

Abstract: The present work describes an experience in the classroom that seeks to investigate how the use of Instagram as a didactic strategy at the university level, can generate emotions in the subjects who learn and favor learning. The theoretical framework reviews the cognition-emotion binomial, which is part of the findings of the field of neurosciences and neurodidactics and the teaching experience is associated with some of the principles of mind-brain-education suggested by Caine & Caine. The results for this particular case study showed a higher level of student participation through the social network, as well as an improvement in academic performance.

Keywords: Neuroeducation - teaching - pedagogical experience - Instagram

Resumo: O presente trabalho descreve uma experiência em sala de aula que busca pesquisar como o uso do Instagram como estratégia didática em nível universitário pode gerar emoções nos sujeitos que aprendem e favorecem a aprendizagem. O quadro teórico revisa o binômio cognição-emoção, que faz parte dos achados do campo das neurociências e neurodidática e a experiência de ensino está associada a alguns dos princípios da educação mente-cérebro sugeridos por *Caine & Caine*. Os resultados deste estudo de caso específico mostraram um maior nível de participação dos alunos através da rede social, bem como uma melhoria no desempenho acadêmico.

Palavras chave: Neuroeducação - ensino - experiência pedagógica - Instagram

(*) **Rosa Inés Carrasco Reyes.** Investigadora educativa y docente universitaria. Candidata a PhD en Educación Superior por la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina. Graduada de los programas de Grado y Post Grado en Ciencias Empresariales de la Universidad de Especialidades Espíritu Santo en Guayaquil, Ecuador. Con 15 años de experiencia, se ha desempeñado como docente de inglés en Logos Academy, Unidad Educativa Delta y Copei. En la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil se desempeñó como coordinadora de personal académico y docente de Emprendimiento y Consultoría Comunitaria. Actualmente desarrolla investigaciones enfocadas en mejorar las prácticas pedagógicas docentes bajo los principios de la neurodidáctica utilizando las emociones y motivaciones como motor del aprendizaje y se desempeña como gestora de personal académico en la carrera de Ingeniería en Marketing y Negociación Comercial de la Universidad de Guayaquil.

(**) **Stephanie Marcela Delgado Estrada.** Docente e investigadora universitaria. Graduada del programa de Post Grado en Administración de Empresas de la Universidad de Especialidades Espíritu Santo en Guayaquil, Ecuador. Se ha desempeñado como docente de grado en la Universidad de Guayaquil, carrera de Ingeniería en Marketing y Negociación Comercial. Actualmente se desempeña en dicha área como coordinadora de personal académico y docente de Fundamentos de Administración y Administración Financiera. Forma parte de proyectos de investigación asociados a la responsabilidad social universitaria y tiene dentro de sus propósitos mejorar la calidad docente y generar vínculos con la comunidad.

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

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

Susana Escobar (*), Paula Orellano (**) y Romina Rivera (***)

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

Palabras clave: Robótica / Informática - biología - construcción de ciudadanía - psicología Introducción a la robótica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 164]

Fundamentación

Basándonos en una preocupación que compartimos las profesoras en cuanto a la contaminación ambiental y la cantidad de desechos que son reutilizables y simplemente quedan tirados en el patio, surgió la inquietud de elaborar este proyecto donde nuestros alumnos tienen la posibilidad de crear un producto reutilizando esos materiales y que, a su vez, ese nuevo producto cumpla una función social, justificando y valorando su utilidad.

En cada una de las áreas trabajaremos en forma colaborativa y conjunta, abarcando el tema desde nuestras diferentes áreas curriculares. Desde el área de la Biología y las Ciencias Naturales, enseñamos a los alumnos a reutilizar aquellos materiales obsoletos una vez utilizado su contenido, disminuyendo la producción de desechos y, además, aprovecharlos para utilizarlos con una finalidad social. El uso masivo de productos plásticos a nivel mundial es inimaginable. Miles de envoltorios, sorbetes,

carcasas de productos tecnológicos, tapas, botellas son tirados a la basura y muy pocos son separados por los consumidores para dejarlos en puntos de reciclado. Lo mismo ocurre con cajas de cartón, papeles, maderas, telas, baterías y otros objetos cuyo uso es limitado a una sola función. En 2° año se pidió a los alumnos que tomaran nota de la cantidad de papeles (higiénico, servilletas, pañuelos descartables, hojas impresas, fotocopias, etc.) que utilizaban en casa por una semana. Se comparó con la cantidad de papel que se puede obtener de un árbol, creando una conciencia colectiva del uso responsable del papel. También, en 3° año se trabajó el tema de la ecología y el impacto en la sociedad, donde los alumnos, además de presentar proyectos para cambiar algún componente de un producto de marcas conocidas, por un componente ecológico, armaron maquetas con elementos reciclados para mostrar sus proyectos ante la clase.

Materiales

- Cajas de varios tamaños
- Bidones de varios tamaños
- Tapitas
- Sorbetes
- Palitos de sifones descartables
- Envases de varios tamaños
- Elementos electrónicos reciclados de dispositivos o componentes electrónico, que no funcionan
- Recortes de madera sobrante de una carpintería, cada uno tiene diferentes formatos

Objetivos

Que cada grupo pueda valorar el aporte que le hacemos al planeta al reutilizar los materiales, del verdadero trabajo en grupo de forma colaborativa creando algo para ayudar al otro. Que el producto que se fabrique tenga una funcionalidad y una finalidad, y no sea solo la producción en si de algo para aprobar un trabajo.

Los proyectos tienen que ser viables, posibles y realizables en la comunidad donde ellos residen.

Con los materiales electrónicos reciclados de diversos dispositivos o productos electrónicos, agregaran movimientos, luces, sonidos, etc. a su producción.

Desarrollo

El trabajo debe ser un proyecto en donde todos participen y puedan desarrollar cada uno de los roles durante el proceso de investigación, producción y exposición del producto. En la organización de los grupos participará la visión del docente propiciando que cada uno de los mismos sea lo más homogéneo posible, evitando de esta manera que se agrupen por amistad, cercanía, afinidad, etc.; de esta manera en cada grupo podrán reunirse alumnos con diferentes cualidades, habilidades y capacidades.

Procedimiento

El primer momento es la introducción al tema ambiental y el análisis de los productos (desechos) que se pueden reutilizar para crear un juguete; el objetivo que tendrá cada grupo es la creación de un juguete.

El segundo momento es (agregar parte NTICx – logotipo – nombre- presentación – folleto – publicidad – fotografías – empresa – niveles y forma de producción)

El grupo deberá realizar un portfolio, comenzado con un punteo de ideas del proyecto, instancia por instancia y a medida que vayan avanzando las clases, se les mostrará a los docentes el avance de los grupos. El docente pasará al rol de facilitador aconsejando y guiando a los alumnos en el proceso de aprendizaje.

- Las tareas de los alumnos irán cambiando cada clase para que todos puedan desarrollar las mismas actividades
- Primero comenzaron con una lluvia de ideas donde definirán el proyecto
- Registro fotográfico y escrito del avance
- Un integrante será el *líder* del grupo.

(Todos pasarán a realizar cada una de las tareas)

Todo el desarrollo del proyecto, desde el esbozo inicial, hasta el final, deberá estar plasmado de manera que el avance pueda ser observado detalladamente tanto en las imágenes como en los pasos realizados.

En un tercer momento, cada grupo deberá indagar cuáles de todos los desechos producidos por nosotros mismos, o por el entorno en el que nos movemos, puede ser reutilizado para elaborar un producto final, en este caso un juguete, dando prioridad a la selección de dichos materiales para que no sea dañino para el destinatario ni para el medio ambiente. Por otro lado, también nos interesa que los productos obtenidos le den la posibilidad al destinatario de reformarlo, aplicando los nuevos conocimientos compartidos por sus pares, tomando la idea de transformar a los alumnos participantes del proyecto en facilitadores, quienes acompañarán el proceso de aprendizaje, ayudando a los usuarios en la transformación de su rol de simple consumidor a productor.

En el cuarto momento, los alumnos fabricarán el juguete, teniendo en cuenta los materiales a utilizar (materiales reciclados, materiales de robótica, etc). Diseñarán el juguete, pensando en qué otros juguetes pueden transformarse. Luego del intercambio de opiniones entre el grupo y el docente, este último dará por finalizado el tema de la planificación y se pasará al siguiente punto que es la creación. Teniendo en cuenta las distintas habilidades, capacidades y cualidades de los integrantes del grupo, los alumnos empezarán a trabajar en el armado del juguete. (Fabricación del producto)

El quinto momento también interviene la creatividad en el nombre del producto casi terminado. Este nombre debe estar relacionado con el juguete y con la idea que tiene el grupo del uso del juguete y su transformación. (ENVOLTURA –LOGO NOMBRE DEL PRODUCTO)

El sexto momento está relacionado con la muestra del juguete primero ante la comunidad educativa (directivos, docentes, alumnos, etc.) y por último ante la comunidad (familias, ONG barriales, entidades municipales, etc.) para su posterior divulgación en medios locales y nacionales a través de folletos, publicidad en redes sociales, participación en eventos regionales, etc. Publicidad y Propaganda. En el séptimo momento se llevará a cabo, en la FERIA la exposición del trabajo y la repercusión del mismo en el plano social. Exposición en la Feria

El momento final es una etapa de reflexión, donde los alumnos, acompañados por los docentes, harán entrega de los juguetes a las instituciones seleccionadas, observando el uso que le adjudicaron los alumnos y aprendiendo de la creatividad de los usuarios de los juguetes. Entrega de los juguetes y tiempo compartido entre pares

Bibliografía

Contenidos curriculares de cada una de las áreas suministrados por el ministerio de educación

<http://abc.gob.ar/secundaria/sites/default/files/documentos/secundaria2.pdf>

http://abc.gob.ar/secundaria/sites/default/files/documentos/dc_ter1_08_Web.pdf

<http://www.inet.edu.ar/>

<https://www.yopuedoprogramar.com/>

Abstract: Our proposal is based on the reuse of recyclable materials to create toys for an oncology room. The students of our institution in groups will create a model of each game that at the same time the young internees can rearm or join them to form a new one. This project was carried out with the students integrating the Computer, NTICX, Biology, Work and Citizenship areas, together with some basic robotics processes. As a final point, a delegation of students delivers the toys to the boys of the hospital, sharing time with them.

Keywords: Robotics / Computer Science - biology - citizenship construction - psychology Introduction to robotics

Resumo: Nossa proposta é baseada na reutilização de materiais recicláveis para criar brinquedos para uma sala de oncologia. Os estudantes de nossa instituição em grupos criarão um modelo de cada jogo que, ao mesmo tempo, os jovens internos poderão rearmar ou juntar-se a eles para formar um novo. Este projeto foi realizado com os alunos integrando as áreas de Informática, NTICX, Biologia, Trabalho e Cidadania, juntamente com alguns processos básicos de robótica. Como ponto final, uma delegação de estudantes entrega os brinquedos para os meninos do hospital, compartilhando tempo com eles.

Palavras chave: Robótica / Informática - biologia - construção da cidadania - psicologia - Introdução à robótica

(¹) **Susana Escobar.** Analista de sistemas, postítulo de formación docente niveles, facilitadora tecnológica, evaluadora de las certificaciones informáticas de UTN, profesora de cursos de robótica e introducción a la robótica educativa. Me desempeño como facilitadora del Instituto Tomás Devoto en el nivel primario, y profesora de NTICX e informática en todo el nivel secundario del Colegio Parroquial Nuestra Señora de la Merced. Trabaje en los 3 niveles, desde hace 2006, realizando varias capacitaciones (abc, miradax, scolartic, en foco, etc.) para ampliar mis conocimientos, dado que la tecnología está en constante crecimiento. Presente 3 ponencias en Interfaces y 2 en Entramar basadas siempre en el eje de integrar la tecnología al aula.

(²) **Paula Orellano.** Programador Basic cursado en el IPC, Lic. en Educación, prof. en Ciencias de la Educación, cursando la Maestría en Gestión Educativa. Preceptora nivel Medio. Coordinadora en Consultora Equal – Equipo interdisciplinario para el acompañamiento a estudiantes secundarios y universitarios. Asesoramiento a padres para: organización del tiempo, manejo de estrategias y técnicas de estudio. Facilitadora/Capacitadora – Área de Capacitación – Proyecto de Cátedra del Seminario de Capacitación Laboral y del CePeC. Ayudante de Cátedra – Teoría de las Organizaciones y Análisis Institucional – UNSAM. 1º y 2º C 2007 y Mesas marzo y julio 2008. Participación en el movimiento Scout de Argentina, como Sub-Jefa de Manada. Planificación, coordinación y dirección de eventos de dicho movimiento. Disertante en las III Jornadas Internacionales de Educación y Reflexión sobre TIC. Tutora virtual - II Jornadas Pedagógicas, Participación activa, coordinando mesa de expositores, en las II Jornadas Pedagógicas y coordinando mesa de expositores, en las I Jornadas Pedagógicas Universitarias - Escuela de Humanidades.

(³) **Romina Rivera.** Licenciada en Ciencias Biológicas (FCEN-UBA). Estudiante del Profesorado de Enseñanza Media y Superior de Biología (FCEN-UBA). Docente e Investigador Universitario. Presentó tesis de licenciatura “Abundancia y estructura poblacional de *Salpa thompsoni* (Tunicata, Thaliacea), en la Confluencia Weddell-Scotia (Océano Austral)”. Colaboró en proyectos de investigación sobre control de helmintiasis caninas en espacios públicos porteños y monitoreo de escorpiones en la Ciudad de Buenos Aires. Docente de Zoología en FCEN-UBA entre 2015 y 2016. Docente de Biología y Ciencias Naturales en Instituto San Antonio de Padua, José León Suárez e Instituto Nuestra Señora de la Merced, Villa Ballester desde 2015.

El libro álbum en el aula de Literatura. Una propuesta para el nivel secundario y superior

Fecha de recepción: agosto 2019

Fecha de aceptación: octubre 2019

Versión final: diciembre 2019

María Emilce Escudero (⁴)

Resumen: Generalmente a los libros con imágenes los relacionamos con el nivel primario. Sin embargo, hay muchos que pueden hacer un aporte único también, a los otros niveles. El objetivo es invitar a los profesores de literatura del nivel secundario y superior a leer libros álbum, a compartirlos con sus alumnos y colegas. El libro álbum convierte al texto, a la imagen y al diseño en una clase de libro con un triple valor artístico. Las multisignificaciones que tienen dichos elementos por separado pero sobretodo, las multisignificaciones que provocan las relaciones entre ellos, elevan las posibilidades de gozar con la imaginación. En este