una fundación, a una antología que ya tiene 4 volúmenes publicados y tiene en desarrollo el 5to y 6to volumen, con escritores de distintos continentes y con edades que van desde los 6 años hasta los 70. Como propuesta educativa integra la tecnología, la lectura y escritura, lo social y las capacidades diferentes a través de distintos tipos de participación. El libro constituido como herramienta de Integración vertical: Niños-Adultos Mayores.

C095. Contaminación y genética ¿qué nos depara el futuro?. Bárbara Luna, Melina Schenfeld [Colegio Grilli]

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

C096. Proyecto preuniversitario. Carolina Pandolfi [Instituto Don Bosco]

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

C097. Articulación entre nivel inicial y primario: una realidad posible. Gladys Parodi, Marisa Antonia Pascale [Centro de Investigaciones Educativas]

Pensando en el fortalecimiento de las trayectorias escolares, comenzamos a planificar un proyecto de articulación entre nivel inicial y primario haciendo foco en las prácticas del lenguaje y la gestión del director. Lo que vamos a presentar es la experiencia realizada a lo largo de dos años. Luego de acordar con los equipos directivos cuál sería el eje de trabajo, se mantuvieron reuniones con los docentes de ambos niveles, donde se trabajó sobre las prácticas sociales del lenguaje, planificación y evaluación tanto de los contenidos como del proyecto

que se iniciaba. En esta presentación mostraremos los resultados de la experiencia.

C098. El juego como estrategia didáctica. Vanesa Soledad Peralta [E.E.S.O. Nº 429 “Mario R. Vecchioli”]

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

C099. Práctica académica integradora de funciones universitarias con Jóvenes de escuelas de Nivel Medio. María Fernanda Rossi Batiz, Florencia Dosil, Lucía Piccolo, Fernando Galliari [Facultad de Ciencias Naturales y Museo de UNLP]

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

C100. Abriendo caminos entre las letras. Otro modo de acercamiento a los textos argumentativos. Roberto Jesús Sayar [Universidad de Buenos Aires]

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

2 [D] 21 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Paula Trucchi, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C101 a C107).

C101. Los nuevos usos del lenguaje cinematográfico en los nuevos medios. Gabriela Aparici [UP]

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

C102. Sociedad de la Información y conocimiento.

María Alejandra Diez

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

C103. Formación multidisciplinar en áreas organizacionales del Programa de Derecho en I.U. CESMAG.

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

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

C104. La literatura como escena multilingual. Amalia Soto [AMYCO Producciones]

El presente trabajo aborda la creación de una puesta escénica con contenido de tres obras adaptadas de los textos de Mario Benedetti, Julio Cortázar y Jorge Luis Borges. Se estrenó como pieza de Serie Literarios, con elenco conformado por estudiantes avanzados del IFD-CyT en Arte y Comunicación, Prof. Alberto Mario Crul-

cich, de la ciudad de La Rioja, y estudiantes de Licenciatura en Arte Escénico de la UNLaR.

C105. Realidad y actitud. Martin Traina

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

C106. La Coproducción como alternativa. Paula Trucchi [UP]

Los alumnos de la asignatura TV Integral II plantearon desarrollar un proyecto audiovisual donde reflejar la situación económica actual de un sector social considerado de bajos recursos que vive en una villa. Para evitar prejuicios y análisis basados en suposiciones, decidieron contarlos a través del género documental y hacer una serie documental de ocho capítulos para ser puesta en una grilla de TV abierta como desafío, ya que la duración de los capítulos sería de 15 minutos. Ante la dificultad del poco tiempo para lograr contactos y poder trabajar de manera cómoda en la villa, eligieron una coproducción con una organización que ya tuviera relación con la Villa 31 y les permitiera adelantar el trabajo en el campo de estudio.

C107. Construcción de Ciudadanía consciente. Ielka Warszawski [Fundación Grilli]

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

21 de mayo | Turno Tarde: 14:30 a 17:30 horas.

2 [E] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Daniel Gallego, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C108 a C116).

C108. Escape Room "La reforma". Natalia Bas [UNL]

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

C109. Consexuate

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

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

C110. Negros e negras na ciência: um estudo de caso do Ciclo de Estudos Afro-brasileiros do ano de 2018, no Colégio Técnico Industrial de Santa Maria-RS

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

O Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM) foi fundado em 1967 para formar trabalhadores aptos para atuação na indústria da região central do estado do Rio Grande do sul, bem como para consertar as máquinas das ferrovias. O CTISM possui cursos profissionalizantes de nível médio e pós-médio, no caso, nossa pesquisa está centrada nos cursos do ensino médio integrado, ou seja, os alunos concluem o ensino médio, com aptidões para ingresso no mundo do trabalho e no ensino superior. No Brasil, desde o ano de 2003, o ensino de História e Cultura afro-brasileira e História da África são obrigatórios em todos os níveis de ensino no Brasil, uma lei conquistada pela luta do povo negro em prol de uma educação antirracista. Racismo naturalizado e pouco questionado nas escolas e materiais didáticos. Nosso trabalho abordará a importância do ensino e cultura afro-brasileira, para além da história da escravidão, como uma forma de romper a ideia de que a contribuição dos negros para o Brasil, se deu apenas pela mão de obra escrava.

C111. Integración comunicacional multiplataforma

Daniel Gallego

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

C112. ¿Puede la educación contribuir con la erradicación del sexismo?. Inés Juárez

Nos encontramos en un momento muy particular en la educación argentina. Los cambios sociales generan cambios institucionales y de ellos se están haciendo eco los docentes que trabajan con aulas diversas, integradas por alumnos provenientes de trasfondos y vivencias de las cuales la sociedad solo ofrecía silencio. “El reconocimiento de las expresiones del sexismo comporta un desafío educativo en la medida que la educación debe contribuir a su superación.” (Jean-Luc-Marion, 2003). “El sexismo es una forma de discriminación que utiliza el sexo como criterio de atribución de capacidades, valoraciones y significados creados en la vida social y cultural, la sociedad ordena la realidad entre lo femenino y masculino y, al igual que otras formas de discriminación, tiende a encorsetar a las personas en parámetros impuestos”. (Morgade, 2001). “Hoy las Leyes que rigen en la escuela, al igual que en cualquier otra institución, son producto de normas de carácter internacional, nacional y jurisdiccional, por ejemplo La Convención sobre los Derechos del Niño, la Ley de Educación Nacional, entre muchas otras”. (Ana Campelo y Marina Lerner, 2014). Cabe reflexionar si la educación será suficiente para erradicar estas diferencias. Intentémoslo.

C113. ¿Pensar por problemas o pensar por sistemas? María Eugenia Luna, Diego Leonardo Veloso, Elina Carrasco Debonis [Fundación Grilli]

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

C114. Focus: un espacio filosóficamente potterico. Matías Damian Maccaferro [Instituto Don Bosco]

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

C115. Observatorio de Medios “Ser Adolescente Hoy” ¿Cómo configuran los medios masivos e interactivos las culturas juveniles de nuestros niños y adolescentes?. Claudio Gonzalo Peña, Mariana Paola Marino, Federico Fayad, Alejandro Ruiz [Escuela Dr. José Vicente Zapata]

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

C116. Shakespeare en el aula II. Laura Silva, Walter Sotelo [UP]

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

2 [F] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Martín Fridman, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C117 a C126).

C117. Idear Prototipar Testear: Design Thinking en el taller de Ergonomía. Nataliya Balakyreva

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

C118. Baldosas por la Memoria. Estela Dominguez Halpern, Tomás González Mongelós [Instituto Industrial Luis A. Huergo]

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

C119. Reserva Ecológica Costanera Sur 2030. Estela Dominguez Halpern [Instituto Industrial Luis A. Huergo]

El objetivo de este proyecto es mapear plantas nativas que se encuentran en la Reserva Ecológica Costanera Sur. Vamos a realizar una simulación de cómo sería la Reserva en el 2030, investigando la complejidad de las diversas variables que la circundan. En este proyecto nos proponemos trabajar con grupos de estudiantes de 1er año y 2do del Ciclo Superior Computadoras, sumando un grupo transversal llamado Jóvenes Ecologistas. Comenzamos hace dos semanas con la capacitación.

C120. ¿Qué se necesita para ser un diseñador exitoso?. Martín Fridman

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

C121. Aprender con Sentido: Aprendizaje basado en Objetivos de Desarrollo Sostenible. Melina Ignazzi [Escuela Normal Superior N°4 “Estanislao Severo Zeballos”]

En 2015, las Naciones Unidas reunieron a líderes mundiales y crearon los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): diecisiete metas que los ciudadanos debemos alcanzar para 2030 si queremos sostener nuestro modo de vida. Desde hace años enseño Inglés con la metodología “Aprendizaje basado en proyectos” y con integración de tecnología. Durante 2018, cada proyecto anual de mis diferentes grupos se basó en un ODS, para así aprender

la materia con TIC y con sentido pedagógico, social y global.

C122. Museonautas. Lorena Mariana Incarbone [ISFA]

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

C123. Experiencias proyectuales disruptivas en un contexto artístico. Alejandra Macchi, Ester María Bonomo [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNMdP]

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

C124. Intervención didáctica con un juego de mesa sobre microorganismos Luciana Rojas [Universidad Nacional de Mar del Plata]

Se evalúa la adecuación de un juego de mesa, diseñado para trabajar los contenidos de Microbiología como herramienta didáctica, tanto en el aspecto cognitivo como emocional, con maestros en formación. Se tomó como punto de partida el juego *Gut Check: The Microbiology Game* y fue reelaborado por biólogos y microbiólogos modificando gran parte de los contenidos. En este ámbito existe un largo camino por recorrer respecto a las concepciones alternativas que existen incluso en el profesorado, por ello son importantes las intervenciones didácticas que motivan a los alumnos, favoreciendo el aprendizaje y la adquisición de habilidades y destrezas científicas.

C125. Formulación de proyectos con enfoque en Innovación Social. Nayibe Solarte Cerón [Universidad Mito de Dios - Centro Regional Pasto]

A partir del uso del *Design Thinking*, se trabaja en las aulas del diplomado de Innovación Social de UNIMI-

NUTO Pasto con herramientas creativas que ayudan a descubrir necesidades latentes dentro de comunidades y que sirven como retos para el diseño de propuestas, prototipos y proyectos con enfoque social. Estos enfoques brindan soluciones creativas encaminadas a la innovación centrada en la persona para la mejora de su calidad de vida. Se trabaja en el liderazgo comunitario y la gestión de la ciencia, la tecnología y la innovación, contribuyendo a la mitigación de problemas regionales.

C126. Creando Puentes en la Escuela Secundaria. María Eugenia Vivaldo [Inst. Ntra. Sra. del Pilar]

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

2 [G] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Manuel Iniesta, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C127 a C137).

C127. El valor de la palabra. La comunicación que construimos todos/as. Mónica Beltrán [INADI]

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

C128. Proyecto 'Vot@r'. Silvia Breiburd

'Vot@r' se implementó en la materia 'Política y ciudadanía' respondiendo a las características idiosincráticas y cognitivas de la generación Z: sus rasgos globales, visuales, digitales y su comportamiento en las redes como hacktivistas y prosumidores de información. El proyecto consistió en la preparación en equipos de tutoriales que capacitaran a los cursos inferiores como futuros votantes y brindó una plataforma para empoderar a los estudiantes a una participación cívica responsable en su comunidad. 'Vot@r' permitió a los alumnos aunar la adquisición de contenidos curriculares con el ejercicio de habilidades del siglo XXI como el trabajo colaborativo, la creatividad y el pensamiento crítico.

C129. Comunidad de aprendizaje: la innovación a través de la práctica reflexiva docente. Vanina Campos, Cecilia Echaburu Dutren [Belgrano Day School]

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

C130. Creatividad en la Atención. Un gran desafío para los publicitarios. Ariel Khalil [UP]

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

C131. Herramientas de Aprendizaje Colaborativo: Producciones Transmediales en Nivel Secundario como estrategia de aprendizaje colaborativo. María Celeste Marrocco [Universidad Nacional de Córdoba]

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

C132. Innovación y Creatividad en el aula orientadas al Marketing. Daniel Narváez Paredes [Universidad Minuto de Dios - Centro Regional Pasto]

En las clases de mercadeo de UNIMINUTO Pasto se pasa de la teoría a la búsqueda de estrategias innovadoras y creativas que permitan vivenciar actividades propias del marketing dentro del aula, con el fin de entender no solo la teoría, sino también las reacciones sociales, culturales, sensoriales y emocionales de los públicos

que permiten al estudiante experimentar e involucrarse directamente con acciones de la mercadotecnia (*scent marketing* y *experience marketing*), logrando comunicar y entregar valor a productos o servicios.

C133. La Práctica Profesional como espacio de reflexión. Cristina Pérez [UNVIME]

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

C134. Ciclo de Debates em Administração: aproximando teoria e prática. Talita Posser, Roger Wegner, Vânia Costa [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C135. Estrategias para la prevención en Salud desde la Educación no formal. María Inés Formosa, Ayelén Rosales, Eliana Lorena Champer, Renzo Coloma, Aldana Seguro [Museo de Patología - Facultad de Medicina UBA]

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

C136. El método científico aplicado al *coolhunting* para la detección de *insights* y la toma de decisiones en negocios. Jessica Tidele

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

C137. Taller de Oratoria: La Voz en Acción. Luciana Gabriela Trípodí

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

2 [H] 21 TT - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Cristofani, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C138 a C148)

C138. Poéticas contemporáneas - aproximaciones estéticas a la obra propia. Aurora Mabel Carral [Facultad De Bellas Artes - UNLP]

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

C139. ¿Qué nos interesa enseñar?. Julieta Castro [Nelly Ramicone]

Este trabajo indaga sobre las preguntas que los estudiantes deberían hacerse durante el trayecto educativo: ¿Qué me motiva? ¿Cuál es mi investigación personal? ¿Qué obstáculos descubro? ¿Qué capacidades descu-

bro? ¿Cómo concibo a mi cuerpo? ¿Qué consideraciones tengo sobre mí? ¿Qué consideraciones creo que los otros tienen sobre mí? ¿Soy suficiente para mí y para todos?

C140. Ciencia para escuchar y descubrir. María Laura Colombo, Paula Lorena Spotorno [Colegio Grilli Canning]

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

C141. Las Aulas como espacios de *coworking*. María Alejandra Cristofani [UP]

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

C142. El proceso de producción en el aula. Mariela Fajbuszak Bercum

El trabajo que se presentará da cuenta de cómo elaborar estrategias pedagógicas para que los alumnos universitarios vivencien fases reales de producción profesional en congruencia con las etapas de aprendizaje. La propuesta es mostrar casos de alumnos que atravesaron este proceso con éxito y dialogar acerca del proceso y las estrategias aplicadas.

C143. Ser parte. Virginia Hildt [EP 14]

El trabajo con aulas heterogéneas permite incluir a todos los alumnos. Es una experiencia de trabajo realizado en nuestra institución, a través de talleres de ciencias. El trabajo con paredes interactivas permite el desarrollo de aprendizajes significativos en distintos ámbitos.

C144. Reabilitação do Clube Comercial de Palmeira das Missões. Kamila Lagomarsino

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

C145. Aprendizaje colaborativo para el adolescente, una mirada fuera del Estrés Universitario. Alejandro Horacio Lanuque [Garbarino Enred.ar UADE]

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

C146. Metodología artística para la comunicación haciendo uso de los tejidos. Marcela Cristina Morán Quintanilla

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

C147. Los colores de la agricultura marplatense. Cris Moyano [Instituto Superior de Formación Técnica N°151]

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

C148. Celebrar la Memoria: Lectura y creación para no olvidar. Alejandra Raccuia [EESO N° 429 M. Vecchioli]

Se expone aquí una experiencia de lectura, escritura y representación teatral. Los protagonistas son jóvenes de 5to año C, de la Escuela Vecchioli (Rafaela) a partir

del abordaje de la novela, *La respiración violenta del mundo*, de Ángela Pradelli. Estos/as jóvenes, después de la lectura compartida de la obra y de participar en la presentación de dicha novela por parte de la autora, escribieron el guion colectivamente mediante un drive. Luego llevaron a escena la propuesta teatral, *Reflejos de verdad*, mediante diversos recursos tecnológicos. Asimismo la compartieron en distintos espacios de la comunidad, para celebrar la memoria colectiva.

21 de mayo | Turno Noche: 18 a 20.30 horas.

2 [I] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Mariana Minsky, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C149 a C156).

C149. Tendencias TV. Adriana Badariotti [Escuela Proa Laboulaye]

Tendencias Laboulaye, es un programa de televisión dedicado a dar cuenta de los fenómenos contemporáneos de realización artística, creativa, del diseño, gastronomía, siembra y cosecha de productos regionales, cuidado del medio ambiente y todo lo que denominamos emergente cultural. Pintamos nuestra aldea al mostrar el color local desde una visión global en la narración de una pequeña ciudad del sur cordobés: Laboulaye, Provincia de Córdoba, República Argentina. En este trabajo describiremos y analizaremos los procesos creativos y su impacto desde un enfoque global.

C150. Atlas de Patología Humana 3D: Proyecto PATO-MED. Leandro Miguel Bidondo, María Inés Formosa, Pablo Martín Donato, Julián Méndez, Fernando Sanz, Pablo Cosso, Victor Gerardo Aira, Ricardo Gelpi [Facultad de Medicina - Universidad de Buenos Aires]

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

C151. ¿Quién ejerce el poder en un régimen federal, las provincias o la nación?. Daniela Campal, Carolina Carballo [Colegio Grilli]

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

C152. Buscar adentro. Procesos de transformación interna en etapas de aprendizaje. Pedro Chain

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

C153. La pre-producción de un programa de TV. Mariana Minsky [UP]

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

C154. La enseñanza de la filosofía en contextos de encierro y marginalidad. Marcos Fabián Polisenia [Universidad Nacional de Córdoba]

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

C155. Cooperativismo y ONG: Visibilidad y estrategias de comunicación. Valeria Suriano, Gabriela Muollo [Instituto Glau]

Los docentes nos vemos en la necesidad de cumplir un programa y seguir la estructura de enseñanza por materias. Muchas veces los proyectos son dejados de lado porque no encajan los contenidos, los espacios o los tiempos con los docentes de otras materias. ¿Podemos pensar en un proyecto de arte y ciencias de la admi-

nistración? ¡¡Sí!! Porque nos animamos a jerarquizar contenidos focalizando en lo que creemos que genera aprendizajes más significativos. En nuestra ponencia presentaremos el proyecto Cooperativismo y organizaciones del tercer sector: Visibilidad y estrategias de comunicación, que se desarrolló en el Instituto Glaux aprovechando diversos espacios escolares.

C156. TECLearnos. Patricia Andrea Vota, Silvia Arias [I.S.F.D. Los Sagrados Corazones]

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

2 [J] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Agustina Méndez, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C157 a C168)

C157. Refugio Solidario. Marcela Carrivale [EESOPÍ 3071]

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

C158. Matemática y su enseñanza en el modelo AIE. Paola Dellepiane [UCA]

La propuesta que se presenta se contextualiza en la unidad curricular Matemática y su enseñanza, de los profesorado en Educación Inicial y Primaria, del departamento de Educación de la Facultad de Ciencias Sociales de la UCA. Se presentarán algunas de las secuencias didácticas desarrolladas en el aula, haciendo énfasis en el aprendizaje activo, en la resolución de problemas y la relación de la matemática con el juego y las rutinas de aprendizaje. Todo bajo un modelo pedagógico innovador que tiene a la enseñanza inclusiva y efectiva basada en aptitudes, como paradigma central.

C159. La realización de un videotutorial (y por qué es importante que diseñadores y educadores trabajen de manera multidisciplinaria). Carolina Griffero Gonzalez

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

C160. Rediseño de tableros de juego para fomentar el interés por la matemática. Gabriel Fernando Juani, Silvia Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL]

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

C161. Más STEAM, que STEAM, verdadero modelo de inteligencia artificial aplicado a las ciencias. Ariel Lehmann, Nadia Ayelén Mir [Matic Soluciones Educativas]

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

C162. Uso do Google Maps no processo de ensino aprendizagem de Geografia. Liziany Muller, Valquiria Conti

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

C163. Matemática método finlandés en Argentina. Henri Muurimaa

Matic Soluciones Educativas nos ofrecerá un proceso de trabajo áulico en torno al método finlandés de una plataforma de aprendizaje eficiente para el desarrollo de

análisis matemático. Los ejercicios han sido co-diseñados con cientos de profesores finlandeses, y son fáciles de usar con cualquier plan de estudios. El docente va a poder evaluar específicamente al alumno de manera rápida y cubriendo sus necesidades individuales.

C164. Pantallas y Cultural Digital. Claudio Gonzalo Peña, Juan Pablo Montane [Escuela Dr. José Vicente Zapata]

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

C165. Tu lectura, tu aula, tu mundo. Mundos literarios. María Julieta Roig, María Koncurat [Centro Educativo Los Caldenes]

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

C166. Plataforma digital para el Aprendizaje basado en proyectos. Rocío Santarcieri, Brenda Agustina Niego Appeceix [Clubes TED Ed]

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

C167. Tecnologías inmersivas en educación: juego con realidad aumentada. Silvia Torres Luyo, Mariana Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral]

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

C168. El Proceso de diseño en Introducción al Diseño Industrial B. Carlos Fernando Valdez, Mario Emilio Ivetta, Marisa Cecilia Navarro [FAUD - UNC]

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

2 [K] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Mariana Pelliza, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C169 a C178)

C169. Expectativas e desafíos nos cursos de Gastronomía. Gabrielle Assunção Minuzi, Roselene Gomes Pommer [Universidade Federal de Santa Maria]

Este trabalho apresenta uma análise acerca das mudanças no mundo do trabalho e como as novas demandas geram novas profissões. A partir disso temos como tema de estudo os cursos de Gastronomia, que representam um crescimento expansivo. Para realizar esta análise, utilizou-se uma análise documental dos currículos dos referidos cursos. A partir desta análise, iniciamos um diálogo acerca das características que este profissional adquire durante sua formação profissional. Com isso percebemos que existe um distanciamento entre a formação do profissional e as demandas do mundo do trabalho.

C170. Resignificando o alimento: Um estudo de caso com professores. Gabrielle Assunção Minuzi, Roselene Gomes Pommer, Nathalie Minuzi [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C171. Sala de aula tradicional versus sala de aula invertida (Flipped Classroom). Luana Lopes, Ana Maria da Luz Schollmeier, Roselene Gomes Pommer, Ricardo Machado Ellensohn [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C172. De la inclusión efectiva de TIC a la virtualización de asignaturas en el nivel de posgrado. Eduardo R. Díaz Madero [UFSTA]

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

C173. Terra Indígena Guarita: Especificidades do Modo de Ser Guarani na Tekoá Ka'Aguy Porã. Graciele Gobbi Guterra, Juliane Paprosqui Marchi da Silva [Universidade Federal Santa Maria]

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

foi realizado um estudo de campo, com a finalidade de conhecer e entender as especificidades do modo de ser Guarani Mbyá, seus aspectos culturais, seus costumes, tradições e saberes produzidos na Aldeia Indígena Gengibre. Como técnica de coleta de dados utilizou-se observação participante, através de visitas à Aldeia Indígena Gengibre para levantamento de dados. Assumindo como resultado concreto o conhecimento do cotidiano e os modos de vida do povo Guarani, procurando identificar, entender e respeitar as especificidades do modo de ser Guarani na Tekoá Ka'aguy Porã, incluindo suas crenças, hábitos alimentares e elementos da cultura material.

C174. Recursos didácticos: el uso pedagógico del teléfono celular. Laura Clarisa López Blanco [El Portal Educativo]

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

C175. Itinerarios interactivos con geolocalización y realidad aumentada en proceso de evaluación. Alejandra P. Maccagno [Colegio Santa Bárbara]

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

C176. Aprendiendo y enseñando en la NES. Paula Orellano, Silvia Susana Escobar, Rivera Romina Gisele [Ntra. Sra. De la Merced]

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

C177. El público interno hoy tiene más voz. Mariana Pelliza

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

sectores de recursos humanos y comunicación en las organizaciones.

C178. Organización de bichos mal nutridos. Agustina Riera, Jacinta Alchouron, Valeria Buggiano, Guillermo Recio, Marcelo Armella, Amelia Figueira [Colegio María de Guadalupe]

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

2 [L] 21 TN - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Rosa Curcho, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C179 a C186)

C179. Bello como el encuentro entre una pala y una cuerda de guitarra en un aula. Piren Benavidez, José María D'Angelo, Sebastián Pasquel

Al intentar describir al surrealismo, el conde de Lautreamont menciona una relación imposible: el encuentro fortuito, sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y un paraguas. Pero qué sucede cuando una pala de cavar y una cuerda de guitarra realmente se encuentran en el aula. La música te libera, fue el proyecto de luthería electrónica y animación por programación que hizo posible lo imposible; una guitarra eléctrica casera, que al sonar activa una secuencia animada en una pantalla; la excusa que reunió a un alumno que sueña con enseñar y una tutora que aprende en el proceso.

C180. Consexuate. María Sol Biondi, Rosa Curcho [Más Coraje Menos Represión]

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

C181. Robótica y Pensamiento Computacional. Casos Prácticos. Cinthia Corica [JIN C Escuela N° 16 D.E. 10º]

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

C182. Ensayo, Economía y Política. Sergio Díaz

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

C183. Experiencias de concientización desde la educación no formal. María Inés Formosa, Pamela Buasso, Amalia Candela De Luca, Uriel Gastón Langerman, Camila Anahí Pezzelato [Museo de Patología - Facultad de Medicina UBA]

Desde sus inicios en el año 1887, el Museo de Patología de la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires, se caracteriza por ser un museo científico-técnico con orientación histórica-educativa. Desarrolla sus actividades en 3 áreas: docencia, investigación y extensión. El objetivo de esta propuesta se centrará en compartir experiencias de extensión universitaria como resorte de la educación no formal. Tomamos como desafío en esta oportunidad transformar el mensaje museográfico en el eje de la divulgación científica desde la dimensión espacial-objetual, generando acciones de prevención de las enfermedades en la sociedad en la cual el museo está inmerso.

C184. La innovación, clave para construir futuro. Fernanda Hermida, Laura Iciar [Colegio IDRA]

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

C185. Método Accelium: Innovación-Juego-Aprendizaje. Exequiel Rodríguez Ezcurra [CircusEdu]

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

C186. UP una ventana al mundo: El Aula cinética como medio de expansión educativa. Fernando Luis Rolando [UP]

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

22 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13horas.

2 [M] 22 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Guadalupe Gorriez, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C187 a C195)

C187. El libro álbum pasa a la secundaria. Emilce Escudero [Instituto San Francisco Solano]

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

C188. Salida de campo, estrategia pedagógica creativa: Recorriendo el Casco Histórico de la Ciudad de Buenos Aires con los alumnos de TRA II. Carla Ferrari

La Ciudad de Buenos Aires tiene numerosos edificios construidos durante el siglo XVIII, XIX y XX que permiten de alguna manera vivenciar los estilos históricos europeos. Estos últimos fueron vistos en la cursada por los alumnos de la materia Taller de Reflexión Artística II. A través de una visita por el casco histórico de la ciudad se introduce a los alumnos en la temática, el análisis y la comparación de los estilos. Atravesando

este paralelismo, el estudiante logra incorporar y experimentar la teoría en la práctica. En el ensayo final que deben escribir estará reflejada la elección del edificio a analizar, la averiguación del marco teórico que avale la comparación histórica, además de su experiencia y vivencia personal al hacerlo. El patrimonio arquitectónico es un tema que me resulta muy interesante y, por lo tanto, es algo que se ve transmitido en mis alumnos para que puedan reconocer, vivenciar y revalorizar el patrimonio arquitectónico de Buenos Aires.

C189. Instituciones privadas, revisen su modelo negocios. Ezequiel Gentile Montes [Instituto América del Sur]

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

C190. Pensamiento proyectual en aula de jardín, primero y segundo ciclo. Analía Girardi Barreau [FADU UBA]

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

C191. Proyectos de Graduación Innovadores. Guadalupe Gorriez

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

C192. MediaLab: nuevas narrativas para un nuevo periodismo. India Molina, Carolina Bologna [ETER]

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

ca, lejos de la inmediatez que requieren las redes sociales y/o las nuevas plataformas pero valiéndonos de él.

C193. La búsqueda del equilibrio como puente hacia una felicidad posible. Valeria Oreiro [Colegio Logosófico González Pecotche]

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

C194. El Perfil de Egresado como eje nodal del Plan Estratégico Institucional del Nivel Superior. María Rey Chapur [ISFDyT Dr. Pedro Goyena]

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

C195. La confianza no es un cheque en blanco. Verónica Tallarico

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

2 [N] 22 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por Martín Stortoni, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C196 a C205)

C196. Aprendizaje emprendedor en un colectivo de mujeres: un estudio de caso. Nathalie Assunção Minuzi, Tiago Saidelles, Márcia Paixão [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C197. Consexuate. María Sol Biondi, Rosa Curcho [Más Coraje Menos Represión]

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

C198. Proyecto Estacionamiento inteligente. Estela Dominguez Halpern, Martín Malvasio, Ignacio Muschio [Instituto Industrial Luis A. Huergo]

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

C199. La herramienta ignorante. Estela María Dominguez Halpern [Universidad de Buenos Aires]

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

C200. Perspectiva de Género en los contenidos de Biología. Actualización docente. Roxana Gómez [EES N°2]

En búsqueda de una sociedad más justa, en oportunidades y reconocimiento, profesores y profesoras de Biología tenemos la posibilidad de aplicar los lineamientos de la Ley Nacional de ESI, no solo en contenidos específicos sobre el cuidado del cuerpo y la salud sexual y

reproductiva, sino también en nuestra enseñanza diaria. La propuesta de incluir Perspectiva de Género permite solventar lo que, de alguna manera, viene siendo parte del currículum oculto u omitido en las instituciones educativas. Esta actividad pretende deconstruir roles de género, fomentando el análisis crítico sobre los prejuicios, los estereotipos de género y las diferentes concepciones alternativas sobre el “lugar de la mujer” en el ámbito científico. De esta manera podemos brindar una visión actualizada de la ciencia que incluya coeducación y pluralidad, interesando por el resultado a los alumnos y las alumnas por igual, evitando una enseñanza sexista.

C201. ¿Científicos o artistas, quiénes reviven las criaturas del pasado?. Marisa Jiménez [Escuela de Bellas Artes Rogelio Yrurtia]

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

C202. Jogos didáticos e saberes docentes na formação inicial de professores. Juliano Molinos de Andrade, Claudia Barin, Ricardo Ellensohn [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C203. Concurso fotogebra = matemática + fotografia + GeoGebra. Karina Rizzo [ISFDyTN°24]

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

C204. Sistema VAK y sesgos cognitivos en el sector educativo. Manuel Guillermo Silva [MarketiNet]

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

C205. Profesionales de Agencias de Publicidad en Taller Agencia. Experiencias. Digitales para proyecto de marcas reales. Martín Stortoni

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

2 [O] 22 TM - De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica

Esta comisión fue coordinada por María Sara Müller, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C206 a C215)

C206. Aula, creatividad e hipervínculo. Cecilia Arroyo

Junto a las experiencias tradicionales de aprendizaje, emergen necesidades que promueven el pensamiento heterogéneo en múltiples direcciones y con resultados reavivados y espontáneos. Un docente Innovador motiva una experiencia creativa. Un espacio creativo pro-

mueve una conducta creativa. Introducir la tecnología en el aula no hará que los alumnos sean más creativos. Lo importante es que aprendan a evaluar la información desarrollando habilidades de investigación, evaluación y pensamiento crítico.

C207. Jóvenes mediadores. Bruno Baltazar Bustos

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

C208. Estrategias de aprendizaje colaborativo en el aula. Marcela Díaz Trincado [Explorando Emociones]

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

C209. Educación comunitaria para universitarios. Blanca Langlais [Colegio San Andrés]

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

C210. La enseñanza de la filosofía en la cultura digital. María del Carmen Martínez [ISFS]

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

C211. Recorridos vocacionales vinculados con el Diseño desde la escuela secundaria. María Sara Müller, Vanina Daraio

Pensamos en la necesidad, que desde la escuela media, se prepare a los estudiantes para la elección de carreras

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

C212. El papel de las interacciones en la construcción del sentido. El caso de la definición del divisor. Bruno Racca [Universidad Nacional del Litoral]

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

C213. Profesor de física. Jorge Sogari [Tec 2]

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

C214. 12 claves para innovar en la escuela y no morir en el intento: mi experiencia como agente de cambio. María Jimena Vasta [Belgrano Day School]

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

C215. Ayer Burócratas Escolares, ¿Hoy Líderes Transformadores?: Educación para el Empoderamiento. Francisco Vergara [UTN-FRVM - Ministerio de Educación Córdoba]

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

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

Durante los dos días del Congreso, se presentaron un total de 124 ponencias (C216 a C340) acerca de Experiencias Pedagógicas en Entornos Digitales. Las presentaciones se distribuyen en 15 comisiones.

21 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13 horas.

3 [A] 21 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Ayelén de la Rosa, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C216 a C224)

C216. Competencias digitales para la docencia en Educación profesional y tecnológica. Nathalie Assunção Minuzi, Tiago Saidelles, Leila Araújo Santos [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C217. Escuchar para entender no para responder. Judy Bruetman, Jenny Berman [Moving On Consultora]

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

C218. Enseñar Ciencias de la Computación. Mariela Duarte [St Luke's College]

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

C219. #AprenderOnline: ¿Esperamos al Nivel Medio?. María Carolina Goin, Fernanda Demirjian [Belgrano Day School]

Virtual Learning Lab es un espacio de aprendizaje en el que alumnos de 11 años cursan una materia 100% *online*, en idioma inglés con una tutora virtual. El objetivo

de esta dinámica es que los alumnos del Belgrano Day School aprendan a manejarse de forma autónoma, desarrollando distintas habilidades que le permitan involucrarse en el propio proceso de aprendizaje desafiándose en la superación personal. El aprendizaje colaborativo cobra especial sentido en la medida que los alumnos necesitan interactuar entre ellos para avanzar en el proceso. Asimismo, adquieren habilidades en el campo del pensamiento computacional, herramientas tecnológicas y de comunicación, destreza en el idioma y el pensamiento crítico.

C220. Eco-Arte. Integrando ciencia, arte y tecnología. Carina Mellibovsky, Julieta Lombardelli [Nueva Escuela Argentina]

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

C221. Re-educación de hábitos de separación en origen. Flavia Ocampo [E.E.S. N°12]

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

C222. Programa de Innovación digital para la educación técnica profesional argentina. Judit Schneider [Instituto Nacional de Educación Técnica INET]

La ponencia presenta el Programa de Innovación Pedagógica de la Escuela Secundaria Técnica, a través de propuestas formativas relevantes y pertinentes. Desde este punto de vista los saberes digitales que se seleccionen son aspectos ligados a: • El pensamiento computacional: centrado en la enseñanza y el desarrollo de estructuras mediante lenguajes y construcción de programas, que tiendan al diseño de modelos de resolución de problemas susceptibles, de ser representadas por medio de instrucciones y algoritmos. • La Robótica: entendida como la posibilidad artefactual de diseñar situaciones problemáticas para la integración de saberes vinculados a la programación, sistemas tecnológicos mecánicos y sistemas tecnológicos eléctricos y electró-

nicos, el diseño y los procedimientos y las tecnologías de fabricación. • El Diseño y fabricación digital: se incluyen en este aspecto los saberes de lenguaje y diseño tecnológico centrados en la enseñanza del modelado asistido por *softwares* específicos y su conexión con los procesos de fabricación mediante tecnologías aditivas (impresión 3D) y sustractivas (corte, arranque de viruta, conformado mecánico, entre otros).

C223. ¿De qué hablamos cuando hablamos de calidad en el aula?. Eduardo Roberto Stamato [Escuela Cangallo (Cangallo Schule)]

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

C224. Ciencia a Conciencia. El método científico en el Nivel Inicial. María Sol Volman [Colegio Grilli Canning]

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

3 [B] 21 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Julieta Baccaro Deyá, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C225 a C237)

C225. Derribando muros. Lorena Aux Moreno, Valentina Zarama Moreno [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

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

C226. Deserción en grupos de aprendizaje virtual. Sostener en el tiempo grupos en entornos virtuales de aprendizaje. Julieta Baccaro Deyá [Escuela de Psicología Social del Sur]

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

C227. De Shakespeare al *fanfiction*: lectores y escritores del siglo XXI. Julieta Cane [Universidad Nacional de La Plata]

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

C230. Desde el campo: experiencias de aprendizaje con TIC en la escuela secundaria. Gabriela Casenave, Gimena Fernández [Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires]

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

C232. Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje en Anatomía e Histología. Marina Ibáñez, Francisco Speroni [UNLP]

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

con formatos lúdicos que promueven el estudio de distintos temas y la incorporación del lenguaje específico.

C233. El docente y el concepto de mentor. Patricia Iurcovich [UP]

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

C234. Tiempos propicios para soñadores. Nuevos campos vocacionales en relación a las artes visuales y el mercado del arte. María Lightowler [UADE - Universidad Argentina de la Empresa]

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

C235. Hacia la resignificación de las prácticas escolares de lectura y escritura: analógico y digital. Camila Victoria Lujan Gogniat [CGE]

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

C236. Interculturalidad en el aula. María Eugenia Marzoni, Mónica Beatriz Ottino, Mariana Isabel Alvarez [Escuela de Educación Secundaria Orientada N° 429]

El bloque Lengua y Cultura Extranjera (Inglés y Francés) tiene un enfoque holístico de carácter inclusivo, cuya práctica se sostiene en la promoción de la diversidad como valor y el respeto y aceptación de otras culturas.

De este modo se favorece la comunicación y convivencia y se incrementa la equidad educativa. El objetivo de esta presentación es mostrar un diseño de práctica sustentada en esos valores, tomando como herramientas elementos ya existentes, tratando de desentrañar las más profundas emociones en la Comunidad Educativa.

C237. Cómo motivar el trabajo en equipo. Silvia Porro [UP]

Los alumnos no miran hacia el costado para observar que piensan sus pares. La obligación de mostrar lo que investigaron ante la clase y argumentar el porqué de lo que eligieron para compartir, los hace reflexionar y entender que cada uno es uno de ellos, es un mundo que se puede enriquecer con el pensamiento de los otros. Fomentar en ellos la idea de otras posibilidades es nuestra tarea para evitar que se encierren en sí mismos y aprendan a trabajar en equipo.

3 [C] 21 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Niedermaier, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C238 a C248).

C238. Desarrollo de una app para evaluación formativa. Ezequiel Gentile Montes [Instituto América del Sur]

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

C239. O uso de atividade gamificada para revisar os conceitos de oxidação e redução. Fernanda Machao de Miranda, Thanise Beque Ramos, Cláudia Smaniotto Barin, Ricardo Machado Ellensohn [Universidade Federal de Santa Maria]

As tecnologias estão cada vez mais presentes e vêm modificando as interações sociais e o mundo do trabalho, no entanto, no ambiente educacional elas ainda causam certo estranhamento. Nas últimas décadas elas vêm sendo estudadas como uma ferramenta de mediação pedagógica e flexibilização do aprendizado, dentre os recursos das tecnologias, destacamos os games, que podem contribuir para a inovação das práticas pedagógicas despertando o interesse pela aprendizagem. Assim, o presente trabalho visa investigar a gamificação como ferramenta de flexibilização do processo de ensino e aprendizagem.

C240. El camino hacia el proyecto integrador final. Alejandra Niedermaier [UP]

Con el propósito de una mayor integración entre el tiempo de cursada y el examen final, la Universidad de Palermo ha propuesto algunas modificaciones para que ambas instancias no sean vivenciadas por los alumnos como sucesos separados. Esta modalidad ayuda a viven-

ciar la noción de proceso que subyace en cualquier experiencia pedagógica. Contribuye también a darle una oportunidad a una revelación, en tanto descubrimiento intelectual y emocional que guía hacia una experiencia totalizadora y que impacta directamente, sobre lo inteligible y lo sensible posibilitando así la creación. De este modo, los contenidos teóricos se constituyen en un permanente recurso para la práctica. De modo que, juntas –teoría y práctica- resultan la condición de posibilidad de un conocimiento consciente y pleno. Tal como lo manifiesta Marta Souto: Tender a un hacer pensante, ni hacer ni pensamiento aislados, sino en conjunto y coproduciéndose.

C241. La tutoría como proceso de fortalecimiento y crecimiento del alumno: experiencias de trabajo en conjunto. Mariana Raquel Paz, María Abelina Acosta Felquer [Colegio Gonzalez Pecotche]

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

C242. Construyendo conocimiento. Estela Reca [UP]

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

C243. La formación docente fuera del aula. Gisela Aldana Schmid

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

C244. El aula como respuesta a necesidades de diseño reales. María Laura Spina [UP]

La asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II se ubica dentro del eje central de la carrera Diseño Gráfico. Esta asignatura, durante el período 2018/2019 formó parte del Programa Trabajos reales para Clientes reales.

El proyecto profesional puntual y muy focalizado es el diseño de un sistema de identidad visual para la ciudad de Vicuña, Chile. Se busca la integración de todos los conocimientos teórico - prácticos del alumno durante la carrera, para dar respuesta a una necesidad real de un cliente real. Se intenta obtener, de este modo, respuestas creativas e innovadoras con un alto perfil.

21 de mayo | Turno Tarde: 14:30 a 17:30 horas.

3 [D] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Rosa Curcho, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C245 a C251)

C245. La comunicación y la construcción de la identidad institucional. Jorgelina Chale [Ministerio de Educación]

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

C246. Una experiencia de diseño de señalética en la EP N°18. Romina Massari, Luisina Cairnie [Escuela de Arte Xul Solar]

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

C247. Proyectos con identidad. Una experiencia de investigación para la edición virtual de investigaciones por estudiantes de arquitectura y diseño industrial. Pablo Mastropasqua [UNMdP FAUD e ISFT 151]

Trabajamos la búsqueda de identidad en la proyectualidad latinoamericana. A partir 2017/18 propusimos realizar una publicación virtual/impresa de una temática escogida por los estudiantes con un pasaje del tema por cuatro geoculturas (mundo mesoamericano, andino, amazónico y pampeano) y a través de 5 períodos históricos marcados por su contexto político, social y eco-

nómico (pueblos originarios, colonia, repúblicas, modernidad y contemporaneidad). Este recorte temporal y espacial nos permite una aproximación comparativa de los procesos de diseño.

C248. Tutor virtual: Experiencias y posibilidades comunicacionales. Gisela Mariel Muñoz, Paula Cecilia Morello, Anamy Otero

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

C249. Orientación vocacional virtual: un puente entre los recursos y proyectos ocupacionales. Sonia Olmedo, Aldana Neme [Rizoma Consultora y UNLa]

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

C250. (Ex-In)clusión Funcional. Julio Manuel Pereyra [PIEH]

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

C251. Educación en medios para la formación de estudiantes de grado en comunicación. Pamela Vestfrid, María Victoria Martín, Sebastián Novomisky [FPyCS, UNLP]

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

3 [E] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Mariana Bavoleo, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Di-

seño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C252 a C262).

C252. Diseño B *learning* con profesores interdisciplinarios. Shaila Alvarez [Universidad Autónoma de Querétaro]

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

C253. Estrategias pedagógicas creativas: nuevos sentidos en las producciones comunicacionales con inclusión tecnológica. Mariana Bavoleo [UP], Yamila Albuixech, Valeria Dima

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

C254. Identidad(es) y géneros en (de)construcción: Subjetividades políticas y profesorado de Educación Física. Martiniano Blestcher [Instituto de Enseñanza Superior Paraná]

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

C255. Interdisciplina: una mirada holística para aplicar las TIC al aula. Alejandra Buso, Sabina María de Luján Bozikovich [Escuela Superior de Comercio. Universidad Nacional de Rosario]

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

otras. Se aplicarán términos metodológicos, ideológicos y conceptuales inherentes a los estudiantes.

C256. Resolución de problemas y creatividad: el pensamiento computacional en la escuela. Silvana Cataldo, Mariela Silvano, Sandra Grinberg [Consultora educativa Learning Team]

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

C257. Formación de tutores tecnológicos. Nahuel González, Ana María Lojkasek [UTN]

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

C258. Educación Técnica y el aprendizaje basado en la evidencia. Claudio Alejandro López [Escuela Técnica 4]

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

C259. Tecnologías de la Información aplicadas al aprendizaje-entrenamiento del Tenis. Fabián Maffei

“Las tecnologías son productos culturales”. (Burbules, 2001); que atraviesan nuestras prácticas y transforman la manera en que interactuamos. Esta presentación no pretende ingresar al amplio mundo de la tecnología en el deporte sino, divulgar herramientas de IT como *Big data*, *Internet* de las Cosas e Inteligencia artificial. Todo esto, para ponerlas a disposición de entrenadores y educadores que enseñan y preparan en la práctica amateur. Se elige el tenis por ser un deporte que adopta tecnologías innovadoras y las transfiere rápidamente para su implementación en escuelas deportivas y para *player-weekend*.

C260. La Comunidad educativa en la Era Digital. Rocío Santarcieri [Clubes TED Ed]

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

C261. A ilustração como recurso inovador na educação profissional e tecnológica. Marcel Santos Jacques [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C262. Algunas aproximaciones para el abordaje de las propuestas de nivel inicial en clave tecnológica. Andrea Vitola [UCES Colegio Marianista]

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

3 [F] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Andrea Marrazzi, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C263 a C271)

C263. La aplicación del Modelo T-Pack a través del uso de Edmodo. Marcela Casale [Brick Towers College]

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

C264. Metodologias ativas não digitais como recurso didático na educação profissional e tecnológica. Janaína De Arruda Carilo Schmitt [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C265. "Brainify". El juego como manera de entrenar la mente. Marisol Elorriaga [Universidad Tecnológica Nacional]

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

C266. Las TIC en las Prácticas Profesionalizantes de nivel superior. Matías Igor Gutawski [Instituto Superior de Formación Integral (A-1444)]

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

C267. Generaciones históricas y Educación Superior. Esteban Maioli [UP]

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

C268. EESO 429: Reformulación Curricular del Ciclo Básico. María Eugenia Marzioni, Vanina Catalina Mendoza [Escuela de Educación Secundaria Orientada N° 429]

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

C269. Utilización de nuevas pedagogías para la enseñanza de las instalaciones en Arquitectura. Alejandro Daniel Rodríguez, Guillermo Eberhardt [Universidad Nacional del Litoral]

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

C270. Aulas creativas en la escuela secundaria. Claudia Rosales, Alejandra Rosales [A C Asesoramiento Educativo]

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

C271. La experimentación como recurso pedagógico: propuestas y reflexiones en torno a la experimentación audiovisual como metodología de la enseñanza. Eleonora Vallazza [UP]

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

3 [G] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Gabriela Sagristani, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C272 a C280).

C272. Proyecto audiovisual: Trabajar en equipo. Néstor Borróni [UP]

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

C273. Noches en la Vecchioli. Mariano Federico Corj, German Morales [EESO N°429 Mario R. Vecchioli]

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

C274. Hackeando el sistema: El desafío de elegir qué aprender. Cecilia Echaburu Dutren, María Carolina Goin

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

C275. Desmontaje y Deconstrucción. Eduardo Fernandez Villar, María Cecilia Dangelo [UNMdP]

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

C276. Porfolio: diseño, discursos visuales y construcción de identidad. Magdalena Freitas

Consideramos la instancia pedagógica de porfolio como parte del discurso social constitutivo de la cultura uni-

versitaria, siguiendo el pensamiento de Angenot, donde el alumno puede narrar y argumentar sus ideas a través de diversos lenguajes. Desde una estrategia interdisciplinaria, hemos incorporado el desarrollo del porfolio como herramienta pedagógica de cohesión de contenidos y fusión de lenguajes aplicados a las nuevas interfaces digitales. La experiencia a desarrollar recorre el proyecto de diseño y edición de contenidos como camino hacia la construcción del relato personal en plataformas digitales.

C277. ¿Qué pueden realmente contarnos las películas históricas del cine nacional sobre la historia argentina?. Carolina Griffero González

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

C278. Aspectos performáticos en la presentación de ideas. Marcelo Lo Pinto [UP]

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

C279. Transposiciones y mediaciones para el uso del cine en la enseñanza del diseño. Gabriela Sagristani

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

C280. ¡El Programa de Asignatura está Vivo!. María Isabel Savazzini [UP]

La propuesta es interrogar el estado de la programación de la asignatura y su permanente dialéctica con las prácticas discursivas ocultas (currículum oculto). ¿Qué grados de permeabilidad tiene el programa de asignatura, para absorber los cambios incesantes que se producen en el aula? ¿Cómo distinguir los emergentes exclusivos de una comisión determinada, de cuestiones

que se reiteran y exigen que las incorporemos al programa? Desandaremos lo expuesto, incorporando autores que tematizan la propuesta, poniéndola en cuestión y abriendo el diálogo con los asistentes al Congreso.

3 [H] 21 TT - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Fernando Caniza, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C281 a C290)

C281. La construcción de una comunidad virtual de aprendizaje en la formación docente inicial. Adriana Gisele Alvarez, Alba E. Coria [UNQ ISFD N°36]

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

C282. Voces de Paz. Lorena Aux Moreno, Valentina Zarama Moreno [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

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

C283. El huevo y la gallina. Herramientas y objetivos. Pablo Bongiovanni [Universidad Católica de Santa Fe]

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

C284. Investigación con Impacto Social. Fernando Caniza [UP]

El Proyecto de Graduación es una etapa de integración y producción de conocimientos en el cierre del ciclo de grado. Desde su creación en 2007 hasta la actualidad, la agenda temática fue variando sustancialmente. Los Proyectos pasaron de ser solo una búsqueda de inserción en el mercado (Proyecto Profesional) a incorporar, en los últimos años, temáticas de alto impacto social: concientización (Relaciones Públicas, Publicidad), Responsabilidad Social Empresaria (Relaciones Públicas), accesibilidad (Diseño Industrial), inclusión social, sustentabilidad (Indumentaria e Industrial).

C285. Análise histórica dos cursos técnicos subsequentes e o perfil dos docentes da rede estadual da região de São Borja. Martina Isnardo Gusmão, Thais Docki da Silva, Mariglei Severo Maraschin [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C286. Viajeros del tiempo. Ileana Ratinoff [UP]

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

C287. El entorno digital, refugio de nuestros proyectos educativos. Paula Ripoll [UP]

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

C288. El impacto de la tecnología en el desarrollo de habilidades digitales. Solange Rodriguez Soifer [UBA]

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

C289. La observación en grupos de formación en modalidad a distancia. Malena Stagnaro [Esc. de Psicología Social del Sur]

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

C290. Uso de las TIC para la Construcción de Espacios Institucionales. Analia Magdalena Zaldua, Julieta Anahí Gatica, Camila Olguin [Colegio 13 Prof Roberto Moyano]

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

21 de mayo | Turno Noche: 18 a 20:30 horas.

3 [I] 21 TN - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Juan Pablo Galant, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C291 a C296).

C291. Eficacia del uso de programas de neurodidáctica en el Nivel inicial con experiencias digitales: análisis de predictores neurocognitivos para la preparación escolar. Mariela Caputo

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

C292. O ensino médio integrado no CTISM/UFSM: quem são seus sujeitos?. Isadora de Seixas e Souza Barrios, William Schultz, Mariglei Severo Maraschin [Universidade Federal de Santa Maria]

O projeto busca possibilitar o fortalecimento do ensino no CTISM/UFSM, a produção de dados para melhorá-los e a efetivação de ações que visem à redução

da evasão. Para isso, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com os estudantes ingressantes de 2014 a 2018, para produzir e organizar os dados sobre suas características. Em 2018 organizou-se uma pesquisa para mapear a realidade dos egressos e do desenvolvimento dos cursos integrados do CTISM. Os objetivos do projeto se cumprem com o uso destes dados para a elaboração de Planos de Permanência e Êxito e demais pesquisas na área.

C293. La apropiación académico-disciplinar como insumo de la delimitación temática del Proyecto de Graduación. Verónica Méndez

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

C294. Escribir a través del currículum: notas e hipótesis de trabajo. Gonzalo Oyola Quiroga

Las corrientes que proponen escribir en el currículum, presentan el problema de no categorizar teóricamente la lengua y la escritura, y tal carencia, limita las prácticas del lenguaje a una dimensión instrumental. Se adelgaza así su potencial cognitivo, lo cual convoca a repensar el objeto de enseñanza-aprendizaje, desde perspectivas que devuelvan a los hechos de lenguaje, su carácter de contenidos en el acto pedagógico.

C295. Formação docente: disciplina de didática para alunos pós-graduandos em administração. Talita Posser, Bruna Bianchim, Vânia Costa [Universidade Federal de Santa Maria]

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

C296. El Proceso de diseño en Introducción al Diseño Industrial B. Carlos Fernando Valdez, Mario Emilio Ivetta, Marisa Cecilia Navarro [FAUD - UNC]

En esta ponencia se describen procesos y resultados del Trabajo práctico 2 propuesto por la Cátedra Introducción al Diseño Industrial B de FAUD-UNC para el dictado introductorio de Programación de diseño. En su desarrollo, se articulan horizontalmente diversos contenidos de materias de Nivel I de la carrera, con otros específicos aportados por docentes-investigadores de FaMAF-UNC. A través de una experiencia interdisciplinar, que intenta

enriquecer la relación entre propuesta creativa y creatividad pedagógica, al servicio de la formación académica en Diseño Industrial. También de la producción de extensión al medio social, cultural y educativo en las ediciones del Festival de Matemática de Córdoba.

3 [J] 21 TN - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Valeria Tuozzo, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C297 a C303)

C297. Formación integral convergente, disolviendo límites en la formación técnico-científica de licenciados en enfermería. Sergio Oscar Alunni, Victoria Bustamante, Erika Herrera [Universidad de Buenos Aires]

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

C298. C.O.M.U.N.I.C@r. Silvia Breiburd

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

C299. Gamificación en educación a distancia. Julieta Fort Villa, Guillermo Scarinci [UNL - Intec (Ministerio de Educación CABA)]

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

C300. Las cosas por su nombre. Noemí Fuhrer [UP]

Las nuevas prácticas en la manera de evaluar que nos proponen en la UP para 2019, nos enfrenta como docentes, a reformular ciertos criterios, no solo los de evaluación. Esta nueva metodología evaluatoria, en la que seguramente la mirada colectiva nos genere una escucha diferente, nos invita a su vez a reflexionar y actualizarlos. Estaremos sumamente atentos a las terminologías adecuadas, que se expresen en cada examen. Propongo reflexionar en el ámbito docente para no referirnos a esta instancia con la palabra Defensa. Si no hay ataques ni peligros, entonces, no se trata de Defensa.

C301. La Literatura como experiencia sensorial, afectiva y emotiva. Héctor Augusto Rotavista Hernández [Colegio Norbridge]

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

C302. Proyecto de Extensión no-docente: capacitación en oficios. Justina del Valle Salas [UNLAR]

Este proyecto nace desde la capacitación en oficios como herramienta de inclusión social, para toda la comunidad de la provincia de La Rioja, en forma voluntaria, solidaria y gratuita. Las capacitaciones, están a cargo del personal técnico y profesional de la UNLaR, en instalaciones eléctricas, instalaciones sanitarias, tabiquerías y construcción en seco, pintura de hogar y obra, mozo, poda, jardinería básica y Dibujo básico.

C303. Serendipia, o lo nuevo bajo el sol. Valeria Tuozzo [UP]

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

22 de mayo | Turno Mañana: 10 a 13horas.

3 [L] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Silvana Demone, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C304 a C311).

C304. ESI en las escuelas. Marta Bombara [Programa Fortalecimiento Escuela Secundaria CABA]

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

C305. Neuroeducación e *instagram*: generando emociones que motiven a aprender. Inés Carrasco, Stephanie Delgado Estrada [Universidad de Guayaquil]

El trabajo describe de qué manera el uso de *Instagram* como estrategia didáctica en el aula, puede generar emociones en los sujetos que aprenden y favorecer el aprendizaje. La literatura revisa el binomio cognición-emoción, el cual forma parte de los hallazgos del campo de las neurociencias y neurodidáctica y se asocia la experiencia didáctica a algunos de los principios de *mind-brain-education* sugeridos por *Caine & Caine*. Los resultados demostraron un mayor nivel de participación estudiantil a través de la red social, así como también una mejora en el desempeño académico.

C306. Valorar el diseño como oficio. Silvana Demone

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

C307. Reinterpretaciones. Patricia Dosio

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

C308. Aprender para Emprender desde el fundamento del Coaching. Eugenia Mosteiro

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

C309. Un taller para estar en Democracia. Ezequiel Rodríguez [Instituto Nuestra Señora de Luján]

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

C310. Desayuno filosófico. Mercedes del Luján Santoro [Conservatorio de Música "Juan Carlos Paz"]

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

C311. Experiencias significativas en el ámbito de Técnicas de Estudio. Juliana Tonani, Ezequiel Santiago Rodríguez

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

3 [M] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Noemí Binda, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C312 a C321)

C312. Motivar con TIC para disminuir los índices de deserción. Graciela Bertazzi, Adriana Mallo [Universidad Nacional de San Luis]

Muchos estudiantes de ingeniería, en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias de la Universidad Nacional de San Luis, no se sienten motivados a cursar inglés, porque no es una asignatura específica de sus carreras. Esta falta de interés, genera reiterados intentos de cursado y altos índices de deserción. Para reducir o, al menos, minimizar estos problemas, se incorporan nuevas herramientas digitales y modelos pedagógicos emergentes, que intentan despertar su interés y compromiso

con su propio aprendizaje. El objetivo de este trabajo es compartir esta propuesta pedagógica con la justificación y fundamentación de las innovaciones incorporadas.

C313. Innovación y creatividad en un proyecto editorial. Noemí Binda

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

C314. Gamificación en un curso de cálculo en carreras de ingeniería. Mario Garelik, Natalia Carolina Bas [Facultad De Ingeniería Y Ciencias Hídricas UNL]

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

C315. WIP - Work in Progress (Art & Design). Moraima Jacobacci, Moira Hynes [Belgrano Day School]

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

C316. Cápsulas educativas digitales: materiales para aprender en un clic. María Alejandra Lamberti, Julieta Brizuela [Universidad del Salvador]

Una de las tareas de los docentes es la creación de contenidos: actividades, ejercicios, evaluaciones, guías. El desafío radica en cómo creamos contenidos mediados por tecnologías. Aparecen, entonces, conceptos como nuevas narrativas, REA, contenido líquido y adaptable, sincretismo de lenguajes, fragmentarismo. En este marco, presentaremos el proyecto de elaboración de cápsulas educativas digitales, del Programa de Educación a Distancia de la USAL. Asimismo su diseño, elaboración del guion, producción, difusión y puesta en marcha en las clases, así como su reutilización en propuestas en línea.

C317. Resolución de problemas y Forward design: planificando en Ciencias Naturales. María Lucía Lopetgui [Sagrado Corazón]

La ciencia avanza a través de la resolución de problemas. En las clases de Ciencias Naturales, entonces, re-

sulta fundamental potenciar el aprendizaje trabajando con situaciones problemáticas que despierten interés, contextualizadas y que posibiliten el desarrollo de competencias científicas. Estas son la formulación de hipótesis, la investigación, la experimentación y la comunicación. El *forward design*, por otra parte, consiste en desarrollar una planificación que parte de la evaluación final. Ambas estrategias se combinan en planificaciones potentes desarrolladas por docentes en formación.

C318. Generando propuestas educativas innovadoras tendientes a motivar y retener estudiantes. Adriana Mallo, Graciela Bertazzi [Universidad Nacional de San Luis]

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

C319. La estructura escolar tradicional; entre la creación y el conservadurismo; una experiencia de cambio. José Máximo, Mariela Julián, Fernando Cerviño [Fasta Catherina]

Se desarrolló un trabajo de investigación-acción en una escuela tradicional, con el propósito de generar una mayor apropiación del espacio escolar por parte de los estudiantes. Estudiamos la implicancia de los cambios contemporáneos de la relación entre las apreciaciones y prácticas escolares y las apreciaciones y prácticas de los estudiantes con la crisis de sentido que atraviesa la escuela desde fines del siglo pasado. El análisis del problema se focalizó en el plano de la comunicación, el lenguaje y la semiosis, asumiendo una epistemología y teoría, basadas en la sociología de la educación, en sus vertientes culturalista y lingüística, empleando una metodología de tipo cualitativa, de carácter descriptivo e interpretativo.

C320. Proposta de implementação de repositório digital de podcasts educativos como ferramenta inovadora no acesso ao conhecimento. Tiago Saidelles, Cláudia Smaniotto Barin, Leila Maria Araujo Santos, Nathalie Assunção Minuzi [Universidade Federal de Santa Maria]

O avanço da Internet vem possibilitando romper com os espaços limitados da sala de aula, uma vez que as ferramentas tecnológicas possibilitam à criação de novos artefatos digitais, como os podcasts, que podem ser uma excelente alternativa para a mediação pedagógica nos espaços formais ou informais da educação. Esses artefatos digitais educacionais contribuem para a flexibilização do aprendizado à medida que podem ser acessados via dispositivos móveis e utilizados em diferentes momentos da vida diária do cidadão, potencializando e democratizando o acesso ao conhecimento. Os reposi-

tórios têm se apresentado como um poderoso recurso de armazenamento preservação e disseminação desses conteúdos digitais de maneira a dar mais visibilidade, segurança e credibilidade, além de possibilitarem um mecanismo de busca confiável e fidedigno, em que os usuários possam encontrar estes recursos de maneira organizada. Nesse sentido, o trabalho visa avaliar propostas de implementação de repositórios digitais para armazenamento de podcasts.

C321. Juegos de simulación. Alternativa de Aprendizaje. Eduardo Roberto Stamato [Escuela Cangallo (Cangallo Schule)]

La escuela debe repensarse. El rol docente reinventarse. Los modelos áulicos tradicionales están cuestionados. Las alternativas de aprendizaje deben ingresar al aula. Se requiere de docentes que acompañen y guíen el proceso de una construcción colectiva con una nueva metodología de aprendizaje. Para que ello sea posible necesitamos de alumnos que deseen aprender en el mundo académico y personal, que crean en la importancia del quehacer cooperativo, no individualista. Un alumno que no se defina como un yo aprendo, sino como un nosotros aprendemos. Es así como los juegos de simulación ingresan al aula.

3 [N] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por María Laura Cabanillas, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C322 a C328).

C322. Cómo desarrollar un proyecto de Diseño. María Laura Cabanillas

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

C323. Computación en Ingeniería: la experiencia de pensar para crear juntos. Elizabeth Jiménez Rey [Facultad de Ingeniería - UBA]

La concepción pedagógica de enseñanza y aprendizaje de Computación en Ingeniería se focaliza en la resolución de problemas con la computadora (algoritmos y programas). Las fases algorítmicas, Análisis del problema y Diseño de la solución, constituyen el desafío creativo de aprendizaje; Codificación del algoritmo y Evaluación del programa, son fases de programación. Los alumnos experimentan el pensar: en aula presencial, con todos los participantes y el docente para construir el conocimiento nuevo, y en aula virtual, en grupos de tres integrantes para ingeniar los algoritmos que solu-

cionan los problemas propuestos acompañados por el docente quien interviene para modelar el pensamiento.

C324. Narraciones pedagógicas como instrumentos para el transcurrir docente. Camila Victoria Lujan Gogniat [CGE]

El presente taller pretende introducir a los asistentes a las nociones de narraciones pedagógicas y por qué estas resultan imprescindibles para autoevaluarse, coevaluarse con colegas y reflexionar sobre la propia práctica. En el taller leeremos y redactaremos narrativas docentes pedagógicas, de acuerdo a cada campo disciplinar de los educadores.

C325. Propuesta de innovación en TIC y educación en la provincia de Jujuy. Alejandra P. Maccagno, Nilda del Valle Lozano, Guillermo Zenon De la Camara, Carlos Díaz, Oscar Ugarte, Fabricio Fernández [Colegio Santa Bárbara]

En el marco de las propuestas de formación que desarrolla la Facultad de Ingeniería de la UNJu, se inscribe la Diplomatura Universitaria en Innovación y TIC en las Prácticas Pedagógicas. El desafío destaca la importancia y trascendencia de la formación digital para hacer frente a las expectativas y retos que plantea los nuevos escenarios educativos. Es en sí misma una propuesta innovadora por cuanto plantea un proceso de desarrollo de *e-learning* en el contexto formativo del Nivel Universitario y hacia el horizonte que propicia la reflexión de la práctica pedagógica, el uso de dispositivos y recursos, desde un posicionamiento crítico y creativo.

C326. Trayectos Curriculares Compartidos. Yanina Porto Di Menna [Instituto Psicopedagógico de Educación Especial, Berazategui]

Las alianzas con la comunidad son fundamentales para lograr una inclusión real y de calidad para nuestros alumnos/as. Creemos que son capaces de transitar experiencias educativas, de manera conjunta con alumnos/as de instituciones de nivel secundario, logrando un enriquecimiento mutuo en la construcción de nuevas maneras de aprender y participar en la sociedad. Aunque esta no sea una tarea fácil, porque implica el desarrollo de estrategias pedagógicas novedosas y atractivas, nos propusimos aceptar el desafío gracias al entusiasmo que manifestaron los alumnos cuando comenzamos a transitar este nuevo camino.

C327. Impacto del auto-perfeccionamiento profesional docente. Patricia Alejandra Vásquez Espinoza

El presente trabajo fue realizado en el III Congreso Internacional, La educación en la Era Digital, organizado por el rectorado de la Universidad Enrique Guzmán y Valle, en diciembre del 2017 en Lima, Perú. Los cambios tecnológicos en la nueva era digital presentan nuevos retos para los docentes, ya que les exige renovar los sistemas de enseñanza tradicionales por unos menos convencionales. Asimismo requiere que sean más dinámicos e interactivos, donde el docente y el alumno construyan un diálogo de saberes compartido. A su vez el acceso a información fidedigna, el uso ético y adecuado de la *web*, el dominio y conocimiento de los más atractivos entornos virtuales para los estudiantes, son algunas de

las temáticas en las que un docente del siglo XXI, debería estar permanentemente actualizado.

C328. Una propuesta TIC para el ingreso a Arquitectura. Facundo Julián Velázquez [FAU-UNLP]

Si bien el Ingreso a la carrera de Arquitectura busca introducir al estudiante en las lógicas y dinámicas de la facultad, suelen dejarse de lado las prácticas de aprendizaje relacionadas con hábitos tecnológicos de las nuevas generaciones. Los *millennials*, como sujetos crecidos en un mundo bombardeado de imágenes, ampliado por la virtualidad, se sentirían más a gusto con estrategias pedagógicas desarrolladas en entornos digitales como interfaz, entre sucesivas instancias de conformación de la noción del espacio. Por eso, este trabajo propone la inclusión de TIC en el curso de ingreso.

3 [O] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por Carlos Caram, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C329 a C336)

C329. La creatividad en el currículum: cómo planificar la innovación. Julieta Brizuela, Alejandra Lamberti

En los últimos años, la noción de educación como un lineal con un objetivo estanco al final del camino se ha reconfigurado. Actualmente pensamos en una educación por competencias, analizamos las habilidades procedimentales, nos preguntamos cómo reformular el mismo contenido para situarlo en contexto, entre otras acciones que nos llevan a concebir a la educación como un proceso que abandonó los cánones de lo establecido y debe trabajar desde la contingencia. Estos cambios reconfiguran, también, el rol del estudiante quien, con una mirada crítica, se transforma en el principal hacedor de su proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello, es preciso que como docentes les facilitemos las herramientas necesarias, pero desde la programación didáctica: ¿Cómo somos creativos? ¿Incito desde la planificación a cumplir retos? ¿Qué propósitos planteamos para luego evaluar contenidos procedimentales? Estos interrogantes tienen respuesta en nuevas formas de planificación.

C330. Competencias iniciales en ambientes virtuales de aprendizaje: ¿Con qué contamos los tutores?. Patricia De Angelis, Sabrina Débora Villanueva [INDAE. UNDEF]

Nos preguntamos sobre las actuaciones integrales o competencias que los estudiantes virtuales poseen al inicio de una cursada. Desde una mirada multidimensional, nos interesa focalizarnos en análisis iniciales que nos permitan diagnosticar necesidades de capacitación, para el desarrollo de competencias. El siglo XXI nos compromete a andar en nuevas rutas formativas problematizando el fenómeno educativo. Las competencias virtuales como habilidades que permiten gestionar la información, los recursos y el conocimiento en

un espacio o ambiente de aprendizaje ubicado en una plataforma, son nóveles en la educación universitaria. Desde este escenario, consideramos que las competencias comunicativas y transversales se convierten en metas formativas explícitas y cobran sustancialmente el mismo estatuto que las competencias específicas de un área del saber, disciplina, especialización, etc. Esta experiencia comunica el recorrido de diferentes proyectos educativos. Para el desarrollo del presente trabajo, se ha partido de una serie de preguntas que orientan el análisis situacional de la temática sobre el desarrollo de competencias en entornos de aprendizaje virtual.

C331. Aula Invertida. Valeria Delgado [Universidad de Palermo]

Otra forma de enseñar y aprender. Es un método pedagógico colaborativo donde el alumno construye el conocimiento y lo apropia de acuerdo a sus tiempos de aprendizaje. La clase cambia del modelo tradicional al aula invertida. Durante la clase se comparte y se consolida el aprendizaje. Aplica ciclos o fases de aprendizaje: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

C332. Desarrollar competencias comunicativas académicas mediante el aprendizaje basado en proyectos. Claudio Daniel Frescura Toloza, Mariana Laterrade [Instituto Tecnológico de Buenos Aires]

Se presenta una experiencia pedagógica innovadora cuyo propósito es formar a los estudiantes ingresantes al ITBA, en las competencias de comunicación académica, mediante la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Se desarrolla todos los cuatrimestres en la materia Comunicación para Ingeniería. En equipos, los estudiantes diseñan un proyecto-solución, original y creativo, cuyo disparador es un problema común. Durante este proceso, ejercitan las habilidades propias de los estudios en Ingeniería y las competencias comunicativas requeridas para los estudios universitarios.

C333. Gamificación en la enseñanza de economía para no economistas. Verónica Herrero [Universidad Siglo 21]

La aplicación de diversas características de los juegos ha demostrado ser eficaz para contribuir al aprendizaje en diferentes disciplinas. En este trabajo se referencian diversos “juegos” aplicados en un curso de Economía general, orientado a alumnos de una diplomatura con orientación empresarial. Los juegos permitieron la identificación y comprensión de conceptos e interrelaciones, que habitualmente no resultan intuitivas para alumnos similares. Los juegos empleados potenciaron habilidades de trabajo colaborativo en equipos y comportamientos competitivos entre grupos.

C334. Las PDI en Educación Básica: ¿Cuáles son los Niveles de satisfacción, Oportunidades y Dificultades desde la mirada de los docentes?. Carlos David Laura Quispe, Oswaldo Enrique Sosa Laura, Luis Alberto Almanza Ope [Universidad Federal de Uberlândia (UFU)]

La pizarra digital interactiva es una de las innovaciones más novedosas surgidas en los últimos años para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El estudio que

se describe tiene como objetivos determinar los niveles de satisfacción de los profesores, en relación al uso de la pizarra digital interactiva (PDI); así como identificar los factores que están relacionados a que los docentes hagan uso de ella; se aplicó una metodología mixta, conjugando tanto aspectos cuantitativos como cualitativos, con un diseño no experimental *ex post facto*. Para el levantamiento de datos, se elaboraron un cuestionario con 15 ítems tipo Likert y una pauta de entrevista, se aplicaron encuestas a cien profesores y se entrevistaron a 12 maestros. El análisis de los datos cuantitativos se realizó mediante la técnica de análisis de componentes principales, usando una rotación varimax; el tratamiento de los datos cualitativos se realizó mediante la técnica de análisis de contenido. El estudio concluye que existe una percepción positiva vinculada con la componente infraestructura. Sin embargo, se evidenció que la posición de los docentes, frente al diseño, implementación y desarrollo de la iniciativa, es bastante desfavorable.

C335. El video educativo como instrumento soporte de la enseñanza. Amílcar Pedro Orazzi [UNLP]

Los docentes integrantes de la Cátedra entendemos que además del material didáctico tradicional, como los apuntes y libros, es necesario generar nuevos materiales correspondientes a los tiempos actuales y a la percepción que hoy tienen los alumnos de su entorno. Para esto a lo largo de los últimos años venimos generando nuevos materiales didácticos desde un marco digital, con un fuerte perfil audio visual. En esta ponencia presentaremos las líneas de trabajo que venimos implementando en las prácticas educativas, que incluyen la incorporación de videos educativos, videos tutoriales, videos documentales/de obra, videos de entrevistas y *software*.

C336. Escenarios educativos reconfigurados ¿aprendizajes reconcebidos? Un estudio sobre el aprendizaje en ambientes virtuales, en el marco de la formación permanente en Entre Ríos. Candela San Román [Facultad de Ciencias de la Educación UNER]

Este trabajo presenta avances de una investigación en curso, en el marco de la tesis de Maestría en Tecnología Educativa (UBA). Focaliza su atención en los procesos de construcción del aprendizaje a partir de propuestas pedagógicas desarrolladas en ambientes digitales. Singularmente, analiza tres propuestas de formación docente permanente de la provincia de Entre Ríos, desde el cruce entre las significaciones que de las mismas construyen docentes, cursantes y coordinadores.

3 [P] 22 TM - Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo

Esta comisión fue coordinada por David Arango Cadauid, miembro del Equipo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. A continuación se detallan las síntesis temáticas de las ponencias presentadas por la comisión (C337 a C340).

C337. Mi ciudad no es un cenicero. Marcela Carrivale [EESOPi 3071]

Las colillas de cigarrillo son la mayor causa de basura en el mundo. La lluvia acarrea hasta la fuente de agua químicos que contienen dañando el ecosistema y malogrando la calidad del agua. Un cigarrillo contamina hasta 50 litros de agua. Los filtros de acetato de celulosa, tardan entre 7 y 12 años en ser degradados en el medio ambiente. Este proyecto promueve disminuir las colillas de cigarrillo en la ciudad de Santo Tomé mediante campañas de concientización, entamando redes con el Municipio. Como así también promueve reciclar colillas de cigarrillo y obtener productos para la arquitectura sustentable y ecoagricultura.

C338. Actividad física y deportes para todos. Alfredo Mario Legarreta [ISEEF Concordia (Profesorado de Educación Física)]

Se pretende brindar a los gobiernos provinciales, municipios, comunas etc. un servicio gratuito a modo de pasantía con los estudiantes de Educación Física, que garantice a la población, una mejor calidad de vida, con un acompañamiento sistemático supervisado desde la institución formadora. Esto, con la finalidad de que los beneficiarios no caigan en manos de instructores improvisados, corriendo el riesgo de la mala praxis y garantizando la adquisición de hábitos de vida saludable para el resto de su vida.

C339. Mitos en e-learning. Carlos Emilio Rodríguez [Redubicua.com]

Mitos en *e-learning* aborda preconceptos, en parte reales, en parte falsos, sobre la educación mediada por *internet* (genéricamente denominada *e-learning*). Poder analizar y reflexionar sobre estos "mitos" es esencial para el crecimiento en esta área profesional.

C340. Cómo aplicar la transformación digital. Solange Rodríguez Soifer [UBA]

Se habla de la necesidad que los profesionales se actualicen e incorporen nuevas tecnologías en su profesión ¿Pero de qué manera? ¿Cuál es el objetivo? En esta ponencia se proponen algunas recomendaciones para lograr que la transformación digital, sea una realidad para todas las organizaciones y profesionales.

Abstract: This volume brings together contributions that describe and analyze significant pedagogical experiences related to creativity, technologies, digital environments, new languages, new fields and professional models, communications and institutional projects. All these experiences have been developed within the field of middle and higher education in Latin America. This issue of the publication Academic Reflection in Design and Communication N° 43, integrates, first, 48 academic articles corresponding to papers presented in the VII edition of the Interfaces Congress held on May 21 and 22, 2019. The interventions address, among others issues,

the influence of technologies in the educational ecosystem of the region, the development of creativity in the educational field, the emergence of new languages and new forms of representation, new platforms and communication strategies, innovation and social integration, actions of impact on the community, new paradigms of the professional and labor field, employability and entrepreneurship. The Academic Reflection in Design and Communication publication (2019), Year XXI, Vol. 40, in which the abstracts and academic articles presented in the VI edition of the Interfaces Congress developed in May 2018 were published, precedes this volume. This publication contains a Brief description of the organization and dynamics of the Congress, the detail of the full agenda of activities and includes the summaries and academic articles that gave rise to the papers presented during the Congress. The order of presentation of the works is in alphabetical order of the author. Within the framework of the Interfaces VII Congress, the 4th Edition of the Interfaces Awards was delivered; The Academic Recognition “Honor Committee of the Interfaces Congress” was awarded for the second time and volumes No. 39 and No. 40 of the Academic Reflection in Design and Communication Publication, Year XX were presented.

Keywords: Design - creativity - innovation - communication - pedagogy - Interfaces Congress

Resumo: Esse volume reúne contribuições que descrevem e analisam experiências pedagógicas significativas relacionadas à criatividade, tecnologias, ambientes digitais, novos idiomas, novos campos e modelos profissionais, comunicações e projetos institucionais. Todas essas experiências foram desenvolvidas no campo do ensino médio e superior na América Latina. Esta edição da publicação Reflexão Acadêmica em Design e Comunicação Nº 43, integra, em primeiro lugar, 48 artigos acadê-

micos correspondentes a palestras apresentadas na edição VII do Congresso de Interfaces realizada nos dias 21 e 22 de maio de 2019.

As intervenções abordam, entre outros temas, a influência das tecnologias no ecossistema educacional da região, o desenvolvimento da criatividade no campo educacional, o surgimento de novas linguagens e novas formas de representação, novas plataformas e estratégias de comunicação, inovação e integração social, ações de impacto na comunidade, novos paradigmas do campo profissional e de trabalho, empregabilidade e empreendedorismo. Este volume precede a publicação Reflexão Acadêmica em Design e Comunicação (2019), Ano XX, Vol. 40 em que foram publicados os resumos e artigos acadêmicos apresentados na VI edição do Congresso de Interfaces desenvolvido em maio de 2018. Esta publicação contém uma breve descrição da organização e da dinâmica do Congresso, o detalhe da agenda completa de atividades e inclui os resumos e artigos acadêmicos que deram origem às palestras apresentadas durante o Congresso. A ordem em que as obras são apresentadas está em ordem alfabética do autor.

No âmbito do Congresso Interfaces VII, foi apresentada a 4ª Edição dos Prêmios interfaces; o Reconhecimento Acadêmico “Comité de Honra das Interfaces do Congresso” foi premiado pela segunda vez e foram apresentados volumes 39 e 40 da Publicação de Reflexão Acadêmica em Design e Comunicação, Ano XX.

Palavras chave: Design - criatividade - inovação - comunicação - pedagogia - Congresso de Interfaces

(*) **María Elena Onofre:** Lic. en Gestión de la Educación (CAECE). Posgrado en Gestión Educativa FLACSO. Egresada de la Escuela Nac. de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón con especialización en Artes visuales - Universidad Nacional de las Artes.

Voces de Paz

Lorena Jackeline Aux Moreno (*) y
Rosa Valentina Zarama Moreno (**)

Fecha de recepción: agosto 2019

Fecha de aceptación: octubre 2019

Versión final: diciembre 2019

Resumen: El proyecto Voces de Paz se desarrolla en el Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario (INPEC), de la ciudad de Pasto y busca avanzar en estrategias pedagógicas que permitan fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje que conllevan a mejorar los niveles de empoderamiento de las personas privadas de libertad y de los estudiantes UNIMINUTO en el conocimiento, en la gestión creativa de resolución de conflictos que emergen en sus respectivos contextos, en especial aquellos derivados de la propia convivencia.

Palabras clave: Responsabilidad Social – reflexivo y propositivo – enseñanza – aprendizaje – resolución de conflictos – personas privadas de libertad – educación para el desarrollo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 62]

Desarrollo

La Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO), en el marco de la responsabilidad social desde el enfoque pedagógico de la Educación para el Desarrollo, brinda a sus estudiantes las herramientas necesarias

para la construcción de ciudadanía crítica y activa, que los acerque a los contextos y les permita identificar los problemas del entorno y proponer soluciones de transformación comunitaria. “La responsabilidad social para UNIMINUTO es una postura ética y política que atravie-