

Interfaces en Palermo IX. Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de Nivel Medio y Superior

Fecha de recepción: junio 2022

Fecha de aceptación: agosto 2022

Versión final: octubre 2022

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 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° LIII integra, 34 artículos académicos correspondientes a ponencias presentadas en la Edición IX del Congreso Interfaces realizadas los días 27, 28, 29, 30 de septiembre y el 1 de octubre de 2021. 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, nómades digitales y emprendedorismo.

Palabras clave: Diseño – creatividad – innovación – pedagogía – Congreso - Interfaces

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 55]

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 novena edición se llevó a cabo los días 27, 28, 29, 30 de septiembre y 1 de octubre en modalidad virtual. 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 debate acerca de las tendencias que impactan en el ámbito educativo en los campos de la creatividad, el diseño y las comunicaciones. Incluye aportes vinculados a entornos digitales, redes sociales, vínculos interactivos, realidad aumentada, metaverso, e-gaming, 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.

Organización y dinámica

La novena edición del Congreso Interfaces se realizó en modalidad virtual los días 27, 28, 29, 30 de septiembre y 1 de octubre de 2021.

Más de 400 expositores de 13 países compartieron sus experiencias pedagógicas en 33 comisiones de trabajo en vivo. Una audiencia superior a los 800 participantes celebró la iniciativa y nutrió los debates sobre este escenario tan particular que atraviesa el sistema educativo global.

La actividad se organizó en comisiones distribuidas en 6 temáticas: 1. Entornos digitales y tecnologías, Experiencias pedagógicas con tecnologías y/o en entornos digitales; 2. Creatividad en el Aula, De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica; 3. Recorrido vocacional, Nuevos campos profesionales. Espacios de aprendizaje preuniversitarios y universitarios; 4. Espacio Colegios, Proyectos institucionales e innovación educativa en colegios; 5. Pedagogía e Investigación Interdisciplinar y 6. Nuevas estrategias pedagógicas e investigación interdisciplinar.

La dinámica del Congreso, en modalidad virtual, contempló una participación de 5 minutos por expositor para desarrollar sus contenidos y luego al finalizar todas las participaciones programadas para la comisión, se abrió el debate y el intercambio de ideas, reflexiones y experiencias.

En cada comisión de trabajo se avanzó en la comprensión y desarrollo de estrategias sobre problemáticas comunes en los desafíos pedagógicos provocados por la irrupción de los entornos digitales y las nuevas tecnologías. La interacción y el intercambio de experiencias se desarrollan en un ámbito que promueve la confianza mutua entre profesionales de los distintos escenarios que configuran el ecosistema educativo de la región. A modo de conclusión, las ponencias presentadas presentaron casos reales e impulsaron debates sobre el impacto transversal de la pandemia todos los aspectos de la vida personal y colectiva. Se abrió debate 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, la exégesis e interpretación de datos sobre innovación educativa, entre otros.

Como en todas sus ediciones, la participación en el Congreso es libre y gratuita tanto para expositores como para participantes y audiencia en general.

Los abstracts de todas las conferencias están disponibles en la versión digital de la Agenda de Actividades, disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/interfaces/agenda.php

Agenda de actividades

A continuación detallamos las Comisiones con sus respectivos coordinadores. Las grabaciones de las comisiones estarán disponibles en nuestro canal de Youtube a partir del 22 de octubre 2021: <https://www.youtube.com/c/ConferenciasDC>

• Lunes 27 de septiembre 2021

[1.A] Entornos digitales y tecnologías. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Noemí Binda (Docente UP DC).

[5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Esteban Maioli (Docente UP DC).

[2.A] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Néstor Borroni (Docente UP DC).

[5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Andrea Marrazzi (Docente UP DC).

[1.B] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Silvana Demone (Docente UP DC).

[1.C] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Gustavo Lento Navarro (Docente UP DC).

[5.C] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Constanza Lazazzera (Docente UP DC).

• Martes 28 de septiembre 2021

[1.D] Entornos digitales y tecnologías. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Andrea Steiervalt.

[5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Patricia Iurcovich (Docente UP DC).

[3.A] Recorrido vocacional. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Laura Valoppi (Docente UP DC).

[5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Beatriz Tallarico (Docente UP DC).

[1.E] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Agustina Grebe.

[4.A] Espacio Colegios. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Cecilia Bianchini (Docente UP DC).

• Miércoles 29 de septiembre 2021

[1.F] Entornos digitales y tecnologías. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Ma. Laura Cabanillas (Docente UP DC).

[2.B] Creatividad en el Aula. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Valeria Baudot (Docente UP DC).

[2.C] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Victoria Martínez (Docente UP DC).

[1.G] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Silvana Demone (Docente UP DC).

[2.D] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Laura Valoppi (Docente UP DC).

[5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Rosa Curcho (Docente UP DC).

• Jueves 30 de septiembre 2021

[4.B] Espacio Colegios. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Solange Rodríguez Soifer.

[5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Edith Luna Villanueva.

[1.H] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Lorena Bidegain (Docente UP DC).

[5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Cristina Amalia López (Docente UP DC).

[1.I] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Beatriz Tallarico (Docente UP DC).

[2.E] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Marcelo Lalli (Docente UP DC).

[4.C] Espacio colegios. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Silvana Demone (Docente UP DC).

• Viernes 1 de octubre 2021

[1.J] Entornos digitales y tecnologías. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Paola Dellepiane.

[4.D] Espacio Colegios. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Eugenia Álvarez del Valle (Docente UP DC).

[2.F] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Marina Zeising (Docente UP DC).

[5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Verónica Méndez (Docente UP DC).

[1.K] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Cristina Velázquez.

[3.B] Recorrido vocacional. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Sandra Cabrera (Docente UP DC).

[2.G] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Lorena Steinberg y Ángeles Marambio (Docentes UP DC).

A continuación se transcribe sintéticamente el contenido de cada ponencia presentada en la 8va Edición del Congreso Interfaces Virtual (septiembre-octubre 2020). Esta presentación del tema a desarrollar ha sido producida por los propios expositores.

[1.A] Entornos digitales y tecnologías

1. Responsabilidad Social un ejercicio creativo de la presencialidad a la virtualidad. Vanessa Alzate Amaya [Corporación Universitaria Minuto de Dios | Colombia - Cali]

Una de las asignaturas dentro del Plan de estudios de la Corporación Universitaria Minuto de Dios es la Práctica en Responsabilidad Social; el objetivo es impactar y fortalecer el tejido social con las comunidades en las cuales hacemos presencia por medio de Proyectos Sociales de Formación que se encuentran articulados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. De lo anterior a causa de las condiciones de Salubridad del Covid-19, la asignatura se vio avocada a rediseñar el ejercicio de la presencialidad a la Virtualidad por medio de nuevas estrategias creativas y participativas, utilizando diferentes herramientas tecnológicas que permiten dar continuidad con el proceso de intervención en las comunidades.

2. Apostando a la formación integral de voluntarios a través de estrategias metodologías desde la virtualidad. Rosa Valentina Zarama Moreno, Laura Angélica Riascos Quintero, Verónica Vargas Bolaños, José Rodolfo Cabezas Preciado [Corporación Universitaria Minuto de Dios | Colombia]

En la Corporación Universitaria Minuto de Dios, dentro de la función sustantiva "Proyección Social", se propone la estrategia del voluntariado que tiene como propósito participar de la co-construcción de diferentes iniciativas de agenciamiento ciudadano que aporten a los contextos locales. Teniendo en cuenta que en ocasiones la formación a voluntarios se convierte en procesos

teóricos y catedráticos, que lejos de motivarlos, se constituyen en limitantes para su permanencia o vinculación en acciones de voluntariado, desde UNIMINUTO, consideramos diseñar un curso a través de plataformas virtuales, el cual fuera auto gestionable, dinámico por medio del cual se pudiera interactuar y conocer las diferentes experiencias de los participantes.

3. Co-creación de un escenario creativo para comprender los números enteros. Andrea Montoya, Stefanny Jahel Quijano Urrego [Oka Consultores S.A.S | Bogotá, Colombia]

"Disfrutando lo cotidiano" es una propuesta pedagógica y didáctica desarrollada en el contexto de la crisis sanitaria por COVID-19, que configuró un escenario de aprendizaje para la comprensión de los números enteros en estudiantes de básica secundaria y media desde el desarrollo de la creatividad y la co-creación, involucrando el análisis de situaciones cotidianas. La propuesta se estructuró por niveles de creatividad y se implementó de forma remota, usando recursos digitales y análogos, motivando a los estudiantes a la creación de contenidos en compañía de sus familias para comprender conceptos matemáticos.

4. Convivencia Digital en el ámbito universitario. Solange Rodríguez Soifer [UBA | CABA]

El actual escenario educativo nos impone nuevos desafíos. Entre ellos, podemos mencionar la masificación del aula virtual, donde otros hábitos y reglas emergen, distinguiéndose del aula presencial. ¿Cómo lograr que la virtualidad no implique distancia? En esta ponencia se abordará la propuesta de construcción de un manual de convivencia digital y cómo impactó positivamente en dos ámbitos diferentes académicos.

5. Digitalizá tu escuela. Micaela Unamuno, Evelyn Guzmán [Educabot]

Compartimos la experiencia de aprendizaje traspasando los muros de la escuela, sumando tecnología a las aulas con la plataforma Aula en casa, formando un ecosistema integral de herramientas para su proceso de digitalización. Reunir todas las aplicaciones que más se utilizan en educación en un mismo lugar, para potenciar las clases. Fortalecer la comunicación, la sinergia y los lazos de la red escolar, para que nadie se pierda de nada. En este proyecto Educabot se propuso llevar el aprendizaje trascendiendo las 4 paredes del aula, de manera tal que las familias, docentes y estudiantes puedan estar conectados siempre, en todas partes.

6. El uso del código QR. Oscar Rodríguez [Sagrado Barracas]

Ampliar la información a los alumnos y alumnas fuera del aula es posible con la creación de los códigos QR. Un mundo infinito de posibilidades se abre en el uso de estos códigos. Desde crear motivación y entusiasmo hacia un tema, dar la posibilidad de crear juegos interactivos, ingresar a foros de debate. Generar un rápido acceso a trabajos de los alumnos, repositorios institucionales, textos digitales y material audiovisual. Ampliar el contenido de las carteleras. Es amplio el abanico de posibilidades que se nos abre. Te contamos cómo y

con que propósito implementamos su uso y los resultados que obtuvimos.

7. Grabando “Libertad”: Una experiencia expresiva mediada por tecnología y virtualidad. Maia Buligovich, Giulian Cervi

Este proyecto de articulación entre música y computación buscó potenciar el trabajo durante la pandemia mediante una propuesta que convocó a la creatividad, la colaboración y el disfrute poniendo en juego conocimientos de ambas disciplinas a través del trabajo con herramientas digitales de producción musical. La simultaneidad de lenguajes, la superposición de propuestas, la inmersión en una experiencia creativa multimodal, que en otro contexto podrían haber parecido “un desorden”, permitieron lograr un producto multimedia de calidad donde pudieron aparecer las voces de todas las personas involucradas, emergiendo así un decir grupal al ir encontrando y construyendo un sentido compartido.

8. Inteligencia artificial en la formación de los medios audiovisuales. Ronald Gonzalo Espitia Sanchez [CUN Corporación unificada De Educación Superior | CUN Corporación unificada De Educación Superior]

La inteligencia artificial, es una iniciativa tecnológica, controlada por procesos automáticos, que facilitan y dinamizan los usos de las imágenes en movimiento. En el auge de la virtualidad, el tratamiento intercede por procesos algorítmicos, por medio de desarrolladores que complementan con los nuevas estrategias; gracias al acceso ilimitado a los servidores independientes fundamentan tareas específicas que reprograma la interactividad del software interno desde la red.

9. Moodle en el Leopoldo Lugones (Nivel Primario). Carlos Emilio Rodriguez [Escuela 14 D.E. 16 “Leopoldo Lugones” | Juramento 5775 - Villa Urquiza]

Frente al desafío de Continuar con la Educación en la Virtualidad, y después de comparar varias alternativas durante el 2020, la escuela optó por MOODLE (LMS - Software Libre) para ofrecer soporte a las clases on-line. Mi amplia experiencia me permitió sugerirles opciones de trabajo y realizar capacitaciones todas las semanas, en forma remota, desde mediados hasta fines del 2020. Al principio, en la prueba piloto del 2020 usamos un espacio gratuito (con publicidad) de milaulas.com. Este año 2021, comenzamos con todas las aulas, alumnos y docentes, de alta en el nuevo espacio ESCUELA14DE16. ONLINE. La respuesta de Docentes y alumnos es muy buena y permite dar soporte al trabajo presencial y llegar a aquellos que por distintas circunstancias se encuentran en la modalidad virtual (los llamados exceptuados).

10. Redes e influencers, aliados? Redes e influencers, aliados! Noemí Binda [Universidad de Palermo | CABA]

En el diseño editorial, específicamente el diseño de libros, trabajamos con el inmenso potencial gráfico de las palabras. La comunidad de booktubers y bookstagramers existe en YouTube e Instagram, son influencers especia-

lizados en libros, con miles de seguidores adolescentes y jóvenes. Son creadores de contenido que realizan videos y flyers dando a conocer novedades literarias, recomendando los que más les gustan con una manera de comunicar que implica su éxito: les hablan a sus pares en su mismo lenguaje, comparten códigos y total naturalidad. Hay un potencial pedagógico en cada presentación, una llegada a los lectores sin intermediarios.

11. Scratch, Chimeleta y el Good Doctor. Marisa Conde, Andrea Rocca [UNPAZ - INSPT - UTN]

La experiencia que les compartimos la hemos realizado en talleres en escuelas primarias y en talleres de capacitación docente en el que trabajamos uniendo la programación creativa con las interfaces físicas en proyectos transversales en los que les planteamos a las/os estudiantes inquietudes. Elegimos este nombre porque como el doctor en la serie, Shaun Murphy, al momento de presentarse un problema. El mismo se desagrega para estudiar cada parte y luego se integra para generar la solución. Hemos trabajado con un prototipo en el que unimos la computación con interfaces físicas que nos permite relacionar lo digital con elementos analógicos.

[5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

12. Ambientes de aprendizajes de la presencialidad propagada en la Educación Superior. Fabián Maffei [Instituto Superior de Profesorado 3 | Villa Constitución]

Actualmente las trayectorias escolares de las y los estudiantes están fuertemente determinadas por nuevas presencialidades, sin embargo, se le otorga a la “presencialidad” y a la “virtualidad” lógicas de funcionamiento diferenciadas, y por ende se proponen actividades que refuerzan ese modelo de enseñanza. Un nuevo paradigma superador, la Presencialidad Propagada, propone aglutinar ambas lógicas (física y virtual) y superar la barrera de la distancia. En este nuevo escenario, el “ambiente propagado” propone entornos integrados en el que se incorporen múltiples recursos en línea para planificar estrategias de acompañamiento propios del sujeto histórico actual.

13. Asesor tecnopedagógico y co-diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza (EVA). Mariana Arroyo, Pablo Rafael Parra Cortés [Departamento de Educación a Distancia UNCA]

Ante la irrupción de la pandemia durante el año 2020 la Escuela Preuniversitaria ENET N°1 “Prof. Vicente García Aguilera”, perteneciente a la Universidad Nacional de Catamarca, se enfrentó al desafío de garantizar la continuidad pedagógica estudiantil. Para ello, inició el proceso de virtualización masiva de todos sus espacios curriculares. En dicho proceso una de las figuras más destacadas fue la del asesor tecnopedagógico, quien se constituyó como un actor clave para el co-diseño de los Entornos Virtuales de Enseñanza (EVA). Es propósito de esta ponencia analizar su rol y función en la virtualización de las propuestas pedagógico-didácticas en los EVA.

14. Aulas creativas, ¿es posible? Claudia Rosales [Ediciones Recreo]

Características de los distintos niveles educativos con relación a la creatividad. Condiciones que propician la creatividad (Carl Rogers). Modo de resolver los conflictos cognitivos a través de soluciones creativas. Las inteligencias múltiples y la creatividad. Propuestas áulicas.

15. Creatividad para la investigación social. Carmen Burgos [Chile]

La investigación social desestima problemas radicales que a través de dispositivos de poder son invisibles a las estructuras que responden. De este modo se hace posible la ausencia de instancias creativas e innovadoras en el ámbito educativo, como de otros transversales sociales que son relevantes y que son los llamados a inaugurar las nuevas reformas. Lo incomprensible de ello, es que la misma estructura que los menciona y necesita es la que posibilita la invisibilidad a través de prácticas hegemónicas. En esta presentación describiremos una experiencia universitaria que da cuenta de lo mencionado, con metodología cualitativa y la participación de sujetos curriculares especialistas en arte y cultura.

16. Estrés en el aula: Reconocer mi universo interpretativo para aprender a responder con habilidad ante las circunstancias. Verónica Tallarico [Volver a Volar Coaching 360° | CABA- Argentina]

Después de “La inteligencia emocional en el aula”, consideramos importante enfocarnos en nuestra capacidad de gestionar las emociones como resultado de nuestra particular manera de observar e interpretar las circunstancias, los otros y el mundo que nos rodea para aprender a intervenir de manera saludable en las situaciones que se generan dentro y fuera del aula. No solo los estudiantes, también los docentes se ven afectados por eventos cotidianos que viven y procesan de modo individual cuya respuesta de estrés (mecanismo biológico de lucha-huida) podemos ver reflejada en fenómenos tales como el ausentismo por bajas médicas, relaciones conflictivas en el aula, baja del interés y aumento de la agresividad.

17. Experiencias de aprendizajes de los estudiantes en el desarrollo del trabajo fin de grado (TFG). Estelbina Esteche [Universidad Autónoma de Encarnación]

La presentación consiste en las experiencias de aprendizajes de los estudiantes en el desarrollo del trabajo fin de grado (TFG). Uno de los indicadores del desarrollo humano es la formación de calidad de los estudiantes en las Universidades, donde para muchos es un “requisito de egreso”, pero atendiendo a las experiencias de los estudiantes de la Lic. en Administración, este proceso “consolida la etapa de preparación y la formación de capital humano” “aporta valores profesionales” “contribuye a la proyección e iniciativa para el crecimiento sostenible de la región” “fomenta la visión para tomar decisiones asertivas en la actividad diaria y laborales”.

18. La planificación didáctica: un abordaje para la inclusión educativa en el Nivel Superior. Leandro Ibáñez [Universidad de Palermo - Facultad de Diseño y Comunicación | CABA]

Se propone una reflexión sobre las posibilidades que emergen de la confección de una planificación académica orientada en pos de una educación inclusiva, para que de esta manera se pueda llevar a cabo una propuesta pedagógica realizable que atienda a la diversidad en aulas heterogéneas en la universidad. Para esto se trabajará sobre la concepción de inclusión educativa que se desprende de la normativa vigente para el Nivel Superior y su relación con la planificación académica flexible en un ciclo de asignatura en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se tendrá en cuenta los ejes primordiales de una planificación profunda: metodología, propósitos y objetivos, contenidos y evaluación; todos ellos articulados bajo un Proyecto Integrador.

19. Las nuevas generaciones y el uso de la tecnología. Esteban Patricio Ezequiel Maioli [Universidad de Palermo - UADE | Ciudad Autónoma de Buenos Aires]

La celeridad del cambio tecnológico y su impacto en las relaciones sociales se observa en la emergencia de nuevas generaciones históricas que cuentan con características psico-sociales únicas. La institución educativa de formación superior ha sufrido también cambios conforme pasan los años. Es posible afirmar que las nuevas generaciones históricas cuentan con representaciones sociales propias y diferentes acerca de la educación de nivel superior. Las expectativas que los miembros de la generación más reciente identificada por los especialistas (la Generación Z) con relación a su formación educativa son distintas a las de las generaciones previas. Por tal motivo, resulta menester conocer en profundidad tales representaciones sociales sobre la formación universitaria.

20. Nomadismo en la investigación educativa: transformaciones en pandemia. Martiniano Blestcher [Instituto de Enseñanza Superior Parana Universidad Autónoma de Entre Ríos]

La presente propuesta da cuenta de las transformaciones necesarias para adaptar el proceso de investigación de una línea de proyectos, al nuevo escenario de pandemia. Así, desde una perspectiva de género con hincapié en la construcción de las masculinidades, se analizaron las clases mixtas y las prácticas deportivas en el profesorado de Educación Física del Instituto de Enseñanza Superior Paraná, partir de entrevistas y grupos de discusión con docentes y estudiantes desde las dinámicas de la virtualidad.

21. Reflexionando la formación docente en tiempos de pandemia: Los Micro Mooc, desde la estrategia de Aprendizaje Colaborativo – Coil. Beatriz Lorena Caicedo Guevara [Universitaria Corporación Universitaria Minuto de Dios]

La presente ponencia, emerge como un proceso de investigación llevado a la formación docente en la Educación superior, en torno a lo que los maestros innovan en

el aula en tiempos de pandemia, para mejorar las competencias a nivel interdisciplinar en los y las estudiantes del programa Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios-Vicerrectoría Regional Sur. En primera instancia, se conceptualiza la importancia de los procesos de investigación como parte fundamental en la formación de formadores; en segunda instancia se hace referencia a los Micro Mooc, basado en las infancias en tiempos de pandemia, como estrategia pedagógica, desde el aprendizaje colaborativo Coil. Finalmente se presentan los resultados y aportes en el proceso formativo de los docentes desde la innovación en el aula y procesos de investigación.

Lunes 27 de septiembre 2021

Turno tarde [A]: 12.30 a 14.30 hs

[5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

22. Comunicación comunitaria y educación popular en Colombia. Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A Yunawa Martínez Flórez [Sueños con la Paz | Colombia]

Este año se cumplen 100 años de los natalicios de Paulo Freire y Edgar Morin, quienes han traído grandes contribuciones en temas relacionados con el pensamiento complejo y la educación y comunicación popular. Siendo así, se consideró oportuno el tener un espacios de diálogo en el que a través de la horizontalidad, se pueda compartir un poco sobre aquellas miradas que emergen de lo local, lo barrial, lo comunal y lo comunitario para hacerle homenaje a los aportes que los maestros hicieron a estos campos de la educación.

23. Educación Híbrida y su efecto en la educación universitaria-Caso Ecuador. Iván Alberto Analuisa Aroca [Universidad técnica de Manabí | Portoviejo]

El estudio tiene como objetivo evaluar las competencias digitales de los estudiantes universitarios en Ecuador durante el periodo de aislamiento social por la pandemia. Teniendo un enfoque mixto, y un diseño de campo descriptivo explicativo. Del análisis práctico vivencial los estudiantes empiezan a generar una práctica híbrida. Entendiendo las funciones sustantivas dentro del aula: la docencia con nuevas propuestas didácticas de transformación interna experiencias cotidianas en una articulación híbrida de aprendizaje de conceptos científicos. El aprendizaje, miedo, enfermedad, internet, salud son las palabras más comunes en los estudiantes en el contexto de la pandemia.

24. Evaluación virtual en la universidad en contexto de pandemia. Adriana Mallo, Graciela Bertazzi [Universidad Nacional de San Luis | San Luis]

Siendo el 2021 el segundo año en implementarse la enseñanza en modalidad virtual en la Universidad Nacional de San Luis debido a la pandemia (Covid 19), se realizó una encuesta virtual a docentes de las carreras Bromatología e Ingeniería Industrial de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias y Contador Público Nacional y Licenciatura en Administración de la Facultad de Ciencias Económicas. Su propósito fue indagar

sobre la opinión de los docentes en relación a la evaluación en educación virtual y a algunos aspectos del dictado virtual de sus asignaturas. El objetivo de este trabajo es compartir los resultados de dichas encuestas.

25. Filosofía con niños y adolescentes: nuevos horizontes en pandemia. Martiniano Blestcher [Instituto de Enseñanza Superior Parana Universidad Autónoma de Entre Ríos]

La presente propuesta da cuenta de la experiencia de un proyecto de extensión de la cátedra Didáctica de la Filosofía II del Profesorado en Filosofía de la Universidad Autónoma de Entre Ríos, sobre Filosofía con niños y adolescentes en escuelas de nivel secundario durante el contexto de pandemia, donde se articularon propuestas y actividades en orden a las lógicas de la virtualidad y las posibilidades de seguir construyendo un espacio de reflexión crítica en el nuevo escenario escolar.

26. Impacto de la virtualidad en la satisfacción de ingresos universitarios. Analía Isabel Espinosa [Universidad Nacional de San Luis]

Con el propósito de conocer la realidad y vivencias de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Luis al cursar virtualmente las materias de ingreso, se realizaron encuestas a los alumnos de las carreras de Contador Público Nacional y Licenciatura en Administración de la Facultad de Ciencias Económicas Jurídicas y Sociales y de Bromatología e Ingeniería Industrial de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias. El presente trabajo tiene como objetivo explicitar las emociones de estos estudiantes al atravesar virtualmente lo que es un período crítico en la vida universitaria: el ingreso a la educación superior.

27. La comunicación alternativa cómo herramienta académica formadora de pensamiento crítico. Vicente de Alba Hernández Rodríguez, Karen Camacho Vargas, Natalia Gutiérrez Barón [Escuela Superior de Administración Pública | Bogotá D.C.]

Durante la contemporaneidad, las grandes potencias mundiales y elites locales, se han encargado de cooptar en gran medida los medios de comunicación convencionales, utilizándolos como herramienta dogmática y alienadora que responda a sus necesidades. Sin embargo gracias a la globalización y los avances tecnológicos, los movimientos sociales han logrado hacer un frente a la información convencional usando medios masivos de difícil control y regulación, lo que ha dado a los medios alternativos un papel preponderante en el entorno social contemporáneo. El objetivo de esta ponencia es exhibir dicho papel.

28. La evaluación diagnóstica en Seminario de Integración I. María Paula Gago [Facultad de Diseño y Comunicación | UP]

La presente ponencia presenta los resultados de un proyecto áulico realizado durante el primer cuatrimestre de 2021 en Seminario de Integración I. El objetivo fue incluir en la propuesta didáctica de Seminario de integración I a la evaluación diagnóstica, con el fin de rever la intervención (y estrategia) didáctica prevista, luego de corroborar la ausencia o presencia de los saberes pre-

vios solicitados para la asignatura. Asimismo, a las y los estudiantes les permitió conocer su punto de partida dentro de la asignatura, lo cual benefició la toma de conciencia sobre el propio proceso de aprendizaje.

29. La proxémica en el aula y la nueva normalidad. Julio Pereiro [Facultad de Ciencias Sociales - UNICEN | Olavarría]

La investigación tiene por objetivo indagar las reconfiguraciones del uso del espacio en el salón de clase, productos de los cambios acontecidos durante la pandemia del COVID, especialmente la implementación de los protocolos sanitarios que prescriben una distancia mínima de dos metros entre docentes y estudiantes. La pesquisa –realizada por medio de encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes– se focaliza en el distanciamiento social en el aula, y cómo es percibido por los diferentes actores, así como su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niveles de enseñanza media y superior no universitario.

30. Recalculando: La escuela que necesitamos.... pero que hacemos con las TIC. Olga Sanchez [Dirección de Formación Docente Permanente | Provincia de Bs As]

La tecnología generó una revolución, pero fuimos desbordados por una “infoxicación” y la escuela tiene esa misma confusión. El futuro habrá que inventarlo, no alcanza con tener información, sino transformarla en conocimiento. Aprender no es dar respuestas de memoria repitiendo lo conocido, sino enfrentarse a viejos y nuevos problemas, nuevos retos. ¿Sirven las herramientas tecnológicas con metodologías preocupadas por transmitir pasivamente qué por construir? ¿Haremos lo mismo, pero con nuevas herramientas? Repensar la práctica con herramientas tecnológicas, rediseñar la enseñanza formando personas capaces de hacer otro mundo. No podemos seguir hablando de la escuela Siglo XXI, tenemos que construirla. Necesitamos: Desaprender para aprender. Desaprender para crear y Desaprender para innovar. L@s invito a hacerlo!!

31. Representaciones sobre las TIC. María Lorena Parrilli, Sonia Iguacel, Dina Rozas [Universidad de Flores]

El presente trabajo tiene por objetivo socializar el trabajo de tesis de Maestría en educación en Entornos Virtuales de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA) que fue aprobado con calificación 10 (diez). En particular, Se muestran los resultados más significativos del estudio realizado, producto del trabajo metodológico que permitió arribar a la construcción de dos sistemas categoriales. Los que muestran las representaciones sobre las TIC que poseen estudiantes avanzados de psicopedagogía de dos universidades del norte de la Patagonia. El objetivo de la investigación consistió en explorar las representaciones de estudiantes avanzados de la carrera de psicopedagogía, con referencia a sus concepciones de aprendizaje, las condiciones que lo producen y la participación de las TIC en ese proceso. El trabajo de campo se realizó con estudiantes de dos Universidades del Norte de la Patagonia Argentina, la Universidad Nacional del Comahue ubicada en Viedma, Río Negro, y

la Universidad de Flores Sede Comahue, en Cipolletti, Río Negro, durante el primer semestre de 2017.

32. Revalorización del rol docente como impacto prospectivo de la pandemia. Paula Sabina Caceres Ugarte, Zulma Beatriz Bogado Florentín, María Romilda Torres Araujo [Universidad Autónoma de Encarnación]

La pandemia marca tendencia en todos los ámbitos de la sociedad, especialmente en el sistema educativo, acostumbrado a un funcionamiento reglado y cuyas consecuencias revierten la rutina de la tarea docente quien emprende conjuntamente con los demás actores, las articulaciones necesarias para la práctica educativa, generando a partir de la pandemia, una plusvalía debido a la garantía que promueve el profesional con el esfuerzo del trabajo que visiblemente concreta de manera “invisible”, desde la virtualidad. A partir de la ausencia docente en aula y su presencia alternativa emergente por medios virtuales, empieza el lento proceso de revalorización del rol docente.

[2.A] Creatividad en el Aula

33. Club NEA, la experiencia Maker puesta en práctica en Nivel Inicial. María Julieta Lombardelli, Carina Mellibovsky, Nuria Belatti [NEA Nueva Escuela Argentina]

En el Nivel Inicial de NEA generamos a partir de este contexto histórico que nos atraviesa un espacio de creación y acción El CLUB NEA, que posibilite la experimentación y el abordaje interdisciplinar de una manera lúdica. A través de actividades y de estrategias que derivan del movimiento Maker, el cual se relaciona con el DIY (Do It Yourself) articulamos la electrónica, la robótica, los e-textiles y la experimentación de fenómenos físicos y químicos. Partiendo de un diseño gradual y progresivo que estimula diferentes capacidades comunicativas y que motiven las múltiples habilidades, recurriendo a pautas del método científico.

34. Construir un conocimiento a partir de los conocimientos previos. Nestor Borrioni [Universidad Palermo | CABA]

Es fundamental que el alumno se apropie del conocimiento y para ello se debe buscar la manera de que valore su propio aprendizaje y capacidad de razonamiento. Estimular la reflexión. Somos nosotros los profesores quienes debemos ser los facilitadores del aprendizaje. Es por ese motivo que contaré algunas experiencias con los alumnos del área de Audiovisual de la Fac. de Diseño y Comunicación UP para que ellos puedan aprender a aprender.

35. Creatividad en el aula. Victoria Gabriel [Universidad de Palermo | Buenos Aires, Argentina]

Durante la cursada de diseño de indumentaria I los alumnos como base del proyecto tenían que elegir un concepto entre los cuatro elementos (agua, fuego, viento y aire). Dentro de su elección, tenían que investigar sobre lo elegido. Una de mis alumnas eligió la tierra, y en su indagación en el tema quiso hacer todo su proce-

so de diseño sobre el cuerpo femenino más específicamente en las estrías. Como docente me llamo mucho la atención su creatividad con el concepto elegido, y como la alumna buscaba romper con los estereotipos. El mundo de la moda está cambiando favorablemente en estos temas, y la nueva generación de alumnos no está excluida.

36. Documental Transmedia de no ficción. El Futuro está en el monte. Danilo Mettini [Universidad Católica de Santa Fe]

El proyecto de documental transmedia de no ficción “El futuro está en el monte” tuvo como objetivo inicial comunicar, a partir de las características propias de las narrativas transmedia, los beneficios para los pobladores autóctonos y criollos del “Impenetrable chaqueño” de seguir viviendo en ese territorio y no migrar a centros urbanos. Un dispositivo transmedia se encuadra en la filosofía del impacto colectivo. Apunta a un objetivo claro: Identificar audiencias, construir una agenda común, conectar y desarrollar contenidos adecuados. El transmedia capta los datos, genera nuevos a partir de los existentes, los narra y los sistematiza.

37. Experiencias de un Proyecto de curricularización de la extensión. Viviana Carla Román, Paula Mabel Diez [Universidad Nacional de la Patagonia Austral | Ciudad de Caleta Olivia, Santa Cruz]

Compartimos una experiencia de curricularización de la extensión llevada a cabo en el período 2019-2020 por estudiantes y docentes de tres asignaturas de la Tecnicatura y Licenciatura en Turismo de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral en colaboración con la Oficina de Turismo de la ciudad de Caleta Olivia. Se realizó un trabajo interdisciplinario y colaborativo con el objetivo de favorecer la contextualización de las prácticas de enseñanza y aprendizaje, la comprensión de la naturaleza social y económica de los fenómenos turísticos y sus variaciones, y la producción de textos turísticos en idioma inglés destinados a la promoción turística local.

38. Las redes sociales cómo estrategia pedagógica para la formación de editores. Hebe Dato, Martín Valenzuela, Pablo Canalicchio [UBA | CABA, Argentina]

En el marco de la asignatura Marketing Editorial, Carrera de Edición (FFyL, UBA), se plantearon estrategias de aprendizaje a través de herramientas de E-learning y TIC, cómo parte de la creación de un proyecto editorial. Actividad pensada como estrategia didáctica basada en proyectos, en la cual diferentes grupos de alumnos desarrollan, acompañados por un profesor tutor, un plan de marketing de una colección de productos editoriales. El plan de comunicación digital se realiza en redes sociales, en tres instancias: prelanzamiento, lanzamiento y sostenimiento; en la búsqueda de un aprendizaje activo para el desarrollo de competencias laborales de los futuros editores.

39. Moda y diversidad. Magdalena Freitas [Universidad de Palermo]

El nuevo milenio y la revolución de la Generación Z establecen un escenario de empatía, inclusión y diversidad como leit motiv social. Las modas indumentarias y sociales se abren a cuerpos disidentes y bellezas diversas, militando la inclusión. Enmarcados en esta coyuntura, presentaremos proyectos editoriales, de y sobre fenómenos de Moda disidentes desarrollados por alumnos de la carrera de Producción de Moda.

40. Nuevas valoraciones y aproximaciones ergonómicas en las relaciones usuario-producto. Rafael Ángel Bravo [Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR | Cali, Colombia]

Entre usuarios y productos es posible identificar una serie de relaciones y valoraciones diversas, las cuales deben ser comprendidas más allá de la belleza y la funcionalidad, debate que toma fuerza con la industrialización y el desarrollo de diversas escuelas de diseño en el siglo XX. Desde el campo académico se desarrolla un ejercicio reflexivo frente a estos procesos ergonómicos, el cual se estructura y se soporta sobre la base del trabajo creativo e investigativo, apoyado por la fotografía y el estudio de diversos referentes bibliográficos, considerando particularmente la obra de los diseñadores y artistas audiovisuales Charles y Ray Eames.

41. Todos los barrios el barrio: una salida didáctica guiada por... mis estudiantes. Maia Buligovich, Ana María Fidemi [MH]

Muchas veces las propuestas en el área de computación involucran crear productos similares a los reales, dedicando mucho trabajo y esfuerzo a su confección, para quedar circunscriptos al aula y pegados en la carpeta, sin ir más allá. En este proyecto elegimos, mediante el uso intensivo de las TIC, investigar en profundidad un barrio con el grupo, con el objetivo de que crearan un circuito turístico en folleto, material que se puso en juego realizando en micro, durante una mañana entera, el recorrido diseñado. El resultado fue una memorable experiencia, fuente de aprendizajes significativos en las áreas de conocimiento involucradas.

42. Una experiencia de escritura creativa en modalidad mixta. Camila Victoria Lujan Gogniat [Instituto D90 Santa Ana | Paraná]

Si bien el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio significó que las escuelas “cerraran” durante el 2020, la educación distó mucho de detenerse. Más bien, los docentes debieron cambiar radicalmente sus estrategias, objetivos, contenidos y herramientas para desarrollar su tarea. En 2021, la modalidad mixta o bimodal, la separación de cursos en burbujas, los repentinos cerramientos de las escuelas a causa de aumentos drásticos de casos de COVID-19, entre otros, continuaron irrumpiendo en el ciclo escolar. Esta ponencia expone una experiencia de escritura creativa, literaria, académica y bimodal, es decir, tanto presencial como virtual, sobre temáticas convocantes para las juventudes: discriminación, racismo, Golpe Militar, Segunda Guerra Mundial, entre otros.

Lunes 27 de septiembre 2021
Turno tarde [B]: 15 a 17 hs

[1.B] Entornos digitales y tecnologías

43. Computación en Ingeniería: el diseño algorítmico para la codificación consciente. Elizabeth Jiménez Rey, Arturo Carlos Servetto [Facultad de Ingeniería - Universidad de Buenos Aires | CABA]

La solución de problemas con programas conjuga a la Algoritmia y a la Programación, sin reducir la programación a una secuencia lógica de instrucciones. Ingeniar un algoritmo es idear una estrategia: identificar objetivo y recursos (datos y funciones) del programa, analizar casos posibles y sintetizarlos en un procedimiento. Desarrollar un programa es codificar la estrategia: refinar el problema en subproblemas (Prólogo o preparación de datos, Resolución o transformación de datos en resultados y Epílogo o informe de resultados). Se proporciona a los estudiantes de ingeniería un Modelo de Programa Tipo para estructurar y visibilizar en un texto el pensamiento computacional. Palabras clave: solución de problemas con la computadora, diseño algorítmico, codificación algorítmica, pensamiento computacional.

44. Diseños artísticos con efectos gráficos, explorando con código en Scratch. Rosa Kaufman [Laboratorio de Computación]

Se trata de una propuesta didáctica de experimentación en arte a través de código. Utilizamos el Scratch y los conceptos de loops (bucles), aleatoriedad, cambios continuos de efectos gráficos como color, transparencia y otros, dirección y ubicación del sprite y la extensión Lápiz, para los bloques borrar todo y sellar.

45. Guiando a la guía del museo: una experiencia de investigación mediada por TICs. Maia Buligovich, Ana María Fidemi [MH]

Visitar un museo puede resultar una experiencia monótona y ajena cuando se está en la escuela. Es temprano, nos hablan de cosas que todavía no conocemos, no tenemos la costumbre de tomar apuntes... Para muchas personas habrá sido una mañana perdida. Todo cambia cuando, en base a preguntas novedosas e interesantes, cada grupo debe investigar un museo para juntar experiencia y luego, con esa experiencia y el uso de TICs, diseñar con el resto del grado una visita a un nuevo museo. En este proyecto, utilizamos la tecnología para realizar una visita al museo Sívori en calidad de "personas expertas".

46. Innovación didáctica y tecnológica en Matemática. María Florencia Pisani [ET N1 "Otto Krause"; Universidad de Ciencias Empresariales | CABA]

La matemática es una ciencia que siempre fue temida por ser abstracta y no poder contar con la posibilidad de hacer tangibles los conceptos. Hoy en cierta medida y con los avances de la tecnología podemos aproximarnos a ellos y analizarlos profundamente; además, permite no sólo la apropiación del contenido sino también la construcción del conocimiento. La tecnología nos permite trabajar con la realidad aumentada, así como

también ser parte de un proyecto que incluya diversas miradas fomentando el aprendizaje colaborativo y cooperativo donde el rol de docente es el de facilitador y no el de portador de conocimiento.

47. Jugando con inteligencia artificial. Silvia Susana Escobar [Colegio Nuestra Señora de la Merced | San Martín]

Los alumnos crean aplicaciones utilizando las posibilidades de los dispositivos digitales dando los primeros pasos con la inteligencia artificial.

48. La cibercultura. Mabel Magdalena Grieco [Universidad Nacional de Rosario | Rosario, Santa Fe]

En los conglomerados urbanos podemos encontrar una cibercultura cuyas creaciones como los memes llegaron a evidenciarse con la expansión prodigada por las redes sociales. Su incorporación al ciberespacio se debió más a sus inclinaciones por compartir impresiones cotidianas diarias que a una búsqueda estética. Estas imágenes digitales conllevan la replicación desde su génesis lo que facilita una masiva difusión de modo simultáneo. Sin duda la imagen ciberartística variable es la que crea la cultura singular de las metrópolis que adoptó al conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas como lugar de la memoria.

49. Las artes escénicas con OBS Studio por live streaming. Fabián Kesler [Universidad de Palermo]

Ante una nueva e inesperada realidad, las artes escénicas, entre tantas otras actividades, se vieron en gran medida silenciadas en su práctica cotidiana. Dadas las circunstancias, el live streaming se convierte en uno de los modos de sobrevivir (literal y metafóricamente) para quienes se vinculan a estas manifestaciones desde algunas de sus tantas actividades. Pero a medida que tanto técnicos, así como público y artistas se fueron familiarizando con el formato, éste comienza a establecerse y adquirir particularidades, tanto estéticas como técnicas, enriqueciendo y expandiendo así la escena tradicional, la física.

50. Misión de superhéroes. Marcela Carrivale [EESOPi N°3163. Idei Pilares]

La Educación se vio atravesada por la pandemia COVID-19 y los docentes hemos tenido que reinventarnos, como así también nuestras estrategias pedagógicas. Desde la cátedra de Física de la escuela EESOPA N°3187 (Santa Fe) uno de los recursos utilizados fue el juego "escape room", que plantea misiones donde el alumno debe resolver, para convertirse en protagonista de una historia que lo conduce utilizar sus habilidades y conocimientos. También se utilizaron escenas de películas con el propósito de buscar ejemplos y explicarlos a la luz de fenómenos físicos, promoviendo alumnos reflexivos y activos en el proceso de aprendizaje.

51. Modelado 3D para el estudio de historia del mobiliario. Flavio Bevilacqua [Universidad Nacional de Río Negro]

El software para modelado puede ser utilizado para realizar estudios teóricos, críticos e históricos de mobiliario para espacios interiores. Esto no es una novedad,

porque existen ejemplos de este tipo de proceder para realizar estudios. Sin embargo, la implementación en el aula de este criterio de trabajo, en donde el software no sólo se enseña como instrumento de representación para ser utilizado en los talleres de diseño o de morfología, sino como medio para investigar en la historia (inclusive crítica y teoría), es novedoso (y curiosamente resistido por algunos docentes) en el ámbito de las carreras de grado.

52. Retos interactivos: del design thinking al microlearning para docentes online. Sabrina Bianchi, Gabriel Díaz [Universidad ORT Uruguay | Montevideo]

Ante los desafíos repentinos y acelerados que le impuso la pandemia Covid-19 a la educación, se busca compartir una experiencia de formación y actualización docente en educación online, creada a partir de un proceso de design thinking, que supuso la elaboración de un proyecto de microlearning, con pequeños aprendizajes y recursos en forma de fichas prácticas para la docencia en línea, y que están disponibles para compartir con colegas de habla hispana alrededor del mundo.

Lunes 27 de septiembre 2021

Turno tarde [C]: 17.30 a 19.30 hs

[1.C] Entornos digitales y tecnologías

53. 5 Claves para incorporar el Pensamiento Computacional en las aulas. Mariano Batistelli [Ediciones Logos | Buenos Aires]

SmartTEAM es un programa de robótica y programación pensado por educadores y para educadores, con el objetivo de llevar el Pensamiento Computacional a las aulas y preparar a los niños de hoy para un futuro y un presente marcado por la tecnología. En esta presentación exponemos 5 claves para incorporar estos saberes en las aulas y enfrentar el desafío de la alfabetización tecnológica: - Contextualizar el aprendizaje - Promover el Pensamiento Computacional - Situar al estudiante en el centro de la escena - Acompañar al docente - Desarrollar un modelo de educación híbrida.

54. Acreditación de la carrera de arquitectura en tiempos de virtualidad. Pablo Mastropasqua [Universidad Atlántida Argentina y UNMDP | Mar del Plata - Mar de Ajo]

Durante el 2019 comenzamos el proyecto de crear la carrera de Arquitectura en una flamante Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño en la Universidad Atlántida Argentina. Con base en dos sedes separadas, se pensó en un modo híbrido y en el 2020 cuando la teníamos que presentar a CONEAU, se cayó el mundo y entramos en pandemia. El refrán dice, que no hay mal que por bien no venga, en este caso fue más que acertado, ya que tuvimos que repensar todo lo propuesto para poder entender y adaptarnos a la nueva enseñanza desde el mundo virtual en las disciplinas del proyecto. Hoy con la carrera en proceso de acreditación seguimos ajustando cosas, verificando posibilidades e interactuando con el futuro cuerpo docente. Desde esta ponencia les contaremos la evolución.

55. Detección de resultados disímiles en los exámenes de medicina durante la pandemia de COVID-19. Pia Noemí Viglione [Facultad de Medicina, Universidad de Buenos Aires]

La emergencia sanitaria derivada del COVID-19 supuso un reto sustancial en la efectivización de las evaluaciones parciales y finales de las asignaturas anuales correspondientes al Ciclo Básico de la Carrera de Medicina de la UBA. En el caso concreto de Fisiología, se procedió al uso de 2 metodologías distintas: en las instancias parciales se hizo uso del campus virtual con múltiples dificultades debido al alto número de alumnos cursantes. Por tal motivo, para los finales se decidió realizar examen oral individual a cargo de 2 docentes a través de plataformas como Meet o Zoom.

56. El uso de las tecnologías dentro de la educación en pandemia. Caso: Responsabilidad Ambiental. Mixzaida Yelitza Peña Zerpa [Unexca Famicine Uny | Caracas]

Sabemos que la educación a distancia brinda la posibilidad de emplear la tecnología de una forma eficiente, poder educar y poner al servicio del común de las personas el gran cúmulo de información que hoy existe en tiempos de pandemia. Los estudiantes universitarios han aprendido a manejar Zoom, Skype, Youtube, WhatsApp, entre otras, siempre y cuando exista conectividad. El uso de una herramienta u otra dependerá de varios factores: (a) calidad de la señal, (b) la unidad curricular, (c) la cultura tecnológica entre actores de interés (docentes y estudiantes), (d) habilidades y competencias (docentes-estudiantes), y (e) motivación de los estudiantes y docentes para aprender y manejar una herramienta. En el caso de la unidad curricular Responsabilidad Ambiental, los estudiantes han formado parte de una comunidad educativa internacional gracias a las videoconferencias. Una experiencia que puede replicarse en tiempos de post-pandemia.

57. Exploraciones prácticas dirigidas al aprendizaje significativo del Diseño Paramétrico. Laura Holguin [Universidad El Bosque]

Las interacciones que el diseñador tiene con la computación y el tipo de control que adquiere a partir del uso del Diseño Paramétrico lo colocan en un rol diferente al tradicional, donde la información se ha convertido en un nuevo material. En este escenario la enseñanza para el uso de nuevas tecnologías de diseño debe superar el dominio de la herramienta en sí, pasando a cuestionar cómo se aborda la actividad proyectual mediada por la computación y la significancia de sus resultados. Esta ponencia presentará estrategias y reflexiones extraídas de talleres prácticos en diseño industrial desde la Universidad El Bosque.

58. Interacción, participación y colaboración. Clases virtuales durante el ASPO. María Florencia Longarzo, Claudia Di Paola, Andrea Fabiana Moratti Serrichio [Facultad de Artes de la UNLP | La Plata, Buenos Aires, Argentina]

El contexto de enseñanza remoto generó transformaciones en el ámbito educativo que promovieron la creación

de nuevos entornos didácticos y afectaron tanto a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje como al escenario donde se lleva a cabo el mismo. En la asignatura Mercadotecnia de la Carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes de la UNLP, las nuevas herramientas didácticas convirtieron el aula virtual en un espacio de interacción diverso, transformando los modos de producir y gestionar el conocimiento.

59. Nueva alfabetización en la era digital. Cinthia Corica [Labot Argentina]

Con MATIC presentaremos un software para Nivel Primario llamado UBBU, para trabajar las ciencias de la computación y la programación, colocando a los alumnos/as en el rol de protagonistas al resolver problemas cotidianos a través del pensamiento crítico, estimulando la creatividad, el pensamiento lógico y analítico. Cuenta con planes de clases que incorporan transversalmente a los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas) con videos, actividades que incluyen elementos de la metodología STEAM (Ciencia, tecnología, arte y matemática) e invitan a la convivencia de actividades con material concreto y digital, cuestionarios, simulador de drones, programación por bloques e instrucciones que nos irán acompañando durante todo el recorrido.

60. Nuevas tecnologías, desfiles virtuales. Victoria Gabriel [Universidad de Palermo | Buenos Aires, Argentina]

Los tiempos cambiaron, como producto de la cuarentena forzada por la pandemia, y los desfiles no quedaron exentos a las modificaciones, ya que tuvieron que paralizarse tanto a nivel internacional como nacional. Los diseñadores y, precisamente, la carrera de diseño de indumentaria tuvieron que reinventarse y replantear la modalidad de enseñanza. La alternativa que se optó fue la virtualidad que hasta el momento nunca se había pensado posible debido a que se trata de una carrera puramente práctica. Sin embargo, los resultados demostraron que sí se puede, no solamente enseñar, sino también realizar desfiles de manera online. Como docentes, debemos involucrarnos aún más en las nuevas tecnologías y capacitar a los alumnos con diferentes programas que puedan ser utilizados para la grabación o la edición, entre otros.

61. Pandemia y educación superior técnica: consecuencias de la emergencia sanitaria desde la perspectiva de los alumnos. Carlos David Laura Quispe, Luis Alberto Almanza Ope [Universidad Federal De Uberlandia (UFU)]

Los cambios atribuidos al COVID-19 como pandemia mundial, induciendo modelos de aprendizaje, reformas educativas y virtualidad educativa han producido efectos significativos en la organización de la educación superior técnica. El presente artículo discute las consecuencias de la pandemia COVID-19 a partir de las percepciones de los alumnos, principales informantes de esta investigación. El estudio concluye con la discusión de cuatro categorías emergentes del análisis del discurso: factor financiero, equipamiento tecnológico, factor

salud mental y comunicación institución alumno. La investigación mostró que la mayoría de los sujetos informantes tuvieron serias dificultades para el normal desarrollo de sus actividades académicas.

62. Tecnología y transformación digital: alianza estratégica para afrontar los desafíos de la nueva normalidad. Edwin Fernando Florez Giraldo [Universidad de Manizales | Colombia]

Fuimos testigos anticipados de todo lo que se avecinaba en nuestro país con el inicio de la pandemia en otros lugares del mundo. Esta situación nos permitió diseñar estrategias que de forma acelerada brindaran a los profesores y estudiantes las competencias digitales necesarias para afrontar un modelo de educación en donde el aula de clase se transformó en un entorno mediado por TIC. Este escenario nos permitió convertirnos en una de las universidades que mejor reaccionó a la pandemia siendo referentes de apoyo para otras instituciones del país mediante el plan padrino del Ministerio de Educación Nacional.

63. ¿Podemos emancipar con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación?. Luciano Barreras, Lucia Vrljicak [Universidad Nacional de San Isidro, Universidad de Buenos Aires | Buenos Aires, San Isidro]

En este trabajo intentamos hacer confluir una serie de lecturas y preocupaciones acerca de la educación y las prácticas docentes con la situación generada en nuestras instituciones educativas a partir de la emergencia sanitaria que aún estamos transitando. Nuestra propuesta retoma la idea de emancipación intelectual, presente en la obra del filósofo francés Jacques Ranciere, a fin de repensar la problemática noción de “fracaso escolar” proveniente del campo de la psicopedagogía. En este caso, nuestra idea es, partiendo de nuestras experiencias docentes durante este año y medio, plantear una serie de preguntas respecto a los alcances de las TIC para mejorar las trayectorias educativas y facilitar los aprendizajes en vistas a la emancipación intelectual.

Martes 28 de septiembre 2021

Turno mañana: 10 a 12 hs

[1.D] Entornos digitales y tecnologías

64. Análisis del dictado de una asignatura en contexto de pandemia. Alicia Edith Catuogno [Universidad Nacional de San Luis | San Luis]

El presente trabajo aborda el análisis de una encuesta realizada, en el año 2020, a estudiantes de la asignatura Análisis e Interpretación de Estados Contables de la carrera de Contador Público Nacional de la Facultad de Ciencias Económicas Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional de San Luis. Su objetivo es reflexionar sobre la propuesta didáctica en modalidad virtual durante la etapa de confinamiento y mostrar los resultados obtenidos. En base a estos resultados, se realizarán modificaciones para mejorar esta propuesta.

65. Creando el Museo tecno-vintage del colegio: una experiencia socioemocional. María Julieta Lombardelli, Carina Mellibovsky, Pablo Galli [NEA Nueva Escuela Argentina]

El Museo Tecno-vintage NEA es un proyecto institucional de primer año de secundaria, que articula contenidos de ciencias sociales, tics y ciudadanía digital. Al igual que los curadores en un museo los estudiantes seleccionan objetos tecnológicos de su entorno próximo, ligados a su historia familiar y al pasado reciente, guardados y atesorados por su familia. Investigan sobre su utilidad, su origen y elaboran un relato sobre el vínculo emocional con dicho elemento: recuerdos e historias familiares. La exposición se realiza en un espacio virtual e inmersivo, acompañado de audio guías y folletos.

66. Docentes en línea: Difusión de información educativa y formación colectiva. María Florencia Gomez [Universidad Nacional de La Plata]

En esta ponencia se indaga sobre la necesidad de formación compartida a través de la difusión de información educativa en las redes sociales de la Comunidad Virtual de Práctica "Docentes en línea". Esta forma parte de un proyecto de Extensión Universitaria dirigido por Silvia Enríquez en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UNLP). Se reflexiona sobre el incremento de circulación de participantes y usuarios docentes y estudiantes de todos los niveles y locaciones en el mundo al inicio del confinamiento por la situación sanitaria por Covid 19 en 2020 y la situación de circulación en 2021.

67. Estrategias colaborativas y recursos pedagógicos dinámicos en Artes Visuales online. Maria Paz Lira Eyzaguirre [Universidad Nacional Andrés Bello y Universidad Finis Terrae | Santiago de Chile]

La docencia online de la materia Artes Integradas, con los alumnos de las carreras de Educación General Básica en las universidades planteó la necesidad de encontrar material pedagógico adecuado y de fácil acceso para dinamizar las clases, lograr una participación activa y un aprendizaje significativo. Se desarrollaron diversas estrategias colaborativas con el alumnado para reunir y crear el material necesario, a través de propuestas de investigación online como una actividad de investigación en acción para la búsqueda de recursos visuales y audiovisuales. Moviendo el eje de protagonismo y participación de los alumnos en su propia formación.

68. Influencers del aprendizaje. Docentes divulgadores, interactuantes, productores en Redes Sociales. Javier Gil-Quintana, Emilio Vida de León [Universidad Nacional de Educación a Distancia]

El propósito de este trabajo es exponer las claves que afectan al profesorado del futuro, como divulgador, interactuante y productor del conocimiento, adaptándose a los nuevos formatos en que la Generación Centennial consume la información. Se pretende establecer la competencia mediática de los docentes en España desde la perspectiva de las familias de los estudiantes de Educación Primaria. La investigación plantea datos cuantitativos como resultado del análisis de un cuestionario aplicado a 1228 familias; así mismo, refleja un análisis comparativo entre las producciones de profesores

amateurs en la plataforma Youtube y la de reconocidos 'Edutubers'.

69. Innovación en la práctica docente en escenarios virtuales de enseñanza y aprendizaje en la Educación Superior. Gabriela Edith Vilanova, Valeria Paulete [Universidad Nacional de la Patagonia Austral | Provincia de Santa Cruz]

En las últimas décadas la introducción de nuevas tecnologías ha modificado la manera de realizar algunas tareas, requiriéndose de formación y especialización en el desarrollo de habilidades y competencias digitales en ambientes mediados por tecnología y de gestión de conocimiento tanto de docentes como de alumnos. Muchos de los aspectos asociados a la evolución de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje podemos situarlos en la zona de tensión entre la tradición didáctica y la necesidad de incorporar cambios metodológicos. Se presenta la experiencia del entorno virtual institucional Unpabimodal de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral.

70. Las narrativas transmedia para la promoción de acciones de mediación cultural. Alejandra Rotman [Ort Argentina | Almagro]

Las transnarrativas son relatos que se despliegan en múltiples plataformas mediáticas generando nuevos puntos de entrada a una historia. Cada componente de estas narrativas tiene valor al ser consumido de manera individual; sin embargo, son las conexiones que se establecen entre todos los medios las que permiten la construcción de una experiencia completa del relato. La utilización de las mismas en aula permite a los alumnos transmitir emociones, construir espacios con diferentes tensiones y dinámicas entre personajes, creando un mundo entre narrador y receptor. Los prosumidores por naturaleza accionan, comparten, juegan, interactúan.

71. Sistema NoBac. Dispositivo de tratamiento y acondicionamiento de agua para consumo humano. Gabriela Delgado [Licenciada en Artes Plásticas UNLP | Profesional Independiente]

Es un proyecto de triple impacto ideado para cubrir la demanda insatisfecha de agua potable en poblaciones rurales/periurbanas/asentamiento y que comprende la transferencia tecnológica a través de asesoramiento técnico y capacitación en fabricación/instalación de sistema NoBac. Tecnología para la inclusión social, de bajo costo, eficaz para tratamiento y acondicionamiento de agua contaminada microbiológicamente. Su implementación requiere articulación con entidades público/privado y usuarios.

72. Teatro Nacional Cervantes online: una apuesta a la federalización de la cultura. Andrea Alejandra Steiervalt [UdeSA TNC | Profesora-Contenidista]

La federalización de la propuesta teatral del Teatro Nacional Cervantes supone el desafío de la gestión de nuevos públicos. Esta política de expansión de los bienes propios de la cultura artística implica la puesta en juego de nuevas mediaciones y de nuevas estrategias para propiciar la construcción de nuevas audiencias. El caso del Teatro resulta significativo dado que estos propósi-

tos no solo tienen anclaje en la democratización, sino que, asimismo, se entranan con la idea de accesibilidad, donde la inclusión cobra relieve. Por lo expresado, indagaremos en la propuesta para describir los parámetros que hacen posible la federalización de bienes culturales socialmente valiosos.

73. Transmisión del Holocausto. Nuevos desafíos con la cuarentena. Romina Markdorf [Proyecto Voces]

El 2020 nos permitió re pensarlos como docentes, revalorizar la instancia presencial y la virtual. Saber sacar el máximo provecho de distintas situaciones y empezar a comunicar de otra manera. Proyecto voces, nació para rescatar las Voces perdidas y calladas de la Shoá dando charlas y cursos presenciales pero el confinamiento llegó y nos tuvimos que transformar. Te invitamos a conocer nuestros desafíos y la capacidad de adaptación.

[5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

74. Aprender en burbujas ¿Cómo reconstruir el sentido de escuela como un lugar seguro para aprender en tiempos de COVID19?. Alejandra Maccagno, Laura Verónica Vall, Silvia Lorena Cichello [Colegio Santa Bárbara | Jujuy]

El regreso a las aulas se hizo pensando en garantizar la seguridad dentro de la escuela teniendo en cuenta los lineamientos oficiales para su apertura. Nuevos modos de organización y de relaciones van construyendo una nueva forma de vivir la experiencia educativa. Sin embargo, no existen protocolos para abordar la seguridad desde la dimensión emocional y social. Volver a la escuela en “burbujas” es el modo que se encontró para recuperar el espacio escolar como un lugar seguro, pero eso implica elaborar las emociones vividas en el tiempo que pasó. El aprendizaje no puede ser pensado más allá de las emociones. Las experiencias vividas durante el aislamiento del año 2020 son un punto de partida para resignificar las prácticas en una nueva forma de hacer escuela.

75. Diseñar clases en línea por videoconferencia. Paula Podestá [Universidad de la Ciudad de Bs As]

La ponencia parte del supuesto de que es inviable transpolar la clase presencial a entornos de encuentros sincrónicos en línea. Se compartirán los siguientes interrogantes desde una mirada pragmática sustentada en teorías actuales y activas de aprendizaje: ¿Para qué se realizan las clases por videoconferencias?; ¿Cómo planificar los momentos de una clase?; ¿Qué tipo de actividades se pueden realizar?; ¿Qué recursos se pueden emplear y con qué propósitos?; ¿Qué herramientas nos ofrecen las plataformas de videoconferencias?; ¿Cuál es la duración ideal de una clase de este tipo?; ¿Cómo evaluar estas clases? El propósito es movilizar y poner en cuestión las prácticas tradicionales que se observan en el ámbito universitario en relación con este tipo de clases como así también generar un espacio de intercambio y sugerencia de ideas y recursos para enriquecer la propia labor docente.

76. Diseño & Escuela: unión de profesores y diseñadores en la aplicación del design thinking en la práctica escolar. Barbara Emanuel, Bianca Martins [Universidade Federal Fluminense | Niterói, Brasil]

El grupo de investigación Design & Escola reúne a investigadores, diseñadores y profesoras para investigar los usos del design thinking en prácticas, recursos y espacios de aprendizaje. En 2021, el grupo promovió la colaboración entre los participantes, formando equipos que reunieron a un docente de educación básica y uno o más diseñadores. Juntos, pudieron identificar problemas en la práctica escolar y proponer soluciones. Combinando la experiencia de profesores y diseñadores, los equipos desarrollaron propuestas de acciones que combinaban métodos de diseño y educación. Los profesores actuaron como diseñadores de la experiencia educativa, incorporando el pensamiento de diseño en su práctica.

77. Distintas formas de aprendizaje. De lo presencial a lo virtual. Patricia Iurcovich [Universidad de Palermo | CABA]

A través de este ensayo se muestra el proceso que han hecho los estudiantes en este año y medio y cómo se han ido adaptando a las diversas herramientas y metodologías propuestas por las casas de estudio tanto como por los profesores. Esto muestra que el cerebro está preparado para absorber diversos estímulos y conceptos, paradigmas en función de las necesidades y los diversos contextos fundamentando así que en definitiva lo importante es aprender, reflexionar, incorporar conocimiento más allá de las instancias tradicionales.

78. Educomunicação e práticas docentes na pandemia. Frederico Braida [Universidade Federal de Juiz de Fora | Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil]

A Educomunicação é um campo do conhecimento humano que hibridiza os saberes da Educação e da Comunicação Social. Durante os últimos anos, a Educomunicação vem se desenvolvendo e se constituindo como um campo teórico-conceitual robusto. No entanto, durante a pandemia, com o distanciamento social, a Educomunicação tem sido convocada para a reflexão sobre a educação remota. É nesse contexto que ao presente trabalho busca contribuir: apresentar algumas práticas docentes emergentes na pandemia, sobretudo considerando o ensino superior em áreas do conhecimento que lidam com os processos criativos, tais como Artes, Design, Arquitetura e Urbanismo.

79. Fortalecer las prácticas docentes: Diálogo entre formación inicial y permanente. Gladys Beatriz Parodi, Marisa Pascale [Centros de Capacitación, Información e Investigación Educativa]

Presentamos las experiencias realizadas durante el 2020 desde el equipo de formadores del CIIE de Pilar. Llevamos a cabo una propuesta que permitió articular con instituciones de Nivel primario, Institutos de Formación inicial y escuelas asociadas. Este espacio de formación en la virtualidad, ofreció, por un lado, la oportunidad de tener en los encuentros sincrónicos a todos los actores involucrados, posibilitando trabajar colabo-

rativamente en torno a enseñanza de las Prácticas del Lenguaje. Por el otro, intentó dar respuesta a los interrogantes planteados sobre cómo llevar a cabo las prácticas y residencia en contexto de pandemia.

80. Imaginación pedagógica: Una necesidad de supervivencia. Laura Marina Iciar, Fernanda Hermida [Colegio Musical IDRA]

Nos enfrentamos a la necesidad de readaptarnos a una nueva normalidad, y es por ello que resulta fundamental cuestionar los rituales institucionales a fin de crear nuevas estrategias de intervención que impulsen futuros posibles. Iniciar este recorrido requiere repensar al menos cuatro aspectos en torno al rol docente: formación, planificación, acompañamiento-supervisión y evaluación. Resignificar las prácticas educativas, promoviendo instancias de acompañamiento y formación en el marco de un proyecto ambicioso, en construcción, con deseos de generar un cambio profundo en el modelo de gestión pedagógica es lo que nos convoca hoy a imaginar y pensar una nueva escuela.

81. Opiniones docentes sobre resultados en el ingreso a la universidad. Analía Fabiana Curay Fernández, Paola Andrea Vilchez, Analía Isabel Espinoza [Universidad Nacional de San Luis | Villa Mercedes, San Luis]

En el marco del proyecto de investigación al cual pertenecemos, se realizó una encuesta a docentes responsables del dictado de los cursos de ingreso para las carreras de Ingeniería Industrial, Técnico en Mantenimiento Industrial, Bromatología, Lic. en administración y Contador Público Nacional, en lo que se refiere al cursado durante el periodo de aislamiento social preventivo obligatorio, en aspectos relacionados con la comunicación, el dictado de los cursos, la evaluación, metodologías, herramientas utilizadas y resultados. De los 4 docentes responsables, sólo 3 respondieron la encuesta. El objetivo del presente trabajo es compartir esos resultados para mejorar las propuestas didácticas.

82. Tecnología para potenciar aprendizajes. María Marta Coria [Universidad del Salvador]

La ponencia expone la idea de que la tecnología es una herramienta que, utilizada adecuadamente, puede favorecer el aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de co-construirlo. Con los objetivos de conocer las valoraciones sobre las modalidades de aprendizaje y las herramientas didácticas más atractivas para aprender, se realizó un estudio exploratorio con estudiantes de tecnicatura de la Universidad Tecnológica Nacional. Entre los resultados más relevantes, se encontró que la adaptación a la modalidad virtual fue satisfactoria y que las prácticas docentes se adecuaron, incorporando nuevos recursos didácticos que redundaron en un mejor desempeño estudiantil.

83. Ventajas y desventajas de la virtualidad: Perspectiva de docentes universitarios. Cristian Martín Arellano, Alicia Catuogno, Elisa Isabel Anahí Yuvero [Universidad Nacional de San Luis | Villa Mercedes, San Luis]

En el marco del proyecto de investigación al cual pertenecemos, al finalizar el primer cuatrimestre de 2021, se

realizaron encuestas a docentes del primer y último año de Ingeniería Industrial, Bromatología, Contador y Licenciatura en Administración de la Universidad Nacional de San Luis. El objetivo de dichas encuestas era conocer las experiencias y opiniones de los docentes con respecto al dictado virtual de sus asignaturas durante la emergencia sanitaria por COVID-19. El propósito de este trabajo es compartir los resultados de las encuestas y presentar las opiniones de los docentes respecto de las ventajas y desventajas de esta modalidad.

Martes 28 de septiembre 2021

Turno tarde [A]: 12.30 a 14.30 hs

[3.A] Recorrido vocacional

84. Cómo capacitar a los hijos de los dueños de la empresa familiar. José Berra [Instituto Hijos Empresarios]

Ponemos a disposición la metodología que seguimos en el Instituto para fortalecer la competitividad de empresas familiares capacitando a los hijos para que puedan ser parte de la continuidad del emprendimiento. Se trata de un programa de Form-Acción.

85. Desarrollo de competencias en Ingeniería. Jorge-lina Cecilia Nadal [Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Region]

En esta ponencia se comparte una experiencia de cátedra con fundamentos teóricos para la formación y evaluación de competencias, se desarrollan los detalles de cómo se implementó la propuesta, sustentada en un enfoque de pedagogía constructivista, basada en indagación, utilizando escenarios de aprendizaje, trabajo colaborativo, básicamente un modelo de enseñanza centrado en el estudiante, con fuerte incorporación de las TIC y la informática. El equipo de docentes de la cátedra Sistemas de Representación ha logrado diseñar una propuesta académica innovadora para el logro de este objetivo, superando diversos obstáculos propios de la realidad sociocultural educativa actual.

86. Diseño y motivación. Laura Valoppi [Universidad de Palermo | CABA]

El diseño debe ser un lugar para todos, donde poder ver el mundo a través de los ojos de otras personas, donde es necesario involucrarse conocer y saber cuáles son sus emociones y problemáticas individuales y de grupo. Trabajos de alumnos que motivan y transmiten un mensaje positivo desde su percepción ante diversas problemáticas actuales y sociales generando un proceso de diseño centrado en el ser humano. El diseñador de este nuevo mundo debe ser sensible, empático y resiliente transmitiendo en cada acción un mensaje positivo hacia el otro creando soluciones sostenibles y a largo plazo. El diseño debe ser a partir de ahora un espacio donde convivan la creatividad, unión y participación dejando ideas preconcebidas y comprendiendo necesidades de otros en su lugar.

87. Evaluación auténtica mediante la socialización de proyectos de software. Luciana Terreni [Instituto Sedes Sapientiae | Gualeguaychu Entre Rios]

Con el objetivo de generar un espacio de evaluación auténtica en el espacio Práctica Profesionalizante II de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software, se llevó a cabo el evento virtual Super@te 2020, donde los alumnos expusieron sincrónicamente producciones de su e-portafolio, principalmente avances y versiones finales de un proyecto de software y recursos digitales asociados al mismo. Esta instancia de socialización fue una posibilidad de construcción y fortalecimiento de competencias genéricas y específicas y de reflexión en torno a categorías emergentes de la experiencia.

88. Factores motivacionales de estudiantes a optar por una carrera universitaria. María Romilda Torres Araujo, Paula Sabina Cáceres Ugarte, Zulma Beatriz Bogado Florentín [Universidad Autónoma de Encarnación | Padre Kreusser Independencia Nacional]

El estudio llevado a cabo abordó como título “Factores motivacionales de los estudiantes del nivel medio a optar por una carrera universitaria en los Colegios de Yaguareté Corá y Azame Cué del Distrito de Yuty”. Planteando la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son los factores motivacionales de los estudiantes del Nivel Medio del distrito de Yuty a optar por una carrera universitaria? Y como objetivo general Analizar los factores motivacionales de los estudiantes del Nivel Medio, a optar por una carrera Universitaria. Los hallazgos obtenidos es que la mayoría de los estudiantes están motivados por el idealismo y la vocación, como motivación intrínseca para la mejora de la situación económica personal, de la familia y lograr un beneficio, como motivación extrínseca.

89. Gobernanza en los jóvenes en procesos de gestión y emprendimiento. Lorena Aux, Gabriela Vargas [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

Es importante que los niños, niñas y jóvenes se reconozcan como sujetos activos. De ahí la necesidad de la formación ciudadana que busca mejorar los niveles de concienciación de individuos y colectivos a través de la puesta en escena de situaciones de interacción social, en donde aprehenden y trabajan juntos para satisfacer necesidades comunitarias. Esto implica una apuesta por la generación de nuevos roles y relaciones para los actores directamente involucrados en el proceso.

90. Introducción a la Investigación como espacio de bienvenida y preparación a la vida universitaria. Julieta Pestarino [Universidad de Palermo]

La materia “Introducción a la Investigación” se encuentra en el primer cuatrimestre de todas las carreras de la FDyC de UP. Esta materia forma parte de un conjunto de asignaturas orientadas a la formación de los estudiantes en conocimientos académicos complementarios a los contenidos particulares de su especialidad, con el objetivo de brindar herramientas para poder desarrollar y comprender diversos aspectos formales inherentes a la investigación de distintas disciplinas. ¿Qué herramien-

tas fundamentales debe brindar este espacio a quienes están recién comenzando su vida universitaria? ¿Cómo vincular sus contenidos a los diversos campos de las carreras que estudiarán quienes la cursan?

91. La mirada inclusiva diseña también una vida plena para los adultos mayores. Cristina Amalia López, María Alejandra Uribio, Paolo I. G. Bergomi [Universidad de Palermo]

Con una enseñanza-aprendizaje colaborativo enfocado en el Diseño Inclusivo, los vértices de nuestra mente se abre como un paracaídas y la creatividad fluye dando significado al objeto diseñado. Con una mirada reflexiva e interdisciplinar proponemos que el estudiante amplíe su proyección hacia las problemáticas de los adultos mayores, que aprendan a brindar soluciones diseñadas, con respuestas concretas que involucran a los usuarios en la interacción de un entorno saludable. Cuando el diseño tiene en cuenta necesidades y capacidades de la mayor cantidad de personas posibles sin importar habilidades o edades, resolvemos con practicidad e innovación, exigencias sustanciales para favorecer una vida plena.

92. Las prácticas profesionales en la bimodalidad. Bruno Baltazar Bustos [Instituto San Miguel | San Miguel de Tucumán]

Con esta ponencia quiero contar la experiencia de los estudiantes del Profesorado quienes en el año pasado debieron realizar sus prácticas profesionales en un entorno que los obligó a trabajar en la virtualidad sin estar preparados para ello. En este nuevo ciclo, desde las cátedras “Prácticas Profesional III y IV - Ciclo básico y residencia” de los Profesorados de Educación Secundaria en Geografía, Química e Inglés, junto acciones institucionales, nos proponemos realizar acciones tendientes a preparar a los practicantes del profesorado para el ejercicio profesional en entornos presenciales y virtuales.

93. Prácticas pedagógicas virtuales en aulas de formación docente para el entrenamiento de habilidades blandas en alumnos-maestros. María Benítez [Instituto de Formación Docente Pilar | Sargento Azzarini entre Teniente Fossati y Capitán Caballero]

Las habilidades blandas son capacidades que favorecen la promoción de acciones para la vida y el relacionamiento personal y con los demás, que las convierte en primordiales para el desarrollo competitivo. Sin embargo, los alumnos-maestros del Nivel de Formación Docente del Centro Regional de Educación de Pilar actualmente están demostrando dificultades a la hora de responder a otros compañeros en el momento de trabajar en grupos dentro o fuera del aula. Esto actualmente, desencadena en buscar los motivos que genera dicha situación, indagando en el modo en que los docentes están enseñando virtualmente para insertar en los estudiantes capacidades que los lleve a demostrar habilidades en lo transferencial, colaborativo y metacognitivo como estrategia de mejoramiento continuo. Palabras clave: habilidades-estudiantes-docentes-educación superior-aulas-estrategias

94. Tramared Rompiendo las reglas. Mariana Schenone [Tramared]

La pandemia incrementó las brechas y desigualdades en el ámbito educativo. Esto fue el motor que impulsó a Tramared a desarrollar distintas propuestas como los encuentros #hilarlatrama, que permitieran fomentar oportunidades de intercambio, generar opiniones, saberes y reunir evidencia. Tratar desde la empatía, de aprender, probar y ensayar para adaptarse a una nueva rutina, siendo promotores de conocimiento. Estos principios han sido los mismos que dieron origen a Tramared. A lo largo del año 2020, Tramared convocó a distintos referentes del ámbito académico, educativo y escolar con el objetivo de pensar juntos nuevas respuestas, más innovadoras o, al menos distintas, que pudieran colaborar en el diseño de una hoja de ruta, de un horizonte. La colaboración y cooperación entre distintas entidades y personas fue un dato a destacar en los encuentros. En la diversidad y pluralidad de voces, Tramared, se hizo eco de propuestas con un fin: consolidar consensos y/o acuerdos que diera un marco de referencia.

[5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar**95. Interfaz entre el nivel medio y la formación en diseño. Silvina Barraud [FAUD. UNC]**

La propuesta apunta a evidenciar el trabajo desarrollado en la cátedra de Introducción a la problemática del diseño y su expresión (IPDE) de la FAUD, UNC durante el comienzo de 2021, caracterizado por la virtualidad. Se considera que como cátedra introductoria, IPDE aborda la fase de cursado inicial de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial, en la que se presentan las especificidades de cada carrera, y en ese marco se define también como interface entre dos niveles educativos.

96. Álgebra Abstracta no curso de Matemática Licenciatura da UFSM. Tauana Dambrós, Ricardo Fajardo [Universidade Federal de Santa Maria]

Este trabalho é um estudo de caso, qualitativo, que tem como objetivo analisar as ementas das disciplinas que abordam anéis e grupos no curso de Licenciatura em Matemática da UFSM. A justificativa para tal pesquisa deve-se à elevada taxa de reprovação nessas disciplinas, mesmo tendo sido feitas modificações ao longo dos anos. Para cumprir o objetivo será feito um levantamento de teses e dissertações brasileiras sobre o assunto, e analisadas as ementas das disciplinas que abordam anéis e grupos do referido curso, disponíveis no portal do ementário da instituição.

97. Aprender más allá del resultado: de la presencialidad a la virtualidad. Paula Daniela Franco [GCBA | Buenos Aires]

La enseñanza responde a necesidades sociales que surgen dentro de un contexto sociocultural y político que se modifica en el tiempo. La pandemia por COVID-19 acarreó nuevas problemáticas a ser tratadas, entre ellas la cuestión de la educación en Argentina en su traspaso de forma inédita a la virtualidad en todos sus niveles en el 2020. Los docentes van modificando sus formas

de enseñar de acuerdo a las necesidades que se plantean frente al grupo de educados. Analizar estas nuevas formas de enseñanza, recursos y estrategias desplegadas sirve para reflexionar sobre los procesos de aprendizaje.

98. El aula universitaria presencial adaptada a la virtualidad: Supuestos conceptuales. Patricia De Angelis [UNDEF. UCES | CABA]

La crisis sanitaria por COVID-19 forzó el sistema educativo a distancia dejando al descubierto la circunstancia de enfrentar la complejidad impuesta por el contexto. La necesidad de reelaborar las clases presenciales con tecnología aceleró la búsqueda de formación, de adopción de diversos entornos virtuales de aprendizaje, así como de herramientas para la construcción del conocimiento. Se ofrece una reflexión sobre los supuestos subyacentes que se ponen en evidencia al incluir tecnología en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la universidad. Los dos núcleos de análisis son: tecnología educativa y relación entre los actores.

99. Neurociencias y educación. Verónica Dobronich [Universidad de Palermo]

La Neurociencia investiga el funcionamiento del sistema nervioso y en especial del cerebro, con el fin de acercarse a la comprensión de los mecanismos que regulan el control de las reacciones nerviosas y su comportamiento. Las investigaciones en esta área han revelado, por ejemplo, que la curiosidad y la emoción juegan un papel relevante en la adquisición de nuevos conocimientos. Por su parte, la Neurociencia educativa es una disciplina que pretende integrar los conocimientos neurocientíficos acerca de cómo funciona y aprende el cerebro en el ámbito educativo. La Neurociencia educativa puede ayudar a los docentes a entender cómo aprenden sus alumnos y alumnas, así como las relaciones que existen entre sus emociones y pensamientos, para poder así ejecutar la enseñanza de forma eficaz.

100. Nuestra formación docente en pandemia. Práctica introspectiva para quedarse en zona de confort. Gisela Mariel Muñoz [Profesional independiente]

¿De qué manera ponderamos los cursos que hicimos, los que dejamos sin terminar o los que tuvimos que abandonar apenas comenzaban? ¿Qué recursos nuestros utilizamos y cuáles son los que nos sirvieron más de otros colegas, personalidades académicas, educacionales? Bagaje que cómo los docentes nos estamos armando de forma invisible desde el 2020 y que podemos visibilizar hoy con una práctica sencilla. Auto-lectura e introspección para que la llamada Zona de Confort colabore con la actividad docente.

101. Relevamiento de predictores del desarrollo en el nivel inicial. María Paula Gago, Marcela Alejandra Mancini [Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo]

En esta ponencia proponemos presentar avances parciales de una investigación en curso desarrollada por estudiantes y profesores del Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Raúl Scalabrini Ortiz. Se trata de una intervención realizada

en un jardín municipal, de gestión pública, en el AMBA Norte. El objetivo es relevar y analizar predictores que podrían indicar factores de riesgo en determinadas áreas del desarrollo en alumnos y alumnas que cursan actualmente el nivel inicial. La finalidad es favorecer la trayectoria escolar de los niños y niñas en el contexto de pospandemia.

102. Semana de recreo cerebral. Silvana Scarampi [Complejo Educativo Rubén Darío]

Las neurociencias nos aportan las bases para entender cómo funciona nuestro cerebro, cómo aprende y cuáles son las mejores condiciones para hacerlo. La pandemia nos enfrenta a alumnos cuyos cerebros están estresados y muy lejos de tener la disposición necesaria para que el aprendizaje se produzca. Esta propuesta ofrece una oportunidad de cortar con las rutinas escolares de cada materia para generar un tiempo de trabajo diferente, orientado, con el apoyo de las TICs, al desarrollo de propuestas creativas, lúdicas y colaborativas que inviten a los alumnos a vincularse con el conocimiento desde otro lugar y poder así seguir aprendiendo.

103. ¿Puede un estudiante de nivel Primario acceder a la lectura epistémica de hipertextos?. Claudia Carolina Neder, Lorena Páez [Instituto Católico Superior del Profesorado | Córdoba]

El presente análisis parte de la observación de tres realidades: Todo docente escuchó alguna vez a un estudiante preguntarse para qué le servía leer o escribir. Acompañado a ello, muchos docentes declaran marcadas dificultades de sus estudiantes en la interpretación de lo leído y en la comprensión de lo escrito, culpando al nivel educativo anterior, llegando como raíz a la escuela Primaria, cómo acompañó, cómo educó en los inicios de la alfabetización. Y, por otra parte, se observa la demandante necesidad de incorporar en la educación de la lectura y la escritura la alfabetización digital de hipertextos.

Martes 28 de septiembre 2021

Turno tarde [B]: 15 a 17 hs

[1.E] Entornos digitales y tecnologías

104. Aprender a aprender: Técnicas de estudio con herramientas digitales. Verónica Caputi [Instituto Victoria Ocampo]

En la escuela tradicional, las técnicas de estudio estaban al servicio de que los alumnos lograran identificar ideas principales y secundarias para retener información relevante. Era un trabajo individual. Se pensaba solo. Tenía sentido epocalmente. Parados en un nuevo escenario y a la luz de un nuevo paradigma educativo, las técnicas de estudio deben estar al servicio de aprender a aprender, de aprender con otros y de pensar críticamente, porque esas son las competencias que una escuela de calidad debe lograr que sus alumnos desarrollen. ¿Cómo enseñar técnicas de estudio colaborativas haciendo uso de herramientas digitales? ¿Cómo intervenir como docente para dar feedback?

105. Escape Room Virtual Educativa. Rafael Dorado [Formación e Innovación Tecnológica DV | Córdoba]

Con las Escape Room virtuales educativas, queremos dotar a los docentes o centros educativos de una herramienta innovadora, gamificada, que conseguirá obtener mayor atención por parte de los alumnos e interés hacia las nuevas tecnologías, como la Realidad virtual o aumentada. Formas de evaluar o repasar temáticas de una forma inmersiva, multiplataforma, pudiendo trabajar de forma individual o en grupos, desarrollando sus habilidades mentales, pensamiento crítico, creatividad y aprendizaje experimental.

106. Estudiantes, aplicaciones y percepciones sobre la enseñanza remota de emergencia. María Victoria Martín, Pamela Vestfrid, Lourdes Juanes [FPyCS (UNLP) y Dto. Ciencias Sociales (UNQ) | Provincia de Buenos Aires]

La necesidad de volcarse abruptamente a soportes remotos durante la pandemia, modificó las estrategias pedagógicas desarrolladas por las instituciones educativas. Si bien proliferaron trabajos que analizan el lugar de los docentes, fueron menos los que abordaron cuestiones referidas a los alumnos. A partir del relevamiento elaborado en una materia del ciclo Superior de la carrera de Comunicación Social de una universidad argentina, esta ponencia reflexiona sobre tres barreras en relación con los estudiantes: el acceso, las competencias para el uso de aplicaciones y la percepción que los cursantes manifiestan sobre la enseñanza remota.

107. Evaluación auténtica mediante la socialización del e-portafolio en las prácticas profesionalizantes. Luciana Terreni [Instituto Sedes Sapientiae | Gualeguaychu Entre Ríos]

La evaluación es considerada en el espacio Práctica Profesionalizante II del IPSS como un proceso continuo, formativo y de construcción de aprendizajes y competencias. El instrumento de evaluación propuesto fue un portafolio digital de evidencias, entre las que se encuentran las entregas intermedias del proyecto integrador, versión final del mismo, producciones asociadas a él y reflexiones de los estudiantes en torno a su proceso de aprendizaje. El presente trabajo expone algunas conclusiones en torno al evento virtual Super@te 2020, donde algunas de las producciones del e-portafolios fueron socializados como ejercicio metacognitivo y de construcción y fortalecimiento de competencias genéricas y específicas.

108. Mini Juegos para aprender matemática en la virtualidad. Laura Sombra del Río [Universidad Nacional de La Plata | La Plata, Buenos Aires, Argentina]

En el marco de la virtualización de la enseñanza impuesta por la pandemia de Covid-19, he diseñado e implementado una serie de microjuegos para favorecer el aprendizaje de la matemática y la conformación de equipos en un curso de primer año de una Facultad de Ingeniería, además de motivar a los estudiantes en el difícil contexto que les ha tocado para ingresar a la universidad. En esta ponencia, se presentarán algunos

de estos juegos, que se encuentran disponibles para su utilización en un repositorio público, y se relatará la experiencia de su utilización.

109. Mkt stories: jogo pedagógico para aplicação dos princípios do marketing. Adriana Cordenosi, Cláudia Smaniotto Barin, Ricardo Machado Ellensohn [Instituto Federal de Educação, Ciência E Tecnologia]

O ensino na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), principalmente na modalidade Técnico Concomitante, apresenta como desafio o engajamento dos alunos nos estudos e atividades, já que eles geralmente priorizam o ensino médio que é cursado em outra instituição. Assim, com o objetivo de despertar o interesse dos alunos pelo aprendizado de Marketing, desenvolveu-se o MKT Stories, que consiste em um jogo para a revisão do conteúdo básico do marketing, para uso em aulas remotas, com apoio de tecnologias como Google Meet, Google Forms e Whatsapp. Apoiado na metodologia Design Based Research (DBR), após a averiguação da situação problema, planejou-se e desenvolveu-se o jogo, inicialmente destinado a alunos dos cursos Técnicos em Administração de uma Instituição Federal de Ensino, mas que pode ser aplicado para quaisquer alunos de marketing, inclusive da graduação. O jogo foi aplicado em duas turmas, em ciclos iterativos, com pesquisa de avaliação e melhorias realizadas entre uma aplicação e outra. Aborda-se no trabalho a importância do uso pedagógico dos jogos no contexto educacional, especialmente para a faixa etária adolescente e para o ensino do marketing.

110. Presencialidad, digitalización, multialfabetización e hibridez. Sergio Quiroga [ICAES]

Esta ponencia examina la cultura escolar docente, en el marco de la presencialidad fragmentada, la hibridez escolar y la multialfabetización en el inicio de las clases 2021 en el nivel secundario. Docentes y estudiantes volvieron a las escuelas, tras la implementación en medio de la pandemia, de protocolos, burbujas, cuidados, presencialidad y de virtualidad en el año 2021. En un escenario difícil, los docentes regresaron a la escuela con experiencias y prácticas que los atravesaron y que posiblemente, los transformaron. En esta presencialidad fragmentada, el desafío de los docentes se orienta en la promoción de propuestas significativas, que provoquen aprendizajes profundos en el marco de las burbujas presenciales y las clases en soportes digitales.

111. Remixando materiales: el hipertexto como material didáctico en tiempos de pandemia. María Lucía Lopetegui [Instituto Sagrado Corazón | Almagro]

La situación de la pandemia nos enfrentó a una realidad sin igual: en pocos días nos vimos en la necesidad de garantizar una continuidad pedagógica a través de la pantalla. Tras la primera reacción, que consistió básicamente en el bombardeo de materiales y actividades hacia los estudiantes, fue necesario construir un tiempo de respuestas, un vínculo pedagógico a través de los espacios virtuales y materiales didácticos más potentes y acordes. En este sentido, los formatos hipertextuales se convirtieron en un formato ideal para fomentar la navegación en los contenidos priorizados.

112. Robótica virtual en competencias. Eduardo San Rufo Ecay [Indismatic | España]

El uso de la robótica nos aporta innumerables beneficios al igual que participar en competencias, ya que de este modo estamos consiguiendo una mayor cohesión del grupo y les sirve de eje motivador en el aprendizaje. Actualmente existen varias competencias internacionales en las que se puede participar desde nuestro centro escolar o bien desde nuestro domicilio. Esto nos servirá para establecer relaciones con participantes de otros países y como un aprendizaje extra para nuestros alumnos en una educación intercultural.

113. TURBO: extractor de aire para ambientes de COVID-19. Ibar Federico Anderson [Escuela Técnica Nº 2 "Independencia" (EET Nº 2) + | Concordia, Entre Ríos (EET Nº 2). La Plata, Buenos Aires (UNLP)]

El proyecto "TURBO: extractor de aire COVID-19" vincula el nivel medio (Escuela Secundaria Técnica) con el sistema Universitario (carreras de perfil Tecnológico), creando lazos de desarrollo para que los futuros alumnos egresados valoren la necesidad y utilidad del conocimiento con perfiles tecnológicos de Diseño Industrial, Investigación + Desarrollo Tecnológico (I+D). El proyecto se está desarrollando con la metodología del Design Thinking dentro del Proyecto radicado en la Secretaría de Ciencia y Técnica (SCyT-FBA-UNLP) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Departamento de Diseño Industrial. Cuyo título es: «Gestión integrada de Diseño e Innovación. Contribuciones para una revisión teórico-conceptual y metodológica» está a cargo del Director: Mg. D.I. Federico del Giorgio Solfa (docente de la UNLP y la Universidad de Palermo).

Martes 28 de septiembre 2021

Turno tarde [C]: 17.30 a 19.30 hs

[4.A] Espacio Colegios

114. Aprendizaje Basado en Proyectos: Premio a la Innovación Educativa: COVID-19. Ibar Federico Anderson [Escuela Técnica Nº 2]

Aprendizaje Basado en Proyectos: Premio a la Innovación Educativa fue un programa desarrollado en el 2020 de modo virtual dentro de la Fundación Grupo Petersen (que agrupa a: Banco de Entre Ríos, Banco de Santa Fé, Banco de San Juan y Banco de Santa Cruz). Será presentado en el 2021 al Concurso Nacional INNOVAR 2021, organizado por el Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación, dentro de la categoría de Escuelas Técnicas. Es un proyecto para extraer aire viciado de los ambientes de COVID-19, de modo energéticamente eficiente.

115. Coordinando en pandemia. Susana Blanco [Casa Salesiana San José | Puerto Deseado, Santa Cruz]

La presente comunicación intentará describir la coordinación realizada en el campo de Expresión durante el año 2020 para el colegio San José de Puerto Deseado. Esta localidad se ubica en la provincia de Santa Cruz y cuenta con alrededor de 16.000 habitantes. El colegio, por su parte, es una casa salesiana fundada en 1826

por el padre Beavouir, en una localidad que cuenta con solamente cuatro colegios secundarios. En una primera instancia describiremos la selección de contenidos y habilidades realizada desde el campo en el contexto del aislamiento y cuarentena. Luego describiremos y analizaremos diferentes proyectos interdisciplinarios en los que participamos. Y, finalmente, realizaremos un comentario acerca de la respuesta de los alumnos, la evaluación que ellos mismos hicieron del trabajo del año y una evaluación personal de lo trabajado.

116. Distintos soportes, un mismo objetivo: la continuidad pedagógica. Gimena Inés Fernández [CIC Pcia BA - IFIPRAC.Ed FACSO UNCPBA | Olavarria, Buenos Aires]

La suspensión de las clases presenciales en 2020 -producto de la evolución de la pandemia de COVID19- rompió todos los esquemas de la escolarización tradicional. Múltiples variables influyeron en la elección del soporte en el que se alojarían las propuestas de clase pensadas para sostener la continuidad pedagógica en la no presencialidad. El trabajo recupera las estrategias que desplegaron docentes de escuelas olavarrienses de nivel secundario para enfrentar el modelo de alternancia propuesto para el ciclo lectivo 2021 y la forma en que capitalizaron la experiencia adquirida.

117. Educación técnica remota: el hogar como objeto tecnológico. Claudio Alejandro López [Escuelas Técnicas 4 DE 5 y 29 DE 6 | Ciudad Autónoma de Buenos Aires]

La presentación de fenómenos y de problemas cotidianos como recursos para la enseñanza tecnológica fueron claves durante la interrupción de la presencialidad escolar de 2020. La selección de situaciones problemáticas que fueran significativas para los alumnos y sus familias, socios en tiempo real de un proceso colectivo de aprendizaje, implicó para los docentes reflexiones y acciones que tanto comprendían como excedían lo pedagógico. De estas experiencias, articuladas con las prácticas familiares en un contexto de incertidumbre social y económico, dará cuenta esta ponencia.

118. La Bandera del 237. Emiliano Horacio Vinocur, Sandra Cristina Ferrarini [EESOPÍ 8154 | Álvarez]

El Jardín de Infantes N° 237 "Pequeños Girasoles" de la localidad de San Lorenzo (Santa Fe) hizo que durante el 2020, en contexto de pandemia, se revalorice la identidad de la institución y fue ahí donde surge la idea de llevar a cabo la creación de la Bandera para que acompañe a la de Argentina, Santa Fe y de la ciudad de San Lorenzo en el frente de la Institución.

119. Las Potencialidades Pedagógicas de la Inteligencia Artificial en el ámbito socioeducativo. Sabina Bozikovich, Karina Sarro [Colegio San Patricio Rosario | Rosario]

La constante innovación en los procesos pedagógicos mediados por tecnologías digitales y programas inteligentes es un camino sin retorno en las instituciones educativas. En este caso, debemos considerar la importancia de integrar tecnologías de Inteligencia Artificial

en la educación, ya que supone grandes beneficios para el aprendizaje de los alumnos. La Inteligencia Artificial (IA) está provocando una revolución en las herramientas de aprendizaje, ofreciendo métodos educativos más intuitivos y flexibles, en tanto, se concibe a la IA, como una rama de la ciencia computacional concerniente a la automatización del comportamiento inteligente de máquinas. Son áreas fundamentales de la IA la representación del conocimiento, el razonamiento, el aprendizaje automático, el procesamiento del lenguaje natural, la visión por computadora, la robótica y el reconocimiento automático del rostro y la voz. En la IA se permea el aprendizaje, el trabajo y la vida del mundo moderno y del futuro.

120. Mi Eco Escuela. Claudio Gonzalo Peña, Kevin Alcalde [Escuela Dr José Vicente Zapata | Mendoza]

Eco Escuela es un proyecto de la Escuela Dr. José Vicente Zapata de Mendoza creado para desarrollar diez acciones relacionadas con la educación ambiental coordinado por el Director de la Escuela Mgter Claudio Peña. Para lograr esto, se trabaja en forma conjunta con la organización comunitaria Comunidad Eco cuyo director es Kevin Alcalde quien junto a 6 alumnos tutores lideran en la escuela 10 acciones ambientales. Desarrollamos diferentes acciones de educación ambiental entre otras: Compostaje, Optimización y buen uso de la energía, aprovechamiento y buen uso del agua entre otros.

121. Proyecto de Inclusión Educativa de adolescentes con TEA. Adriana Patricia Mele [Sagrado Corazón de Dock Sud]

La Inclusión Educativa de adolescentes en Nivel Medio que presentan Trastornos del Espectro Autista resulta todo un desafío más aún en tiempos de Pandemia. Se requiere un abordaje conjunto entre Equipo Interdisciplinario escolar, familia, Profesional a cargo del Módulo de Apoyo a la Inclusión Escolar, Equipo de Profesionales que atienden al adolescente y Asesora Pedagógica de la institución Escolar a fin de acordar estrategias de intervención constantes y haciendo posible el éxito en el aprendizaje.

122. Zoom, 'paredón'... y ¿después?. Alicia Marin Trias [Instituto Cardoso | Caseros, Tres de Febrero, Pcia. de Buenos Aires]

La experiencia acumulada por los docentes "bajo pandemia" nos plantea desafíos relevantes. El acercamiento obligado a la tecnología como vehículo de inclusión educativa y garantía de continuidad pedagógica está escribiendo una nueva página en la práctica docente. Sobrellevar la coyuntura y plantear una educación mediada por Tic es un camino que aún debemos transitar. Desarrollar saberes digitales, innovar prácticas educativas de forma deliberada que intencionalmente traccionen la filosofía del Learning to Become propuesta por la UNESCO, volver homogéneo su uso y proporcionarles sustento pedagógico, reafirmando además la función formativa de la evaluación, parecen ser el camino para encarar el después.

Miércoles 29 de septiembre 2021

Turno mañana: 10 a 12 hs

[1.F] Entornos digitales y tecnologías

123. Alfabetización académica en entornos virtuales desde la perspectiva de los estudiantes de Comunicación. Nadia Soledad Schiavinato, Laura Sorgetti, Tamara Chocobar [UCES | Buenos Aires]

Esta ponencia propone analizar el proceso de alfabetización académica en entornos virtuales desde la perspectiva de estudiantes de Comunicación. A partir de la experiencia pedagógica virtual que tanto estudiantes como docentes han atravesado a raíz de la pandemia de COVID 19, se busca conocer qué sentidos otorgan los estudiantes a sus prácticas de lectura y escritura en entornos virtuales. Numerosas investigaciones (Di Stefano y Pereira, 2004; Estienne, 2006, 2008; Gasalla, 2010; Rocaró y Gómez, 2010) indican que una de las causas de la dificultad para adaptarse a la vida universitaria radica en la distancia entre lo que la universidad espera de sus estudiantes y lo que los estudiantes consideran que significa leer y escribir en el nivel superior. Por lo tanto, esta ponencia busca conocer los puntos de vista de los estudiantes sobre sus experiencias como escritores en una universidad atravesada por interfaces digitales.

124. Diseño de muestras interactivas en la UCP. Héctor Ariel Canteros [Universidad de la Cuenca del Plata]

Presentación de proyectos de Diseño de Muestras interactivas desarrolladas por alumnos de 2do. año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en la Universidad de la Cuenca del Plata, sedes de Corrientes y Sáenz Peña, Chaco. Las temáticas fueron seleccionadas dentro del Patrimonio Inmaterial de las provincias de Chaco y Corrientes.

125. Enseñar e-escenarios 'on demande'. María Laura Cabanillas [Universidad de Palermo]

El poder ver y escuchar la clase donde, cuando y cuantas veces quiera es sumamente positivo para el alumno. Pero plantea al docente ser más específico, preciso y concreto a la hora de comunicar y plantear las etapas de la actividad. Y ¿Qué pasa con el currículum oculto? Aquello que se vira, ¿se redirige de lo planificado durante la clase? ¿Qué tiene que ver tanto con "el vivo y en directo"?

126. Formación a lo largo de la vida en (EVEA), asociados a escenarios de transformación digital. Jorge Rubén Varas [Universidad Nacional de la Patagonia Austral | Provincia de Santa Cruz]

El aprendizaje a lo largo de la vida se conecta con las TIC y con las competencias informacionales, pues las nuevas tecnologías permiten, por un lado, fomentar el aprendizaje permanente, facilitando que se produzca en cualquier momento y en cualquier lugar, y, por otro, posibilitar la recreación de los entornos laborales más adversos a través de distintas estrategias e instrumentos. El trabajo colaborativo en red basado en la web 2.0 propicia el desarrollo de comunidades de práctica profesional y de aprendizaje continuo mediante la interacción de los participantes a través de modelos pedagógicos basados en b-learning, m-learning y u-learning.

127. Jugarnos. Aprendizaje experiencial y lúdica en la presencia virtual. Adriel Montero [Colegio Ward]

¿Cómo le damos entidad a las presencias que transitan diariamente espacios virtuales? ¿Cómo teñir de humanidad las pantallas? Algunas sospechas: Hacer del aprendizaje experiencial y la lúdica un lenguaje posible.

128. La evaluación en entornos virtuales. Liliana Beatriz Zagert [Centro de Estudios Propert]

La educación en entornos virtuales exige repensar los procesos de evaluación. Uno de los ejes para la reflexión es la posibilidad de introducir innovaciones en dichos procesos y los requisitos para que ellas se conviertan en innovaciones reales y efectivas. Nuevos roles, herramientas y formas de interacción configuran una nueva evaluación educativa para la cual es necesario encontrar sólidos fundamentos pedagógicos.

129. Las clases simuladas como dispositivo para las prácticas de la enseñanza en el marco de la virtualidad y la pandemia en el IFDC San Luis. Natali Ivana Carranza, Carina Perez Dib [Instituto de Formación Docente Continua San Luís]

Este artículo parte de las experiencias vividas en el marco del espacio curricular de Práctica de la Enseñanza de los profesorado de educación secundaria en Historia, Geografía y Ciencia Política del IFDC San Luis. La materia se dispone en tercer año del plan de estudios de las carreras. A raíz de que recuperamos algunas narrativas realizadas por los y las estudiantes protagonistas de esta experiencia, es que se describe la utilización del dispositivo didáctico-pedagógico denominado "clases simuladas". Este dispositivo fue pensado como una estrategia de enseñanza dispuesto en pleno contexto de pandemia mundial, donde la virtualidad fue una de las principales protagonistas en el plano educativo.

130. Listos, preparados, ¡gamificación! Herramientas y estrategias para la evaluación formativa. Vanesa Schwarzbach, Melina Dachesky [Universidad CAECE]

Las estrategias de gamificación promueven el proceso de enseñanza-aprendizaje y nos permiten prácticas para un aprendizaje activo y motivador. Al incorporarlas a la planificación de nuestras clases observamos en los estudiantes aprendizajes más significativos y duraderos. Las mismas permiten la recolección y análisis de datos en tiempo real para emitir juicios de valor y tomar decisiones para determinar si los procedimientos y metodologías educativas elegidas están siendo las adecuadas y a su vez, retroalimentar en forma continua a los estudiantes. En este encuentro compartiremos sus ventajas y un glosario de herramientas para el aula.

131. TIC y procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel secundario: ¿la pandemia como obstáculo, desafío u oportunidad?. Gimena Inés Fernández, María Soledad Chiramberro [CIC Pcia BA - IFIPRAC.Ed FACSO UNCPBA | Olavarria, Buenos Aires]

La presentación recupera el relevamiento realizado durante 2020 por investigadores del NACT "Investigaciones en Formación Inicial y Prácticas Educativas" (FACSO). Se analizan entrevistas a distintos actores de una institución educativa de nivel secundario, gestión pri-

vada, confesional, de Olavarría (Buenos Aires). En ella, los directivos ven en la incorporación de las tecnologías digitales -forzada por el contexto de pandemia- una oportunidad para la mejora permanente en la calidad de las propuestas áulicas. Proponemos recuperar la voz de docentes y estudiantes, y preguntarnos sobre la posibilidad de generar experiencias de aprendizaje significativas en medio del desafío de la incorporación de las TIC.

132. Tutorías virtuales en la enseñanza universitaria: desafíos y posibilidades. María Florencia Gomez [Universidad Nacional de La Plata]

En esta presentación se revisan los desafíos del pasaje a la virtualidad a un entorno Moodle por la situación sanitaria por Covid-19 en 2020 y 2021 en dos carreras de grado de la Facultad de Psicología (UNLP) que no contaban con antecedentes previos en el trabajo con herramientas y recursos en Educación a Distancia. Se evalúan las potencialidades de las herramientas digitales y recursos de las aulas virtuales de las aulas Moodle para acompañar las cursadas presenciales cuando sean habilitadas y las actividades de finalización de la carrera (exámenes finales, asesorías y tutorías virtuales para elaborar una tesina).

133. Universidad Nacional de San Luis, pandemia y educación a distancia. Verónica Susana Lucero, Erica Noelia Alaniz Farias, Noelia Mariel Degiorgi [Universidad Nacional de San Luis]

El presente trabajo tiene como objetivo explicitar la situación de adaptación que han debido sobrellevar los estudiantes de la UNSL en contexto de educación virtual debido al COVID 19. La indagación se realiza en las Facultades de Ciencias Económicas, Jurídicas y Sociales en las carreras de Contador Público y Licenciatura en Administración y en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias en las carreras de Ingeniería Industrial y Bromatología. En función de los resultados que arrojen las encuestas sobre el entorno social y cultural de los estudiantes, estaremos en condiciones de facilitar el ingreso, retención y egreso de nuestros estudiantes.

[2.B] Creatividad en el Aula

134. Reconocimiento del esquema corporal, como principio fundamental para el Diseño de Moda sustentable. Gioia Lucia Avena [FADU, UBA]

La sustentabilidad se refiere a un modo de vida sostenible en el tiempo y debe entenderse de manera integral. La manera en la que se aborda el cuerpo, los cuerpos por las marcas y diseñadores, imponiendo modelos hegemónicos de belleza no lo es. La sustentabilidad bien entendida nos lleva a repensar todo el sistema de la moda y a ser partícipes activos de una transformación porque los nuevos paradigmas así lo requieren. En este proyecto se propone la reflexión a través del trabajo sobre el cuerpo, el propio y el de un otro con el fin de reconstruir la importancia de la percepción del esquema corporal y su intervención en el espacio. El cuerpo como eje fundamental del desarrollo de nuestra disciplina, diseñamos para cuerpos diversos, el conocimiento y re-

conocimiento de esto debiera ser fundamental al iniciar cada trabajo.

135. Botellón Estadístico: del reciclaje al aprendizaje en la operatoria de datos. Maricel Alauziz [CENS 90 TEC 26]

Desde una práctica cotidiana de recolectar tapitas de plástico, los estudiantes secundarios de matemática podrán descubrir mediante el juego, un mundo estadístico. La generación de datos, comenzando con su recolección hasta las operaciones aritméticas en el que entrenan la asociación y el pensamiento crítico. Desde la intriga del juego logran deducciones estadísticas y análisis de gráficos, entendiendo así, la gestión de datos necesaria para la vida personal que requiere el siglo XXI.

136. Cartas de Un Migrante. Luis Julio [Museo de Arte Moderno de Barranquilla]

Cartas de un migrante es un proyecto artístico de campo y contexto, que busca implicar herramientas digitales actuales y sus posibles derivaciones al arte, más el abordaje de espacios sociales de zonas vulnerables donde puedan participar la comunidad en general, con énfasis en la población migrante en una experiencia para construir comunidad ciudadana. Transitando los espacios desde la práctica artística, la investigación social, las nuevas formas de producción conceptual, circulación y consumo artísticos contemporáneas a través de lo tradicional y los nuevos marcos de entendimiento del arte en la escena local, nacional e internacional. Esta obra quiere llamar la atención de lo que estamos haciendo como especie superior en el planeta tierra.

137. Educación formal y ciencia participativa: anfibios de zona norte. Elena Marcia Sabán, Rocío Magalí Rudak, Natalia Maruscak [Northfield | Belén de Escobar]

Este trabajo surgió de la necesidad de plantear un proyecto educativo interdisciplinario y con aplicación en el campo científico. Trabajamos en conjunto con la ONG SAVE THE FROGS! Bs. As. para poder llevar a cabo nuestro objetivo. El proyecto consistió en observar y registrar anfibios en los domicilios de estudiantes de primer año durante dos semanas. Para el registro se utilizó una planilla excel y la aplicación iNaturalist para clasificar las especies. Esos datos fueron analizados mediante estadística básica y los resultados, fueron presentados en formato de informe científico para ser evaluado como aporte a la conservación de anfibios.

138. El desafío de pensar fuera de la caja. Valeria Baudot [Universidad de Palermo | CABA]

Para algunos de nosotros que promediamos los 25 años de profesión y trabajamos en el diseño de espacios podríamos decir que, el “pensar fuera de la caja” es uno de los desafíos que nos propusimos desde el inicio en nuestros años de estudiante. Los adolescentes de hoy utilizan un sinfín de redes para comunicarse, manifestar sus opiniones, reunirse con amigos, ver películas online y hasta para tomar apuntes. Un universo digital que les abre las puertas al conocimiento, a mundos distintos. Pero, porqué esto que los adultos vemos como una virtud no es suficiente para que los alumnos, en los últimos

años del nivel medio o cursando la carrera universitaria puedan salir de la zona de confort y experimentar nuevos desafíos sin sentir miedo al fracaso. ¿Qué podemos hacer entonces desde nuestro lugar de guías?

139. Enseñanza de dibujo técnico en la pandemia. Lea Japur, Paulo Edi Rivero Martins [Universidade Federal do Rio Grande do Sul | Brasil]

Para obtener algún éxito en la enseñanza de la asignatura de dibujo técnico en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Federal do Rio Grande do Sul, institución del sur de Brasil, primero fue necesario establecer claramente los objetivos de la asignatura y elegir aquellos que serían posibles sin la presencia del profesor asesor como en épocas normales. Nos enfocamos en comprender conceptos geométricos y desarrollar habilidades espaciales en lugar de habilidades motoras.

140. Lenguas extranjeras en el sector gastronómico de Villa de Merlo. María Cristina González, Agustina Generoso, Adrián Antignir [Facultad de Turismo y Urbanismo | Merlo San Luis]

La Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Luis ofrece cinco carreras relacionadas al turismo. Dicha facultad contempla en sus planes de estudio asignaturas en Lenguas Extranjeras. Puntualmente, el inglés y el portugués son parte de la formación de los futuros profesionales en respuesta a demandas globales y propias de la industria turística. En este contexto se está llevando a cabo un proyecto de extensión y docencia denominado “Lenguas extranjeras en el sector gastronómico de Villa de Merlo”, donde converge el trabajo colaborativo de 4 disciplinas. En el evento Interfaces presentaremos el trabajo realizado hasta el momento.

141. Material didáctico hipermedial (MDH) sobre diversidad para el Nivel Medio. Vanessa Luz Frascino, Maria Belen Domínguez [Universidad Blas Pascal. Municipalidad de Córdoba | Córdoba]

Presentaremos un MDH para ser utilizado en cuarto año del IPEM 320 sobre el cuadernillo “Les Madres” en el marco de “Formación para la Vida y el Trabajo” e “Inglés”. Su principal objetivo es promover el respeto por la diversidad y la alteridad a través de la toma de acción y el trabajo colaborativo de los estudiantes para concientizar a la comunidad educativa. El MDH se caracteriza por la no-linealidad, la interconexión e integración, la temporalidad y la co-autoría y sigue una narrativa transmedia en la que los estudiantes pueden elegir cómo trabajar con el material. Además su diseño tecno-pedagógico logra fusionar el contenido, el diseño didáctico y la tecnología para presentar e interactuar con el MDH. Este va siendo manipulado por los estudiantes quienes irán dejando sus huellas digitales a medida que van interactuando con el mismo.

142. ¿Cuándo empezó la influencia de la mujer en el diseño?. Ileana Ratinoff [Universidad de Palermo | CABA]

Desde hace varios años venimos investigando con los alumnos de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación UP la intervención de las mujeres en el diseño desde principios del siglo XX. Cada grupo de alumnos presenta sus propias inquietudes y

eso enriquece y hace que los trabajos varíen desde diseño nórdico hasta latinoamericano.

143. ¿Qué podemos comer en nuestro barrio? Cómo observar Buenos Aires. Alejandra Masgoret [Escuela Técnica N° 36 DE 15 “Almirante g. Brown” | ET 36]

Se le plantea a los estudiantes, observar la ciudad desde el punto de vista de la conservación, de la biodiversidad y del desarrollo sustentable solicitándoles que busquen e investiguen que productos comestibles vegetales podemos encontrar en las veredas de nuestra ciudad. Esta situación de búsqueda y recolección de información además de trabajar una “nueva mirada” sobre lo que nos rodea, da pie para trabajar temas relacionados con la vida cotidiana como la importancia de los árboles en las veredas, los espacios verdes, las plantas nativas, silvestres y comestibles, la biodiversidad, las recetas familiares, nuestra alimentación cotidiana entre otras cosas.

Miércoles 29 de septiembre 2021

Turno tarde [A]: 12.30 a 14.30 hs

[2.C] Creatividad en el Aula

144. De Ciclotramas a Ciclotramas Movie. Mariano Federico Corj [EESO 429]

El proyecto CICLOTRAMAS “encuentro de intervenciones escénicas de escuelas secundarias”, donde la presencialidad es el eje de aprendizaje, necesitó reformularse como consecuencia del estado actual de la pandemia provocada por el COVID-19. Ahora CICLOTRAMAS MOVIE propone un espacio de acción colectiva donde los estudiantes de escuelas secundarias proyectan una mirada estética de su contexto próximo pero esta vez, la propuesta pone énfasis en la utilización de medios digitales para construir relatos que atiendan a las necesidades expresivas de los estudiantes. El eje es explorar las nuevas posibilidades de abordaje que nos permite encontrar, navegar y construir nuevos lenguajes que sirvan a promover nuevas miradas del mundo.

145. De las facultades de Artes a las facultades de Creación. Jaime Hernan Cabrera Eraso [Universidad de Na-riño]

El mundo de hoy se anuncia, se explica y se vive creativo, la irrupción de múltiples realidades en tiempos tremendamente cortos. Moviliza la conciencia del ser humano acerca de sí mismo y lo impele a la revisión de sus expectativas. Los artistas no escapan de esta “nueva realidad”; las demandas sociales, las tecnologías, la transmedia, las nuevas cotidianidades demandan la apertura hacia otras posibilidades alternativas de creación y por tanto de formación. Hasta dónde las facultades de Artes pueden responder a estas demandas?; ¿Cómo migrar hacia facultades de creación?

146. Deja tu huella. Sanar la herida del bosque nativo. Marisa Mansilla [Instituto de educación secundaria San Martín La Cumbre | La Cumbre Córdoba]

En el contexto de situarnos con responsabilidad a partir de lo ocurrido con los incendios forestales, desde el taller de expresión de 3er año, planteamos trabajar

sobre la cultura sostenible, aprovechando que el formato taller consigue desarrollar competencias de manera intelectual, ética y colaborativa en la experiencia con comunidad. Proteger los ecosistemas y bosques es uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenibles planteados por la agenda mundial 2030. Desde el taller de expresión planteamos: reconocer en el patio del colegio y/o en sus casas flora nativa, clasificación, y documentación de archivo botánico y experiencia tintórea con plantas nativas completando con la acción de plantar especies en el colegio. De estas experiencias logramos contar historias, crear textos futuros y tejer redes con compromiso y participación colaborativa.

147. Diálogo de saberes, pedagogías disruptivas con enfoque de género. Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lunawa Martínez Flórez [Sueños con la Paz | Colombia]

El género, es uno de los aspectos de los que se hace necesario hablar, en la medida en la que, aún se siguen viviendo diferentes tipos de violencia que llegan a agredir tanto a hombres, mujeres y a aquellos que se identifican dentro de lo no binario. De esta forma, se tienen que desaprender prácticas, sentires y pensares que suelen ir de la mano de los modelos imperantes y coloniales que se suelen naturalizar, pero que no deben seguir dominando la forma en la que se tejen las relaciones sociales. Es necesario gestar espacios de participativos y emancipatorios con enfoque de género.

148. El lugar de la imaginación en la escritura académica de nivel superior. Pilar María Parot Varela, Luciano Barreras [Universidad Nacional de San Isidro | Buenos Aires, San Isidro]

La capacitación para la lectura y escritura de textos ha sido y sigue siendo una cuestión crucial para la educación superior. Uno de los principales obstáculos reside en la dificultad para expresar ideas tanto por escrito como oralmente, que frustran los esfuerzos realizados por el alumno. El objetivo de este trabajo es reflexionar acerca de las formas en las que podemos ampliar el margen de creatividad en la escritura en el nivel superior, favorecer un conocimiento más intuitivo que no deje de reconocer reglas. ¿Cómo enfatizar la dimensión imaginativa en la escritura formal? O mejor dicho, ¿puede la escritura aumentar la capacidad imaginativa de las personas, la habilidad de construir esquemas mentales? Reflexionaremos acerca de las estrategias didácticas que pueden promover el desarrollo de estas competencias literarias en el nivel superior.

149. El radioteatro en el aula. Cristian Enrique Aliaga Arancibia, Sergio Vildósola Henríquez [Liceo Fermín del Real Castillo]

Analizar la experiencia de radioteatros realizado con los estudiantes y el rescate de los mitos y leyendas o hechos histórico de los habitantes y de la memoria oral popular, locales y latinoamericanos, para darle forma de difusión y preservación del patrimonio inmaterial de la localidad. Los radioteatros permiten no sólo revalorizar este género, sino también integrar y mejorar la autoestima de los estudiantes al reconocer y valorar las historias

de sus abuelos y experiencias de vida o hechos históricos en el rescate de la cosmovisión local. En un ejercicio inédito, pues muchos de ellos leen y tienen necesidades educativas especiales. De esta forma, el rescate y divulgación implicada en la iniciativa, al tener su origen en el reconocimiento que la misma comunidad otorga a su historia, tradiciones y expresiones orales. En este caso los mitos populares que acompañan su vida en comunidad son fuente integrante de su patrimonio inmaterial.

150. El uso de cómics en la enseñanza de la Filosofía. María Paula Isgro [Universidad Nacional de San Luis | San Luis]

En la presente ponencia se sintetizará una estrategia pedagógica de enseñanza de la filosofía a partir del uso de cómics. Se parte de una experiencia de acompañamiento a estudiantes con dificultades de aprendizaje. A partir de la apoyatura de los cómics se potenció la reflexión filosófica y se tendieron puentes para mejorar aspectos como la abstracción de ideas, la evocación, la producción de conocimientos, el diálogo, etc. La imagen se constituye como una herramienta pedagógica de gran importancia, en tanto sirve como mediadora de la enseñanza y el aprendizaje. En una disciplina tan abstracta como la filosofía, el uso de un recurso que presenta las ideas de forma concreta se constituye como una propuesta de inclusión educativa.

151. Género, educação e trabalho: uma abordagem participativa e colaborativa. Renata Nasinhaka, Ascísio Dos Reis Pereira, Márcia Eliane Leindcker Da Paixão [Universidade Federal de Santa Maria | Santa Maria - Rio Grande do Sul, Brasil]

O presente trabalho tem o objetivo de compartilhar a experiência vivida na disciplina “gênero, educação e trabalho” no Programa de Pós Graduação em Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal de Santa Maria. A proposta consistiu em uma abordagem colaborativa e o formato online, permitiu a contribuição nacional e internacional de mulheres, dentro da perspectiva feminista de valorizar o “lugar de fala” (Djamila Ribeiro, 2019). Vincular esses três temas possibilitou um espaço formador, perpassando as experiências e as memórias de todo grupo, e abriu espaço para debates e aprofundamentos de temas silenciados e invisibilizados em nossa sociedade.

152. NOTI ESI, el noticiero de educación sexual integral: un trabajo multimedial a cargo de primer grado. Maia Buligovich, Luciana Iannella [MH | Argentina]

NOTI ESI fue un noticiero en vivo hecho por 1º grado y dirigido a sus familias. Este proyecto no solo permitió trabajar en profundidad la Educación Sexual Integral (lo cual suele ser un desafío, sobre todo en los primeros años), sino que fue una oportunidad para acercar a las familias a contenidos y reflexiones que no habían tenido en su propia formación escolar. Buscamos aprovechar las TICs, con apoyo del área de computación, para potenciar el trabajo con los distintos aspectos de la ESI, generando aprendizajes significativos y un producto multimedial memorable, con packaging y comerciales versionados, recreaciones, ¡y hasta souvenirs!

153. Un remix entre la planificación tradicional y el guion transmedia. Juan Manuel Maffei [Instituto Superior de Profesorado N° 3 “Eduardo La Villa Constitución, Santa Fe]

Cuando se habla de planificar, los docentes conocen cuáles son los componentes que no pueden faltar y qué preguntas deben responderse para diseñar cada uno de ellos. A partir de la pandemia y la situación de confinamiento del año 2020, fue necesario buscar estrategias para implementar propuestas didácticas con algún grado de mediatización. En este trabajo se propone ampliar la planificación tradicional con aportes del guion transmedia. Esto permitirá pensar, desde el diseño, en estrategias para moverse por distintas plataformas y fomentar una participación activa de los estudiantes.

Miércoles 29 de septiembre 2021

Turno tarde [B]: 15 a 17 hs

[1.G] Entornos digitales y tecnologías

154. Investigación empresarial en contexto virtual. Claudia Gimenez, Maria Fernanda Maldonado [Colegio Informático San Juan de Vera]

Considerando la situación actual por la que atraviesa no solo nuestro país sino el mundo entero y dado que uno de los proyectos más importantes de la modalidad “Bachiller en Economía y Administración” se encuentra en conocer el funcionamiento de distintas fábricas regionales, fue necesario modificar y reformular la modalidad de trabajo por la cual se pudo llevar a cabo. El mencionado proyecto fue realizado enteramente virtual utilizando herramientas y recursos tecnológicos, creando un ecosistema digital donde se predomina el trabajo colaborativo e interdisciplinario entre, no solo Introducción a la Administración y TIC, también con espacios como Biología, Geografía y FEC.

155. Ciudadanos Digitales pasan revista. Carolina Carballo, Daniela Campal [Colegio Grilli Canning]

En el medio de la inclusión digital, la integración de las actividades de Tecnología y Construcción de la Ciudadanía, llevaron a los alumnos de tercer año a integrar sus conocimientos y eventos en pandemia a distintos tipos de publicaciones digitales descubriendo para ellos un mundo poco abordado por adolescentes. Para nosotros una experiencia hermosa.

156. El portafolio digital como experiencia de evaluación en el taller. Facundo Julián Matías Velázquez [Universidad Nacional de La Plata | La Plata (Provincia de Buenos Aires)]

Este trabajo presenta la experiencia de implementación de un portafolio digital para el seguimiento de las producciones de estudiantes y el fomento de la reflexión colaborativa en la materia Sistemas de Representación de la carrera de Arquitectura – FAU-UNLP. Es así que, llevados al escenario de la virtualización de la clase-taller, se implementó una estrategia para poder replicar, en algún sentido, los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para reproducir esto, en tiempos de educación a dis-

tancia, se acudió a un portafolio digital donde se pudo compartir las prácticas individuales, interactuar con las producciones de sus pares estudiantes y establecer, junto con los docentes, un diálogo reflexivo. Esta experiencia innovadora expresa el rol que las TIC llevaron adelante para poder resolver las clases en tiempos en que la brecha tecnológica se estrecha y la virtualidad desembarca masivamente en la educación pública.

157. El trabajo por proyectos y la evaluación formativa como estrategia pedagógica en la virtualidad en Nivel Superior. Rocío Valeria Sánchez, María Victoria Bohl, Flavia Lorena Ruíz Díaz [Instituto Superior de Profesorado Sedes Sapientiae]

El trabajo surge a partir de la exploración y el diseño de dinámicas que ubiquen al estudiante en el centro del proceso educativo, como participante activo en la construcción de conocimientos, y al docente como guía y facilitador de los aprendizajes. El recorrido de la experiencia hace foco en un escenario por proyecto, con retroalimentación formativa y fortalecimiento de competencias didácticas, comunicacionales y digitales. Esta propuesta aconteció en el marco de la enseñanza virtual en el Nivel Superior, a causa del aislamiento/distanciamiento social, preventivo y obligatorio por Covid-19 durante 2020.

158. Enseñanza del dibujo técnico a mano alzada en el modelo de Enseñanza Remota de Emergencia en la Universidade Federal do Rio Grande do Sul en Brasil. Gilberto Balbela Consoni, Paulo Edi Rivero Martins, Adriana Eckert Miranda [Universidade Federal do Rio Grande do Sul | Porto Alegre - RS - Brasil]

Esta ponencia aborda la enseñanza del dibujo técnico a mano en el modelo de Enseñanza Remota de Emergencia (ERE) aplicado desde marzo de 2020 en la Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). La pandemia Covid-19 requirió la suspensión de las actividades presenciales, que migraron a un modelo con actividades sincrónicas (conferencias online) y asincrónicas (contenido offline en Moodle). La enseñanza de dibujo técnico en clase era estrictamente práctica y se caracterizaba por el asesoramiento individual. Esta ponencia explica cómo se presentó la asistencia y la ejecución de actividades prácticas en la enseñanza del dibujo técnico durante el ERE.

159. Ingreso a la universidad en la virtualidad. Analía Fabiana Curay Fernández [Universidad Nacional de San Luis | Villa Mercedes, San Luis]

En el marco del proyecto de investigación al cual pertenezco, se realizó una encuesta a docentes responsables de los cursos de ingreso de las carreras de Ingeniería Industrial, Técnico en Mantenimiento Industrial, Bromatología, Lic. En administración y Contador Público Nacional, en lo que refiere al cursado durante el periodo de pandemia, en aspectos relacionados con las metodologías, herramientas y didácticas utilizadas, comunicación y formas de evaluar. De los 4 docentes involucrados, se obtuvieron 3 respuestas. El objetivo del presente trabajo es transmitir estos resultados para que sean útiles en el diseño de nuevas estrategias didácticas para la mejora del proceso de enseñanza.

160. La Robótica Educativa en la planificación de los diseños del cuidado ambiental-CEA. Karina Sarro, Laura Hernández [Universidad Nacional de Moreno y Escuela Secundaria Politécnica de la Universidad Nacional de Moreno | Moreno, Buenos Aires]

La Robótica, es el canal motivador conjuntamente con el cuidado del ambiente. Este tipo de prácticas aporta lo significativo y enriquecedor que resultan para los proyectos mediante la implementación de la Robótica como herramienta tecnopedagógica, tanto para los estudiantes como para los profesores implicados. Debemos pensar que las Instituciones Educativas deben transformarse en un lugar agradable donde los alumnos se sientan a gusto, motivados y curiosos y, además, puedan disfrutar de los aprendizajes y conocimientos nuevos que en ella se transmiten, ya que esto resulta fundamental para el desarrollo de capacidades, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

161. Practike: Plataforma digital de recursos y materiales didácticos. Daniel Vega Yaguel [Instituto Profesional Santo Tomás | Valdivia, Chile]

Se presentará el diseño y desarrollo de una aplicación móvil multiplataforma que contiene recursos, materiales y dinámicas didácticas para el apoyo de la estimulación de los niños y las niñas de los primeros ciclos de educación parvularia y básica en el pensamiento lógico Matemático y el Desarrollo del Lenguaje. Este proyecto se inserta dentro de las actividades de vinculación con el medio e impacto hacia la comunidad, donde las y los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan productos innovadores que van en ayuda en la creación de materiales y recursos didácticos en un trabajo multidisciplinario con Ingeniería Informática y Educación.

162. Refritando un éxito: las 1001 versiones del Incredibox, programadas en Scratch. Maia Buligovich [MH | Argentina]

Soy fan de un juego y mis alumnos también: pasan los años y siguen fascinando y pidiendo usar el Incredibox. Pero ¿cómo? ¿jugar en clase? Jugar, y también pensar cómo podríamos programar nuestra propia versión. Y, en ese camino, aprender conceptos de diseño y programación. Incredibox es una aplicación para crear loops musicales, en la que podemos elegir distintos sonidos o melodías que serán ejecutadas por un equipo de personajes. Replicar este juego programando en Scratch implicó desglosar su funcionamiento, desarrollar imágenes o animaciones, grabar y samplear sonidos y melodías, dar forma a versiones personalizadas y testearlas entre pares.

163. Siete formatos de streaming en Twitch para la educación formal. Juan Manuel Maffei [Instituto Superior de Profesorado N° 3 "Eduardo La | Villa Constitución, Santa Fe]

Twitch permite conectar, de manera sincrónica, a creadores de contenido audiovisual con una gran cantidad de usuarios de manera simultánea y abierta. Dichos usuarios pueden retroalimentar al creador con texto o comandos a través de una sala de chat en tiempo real. El chat puede estar habilitado incluso cuando el creador

está desconectado. Los comandos pueden desencadenar acciones interactivas. En este trabajo se analizan distintos canales de Twitch y a partir de ellos se elaboran formatos aptos para aplicar en distintas etapas de los procesos de instrucción en la educación formal.

164. Simulador de Entrevistas de Trabajo para Personas con Hipoacusia (SETH). Nelba Quintana [Facultad de Informática | La Plata]

El simulador de entrevistas de trabajo para personas con hipoacusia (SETH) es un trabajo de tesis de la Maestría de Tecnología Aplicada a la Educación. Capacita a personas en general y con pérdida auditiva en particular en el desarrollo de habilidades blandas necesarias para enfrentar una entrevista de trabajo lo más exitosamente posible. En esta ponencia se presentarán los diferentes elementos de este simulador: los contenidos, las actividades propuestas, el diseño y las decisiones tomadas que adquirieron un papel importante en el desarrollo de la propuesta virtual.

[2.D] Creatividad en el Aula

165. Arquitectura: Asistencia & Contención. Liliana Ferrero, Alfredo Nicolás González [Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad Nacional de Tucumán | Tucumán]

Esta propuesta tiene como objetivo mostrar una de las prácticas educativas solidarias concebida como una extensión de la actividad docente y de investigación (comunicación institucional hacia la comunidad), realizada en el Taller de Proyecto Arquitectónico Interdisciplinario (FAU-UNT). Considera la Arquitectura en un Contexto Social como un continuo constructo de identidad. Propone repensar nuevas tipologías arquitectónicas que promuevan soluciones ante problemas no tan nuevos, con la elaboración de proyectos que responden a un programa: Centro de Asistencia y Contención Social para mujeres, en situación de vulnerabilidad. Entiende la Vulnerabilidad como un estado de desprotección social, económico y legal que acorrala a toda una franja social por lo que es necesario repensar la arquitectura, trasladar a las mujeres en ésta situación, del plano privado y al plano público, reinsertándolas en la comunidad.

166. Contribuição do curso Técnico em Computação Gráfica para a coleta seletiva em Porto Velho. Adriana Cordenonsi, Eliana Paula Callegari [Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia]

Este é um projeto interdisciplinar do curso Técnico em Computação Gráfica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia, envolvendo as disciplinas de Roteiro, Design de Produto 1, Design Gráfico 1, Animação, Ética Profissional e Cidadania e Orientação para a Pesquisa e Prática Profissional. Por meio deste projeto buscou-se, a partir de uma abordagem integradora, realizar atividades nas disciplinas ministradas no semestre de 2020.2 com o objetivo de criar soluções que contribuam com o trabalho realizado na Cooperativa CATANORTE, melhorando a divulgação

da coleta seletiva na cidade, incentivando a educação ambiental, para facilitar e melhorar as condições de trabalho dos integrantes da cooperativa. As atividades realizadas pelos alunos incluíram logotipo, toyart, materiais gráficos para mídias sociais, roteiro, animação e relatório do projeto.

167. Detectives de proporcionalidades. Adela Margarita Ortelli [Centro de Capacitación, investigación e Información Educativa (CIIIE) | Conesa y Sarmiento-Muñiz-Prov BS AS]

En este mundo contemporáneo con sus nuevas coordenadas, más que nunca, somos desafiados a ser creativos, a innovar, a salir de la zona de confort. ¿Nos permitimos hacerlo?, ¿buscamos en lo que nos rodea, como detectives los usos de la proporcionalidad para evitar suscribir-la sólo a fórmulas y cálculos sin significatividad para los estudiantes? El contexto nos ofrece múltiples y variados ejemplos para elaborar propuestas pedagógicas más ricas, utilizando la tecnología como una de las herramientas fundamentales, generando así un cambio en el abordaje de la proporcionalidad, en todos los niveles del sistema educativo. Un nuevo desafío para la escuela de hoy.

168. El Océano y el cambio climático. Análisis de las variaciones de la temperatura del Río de la Plata. Estela María Dominguez Halpern [Instituto Industrial “Luis A. Huergo” | CABA]

El presente proyecto tiene por objetivo analizar la vinculación del Río de la Plata con el Océano a través de información satelital relevando las variaciones en las temperaturas superficiales de estas masas de agua que producirían un efecto determinante en sus propiedades físico – químicas desencadenando un posible cambio o variación a nivel ecológico. Al proyectar algorítmicamente las variaciones de temperaturas relevadas podría analizarse el impacto del cambio climático en este estuario.

169. El Pensamiento Crítico en la enseñanza de las Ciencias Sociales. María Josefina Contreras Conde [Universidad de San Carlos de Guatemala | Guatemala]

El desarrollo del Pensamiento Crítico dentro de la enseñanza de las Ciencias Sociales implica un aprendizaje significativo mediante el diálogo, la curiosidad y manejo del conocimiento. El exponer a los estudiantes a la toma de decisiones, reflexiones y argumentaciones sobre algún fenómeno les permite analizar, sintetizar y aplicar el conocimiento para interpretar diferentes realidades. En conclusión el pensamiento crítico parte como una propuesta autorregulada y metacognitiva del dominio consciente de las habilidades que la persona tiene para su aprendizaje, por lo que al desarrollarla en las aulas genera y fortalece la responsabilidad social e individual.

170. Information Anxiety: saturación por exceso de información debido a la enseñanza en línea y el confinamiento. Mariel García Hernández [Universidad de las Américas Puebla | Puebla]

Debido a la crisis de salud mundial causada por el virus SARS-CoV-2 la educación en todos los niveles se vio forzada a migrar a una modalidad en línea. Esto provocó el uso de diversas plataformas por parte de alumnos y

docentes, que, a través del tiempo que se lleva de confinamiento, ha resultado en una saturación derivada de la enorme cantidad de información con la que se enfrentan alumnos y docentes. A través de esta ponencia se busca abordar este tema y exponer las afecciones que se han presentado por este fenómeno en la salud mental de alumnos y docentes.

171. La creatividad ¿se aprende?. Claudio Wertheim [FADU UBA]

Breve charla para mostrar al alumnado que la creatividad y la innovación no son sólo para unos iluminados. La creatividad se aprende y nosotros la enseñamos.

172. La programación didáctica en tiempos de virtualidad. Enzo Vieyra [UNSL]

La siguiente experiencia tiene como propósito dar cuenta lo desarrollado desde la cátedra Práctica IV: Didáctica y Práctica Docente en el Aula, perteneciente al Profesorado de Educación Especial, en época de pandemia. Por lo cual como futuros docentes deben tener presente que planificar es una tarea fundamental para sus prácticas pedagógicas; donde los docentes facilitan, organizan y aseguran un encuentro y un vínculo entre alumnos y el conocimiento. Sin lugar a dudas con la situación de pandemia vivida desde el 2020, se modificó abruptamente el encuentro presencial, viéndonos obligados a trabajar de manera virtual. Esto implicó recurrir a la utilización de plataformas virtuales, aplicaciones, grupos de WhatsApp, etc. Esto también se vio reflejado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

173. Pandemia y formación de docentes: multitextualidades y cibergéneros en Lengua y Literatura. Andrea Alejandra Steiervalt, Pablo Salinas [UdeSA TNC]

En respuesta a la pandemia causada por Coronavirus SARS-CoV-2, nuestro país dictamina el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio en marzo de 2020 por lo que la enseñanza y el aprendizaje mediado por tecnologías fue el modo de hacer posible los encuentros educativos. La interacción con multitextualidades y cibergéneros escasamente transitados con anterioridad por el estudiantado -e, incluso, por algunos docentes- impuso nuevos desafíos para enseñar y formarse como docente de Lengua y Literatura. En el trabajo caracterizamos las propuestas pedagógicas que, basadas en nuevas textualidades, dieron continuidad a la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina en un instituto del conurbano bonaerense.

Miércoles 29 de septiembre 2021

Turno tarde [C]: 17.30 a 19.30 hs

[5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

174. La brecha digital y sus consecuencias en el aprendizaje en un contexto de pandemia. Magali Ayelen Bringas, Vanina Pannucci [Universidad Scalabrini Ortiz | San Isidro]

En esta ponencia proponemos presentar las situaciones conflictivas que han generado la brecha digital en diferentes áreas de intervención psicopedagógica durante el

contexto de pandemia. El análisis se llevará a cabo a partir de la intervención de profesionales en una institución educativa y en un hospital municipal de la Provincia de Buenos Aires. La finalidad es evidenciar y analizar a partir de la experiencia profesional en diferentes contextos de intervención los efectos de la desigualdad en el uso de las tecnologías en relación al aprendizaje.

175. Caminos de innovación educativa: Entre pedagogías y nuevas tecnologías. Silvana Carnicero [Escuela Madre de la Misericordia | Avellaneda, Provincia de Buenos Aires]

Entendiendo la innovación como la búsqueda de soluciones a una condición que debe revisarse, consideramos la calidad educativa como una meta alcanzable sólo si repensamos nuestra educación con una mirada crítica en la cual viejas y nuevas pedagogías no sean mutuamente excluyentes, sino que ambas hagan uso de las nuevas tecnologías como un complemento fundamental para la alfabetización de los estudiantes en la era digital. Esta ponencia se basará en la práctica situada para resignificar nuestra tarea docente y potenciar la formación integral de nuestros estudiantes con propuestas didácticas enriquecedoras mediadas por nuevas tecnologías que desarrollen todo su potencial.

176. El Coaching Ontológico facilitando procesos de aprendizaje. Flavia Sarquis [I.S.F.S N° 104 | Quilmes Provincia de Buenos Aires]

El Coaching Ontológico trae consigo un nuevo lenguaje. Un nuevo modo de comunicación; un nuevo tipo de conversación. Escucha y lenguaje en sentido amplio poniendo el eje en el Ser Ontológicamente concebido. Del Ser al hacer en un genuino proceso de aprendizaje personal. Parte de la idea de que siempre “estamos siendo” y ocasionalmente “estamos haciendo”. Esta concepción nos vuelve seres en constante oportunidad de aprendizaje transformación y crecimiento personal desde el autoliderazgo y el desarrollo de la autonomía al aprender. En la educación este paradigma impacta directamente sobre la cultura escolar y el bienestar de docentes, alumnos y alumnas. Aprender a escuchar activamente, dar feedback, observar con múltiples lentes múltiples realidades en el aula, conversar desde un lenguaje que abre a la acción y la posibilidad; distinguir y gestionar emociones. Si estas son las vivencias y las experiencias en su formación como futuros educadores es esperable que a futuro se repliquen prácticas y escenarios similares. Los y las estudiantes disfrutaron de ello en su formación; los docentes como interpelados con nuevos interrogantes y desafíos

177. Estrategias y canales de comunicación. Experiencias en el aula virtual. Guadalupe Gorriez [Fac. de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo | CABA]

La propuesta está enfocada en las materias Seminario de Integración 1 e Investigación y Desarrollo 2 pertenecientes al área de Proyectos de Graduación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se han implementado tanto estrategias como canales de comunicación que han sido beneficiosos para el aprendizaje de los estudiantes. Una estrategia implementada fue la evaluación formativa. Particular-

mente la aplicación e intervención de la retroalimentación o feedback en el proceso de evaluación. El mismo ofrece al estudiante la posibilidad de reflexionar sobre su proceso de aprendizaje descubriendo e identificando sus fortalezas y debilidades. Observándose aprendizajes significativos. Los canales de comunicación han superado los límites de la clase virtual.

178. Gamificación y juegos serios en el aprendizaje de las matemáticas. Estudio multicaso de centros educativos de Italia. Javier Gil-Quintana, Viviana Malvasi [Universidad Nacional de Educación a Distancia]

Con nuestro estudio hemos querido evaluar el nivel de gamificación de las escuelas secundarias de segundo grado en Italia, específicamente en la asignatura de las matemáticas, y la utilización del juego serio del ajedrez como recurso para el aprendizaje de las matemáticas. Además nos ha parecido importante investigar sobre la relación adolescente-juego bajo muchos sentidos, ya sea en contextos formales o informales, o sea el juego utilizado por finalidad educativas o lúdicas, sean juegos digitales o no digitales. Hemos tomado en consideración la opinión de alumnos (cuestionarios) y docentes de matemática (entrevistas), para desarrollar una propuesta metodológica mixta.

179. Recuperar la humanidad y el alma en los espacios virtuales de aprendizaje. Ariel Khalil [Universidad de Palermo | CABA]

En los últimos dos años la humanidad ha experimentado cambios en forma repentina. La forma de comprar y acceder al entretenimiento, la elección de marcas, etc. Permanencia endógena de la familia en el hogar, sensación de aislamiento y soledad eran cambios que ya se insinuaban, pero la pandemia los ha acelerado de manera abrupta. La educación no ha sido ajena a estas modificaciones. El pasaje de la clase presencial a las clases virtuales posee ventajas que comparados con otros hemos no tanto. Por lo tanto, resulta imperioso recuperar algo que se considera esencial como lo es la humanidad y el alma de la clase.

180. Repensar la escuela a partir de un replanteamiento de la autoevaluación institucional. Alexis Moreira Arenas [Universidad de O Higgins]

Replantear la autoevaluación institucional, en un contexto complejo como el actual, puede contribuir a contextualizar y mejorar los procesos y resultados educativos, enfatizando las prácticas que se han relevado durante la pandemia, profundizando la participación de cada integrante de las comunidades educativas y fortaleciendo la colaboración y la innovación como medios que pueden aportar a la disminución de las brechas de aprendizaje. Llevar a cabo una autoevaluación institucional actualizada, puede ser un impulsor de la gestión educativa que permita las transformaciones que se requieren y requerirán.

181. Repensar la experiencia del aprendizaje. Gustavo Lento Navarro [Universidad de Palermo | CABA]

La educación formal estaría atravesando uno de los momentos más dinámicos y fluctuantes de estos últimos tiempos. Sociedad, cultura, medios y tecnologías im-

pactan directamente sobre el “core” de los intercambios simbólicos entre humanos. Re pensar los modos de pasaje de información de una generación a otra está dentro de la agenda que la docencia debe atender para establecer un “contacto” real y efectivo con los estudiantes. Re nombrar todo aquello que perdió sentido y “palabra” como impacto directo sobre la experiencia del aprendizaje. Volver a la poesía para salvar el lenguaje: ¿El mundo?

182. Transformar el ambiente emocional. Paola Judith Szerman [Jardín y Colegio Nuevo Mundo- Adrogué]

El hábito de hacer conscientes las emociones y visibilizar posibles causas y variables, constituye una poderosa herramienta de transformación en nosotros mismos, y también en el ambiente en que nos encontremos (familia, aula, empresa). Una experiencia innovadora de capacitación en habilidades socioemocionales para alumnos de secundario (realizada en modo presencial y también mediatizada por la tecnología). Una propuesta disruptiva, sostenible, y replicable en diversos ámbitos y edades. Una formación que incluye la adquisición del hábito de la reflexión sobre lo que sentimos y lo que nos sucede, tiene efectos contundentes en las personas, en sus relaciones y en sus producciones.

183. Trends Culture 2021 e Gestão de Mídias Sociais. Alessandro Mateus Felipe [Universidade Federal de Mato Grosso UFMT]

Este texto narra o mapeamento de tendências socioculturais e a apresentação ao longo da disciplina de Gestão de Mídias Sociais da Universidade Federal de Mato Grosso, nomeado como Trends Culture 2021. Como resultado, materializam-se seis eras, sendo elas: era da sustentabilidade urgente, era da representatividade, era dos afetos, era digital, era ageless e era do afro futurismo. À guisa de considerações, sublinha-se a relevância do entendimento de tendências na formação discente de um curso de Publicidade e Propaganda. Por fim, frisa-se a pertinência dada à atividade Trends Culture 2021, uma vez que é notório o estudo de padrões de comportamento para qualificar a assertividade das práticas publicitárias.

184. Un análisis de la interfaz de las plataformas educativas. Juan Manuel Maffei [Instituto Superior de Profesorado N° 3 | Villa Constitución, Santa Fe]

En la actualidad, existen muchas plataformas que permiten implementar propuestas educativas tanto para la educación formal como no formal. En este trabajo se realiza una caracterización de las plataformas más utilizadas como apoyo en procesos de instrucción a distancia y se analizan cuestiones como la usabilidad, los dispositivos técnicos y recursos necesarios para su utilización, la posibilidad de interacción con otros medios y las posibilidades de aplicación a distintos momentos de procesos de instrucción.

Jueves 30 de septiembre 2021

Turno mañana: 10 a 12 hs

[4.B] Espacio Colegios

185. Ciudadanía digital en la educación secundaria de la Provincia de Buenos Aires (Período 2012-2020). Transmedia y Materiales didácticos como espacios para su concreción. Natalia Corvalán [DGCyE]

El aumento de casos de explotación sexual infantil, el incremento de denuncias por Grooming, la difusión de contenido íntimo sin consentimiento, casos de Cyberbullying, Desinformación y el Cibercrimen fueron temáticas recurrentes en la agenda social y mediática durante la pandemia del Covid-19. En consecuencia, las comunidades educativas necesitaron de espacios de formación para la prevención, el cuidado de datos personales, alfabetización digital y uso responsable de Internet porque dichas vulneraciones de derechos se deben —en gran parte— a la participación plena en los entornos virtuales y a la carencia de habilidades en usos de la Ciudadanía digital. Este trabajo está orientado a analizar las formas en que “lo digital” se articula con la ciudadanía en términos de contenido curricular en la provincia de Buenos Aires en el contexto de la pandemia.

186. Competencias digitales: Estrategias de Programación y Robótica para el Nivel Inicial. Sol Volman [Colegio Grilli Canning | Buenos Aires]

Uno de los ejes del Nivel Inicial es el trabajo con los NAP (Núcleos de Aprendizaje Prioritarios), orientado a promover prácticas innovadoras e incorporar las tecnologías de la información y la comunicación a los procesos de enseñanza y aprendizaje y a la gestión institucional. Se compartirán estrategias plugged y unplugged para trabajar en las diferentes secciones del nivel inicial a través de experiencias prácticas presentadas en el sistema blended: clases presenciales y clases virtuales. Se abordarán temas como El reconocimiento de las TIC's como elementos distintivos e integrados en la realidad de la vida cotidiana —hogar, escuela y comunidad—, la utilización con confianza y seguridad de los recursos digitales propios para el nivel, la formulación de problemas a partir de la exploración y observación de situaciones de su cotidianidad.

187. Construcción de liderazgos de colaboración en tiempos de aislamiento social. Analía Magdalena Zaldua, Andrea Fernanda Medina Alderete [Colegio 13 Profesor Roberto Moyano]

El presente trabajo es producto de una reflexión conjunta entre las autoras, conductoras de instituciones educativas de nivel secundario, sobre la relevancia que requiere la construcción de nuevos liderazgos en nuestras instituciones escolares que incluyan al director y a varios integrantes de la escuela de cara al escenario que nos presenta el aislamiento social, preventivo y obligatorio por pandemia del COVID-19. Inferimos que la colaboración es un excelente mecanismo que nos permite conocer con mayor precisión a los equipos de trabajo, reducir las debilidades, incrementar las fortalezas, potenciar destrezas y ampliar las influencias del liderazgo,

así generar mejores resultados y arribar a los objetivos institucionales.

188. El liderazgo de los Equipos Directivos en el nivel Secundario. Silvana Moreno [Nuestra Señora de Luján]

La ponencia pondrá acento en el tipo de Conducción institucional de los Equipos Directivos en el nivel Secundario. Aportando líneas de análisis que permitan reflexionar respecto de la innovación en el ejercicio del rol directivo. Se orienta a un liderazgo institucional desde un marco de incertidumbre, articulando estrategias para favorecer la cultura colaborativa con el aporte de las tics y fuertes dosis de educación emocional. Se presenta el rol directivo como un coach.

189. Escuela secundaria: análisis de la comunicación en diferentes configuraciones culturales. Analia Errobidart, Marianela Recofsky, Juan Ignacio Palacio [Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Nacional Olavarría, Provincia de Buenos Aires]

Este trabajo se presenta desde un proyecto de investigación "Escuela secundaria, configuraciones culturales y aprendizajes significativos" que se estructura en dos grandes categorías: la comunicación y las configuraciones culturales en escuelas secundarias. Presentaremos dos instituciones con similitudes (trayectoria formativa, los cambios emanados de la legislación y la pandemia) y diferencias (pertenencia al sector público y privado, valoración de la identidad, descentralización y centralización de la comunicación). Analizaremos la comunicación social y pedagógica en cada una de ellas durante la pandemia, contemplando tres niveles de análisis: la organización, la enseñanza y los aprendizajes en el contexto de emergencia educativa del COVID-19.

190. Familia y escuela en tiempos de pandemia: estrategias de vinculación para el sostenimiento de la continuidad pedagógica de niños, niñas y adolescentes en edad escolar. Giuliana Castiglia, Gimena Inés Fernandez [Facultad de Ciencias Sociales. UNICEN | Ciudad de Olavarría, pcia. de Buenos Aires]

El presente trabajo toma como punto de partida la resignificación de los vínculos interpersonales e institucionales que suscitó la suspensión de las clases presenciales producto del avance de la pandemia de COVID-19 en Argentina. En este sentido, pretende recuperar las relaciones entre familia y escuela para el sostenimiento de la continuidad pedagógica, mediada o no por el uso de tecnologías digitales, de niños, niñas y adolescentes en edad escolar. Al mismo tiempo, dar cuenta de las diversas estrategias de vinculación utilizadas en establecimientos educativos de la ciudad de Olavarría, provincia de Buenos Aires.

191. Habilidades cognitivas en la investigación formativa de estudiantes de pregrado. Juan Martín Ceballos Almeraya [Colegio Mexiquense de Estudio Psicopedagógicos | Zumpango Edo de México]

La ausencia de conocimientos sobre investigación desde su proceso lógico, generó un proyecto institucional presencial que continuó en lo virtual, donde se diseña-

ron estrategias didácticas investigativas digitales (Drive como espacio virtual investigativo) para la construcción de un proyecto de investigación y la construcción de contenido, con la intención de desarrollar habilidades cognitivas como parte del aprendizaje para la vida. Los resultados han sido positivos, sobre todo, porque se han generado un total de 10 ponencias para su presentación en congresos nacionales e internacionales.

192. La salud de l@s docentes en el marco de la enseñanza digital. María Eugenia Corrarello [Instituto Leonardo Sworn]

El fin del estudio realizado fue poder visualizar el impacto de la pandemia y la enseñanza virtual en la comunidad educativa. La población estudiada pertenece a colegios privados de la ciudad de Buenos Aires.

193. Un camino hacia la construcción de liderazgos de colaboración. Analia Magdalena Zaldua, Andrea Fernanda Medina Alderete [Colegio 13 Profesor Roberto Moyano | Juana Koslay San Luis]

El presente trabajo es producto de una reflexión conjunta entre las autoras, directoras de instituciones educativas, sobre la relevancia que requiere la construcción de nuevos liderazgos en nuestras escuelas, que incluyan al director y a varios integrantes, de cara al escenario que nos presenta el aislamiento social, preventivo y obligatorio por pandemia del COVID-19. Inferimos que la colaboración es un excelente mecanismo que nos permite conocer con mayor precisión a los equipos de trabajo, reducir debilidades, incrementar fortalezas, potenciar destrezas y ampliar las influencias del liderazgo, y así generar mejores resultados y arribar a los objetivos institucionales.

[5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

194. Aprendizaje por proyectos y desarrollo de liderazgo, autonomía y ciudadanía global. Federico del Carpio [Belgrano Day School | CABA]

¿Cómo tomar en cuenta los intereses de los estudiantes para aprender un tema y desarrollar habilidades fundamentales para el siglo XXI? La preocupación por las consecuencias de la pandemia en sus compañeros motivó a las alumnas de Psicología a interesarse por la salud mental. Investigaron el tema con un objetivo claro: ser anfitrionas de un evento internacional para conversar con adolescentes sobre dicho tópico. Autonomía, liderazgo, empatía y ciudadanía global fueron algunas de las habilidades que desarrollaron y demostraron en el evento que coordinaron con más de 70 alumnos de todo el mundo.

195. Comportamientos disruptivos. Estrategias docentes en las aulas. Alejandra Hebe Filadoro [UNPAZ]

La pedagogía actual contempla clases inclusivas y participativas. La presencia de estudiantes con conductas disruptivas en las clases, cada vez son más frecuentes. Esto implica que los docentes debemos reaccionar activamente con intervenciones adecuadas, que propicien estrategias contemplando la individualidad, lo afectivo y las interacciones comunicacionales interpersonales.

Con el objeto de plantear propuestas ante las conductas disruptivas se darán respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué es un comportamiento disruptivo? ¿Qué estrategias podremos tener en cuenta en las clases? Palabras claves: Conducta disruptiva - La clase – intervención docente.

196. El arte como terapia para niños con trastorno de déficit atencional con hiperactividad (TDAH). Marcela Díaz Trincado [Explorando Emociones]

Investigación cuyo propósito fue diseñar un programa de intervención para niños de entre siete y ocho años con diagnóstico de TDAH. El resultado es un modelo que involucra a los niños con sus adultos significativos mediante un tratamiento bimodal casa-sesión. Contempla actividades artísticas como medio de expresión del mundo interno del pequeño y ejercicios de estimulación cognitiva de la atención a estímulos visuales y auditivos.

197. El liderazgo y la gestión educativa en tiempos de pandemia. Matías Igor Gutawski [Instituto Superior de Formación Integral (A-1444) | Ciudad de Buenos Aires]

Los escenarios actuales suscitan diversos interrogantes y propuestas de desarrollo en la gestión educativa. Desde hace 15 años, el Instituto Superior de Formación Integral (A-1444) promueve diversas ofertas educativas de nivel superior en la opción pedagógica a distancia. Teniendo en cuenta la Resolución CFE N° 346/18, “la educación a distancia supone un modelo de gestión institucional diferente al de la gestión de las instituciones de carácter presencial”. Por lo tanto, se describirá el modelo de liderazgo en la gestión institucional donde las TICs se constituyen en mediadores fundamentales del trabajo organizacional.

198. Estrategias y experiencias pedagógicas en la Práctica Profesional IV de los Profesorados de Educación Inicial y Primaria de la UNVIME en contextos pandemia. María Cristina Nieto, Claudia Marisa Bogino, Cristina Perez [Universidad Nacional de Villa Mercedes | Villa Mercedes (San Luis)]

La práctica profesional e investigación educativa IV de los Profesorados de Educación Inicial y Primaria de la UNVIME, aborda la problemática y reflexión que los maestros desarrollan en instituciones educativas. Las particularidades pedagógicas y didácticas demandan el dominio de saberes y habilidades digitales para que los practicantes emprendan desafíos que las dimensiones sociales y culturales exigen ante la situación de la segunda fase de la Pandemia por Covid-19. La misma irrumpe la práctica “in situ” presencial y atiende la complejidad procurando intervenciones transformadoras al interior de las salas, abordando estrategias que implican las modalidades virtuales / presenciales para trabajar micro-experiencias de prácticas docentes.

199. Estudiantes de turismo: opiniones sobre las asignaturas portugués e inglés. María Cristina González, Adrián Antignir, Tamara Szczupak [Facultad de Turismo y Urbanismo | Merlo San Luis]

La Facultad de Turismo y Urbanismo de la UNSL ofrece carreras de turismo, todas ellas contemplan el inglés

y el portugués. Este contexto dio lugar a un proyecto de investigación que pretende explorar los desafíos y posibilidades que plantea la enseñanza de estas LE en carreras de turismo de universidades públicas de Argentina para el desarrollo de la competencia comunicativa. Si bien el foco de la investigación está puesto en la enseñanza, lo que perciben los estudiantes es siempre relevante. Se realizó una encuesta a nivel local, herramienta que luego se aplicaría a gran escala. El objetivo es compartir los resultados preliminares.

200. Herramientas para la innovación educativa y la ludificación de la enseñanza. Luciana Rojas [ISFD N°19]

Ante el nuevo escenario científico, tecnológico y social la educación reconstruye su función, mientras intenta comprender y asimilar los cambios constantes. Hoy más que nunca es necesario diseñar ambientes educativos que otorguen significatividad pedagógica a las actividades lúdicas y planificar experiencias de aula diferentes a la didáctica tradicional para generar aprendizajes activos y participativos. Por ello en este espacio quiero brindar un recorrido por diferentes recursos para ludificar la enseñanza, repositorios de juegos y videojuegos y también dar algunas claves y herramientas para crear escape room educativos.

201. Las infancias, como sujetos de derechos y el rol de las instituciones. María Scianca [ISPI 4025]

La ponencia hace foco en las infancias como sujetos de derechos, un recorrido desde la legislación, pasado y presente del rol de las instituciones al momento de garantizar derechos.

202. Oralidad en la evaluación de matemática en la universidad. Mario Garelik, María Florencia Acosta [Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas - Universidad Nacional del Litoral | Santa Fe, Santa Fe. Argentina]

El trabajo se enmarca en un CAI+D 2020 que analiza el uso de distintos recursos lingüísticos, entre ellos la oralidad, en los procesos de enseñanza y aprendizaje en años iniciales de ingeniería. La situación imperante a nivel mundial produjo la abrupta irrupción de la virtualidad en las prácticas de enseñanza. En este marco, la oralidad cobra relevancia en la evaluación de asignaturas de matemática del primer año de las carreras de ingeniería de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas de la UNL. Su implementación en coloquios permite dar cuenta de la adquisición aprendizajes con vistas a la nueva normalidad.

203. Potenciando la transferencia y la evocación al aprender gramática inglesa. Edith Elizabeth Luna Villanueva, María Celeste Arias, Walter Dario Palavecino [Universidad Nacional de Catamarca | San Fernando del Valle de Catamarca]

En esta ponencia se describen experiencias de tres espacios curriculares del área inglés, en contextos diferentes, donde se identifican instancias de transferencia al estudiar particularmente la gramática inglesa. A los diferentes ejemplos propios de la asociación entre el español y el inglés, se suman recuerdos en torno a con-

tenidos significativos y modos de enseñar y aprender. Todo esto se capitaliza en un ambiente ameno que fomenta que lo aparentemente poco propicio en el proceso de aprender -la transferencia negativa y el error- sean oportunidades y no posibles obstáculos para los nuevos aprendizajes.

Jueves 30 de septiembre 2021
Turno tarde [A]: 12.30 a 14.30 hs

[1.H] Entornos digitales y tecnologías

204. Aplicación de herramientas digitales para la formación en competencias. Jorgelina Cecilia Nadal [Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Region I Concepción del Uruguay-Entre Ríos-Argentina]

La intención de la propuesta es el desarrollo de un modelo educativo basado en cuatro pilares principales, los recursos de aprendizaje, el tutor, la evaluación continua, el profesor especialista. Los recursos de aprendizaje se centran en las actividades, las TIC y el desarrollo de algunas competencias genéricas y otras tantas específicas en el nivel más básico, dado que los cursantes pertenecen al primer año de la carrera y al primer cuatrimestre. El profesor especialista y el tutor guían el abordaje de los contenidos mínimos y ayudan a los estudiantes hacia un saber ser, saber hacer con responsabilidad y compromiso hacia un objetivo de aprendizaje. El objetivo de aprendizaje es consensuado en términos generales cumplimentando los requerimientos académicos requeridos para alcanzar los créditos de aprobación.

205. Aprendizaje basado en proyectos en la universidad. María Belén Martínez [Universidad de Río Negro | Río Negro]

Trabajar de manera colaborativa ha sido un gran desafío en el contexto durante la pandemia. Para poder lograrlo, desde la cátedra de inglés 3 de la carrera de Criminología de la UNRN se propuso una metodología de trabajo que rompiera con los esquemas de aislamiento: el aprendizaje basado en proyectos. Esta experiencia fue llevada a cabo de manera completamente virtual, lo cual requirió una adaptación curricular y una nueva mirada sobre el trabajo en equipos. Los resultados han sido reveladores para los estudiantes ya que, en un contexto adverso, lograron cumplir el rol de futuros criminólogos y ejecutar diferentes propuestas la resolución de problemas reales que tuvieron un impacto real en la sociedad.

206. Aprendizaje mediante la virtualidad en estudiantes universitarios. Elena Petterson, Matías Denis [Universidad Autónoma de Encarnación | Encarnación - Paraguay]

Mediante una investigación realizada con los estudiantes de una universidad de Paraguay acerca de las competencias en TIC y los recursos tecnológicos disponibles para los procesos de aprendizaje en modalidad virtual, se determinó que estos poseen un nivel de manejo básico en cuanto a herramientas y dispositivos digitales. También, se identificó que existe un desconocimiento parcial en cuanto a las potencialidades que estas herra-

mientas tienen, además de identificar que existe cierta confusión en cuanto a las modalidades de aprendizaje online y combinadas, impidiendo explotar al máximo las funcionalidades que dichas herramientas mencionadas poseen para el aprendizaje.

207. Desarrollo de habilidades a través de juegos digitales. Exequiel Rodríguez Ezcurra [Circus Edu | CABA]

Se trata de una herramienta de éxito mundial de origen Israelí, nacida de la mano de ajedrecistas y pedagogos. Se buscó llevar los conocimientos y recursos del juego, para desarrollar habilidades socio-emocio-cognitivas, necesarias para esta nueva era. Mucha diversión, practicidad, simpleza, experiencia y profundidad en una sola herramienta.

208. Ecosistema digital de aprendizajes: Propuesta para la asignatura de Historia en el nivel medio. Fabio Guzmán [Escuela Técnica N°32 General San Martín | CABA]

El término de ecosistema se define como un conjunto de relaciones entre seres vivos y el medio natural, donde se llevan a cabo interacciones complejas. En el ámbito educativo este término cobra relevancia para ser aplicada al diseño de intervenciones en la educación en línea en la enseñanza de la disciplina Historia. Existen una gran variedad de herramientas y plataformas para estructurar un ecosistema digital de aprendizajes para enriquecer y dinamizar el aprendizaje.

209. Espacios de aprendizaje en el aula virtual. Claudio Alessio [Universidad Nacional de San Juan]

Los espacios de aprendizaje están asociados al aspecto físico, este enfoque ha permitido desarrollar maneras innovadoras de ofrecer oportunidades de aprendizaje cohesionando diversas experiencias educativas y facilitando el desarrollo de habilidades. El aula virtual por su parte parece destinada a una práctica expositiva y centrada en el docente. Sin embargo, es posible plantear el ámbito virtual como espacios en los que se puede organizar experiencias de aprendizaje diversas. Algunos de estos espacios son el taller, la exposición, la consulta, la lectura compartida. Cada espacio virtual se caracteriza por una serie de actividades y posibilidades realizadas por los participantes del aula virtual.

210. Experiencias de enseñanza musical online: arquitectura de un método. Matías Tozzola [Escuela de Música N° 10]

Enseñar música a distancia suscita una multitud de complejidades donde se mezclan lo espacial, los canales de comunicación y las relaciones domésticas/laborales. En este sentido, el buen uso de las herramientas que nos ofrece la tecnología puede ayudarnos a enmarcar la docencia en un espacio propio y delimitado. La presente exposición lejos está de pretender una solución práctica definitiva ni de entrar en reflexiones abstractas, sino más bien busca dar cuenta de la experiencia personal como profesor de materias musicales individuales y grupales, compartir estrategias y problematizar puntos de conflicto que al día de hoy siguen siendo de difícil solución.

211. Implementación de las videoclases en las Escuelas de la Universidad Nacional del Centro de la provincia de Buenos Aires en el contexto de pandemia 2020. Sergio Magallanes [Facultad de Ciencias Sociales UNICEN]

Este trabajo pretende dar cuenta de los procesos adaptativos que se sucedieron en las prácticas de enseñanza-aprendizaje en el uso de las videoclases en el primer cuatrimestre del 2020 en la Escuela Nacional Adolfo Pérez Esquivel (ENAPE) de la ciudad de Olavarría y la Escuela Nacional Dr. Ernesto Sábato (ENES) de la ciudad de Tandil, pertenecientes a la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN), Argentina.

212. La enseñanza con TD: asignaturas científico prácticas. Eduardo Roberto Díaz Madero [Universidad de la Ciudad de Buenos Aires | Ciudad de Buenos Aires]

Explicar física con diseño de experiencias a distancia marca a las claras un desafío: estudiantes y alumnos no poseen sus kits. ¿Entonces? ¿No podemos aprender experiencias de física? La clave: los criterios científicos ordenan el desarrollo de competencias docentes con experiencias simples. ¿Problemas? ¿Desafíos? ¿Limitaciones? Todas cuestiones que la educación a distancia puede resolver o casi.

213. Placas ESP8266 y ESP32, una alternativa a Arduino para la Robótica Educativa. Flavio Fabian Espeche Nieva [Capacitador Independiente]

Las placas Espressif ESP8266 y ESP32 en los últimos años han ganado notoriedad. Sus características técnicas, su relativo bajo costo y la posibilidad de ser programadas utilizando las mismas interfaces y lenguajes que Arduino o eligiendo muy eficaces alternativas a éstas, tales como PlatformIO y microPython, las hace ideales para el desarrollo ambiciosos proyectos en el aula y/o espacio maker, ya sea en el ámbito de la robótica educativa o el de la formación profesional.

[5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

214. Comunidades de aprendizaje en micro cápsulas conectadas: rostros y voces del panel de la virtualidad. Cristina Amalia López [Universidad de Palermo]

Reflexionar sobre lo que nos ha ocurrido en Pandemia a quienes enseñamos, nos lleva a imaginar un escenario innovador para nuestras clases a partir de la aplicación de nuevas herramientas que fuimos aprendiendo sobre la marcha. La Escuela era un todo, como concepto de edificación y punto de encuentro de espacios comunes y nos dimos cuenta que la Escuela somos Nosotros que damos vida a la estructura, disfrutando de un lugar de socialización tan valorado. El Aula Virtual es como el panel de abejas, las micro cápsulas conectadas son las ventanas activas del aprendizaje colectivo, enhorabuena por la tecnología que llegó para quedarse convirtiéndonos en Comunidades de Aprendizaje.

215. Cuando la transformación educativa implica un cambio individual y sistémico. Hacia una tecnología de la gestión. Mariano Peltz [ENS Nº 2 Mariano Acosta | Balvanera]

Para que la transformación se haga efectiva se deben aunar propuestas institucionales, distritales y ministeriales que respondan tanto a las demandas sociales y culturales como así también al diseño e implementación de una formación integral que comience con los directivos y docentes, y alcance a toda la comunidad. El cambio individual y el cambio sistémico se encontrarán entrelazados cuando fundemos una Tecnología de la Gestión que desarticule los aspectos estructurales de la escuela tradicional. Para ello resultará fundamental, siguiendo la línea de pensamiento de Fullan (2017), aplicar una metodología de aprendizaje profundo cuyo eje principal consista en reconocer a la pedagogía como la conductora, y a lo digital como el acelerador.

216. De patrones naturales y mecánicos a formas arquitectónicas. María Jimena Berezovsky [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - UNC | Córdoba, Argentina]

La presente ponencia se enmarca en un trabajo de investigación en curso “Órdenes geométricos y trasdisciplina en la generación de la forma arquitectónica contemporánea” que apunta a precisar estrategias que aporten a la generación del orden geométrico desde las perspectivas y los enfoques de otras disciplinas. La transferencia de estos conocimientos da lugar al desarrollo de exploraciones y sistematizaciones que se ejecutan en el ámbito académico de la carrera Arquitectura, cátedra Morfología IIB, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Estos ejercicios proyectuales-académicos son nuevos puntos de partida del proceso diseño, y desde una mirada lúdica, permiten aproximarse al desarrollo de mismo.

217. Desenvolvimento de material didático digital para apoio ao ensino de alunos maduros no PROEJA/CTISM. Lubia Telma Garcia Wustrow Souza [UFSM]

Este estudo foi desenvolvido junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Colégio Técnico Industrial da UFSM, Mestrado Acadêmico, com linha de pesquisa em Inovação para Educação Profissional e Tecnológica. Apresentou como objetivo geral desenvolver material didático digital para o apoio ao ensino na educação de alunos adultos inseridos no ensino profissionalizante: EJA EPT (PROEJA). Um objetivo específico foi discutir as contribuições e impactos destes materiais didáticos digitais no aprendizado do aluno adulto inserido nesta modalidade de ensino, diante das lacunas deixadas em sua educação no transcorrer do tempo, na história da educação brasileira. A presente pesquisa foi dedicada à concretização do projeto de um site e, principalmente, de materiais didáticos digitais em apoio aos professores PROEJA.

218. La diversidad de recursos para una diversidad de alumnos: hacia un trabajo interdisciplinario. Marta Emilia Sanchez de Arias [Instituto de Educación Superior N° 6040]

Atendiendo a la gran diversidad que presenta el alumnado del Instituto de educación Superior de Vaqueros, en cuanto a las biografías escolares, perspectivas e intereses, requerimientos, procedencias y culturas; diversidad que el docente debe transformar en riquezas, considerando y respetando las diferencias y potenciando sus capacidades. La interdisciplinariedad, como proceso en el que intervienen dos o más disciplinas del conocimiento que conforman un plan de estudio y cuyo objeto es generar nuevas formas, para solucionar problemas de manera sistemática. Desde este enfoque se enfatiza en que los formadores contribuyan a establecer la importancia e integración entre las diversas disciplinas, de manera que el futuro docente pueda construir interrelaciones, desdibujar los límites disciplinares, y comprender la realidad educativa en su carácter multi-dimensional y complejo.

219. La evaluación en la educación en línea para las Ciencias Sociales. Fabio Guzmán [Escuela Técnica N°32 General San Martín | CABA]

La instancia de evaluación, es una parte fundamental en la enseñanza. Por lo cual brinda información valiosa sobre los aprendizajes alcanzados y la concreción de los objetivos de la planificación didáctica. En la educación en línea permite potenciar otras formas de evaluar, con tiempos, lógicas y recursos diferentes a la educación presencial. En este ensayo se exploran algunas reflexiones de las posibilidades y las limitaciones de la evaluación en contextos virtuales para la enseñanza de las Ciencias Sociales.

220. La experimentación audiovisual en clases remotas. Eleonora Vallazza [Universidad de Palermo]

En un contexto complejo atravesado por la pandemia actual, las planificaciones académicas de muchas materias sufrieron fuertes modificaciones. En la presente ponencia se reflexiona sobre la materia: Dirección de Arte Audiovisual 2 y la incorporación de ejercicios de experimentación audiovisual como parte del desarrollo pedagógico.

221. Lego arquitectural. Germán Darío Rodríguez Bote-ro [CineditARQ | Bogotá, D.C.]

Estos apuntes compendian una pequeña parte de una considerable cantidad de material educativo acumulado acerca de una herramienta de diseño que nos hemos dado en llamar “lego arquitectural”, y que contempla una estrategia metodológica de aproximación a la arquitectura atravesando un proceso que va desde el análisis hasta el proyecto. Surgen tras haber ejecutado una serie de ejercicios académicos que más allá del cumplimiento de un sumario consignado en el programa de cualquier asignatura en la que estos tuvieron lugar, dejaron tras de sí un importante cúmulo de reflexiones en torno a aspectos que resultan determinantes en la génesis del proyecto de arquitectura. Se busca aquí condensar dichas reflexiones estableciendo un diálogo permanente

con ciertas disertaciones teóricas que se abordarán de manera sintética a lo largo de este trabajo.

222. O conceito de Upcycling inserido na metodologia do Design de Moda. Hemilly Brugnara Lara [CEFET-MG (Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais)]

O projeto trata-se de parte de uma pesquisa de Mestrado em Design de Moda com foco em reciclagem de peças de vestuário. Nela foi estudado o conceito de Upcycling e sua aplicação em metodologias de criação de vestuário. Upcycling é um termo em língua inglesa que quer dizer “reutilização”. O objetivo da pesquisa foi encontrar uma forma de inserir este conceito nos processos de criação para que os alunos do curso de Design de Moda possam ter mais facilidade e praticidade nos projetos que envolvem reciclagem, reutilização e reaproveitamento de resíduos têxteis, ou, peças de vestuário prontas, que de outra forma seriam descartadas.

223. Reflexiones en torno al lenguaje inclusivo. Vanesa Bouza, Maria Martha Villaba [UBA y D.G.C y E | CABA y Pcia de Buenos Aires]

A partir de debates surgidos en aulas de escuela secundaria respecto a la emergencia, uso y pertenencia del lenguaje inclusivo, nos propusimos reflexionar sobre algunos puntos que creemos de interés y relevancia: la posibilidad de construir nuevas miradas al respecto y de problematizar las existentes; la importancia de trabajar con nuestros estudiantes en torno al análisis sobre el modo en que nos comunicamos; el lenguaje comprendido como constructor de identidad propia y de la otredad socialmente existente; el enfoque performativo que el dictado de la ESI puede otorgar desde la perspectiva comunicológica; entre otros. Expondremos experiencias áulicas en las que el intercambio entre estudiantes y docentes pudieron dar cuenta de dinámicas comunicativas verificables en la realidad social actual.

Jueves 30 de septiembre 2021

Turno tarde [B]: 15 a 17 hs

[1.I] Entornos digitales y tecnologías

224. El Jardín de Infantes tiene aulas virtuales. Gloria Pino, Eugenia Negreira, Antonella Costantino [Instituto Cervantes de Boulogne | San Isidro, Boulogne]

La pandemia generó una aceleración de la integración de las TIC en todos los niveles y en todos los espacios curriculares, el Jardín de Infantes no escapó a ello, los directivos y las maestras jardineras doblaron sus esfuerzos en sumar herramientas tecnológicas a sus procesos de enseñanza y aprendizaje. En esta ponencia mostraremos cómo el Jardín de Infantes Sancho Panza del Instituto Cervantes de Boulogne, se integró al campus virtual que ya tenía el colegio para el nivel secundario. El objetivo de incorporarse a la virtualidad en dicho entorno, le permitió dar a su nivel una mirada institucional y potencial en un mismo lugar a la vista de toda la comunidad educativa todo el trabajo desarrollado por la maestras y maestros. Las aulas virtuales son la columna

vertebral del trabajo metodológico que desarrollan las maestras, hasta hoy en día, que tenemos una semipresencialidad.

225. Estrategias metodológicas en contexto de pandemia. ¿Instagram para enseñar en la escuela secundaria?. Dayana Evelin Paz Zalazar [Universidad Nacional del Comahue]

A partir de la pandemia del Covid-19 las escuelas se cerraron materialmente para introducir de manera más o menos “obligada” nuevos sentidos sobre la enseñanza y el aprendizaje. En este contexto, los saberes didácticos que los docentes desarrollaban en sus aulas se vieron alterados por la crisis, lo que permitió a su vez reconfigurar sus prácticas. Se intentará analizar el uso Instagram para la construcción de aprendizajes significativos a partir de narrar una experiencia educativa desarrollada en una escuela de Neuquén Capital, aportando al análisis diversos autores expertos en el campo de la didáctica y de la tecnología educativa respectivamente.

226. Formación de Formadores: El modelo TPACK para la integración tecnológica. Cynthia Faerna [ISP Dr. Joaquín V. González]

El 2020 supuso un desafío para los docentes al tener que convertir el aula física en virtual. Este emergente posicionó a la tecnología en el centro del acto educativo, tanto para comunicarnos con los estudiantes como para planificar, desarrollar y evaluar los contenidos a enseñar. El modelo TPACK se basa en tres pilares fundamentales: tecnología, pedagogía y conocimiento; no pensados individualmente, sino comprendiendo cómo interactúan entre sí y en contexto, para lograr una enseñanza efectiva con tecnología. En este encuentro hablaremos sobre cómo se puede enfocar la capacitación docente para el desarrollo de saberes tecnológicos y pedagógicos del conocimiento.

227. Los escenarios duales y el derecho humano a la conectividad. Mariana Bavoleo [Universidad de Palermo | CABA]

¿Nuevas aulas y espacios? ¿Apostar a un cambio que trascienda y perdure? Multiplicar materiales, reemplazar lo analógico por lo digital, cambiar pizarrones por pantallas, no resolverá el problema de producir nuevas experiencias de escolarización ni la generación de las capacidades necesarias para el desempeño futuro, si no se contemplan las condiciones de acceso y las potencialidades específicas de los nuevos dispositivos y lenguajes.

228. Los recursos educativos digitales en la enseñanza del diseño. Sandra Altamirano, Alejandra Martínez [Universidad Autónoma de Nuevo León | Monterrey, N. L. México]

La creación de recursos educativos digitales en la enseñanza del diseño, es una actividad cada vez más importante, puesto que la presencia de la tecnología, las redes sociales y las plataformas de streaming van generando cada vez una mayor necesidad de establecer conexión con estos medios, para lograr un acercamiento más directo con el estudiante y con otros contextos que le permitirán lograr un aprendizaje más completo. Este es el

caso del canal de Youtube Hola! Todo es Diseño, creado con fines de investigación educativa y que ha generado muy buenos resultados entre una comunidad estudiantil de diseño en México.

229. Ludificación colaborativa y educación virtual en la posemergencia. Verónica Rafaelli [UNLP, UCALP, UCAECE, Instituto J. N. Terrero]

El proyecto educativo virtual nacido para satisfacer las necesidades de los procesos de enseñanza y aprendizaje en emergencia bajo ASPO/DISPO ha evolucionado en un camino de progreso vertiginoso desde los primeros intentos comunitarios de virtualizar(nos) hasta una expansión y especialización de las competencias pedagógico-didácticas digitales que no habríamos podido prever hace pocos años. Con la esperanza de un pronto fin de la emergencia sanitaria y el retorno a una normalidad superadora, nos repensamos hoy en vista de nuevos contextos mixtos que en el mañana se nutrirán de nuestras reflexiones y experiencias. En este sentido, es imperativo seguir contemplando la creación de lazos socioafectivos motivantes y sustentables entre participantes del convivio educacional: las herramientas digitales para la ludificación colaborativa en entornos de educación virtual serán un recurso motivador hacia la interacción como construcción colectiva y comunicativa de aprendizaje social en las aulas de lenguas extranjeras aplicadas a la formación profesional.

230. Realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV) en las aulas de inicial y primaria: experiencia de formación para futuros maestros. María Isabel Salinas [Universidad Católica Argentina]

La experiencia se realizó en el Taller de Comunicación II de los Profesorados de Educación Inicial y Primaria (Departamento de Educación, Universidad Católica Argentina), dictados con el Modelo de Aprendizaje Inclusivo y Efectivo (AIE) de formación por aptitudes (capacidades profesionales complejas, que articulan conocimientos, habilidades, actitudes y valores). La secuencia didáctica fue asincrónica y desarrolló las aptitudes de conceptualización y gestión efectiva para la enseñanza con RA y RV: apropiación del marco teórico a través de video cápsulas; análisis de experiencias reales; creación de códigos QR; exploración de la app Quiver; planificación de secuencias de aprendizaje con RA o RV.

231. Salas virtuales en Hubs: pedagogía de paz en Colombia. Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lnawa Martínez Flórez [Sueños con la Paz | Colombia]

Colombia se ha visto históricamente afectada por el conflicto armado y una de las formas en las que se puede contrarrestar esta violencia es visibilizando experiencias colaborativas en pedagogía de paz. Los entornos digitales abren la posibilidad de gestar espacios para generar galerías interactivas utilizando la herramienta Mozilla Hubs. De esta manera el diseño y la creatividad convergen dentro del proyecto “Sueños con la Paz”, posibilitando nuevos espacios de interacción y creación de habitantes de poblaciones apartadas del país, como Sipí (Chocó), Tumaco (Nariño), Merizalde (Valle del Cauca) y un estudio de caso en la localidad de Fontibón de Bogotá.

232. Saquen una cámara, tienen parcial. Edith Elizabeth Luna Villanueva, Cecilia Carabajal, Evelin Stefania Rivero [Universidad Nacional de Catamarca | San Fernando del Valle de Catamarca]

La enseñanza remota hizo tambalear prácticas tradicionales y motivó cambios profundos, a los cuales, la evaluación en el nivel universitario no fue ajena. La presente muestra experiencias al momento de evaluar parcialmente en dos espacios curriculares del Profesorado de inglés de la UNCa. Se mudó de la presentación de textos escritos (documentos, presentaciones en PPT o prezi) al empleo del lenguaje audiovisual para la producción de videos, aprovechando la destemporalización de las TIC, las mayores competencias digitales de alumnos y docentes y el uso de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de las cátedras.

233. The Big Bang Maker. Nadia Mir, Flavio Espeche Nieva, Pablo Sanyán [NAMBOT y Red CreAr C.F.I.]

La importancia que los espacios tecnológicos comenzaron a tener durante la última década, generó un debate sobre las nuevas realidades socio-educativas. La creación de ecosistemas que abran la puerta a un aprendizaje innovador y disruptivo fue y es una deuda con nuestra comunidad. Gracias al interés de referentes tecnológicos y visionarios de la nueva industria moderna, nacieron distintas políticas económicas y educativas que apuntan a un objetivo claro: el fortalecimiento de la industria. Estos semilleros de transformación y apoyo no tardaron en proporcionar sus primeros resultados: Espacios Maker con actividades para todas las edades, escuelas públicas y privadas con Aulas Maker y, por si fuera poco, emprendimientos que anhelan ser parte de las flamantes empresas unicornio de Argentina. El Big Bang Maker permanece y nos permite soñar en grande.

[2.E] Creatividad en el Aula

234. Aprender dramatizando. Marcelo Lalli [Universidad de Palermo | CABA]

Tras observar falencias de discurso en los estudiantes de Cine, se propone una metodología basada en la teatralización de los conceptos para su acceso y discusión lúdica. Los estudiantes deben realizar un guion breve en la asignatura Guion Audiovisual. Así, crear personajes que dialoguen por mensajes de WhatsApp dramatizando conceptos teóricos. Estos diálogos se implementan solo con texto escrito creando el perfil y el tono de los personajes a través de la expresión de sus disertaciones. Deben sumar un narrador de acciones y de contexto como referencia espacio temporal. Novelas epistolares y bibliografía de narrativa audiovisual, son complemento del proyecto áulico.

235. Creación de actividades con Pixel Art utilizando Hojas de Cálculo de Google Spreadsheet. Cinthia Corica [Labot Argentina]

Como docentes, siempre queremos innovar en nuestras propuestas y buscamos ofrecerles múltiples actividades transformadoras a nuestros alumnos/as. Conoceremos como crear una actividad interactiva tomando como recurso el Pixel Art. De acuerdo con la actividad pro-

puesta, a medida que vayan completando los cálculos matemáticos, el verbo o sustantivo en una oración, al dar una respuesta correcta frente a una pregunta; se irán descubriendo pixeles (cuadrados) que formaran un dibujo diseñado con la técnica de Pixel Art. De esta manera, también estaremos abordando el sistema de código binario, que es el lenguaje en el que se comunican las computadoras, siendo representado por series de 0 (cuadrados en blanco) y 1 (cuadrados de color).

236. Gimnasio creativo. Carolina García Castellanos [Fundación Universitaria Comfenalco Santander]

Es un espacio dentro de los ambientes académicos en el programa de Tecnología de diseño en comunicación visual de la Fundación Universitaria Comfenalco Santander de Colombia, extracurricular con el semillero de investigación Espiral. Tiene el propósito de realizar ejercicios prácticos con técnicas creativas para desarrollar en los estudiantes procesos de creación y pensamiento divergente con resultados significativos a través de una participación individual y grupal. De esta manera se desarrollan conceptos que conlleven a ideas diferenciadoras en la solución de problemáticas visuales en el quehacer del creativo.

237. La WEB 4.0 – Apoyo para las clases en tiempo de virtualidad. Karina Tusar [Universidad de la Cuenca del Plata | Corrientes]

El paso abrupto de las clases presenciales a las clases virtuales, con docentes que no estaban formados para formados para las clases en esta última modalidad, generando un tiempo de incertidumbre y hasta de angustia al no saber cómo hacer para llevar a cabo las clases en esta modalidad totalmente nueva, tanto para los estudiantes y los docentes. Las estrategias y metodologías aplicadas en este sentido han llevado a que los docentes recurran a su creatividad apoyados en el uso de la tecnología y puntualmente en la WEB 4.0.

238. Mundo Virtual y Educación Inclusiva. Grecia Guillen [Instituto Pedagógico de Caracas | Venezuela]

Es imprescindible reconocer la creación de un mundo virtual en el cual de diferentes formas todo el colectivo: socializa, opina, discute, colabora y adquiere información, por lo cual se requiere transitar de forma armónica hacia un nuevo paradigma educativo inclusivo y contextualizado, con la intención de propiciar el desarrollo de las competencias necesarias para la integración productiva de los educandos en un sistema globalizado orientado hacia un enfoque significativo, participativo, empático y crítico, requiriendo no solo la formación de los aprendices sino de los propios docentes como operacionalizadores de este nuevo modelo educativo.

239. Preguntar o preguntarse...esa es la cuestión!. Sabrina Celeste Improvola [Northfield School sede Nordelta | Tigre]

En el imaginario social, la física y la química suelen aparecer como disciplinas arbitrarias, 'ciencias duras' que están ajenas a los intereses de nuestros estudiantes. Es claro que, la mera transmisión de fórmulas, leyes, ejercicios y la realización de experiencias de laboratorio pautadas influyen esta concepción. En este sentido,

la experiencia de aula propuesta busca desarrollar otras formas de pensar, hacer y comunicar Ciencias. En la misma, se parte del desarrollo propio por parte de los estudiantes de preguntas investigables e hipótesis, la formulación del diseño de la experiencia, y por último, la comunicación de resultados a sus compañeros en forma de conversatorio.

240. Recursos para la revinculación de jóvenes a la vida escolar. Nahuel Sastre, Micaela Sevilla, Micaela Fleseriu [Universidad Nacional de San Isidro Scalabrini Ortiz | San Isidro]

En esta ponencia queremos compartir propuestas y recursos para la revinculación de los niños y niñas con la vida escolar, con los y las docentes y sus pares, luego del período de ASPO y DiSPO. Buscamos aportar herramientas para el abordaje de esta nueva realidad educativa: Juegos, actividades, formas de inclusión de nuevas tecnologías y nuevas formas de organizar los espacios y los tiempos, adaptadas a los protocolos vigentes de cuidado por el COVID 19.

241. Remixar: cómo generar nuevas propuestas para abordar la evaluación. Cristina Prado Juan [Instituto La Salle]

Día de evaluación: estudiantes con nervios, olvidos y las mismas consignas para todos. Les propongo dejar atrás estas imágenes y convertir a la evaluación en una instancia en donde los estudiantes puedan poner en práctica lo aprendido, trabajen colaborativamente resolviendo problemas y contemple lo heterogéneo de nuestras aulas.

242. Taller de Dibujo y Diseño: La experimentación gráfica y real. Justina del Valle Salas [UNLAR | La Rioja]

Al abordar el Taller de Dibujo y Diseño, hemos llevado el boceto a la experimentación gráfica y real, donde los alumnos pueden visualizar la real escala de cada Obra de Arte, tomando posturas de acciones abstractas, gestuales y figurativas, enfatizando el ejercicio de la experimentación en diversos soportes y materiales.

243. Transmutar los juegos de mesa: Una propuesta desde Historia. Antonella Rivero [Instituto Buenos Aires | Isidro Casanova]

Los juegos de mesa formaron parte nuestra infancia. ¿Por qué no invitar a nuestros/as jóvenes a jugar nuevamente? En esta oportunidad se hará referencia a una propuesta de trabajo para estudiantes de Historia de 5° año. La misma consiste en la confección de un juego de mesa sobre una temática curricular. A fin de transmutar los juegos de mesa tradicionales se incorporan en el tablero códigos QR que nos invitan a resolver los desafíos propuestos por nuestros/as estudiantes. Visualizar un video, postear un comentario o resolver la consigna definirán nuestro avance o retroceso en los casilleros.

Jueves 30 de septiembre 2021
Turno tarde [C]: 17.30 a 19.30 hs

[4.C] Espacio colegios

244. Aprendizaje Basado en Proyectos en la Escuela Secundaria. María Eugenia Marzoni [EESO 429 “Mario R. Vecchioli “ | Rafaela - Santa Fe - Argentina]

La presente ponencia tiene como objetivo abordar los aspectos teóricos y prácticos de la enseñanza a través de proyectos y problemas desde una perspectiva institucional. Se hace hincapié sobre las estrategias para el fortalecimiento de las prácticas docentes colectivas y procesos de participación de las y los estudiantes. A través de la mención de los proyectos institucionales de la EESO 429 “Mario R. Vecchioli”, se hace un recorrido por los fundamentos que los sostienen, la disposición del tiempo escolar, los agrupamientos de las y los estudiantes y el uso de los entornos físicos dentro y fuera de la escuela.

245. Comunicación pedagógica en contexto de pandemia. Cómo potenciar los recursos y herramientas para generar aprendizajes significativos. Marianela Sarraile, Mariángeles Glok Galli [Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Nacional | Olavarría]

La ponencia presenta la experiencia del trabajo realizado en el marco de un proyecto del núcleo IFIPRAC-ED (FACSO / UNICEN) en una institución educativa dependiente de una universidad pública. El análisis se propone reflexionar en torno a la comunicación pedagógica en la virtualidad, las estrategias implementadas para generar aprendizajes significativos y sostener la continuidad pedagógica. El objetivo del trabajo es analizar cómo operan la cultura y la comunicación como mediadoras de los aprendizajes significativos en el contexto de pandemia en una de las escuelas secundarias de la muestra, en la ciudad de Olavarría, durante el año 2020.

246. Ecosistema emprendedor. Gabriela Alejandra Costagliola [Instituto Belgrano Uno]

En el marco de la materia Proyecto Organizacional, los alumnos de 5° año del nivel secundario del Bachillerato con orientación en Economía y Administración, transitan la experiencia de llevar adelante un emprendimiento económico abarcando sus diferentes etapas: análisis de viabilidad, gestión (producción, venta y registros contables simples) y procesos de control y toma de decisiones. Si bien todo proyecto económico apunta a obtener un margen de ganancia, el objetivo del proyecto se orienta a que los alumnos se enfrenten a los obstáculos que presenta el ecosistema emprendedor, reconociéndolos y desarrollando estrategias para superarlos cuando sea posible y a los beneficios del trabajo cooperativo.

247. Espacio saludable: JVZ Market. Analía Cecilia Pasciucco, Georgina Craia [4001 José Vicente Zapata]

La falta de educación alimentaria nutricional en los adolescentes favorece a una creciente disminución de la calidad de vida, al no poseer la información, ni la formación necesaria para un crecimiento y desarrollo saludable. Contribuye también a la doble escolaridad que lleva a los estudiantes a consumir comidas rápidas

y ultraprocesados. La propuesta ESPACIO SALUDABLE JVZ MARKET, es un proyecto orientado a la comunidad educativa encauzado a dar a conocer hábitos saludables en la alimentación, sustituir golosinas por frutas, incorporar verduras y fibras en las comidas, bajar el consumo de sal y dar a conocer enfermedades relacionadas con la alimentación.

248. La ESI en la Patagonia. Inés Juárez [DGCE]

La misma expone la implementación de la Ley 26.150 de Educación Sexual Integral en Tierra del Fuego, más precisamente en la ciudad de Ushuaia. Cómo se ha implementado y llevado a cabo su ejercicio en las aulas ante los cambios sociales y nacionales presentes en la sociedad argentina.

249. Multimodalidad en un grupo de WhatsApp con estudiantes de escuela secundaria. Martín Bisio [Universidad de Buenos Aires | Ciudad Autónoma de Buenos Aires]

Desde la gramática de la multimodalidad, nos acercamos a la dimensión social los significados (Cope-Kalantiz, 2009) de WhatsApp durante el pasaje de entornos institucionales (virtuales) de aprendizaje a este nuevo entorno para docentes y estudiantes sin contacto presencial. Nos centramos en los modos visuales y textuales de las intervenciones de los participantes para dar cuenta del posicionamiento, la identidad y los roles que se manifiestan con diferentes orientaciones interpersonales (Lemke, 2002). Desde esta perspectiva, analizamos dos propuestas didácticas sobre intercambio y comentario de imágenes que nos llevan a planteos específicos sobre la pedagogía multimodal.

250. Radio escolar comunitaria de escuela de jóvenes y adultos. Beatriz Robles [CENS454 | Castelar - Provincia Buenos Aires]

El CENS 454 es una escuela secundaria de adultos, de educación popular e inclusiva. Se maneja por proyectos articulados con las distintas materias y los mismos surgen de acuerdo a las necesidades que tiene la comunidad en donde se encuentra inserta. Por ello se van sumando organizaciones sociales y gubernamentales del barrio, otras escuelas de la zona, para promover integralmente mejoras en los barrios. La radio es uno de ellos y lo importante a destacar, es que participan estudiantes jóvenes y adultos que son parte de la gestión de la radio. Es un espacio participativo donde se toman decisiones de manera horizontal, a través de una comisión, y les estudiantes/egresados llevan adelante la puesta en el aire, mantienen la programación junto a docentes y realizan actividades significativas para la comunidad.

251. 'El aula sin límites': plan estratégico pedagógico e institucional de la Escuela N° 781 (PEPI). Ana Laura Ardiles, Valeria Morón [EETP 781]

La Escuela N° 781, de la mano de la comunidad educativa, ha asumido el compromiso de trabajar en equipo con el propósito de garantizar el derecho a la educación, en medio de las actuales circunstancias que han modificado las formas del hacer, de relacionarse y de encaminarse hacia el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje,

es por ello que desarrollaremos en nuestra ponencia, el plan de acción a seguir, reestructurando, organizando y determinando nuevas formas, tiempos y espacios en los que se desarrollaran las clases (Furman, 2020).

Viernes 1 de octubre 2021

Turno mañana: 10 a 12 hs

[1.] Entornos digitales y tecnologías

252. Nuevas tecnologías en el ingreso de matemática para Ingeniería. Paola Andrea Vilchez [Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias]

En el marco del proyecto de investigación al cual pertenezco, se realiza un análisis del curso dictado en los últimos dos años. Los procesos de enseñanza aprendizaje se vieron reconfigurados, junto a nuevas modalidades, herramientas y recursos. Ideas y trabajos se venían realizando con anterioridad, no obstante, la situación actual llevó a que los cambios se efectuaran con mayor rapidez. Por otra parte, nuevas competencias son requeridas en los futuros profesionales y el desarrollo de una propuesta educativa mediada por tecnologías es un medio para su desarrollo. El objetivo del presente trabajo es presentar los cambios realizados en el curso.

253. Actos escolares: Del escenario al QR. Analía Barbatelli [Ntra. Sra. Del Sagrado Corazón]

Desde marzo de 2020, los docentes tuvimos que resignificar el vínculo con nuestros alumnos. Aprendimos una nueva forma de enseñar signada por la tecnología. El desafío también llegó a los actos escolares. ¿Cómo nos bajamos del escenario del colegio y abrimos el lector de códigos QR? Ideas, propuestas, ensayos y carteleras virtuales que se adaptan a todos los niveles educativos, áreas o materias. Presentación de un caso: Podcast de mitos y leyendas de pueblos originarios para conmemorar el Día del Respeto a la Diversidad Cultural.

254. Capacitación docente en entornos virtuales a partir del contexto de pandemia. Carolina Farconesi [Instituto de Formación Docente San Luis | San Luis]

La experiencia a compartir, versa sobre una capacitación docente llevada a cabo desde el Instituto de Formación Docente Continua San Luis, la cual se ha desarrollado de manera enteramente virtual en el corriente año (2021). La misma se titula: Escuela secundaria, adolescentes y pandemia: efectos de la "nueva normalidad" y estuvo destinada a docentes de nivel secundario del sistema educativo provincial. Tuvo como finalidad el ampliar la oferta de capacitaciones destinadas a los docentes, facilitando su acceso por tratarse de una propuesta virtual y a distancia en su totalidad, utilizando como soporte la Plataforma Virtual del IFDC- SL.

255. Evaluación formativa ludificada e interactiva en módulo de aula iconográfica de Moodle. Miguel Duque [Universidad Nacional Experimental de los Llanos | Barinas, Venezuela]

Objetivo del taller: Crear un ambiente gráfico ludificado, cuya evaluación sea inmersiva – formativa, alrede-

dor del desarrollo de un módulo instruccional de una unidad didáctica de cualquier asignatura. Se usa un plugin que emula un videojuego donde se dispara a las preguntas correctas.

256. Evaluación integradora, alternativa y digital en el Nivel Técnico Superior. Pedro Luis Figueroa [Escuela Superior de Comercio | Río Tercero, Córdoba]

La pandemia puso en evidencia la necesidad de transformaciones en muchos aspectos de la Educación. En el Nivel Superior, uno de ellos es la evaluación, que de instancia de control y mera acreditación, debe convertirse en un momento de aprendizaje y construcción de conocimiento. Y este cambio debe complementarse con herramientas digitales que potencien la propuesta, desde la autonomía y sentido crítico del estudiante. Así, se presenta una experiencia de evaluación integradora y alternativa mediada por tecnología en el Nivel Superior Técnico, para alumnos de la Tecnicatura en Desarrollo de Software, en la materia Lengua y Comunicación de 1° año.

257. Formas alternativas de enseñar y evaluar en filosofía. Juan Pablo Tosi Rivella [Comercial 30 | Floresta]

La enseñanza y, por lo tanto, el aprendizaje de la “filosofía” suele estar encasillado y encorsetado en teorías más o menos antiguas de pensadores ilustres a lo largo de la historia, que nada pareciera ser que tengan que ver con la realidad cotidiana de las/os estudiantes. Lo que, inevitablemente, la vuelve un saber inútil e infructífero. En el presente trabajo vamos a abordar formas alternativas de enseñar filosofía a partir de diferentes recursos, herramientas y estrategias. Con el fin de, a su vez, ofrecer dinámicas diversas y creativas para su aprendizaje y evaluación.

258. La Heurística digital para el aprendizaje de la Historia Contemporánea Argentina: Periodo Guerra de la Independencia (1810-1824). Fabio Guzmán [Escuela Técnica N°32 General San Martín | CABA]

En este ensayo se propone el análisis de la heurística digital como método para la búsqueda, selección y evaluación de fuentes en repositorios virtuales para incentivar competencias digitales. Además, se explora usos para su empleo enmarcado en el periodo histórico de la Guerra por la Independencia Argentina para el nivel secundario.

259. Las redes sociales nos ayudan a dar clase. Patricia Bollella [Colegio Santa TEResita del Niño Jesús | Florida, Vicente López, provincia de Buenos Aires]

Desde el 15 de marzo del 2020 me he convertido en profe youtuber y desde febrero 2021 en profe instagramer. Además, tengo mi sitio web y acabo de incorporarme al podcast. Soy una convencida del cambio de la educación y su adaptación al siglo XXI. Quisiera compartir mi experiencia para invitar a otros docentes a sumarse a este cambio.

260. Tecnología educativa: primera parte implementación de frame design - Skyciv - Beam. Amilcar Pedro Orazzi [Universidad Nacional de La Plata | La Plata]

La Cátedra de Estructuras de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de La Plata ha diseñado una propuesta superadora planificando

estrategias metodológicas y reformulando las prácticas educativas para la implementación de la aplicación frame design y los softwares skyciv y beam obteniendo un recurso de gran impacto en la comprensión, creando nuevas condiciones de enseñanza, permitiendo una educación a distancia, flexible y con la posibilidad de evaluar las actitudes y experiencias.

261. Tiflotecnología e inclusión educativa. Cecilia Pacheco [E.E.M. N°3 Antártida Argentina]

El objetivo de nuestra ponencia es dar a conocer las herramientas y conocimientos disponibles de las TIC, fomentar un proceso de apropiación por parte de los docentes y alumnos de carreras de formación docente de todos los niveles y disciplinas. Que estos sean parte de la construcción de contenido flexible, adaptable y transversal, como también los que posibiliten la construcción de redes y la socialización de materiales digitales, el intercambio de experiencias y continuar enriqueciendo la práctica docente para el logro de una mejor propuesta educativa y mayores oportunidades de aprendizajes para los alumnos con discapacidad visual.

262. ¿Es posible pensar en una enseñanza híbrida pospandemia?. Paola Dellepiane [UCA | CABA, Argentina]

Sabemos que la innovación no está ligada a los dispositivos tecnológicos en sí mismos, como al empleo que de ellos sepan hacer los docentes para enriquecer las propuestas de enseñanza y de aprendizaje, que combinen lo mejor de lo sincrónico, sea presencial o virtual, con lo asincrónico, como por ejemplo, un entorno virtual. Pensar en una enseñanza híbrida es pensar en un diseño de clases diferente, en el que los contextos presencial y virtual se mezclan de manera permanente y constante. En este trabajo voy a compartir algunas estrategias didácticas, a modo de sugerencias, para poder desarrollar, como ser: Proponer actividades que permitan la interacción entre los que están en el aula física y los que están en casa; Utilizar herramientas digitales (pizarras digitales, cuestionarios gamificados formularios digitales, etc.) para la interacción en tiempo real con todos los estudiantes; Crear grupos “mixtos” reducidos para realizar tareas puntuales, en especial para prácticas en laboratorio donde la interacción se haría entre quien/es están en el aula y quien/es están conectados.

[4.D] Espacio Colegios

263. En el secundario también jugamos. Una experiencia de gamificación del Secundario Wolfsohn. María Laura Videla, Florencia Bacci [Wolfsohn]

El pasaje a las clases virtuales en 2020 puso en cuestionamiento las estrategias pedagógicas motivadoras para que los estudiantes del nivel medio continuaran sus estudios. Entre estas estrategias, surgió la gamificación promoviendo el uso de TIC con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Conociendo que la gamificación motiva, desarrolla habilidades relacionadas con la participación y la colaboración, favorece el desarrollo de la competencia digital, promueve el trabajo cooperativo y ofrece feedback entre todos, se inauguró la Semana de la Gamificación para todas las

asignaturas de todas sus áreas. La experiencia deja evidencia de un banco de buenas prácticas promoviendo el aprendizaje activo.

264. Festival Luz Cámara e Inclusión: Dejando Huellas. Claudio Gonzalo Peña [Escuela Dr José Vicente Zapata | Mendoza]

La presente experiencia se lleva a cabo en la provincia de Mendoza, organizada por la Escuela Dr. José Vicente Zapata. La misma consiste en la organización de un Festival de cortometrajes y fotografía denominada: "Luz, Cámara e Inclusión". El proyecto intenta escuchar que están tratando de decir nuestros alumnos, a través de sus historias, sus relatos, sus vivencias respecto a diferentes temáticas relacionadas con su propia actualidad, utilizando las artes audiovisuales. En esta edición nos proponemos festejar nuestros 10 años, invitando a todo tipo de institución a producir cortos y fotos sobre experiencias o vivencias que están cambiando el mundo.

265. La relevancia de la comunicación institucional durante la pandemia. Camila Victoria Lujan Gogniat [Instituto D90 Santa Ana | Paraná]

En esta ponencia se abordarán algunas tendencias con respecto a la importancia que ha cobrado la comunicación organizacional, institucional y corporativa durante la pandemia. Específicamente, se desarrollarán las potencialidades de la gestión comunicacional y su mayor relevancia en el contexto actual.

266. La Revis de Ediciones Recreo. Claudia Rosales [Ediciones Recreo]

La Creatividad a través de propuestas áulicas. La Revis es una propuesta para chicos y chicas de primer ciclo. Cada grado tendrá tres revistas: arrancamos, avanzamos y llegamos con propuestas de actividades, juegos a partir de los contenidos correspondientes de las áreas de Lengua y Matemática y, además, desafíos relacionados con el desarrollo cognitivo y experiencias. Estas propuestas estimuladoras están pensadas para resolver en la escuela, en casa, en la playa, donde los chicos elijan; para hacer solos, en compañía. El objetivo es construir nuevos conceptos, ideas, saberes. El objetivo es aprender. Comprende las áreas de lengua, matemática y experiencias además de desafíos. Es una propuesta original. No existe otro material con esas características.

267. Las escuelas rurales en emergencia sanitaria. Aportes hacia la postpandemia. Gabriela Casenave, Silvina Mentasti [Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Nacional | Olavarría, Provincia de Buenos Aires]

En contexto de emergencia sanitaria, el trabajo realizado desde un proyecto de investigación de la Facultad de Ciencias Sociales (UNICEN), permitió establecer articulaciones con todas las dependencias de una escuela secundaria local. Tanto el anexo como la extensión de dicha escuela se inscriben en la zona rural, con locaciones distantes hasta 70 kms del casco urbano de la ciudad de Olavarría. Este trabajo aborda la experiencia de una escuela rural con la enseñanza remota, el modo en que se abordaron sus múltiples dimensiones y cómo se tensionaron los vínculos pedagógicos ante demandas a atender que escaparon a lo meramente pedagógico.

268. Más allá de una enseñanza de (o con meros) paso's. Fernando Ramón Ferreyra [ISFD Villa General Gúemes Formosa]

Des-andar reproches mutuos y asumir responsabilidades compartidas respecto al acto de enseñar en la formación docente se vuelve un tópico impostergable. Por ello, esta experiencia da cuenta de un recorrido en el cual se problematiza y se (re)piensa / (re)significa esa relación entre sujetos, tiempo y enseñanza donde la prisa que se adueña de las aulas cargando con presiones (e impresiones) para que el acto pedagógico acontezca como mero ordenamiento secuencial olvidando el carácter socio-cultural, ético, estético y reflexivo de la enseñanza; tiene que ser revisado desde la pregunta ¿Cómo aprehender la formación pedagógica-didáctica en el aula que se habita a diario?

269. Migración de la presencialidad a la virtualidad en el secundario. María Cecilia Guardia, María Sol González [Escuela Preuniversitaria Fray Mamerto Esquiú]

La pandemia por COVID19, durante el año 2020, llevó a las instituciones educativas a un período denominado "continuidad pedagógica". En este contexto, los diferentes actores institucionales (directivos, docentes, alumnos y padres) tuvieron el desafío de modificar paradigmas, rutinas y prácticas instaladas acerca de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este artículo, pretendemos abordar algunas de las cuestiones que intervinieron en la migración de la presencialidad a la virtualidad, mencionando las estrategias empleadas para superar las dificultades en las dimensiones institucionales, pedagógicas y tecnológicas en el nivel secundario de la Escuela Preuniversitaria "Fray Mamerto Esquiú" de la capital catamarqueña.

270. Pertinencia de las estrategias metodológicas de enseñanza de la Química. Zulma Beatriz Bogado Florentín, Paula Sabina Cáceres Ugarte, María Romilda Torres Araujo [Universidad Autónoma de Encarnación]

Esta investigación partió de una visión poco favorable que posee la sociedad hacia la química motivada por el desconocimiento. Revertir esta tendencia implica mejorar su enseñanza para eso esta investigación titulada pertinencia de las estrategias metodológicas en la enseñanza de la química en el Colegio Nacional Dr. Felipe Molas López y en el Colegio Nacional San Isidro para la construcción de un aprendizaje significativo, tiene como pregunta general ¿Cómo incide la pertinencia de las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes en la enseñanza de la disciplina Química en los alumnos para la construcción de aprendizajes significativos? El objetivo general propuesto es Analizar la pertinencia de las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para la enseñanza de la Química en la construcción de aprendizajes significativos.

271. Propuesta gamificada para lengua extranjera Inglés. María Eugenia Marzioni [EESO 429 "Mario R. Vecchioli" | Rafaela - Santa Fe - Argentina]

La presente ponencia tiene como objetivo revisar los fundamentos teóricos de la gamificación en el ámbito educativo que trata de trasladar las mecánicas y dinámicas del juego a las propuestas del aula, específicamente

en la asignatura Lengua Extranjera Inglés. Se propone entonces dilucidar los conceptos básicos de esta estrategia a los efectos de presentar una propuesta curricular pensada para estudiantes del ciclo orientado que logre motivarlos e involucrarlos en el aprendizaje de la lengua extranjera y al mismo tiempo permitirles acceder a problemáticas del mundo real conectando el contenido con las motivaciones, inquietudes e incertezas del mundo que los rodea.

Viernes 1 de octubre 2021

Turno tarde [A]: 12.30 a 14.30 hs

[2.F] Creatividad en el Aula

272. Aspectos comunicacionais do design gráfico como ferramenta para divulgação das marcas durante a pandemia. Taís de Souza Alves Coutinho [Universidade do Estado de Minas Gerais | Ubá]

Estudo sobre os aspectos comunicacionais do design gráfico como ferramenta para a divulgação das marcas durante a pandemia do coronavírus em 2020 e meados de 2021. Estratégias de intervenção e criação de imagem e/ ou discurso de acordo com a mudança de comportamento do consumidor durante o período de isolamento social.

273. Diseño de una ruta de inclusión para instituciones de educación superior. Andrés Felipe Rojas Zapata [Corporación Universitaria Minuto de Dios | Pasto, Nariño]

Con base a la opinión de expertos e investigadores en el tema de la educación inclusiva en instituciones de educación superior, de Colombia, México y Ecuador, se elabora una ruta de educación inclusiva que consta de cuatro etapas 1. Invitación., Bienvenida a la diversidad., Comunidad inclusiva., 4 Egreso y seguimiento profesional, la cual propende que las instituciones de educación superior puedan satisfacer las necesidades educativas de la población estudiantil, considerando su diversidad, en cuanto a condición física, origen, raza, género u orientación sexual, fortaleciendo así el poder brindar un servicio educativo en igualdad de condiciones para todos.

274. El radioteatro como herramienta pedagógica. Denise Saavedra Andreotti [Escuela Normal Superior N°30 “Domingo Faustino Sarmiento”]

Artistas de todo el mundo han reflatado en la pandemia el género radiofónico que tuvo gran éxito en nuestro país en la década del 30. Hoy, desde las aulas, tanto virtuales como presenciales, podemos generar ficciones sonoras a través de las infinitas herramientas que el formato brinda, poniendo en juego los dispositivos tecnológicos cercanos e incentivando la imaginación y la creatividad a través de la construcción de universos sonoros.

275. Jugando con el eternauta. María Emilce Escudero, Belén Donda, María del Carmen Martínez [Instituto San Francisco Solano | Claypole Buenos Aires]

Las profesoras de Salud y Adolescencia y de Literatura del Instituto San Francisco les propusimos a estudiantes de cuarto año del secundario de distintas modalida-

des, elaborar un video interactivo basado en la historietita ‘El eternauta’ de Oesterheld y Solano López. Luego de hacerlos participar del juego realizado por el Ministerio de Educación, les propusimos diagramar un video para la historietita completa. Este consiste en asumir el rol de los personajes para tomar una decisión consensuada en base a contenidos de ambas materias, antes de conocer la que plantea la historietita. Con esta actividad lúdica les brindamos la posibilidad de participar activamente de una obra de arte, de reflexionar sobre la toma de decisiones y los héroes reales.

276. La filosofía y el mito del monstruo del placard. Matías Maccaferro [Instituto Don Bosco | Mar del Plata, Prov. Buenos Aires]

¿Alguna vez te pusiste a pensar mientras veías esa película, serie o novela de turno porqué pasas de la risa exagerada a las lágrimas desconsoladas en medio de la tensión provocada por el suspenso y el golpe de la muerte del o la protagonista? ¿O por qué nos afecta tanto esa escena de terror a tal punto que se convierte en un hecho de culto en nuestras vidas? ¡Bienvenidos/as a la paradoja de la ficción! La filosofía sale al encuentro de esta problemática analizando lo monstruoso nuestro de cada día de la mano de alumnos/as de 6to año de secundario en medio del gran monstruo de la Pandemia. ¿Estás listo/a para este encuentro? ¡Qué la suerte esté siempre de tu lado!

277. La historietita como puente entre el diseño y el arte contemporáneo. Diego Berger [Universidad de Palermo]

En esta ponencia se estudia el lenguaje de la historietita desde dos ejes principales, por un lado vinculado a las vanguardias artísticas del siglo XX y por otro a los diferentes aspectos del diseño involucrados en su desarrollo. Esto permitiría ampliar y profundizar en el contenido de la materia Taller de Reflexión Artística I, donde la temática de las vanguardias artísticas del siglo XX se vincula con la producción de artistas / diseñadores contemporáneos a partir de una investigación que se desarrolla en el proyecto integrador de la materia.

278. La planificación académica de un proyecto audiovisual en Latinoamérica. Marina Zeising [Universidad de Palermo]

Cómo se planifica la escritura de un proyecto de largometraje en Latinoamérica en el campo académico. Se promueve que los estudiantes puedan comprometerse con puntos de vistas personales para transformarse en autores, creadores de contenidos y generadores de sentidos desde una concepción artística. Se estimula una reflexión crítica en la creación de sus obras audiovisuales utilizando diferentes estrategias para plantear su historia desde una conciencia social y el posible impacto de la obra en una comunidad. Analizaremos casos testigos de proyectos áulicos que han incluido directa o indirectamente esta perspectiva en sus trabajos integradores.

279. Lenguaje no sexista como horizonte pedagógico. Diana Leonor Di Stefano [Universidad Nacional de La Plata | Ciudad de La Plata]

Los estudios de género buscan analizar los vestigios de una cultura tradicional, binaria y heteronormativa a

lo largo de la historia. La educación también necesita revisar sus bases onto-epistemológicas así como transformar sus metodologías y el acercamiento crítico al conocimiento. El lenguaje no sexista puede mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje, dado que se pretende enseñar sin reproducir lógicas discursivas reduccionistas. Por ejemplo, hay metáforas de la familia nuclear que atraviesan teorías y prácticas en el diseño y el desarrollo digital. Por eso, es necesario redefinir conceptos para no perpetuar un sistema de pensamiento sesgado por una visión paternalista y patriarcal.

280. Pandemia en curso: cambio de rumbo. Replanteo del trabajo práctico final. Carla Ferrari [Universidad Nacional de las Artes | Argentina]

Durante el 2020 se migró la educación presencial a virtual. Bajo este contexto se necesitó un replanteo del examen final de la asignatura historia del arte. El examen final consistía en realizar un paralelismo entre edificios patrimoniales de Bs. As. y su correlato histórico europeo. Este cambio fue por dos caminos: Uno realizar el análisis de un edificio patrimonial. Dos hacer un recorte temático. Este recorte temático planteo una elección de temas que interesaron a los estudiantes; excediendo los contenidos planificados en la materia. Gracias a la pandemia se logró un cambio de rumbo en la planificación del trabajo final provechoso para todos.

281. Propuesta didáctica de imágenes creativas en EVA del Nivel Superior. María Eugenia Folledo, Carina Rosana Fabaro, Maria de los Angeles Vergara Aibar [ISFD]

En esta ponencia vamos a relatar las propuestas didácticas de imágenes creativas, que se desarrollaron en un ISFD de Educación Inicial y Primaria de la Provincia de La Rioja, en los entornos virtuales de aprendizaje, en el ciclo 2021. Esta experiencia, de cátedra “Lenguaje Corporal y Plástica Visual”, consistió en la realización de una producción original y creativa, inspirada en la obra de la artista argentina Graciela Sacco. Luego de conocer sus muestras e intervenciones, se propuso crear un video con fotografías de segmentos corporales, tomadas por los estudiantes, para organizarlas en una composición visual de carácter expresivo y comunicativo.

282. ¿Qué pasaría si los caudillos argentinos hubieran tenido Instagram?. María Eugenia Minolli Metelli, Sabrina Pais [Universidad Católica Argentina Colegio Santo Tomás | CABA]

La experiencia que se presenta a continuación se desarrolló con alumnos de 4° año de la secundaria de un colegio pre-universitario de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Se les propuso que eligieran un caudillo argentino (dentro de una lista propuesta por las docentes) y que armaran un perfil de Instagram como si fueran ellos. Además, se les pidió que interactuaran entre ellos usando la red social a la manera de los políticos modernos.

[5.1] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

283. Análisis de la problemática comunicacional durante pandemia en un CENMA. Sergio Dario Scarafia [Colegio Superior San Martin]

Durante el cierre de los establecimientos educativos el año pasado, se presentó un escenario débil desde lo comunicacional, en un colegio de modalidad adultos, entre los actores institucionales, debido a circunstancias tales como no contar con recursos económicos institucionales, ausencia de medios tecnológicos de estudiantes, exigua capacitación docente en uso de TIC y el escaso impacto que sobre esta comunidad educativa tuvieron las políticas públicas implementadas o no por el ente gubernamental.

284. El proyecto tecno-pedagógico como potenciador de propuestas estéticas vinculadas al apreciar, producir y comunicar artísticamente. Pablo Daniel Muruaga [Universidad Nacional de Tucumán - Facultad de Arte | San Miguel de Tucumán - Tucumán]

La educación artística, concebida y consagrada actualmente como un campo de conocimiento en los documentos curriculares en el sistema educativo nacional, se resignifica en el diseño y la planificación crítica de propuestas que admiten la tecnología y sus potencialidades para transmitir y construir conocimientos. El presente trabajo, no sólo da cuenta de algunas experiencias que corroboran esta afirmación, sino que además postula las cualidades de un proyecto tecno-pedagógico, en tanto dispositivo metodológico que favorece la organización y la proyectividad, priorizando la adquisición de saberes que involucren el desarrollo de las habilidades de apreciación, producción y comunicación estética y artística.

285. Estrategia bio pedagógica de enseñanza para la investigación en Comunicación. Paola Consuelo Ladino Marin [Universidad Agustiniana]

El estudio pretende proponer una estrategia bio pedagógica de enseñanza para la investigación en comunicación social, a partir de un estudio de caso sobresaliente con estudiantes de la disciplina pertenecientes a Comunicación en la Universitaria Agustiniana. La metodología es de naturaleza descriptiva y de tipo cualitativa. Vale la pena destacar que al generar estrategias de formación en investigación, se impulsa una alternativa para mejorar y potencializar la calidad y el profesionalismo del futuro egresado en Comunicación Social, proyectando esta dinámica, en diversas líneas que desde este campo se pueden reflejar en distintos ejes de acción como el periodismo, la comunicación comunitaria, organizacional y los medios audiovisuales.

286. Evaluación en tiempos de virtualidad, nuevas tecnologías. Leandro Eduardo Dziej [UNR | Rosario]

En esta ponencia se reflexiona sobre la complejidad de la evaluación, evaluación de los aprendizajes como proceso, comparado con el concepto de acreditación y adaptada al contexto actual de pandemia y virtualidad. Se describe el proceso evaluativo desde una visión amplia y no reduccionista a una simple nota que confunde a la evaluación con la teoría de la medición.

Entonces, se plantea cómo evaluar la comprensión de los aprendizajes por parte de los alumnos y qué estrategias evaluativas e instrumentos adoptar en el contexto de la pandemia COVID19. Cátedra: Electrotecnia, Modalidad: anual.

287. La clase, otro espacio de construcción colectiva. Verónica Méndez [Universidad de Palermo]

El conocimiento en la actualidad, a diferencia del período de la gran alfabetización del proceso de expansión industrial, es un conocimiento que evoluciona de manera creciente y exponencial. Las formas de construcción de sentido, en este contexto desafían a nuevos formatos pedagógicos que van más allá del espacio físico, o virtual sincrónico, del aula. Las nuevas dinámicas buscan nuevos formatos pedagógicos que permitan la construcción de sentido de manera global, es decir, desde el aula hacia los contextos circundantes y desde ellos para el aula. Cómo pensar la construcción del conocimiento en una contemporaneidad en la que los contenidos son transversales, las fuentes son múltiples, accesibles y la comunidad educativa consume pero también produce y resignifica algorítmicamente todo lo anterior.

288. La enseñanza artística en tiempos de virtualidad: una pedagogía de lo desconocido. Laura Silva [Universidad de Palermo]

La declaración de pandemia en marzo del 2020 ha colocado a la comunidad educativa en la necesidad de adaptarse de modo inmediato a la modalidad de cursada virtual. Para quienes nos desarrollamos en cátedras inscriptas en el campo artístico, donde la teoría se completa de modo necesario con la práctica presencial, la tarea ha resultado extraordinaria. La relación entre docente y alumno como el espacio áulico se han visto transformados. Lo público y lo privado comenzaron a convivir de manera que esos conocidos límites que el aula presencial nos aportaba se fueron desintegrando para formar un nuevo espacio al que aún, en el área artística al menos, estamos tratando de definir. Nos encontramos entonces ante un desafío pedagógico sin precedentes que nos ha de transformar como docentes y seres humanos de manera absoluta.

289. Las posibilidades transmediales en la enseñanza del teatro. Mariano Federico Corj [Escuela provincial de Teatro N°3200]

En el estado actual de aislamiento definido por la pandemia ocasionada por el COVID-19 y donde la educación está mediada por las tecnologías digitales, los docentes de teatro, por las particularidades específicas del quehacer, ven afectadas las prácticas de la enseñanza en los contenidos significativos que necesitan de la experiencia como fuente de aprendizaje. La transmedialidad es un modo de transmitir una experiencia a través de diferentes plataformas y formatos que utilizan las tecnologías digitales actuales. Por esto, pensar y analizar los medios de comunicación en relación con la práctica de la enseñanza teatral, permitirá al futuro docente proponer nuevas dinámicas donde los contenidos cotidianos de la presencialidad sean experimentados por los estudiantes,

logrando una transposición de estos, desde los medios disponibles en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

290. Tecnología de la Información y la comunicación como estrategia metodológica para una comunicación efectiva. Verónica Olivares, Karen Pino [Universidad de Atacama]

La comunicación efectiva se entiende como el proceso por el cual dos o más personas se entienden, es decir, que logran comprender el mensaje emitido y es decodificado sin sufrir deformaciones o cambios por el canal o por problemas de lenguaje, entre otras variables. En esta ponencia presentamos un ejercicio realizado con estudiantes de pedagogía en educación general básica para lograr comprender el canal comunicativo que existe entre profesor y estudiante utilizando las estrategias que se desprenden del uso de lenguaje digital. En este caso, fue el computador, una idea central, basada en una necesidad determinada y el ejercicio fue diseñar y realizar una infografía. La metodología se basó en trabajar en grupos para determinar el nivel de comprensión de cada uno. Los resultados del ejercicio indican que la idea central debe ser clara y sintética para poder llegar de manera eficaz al receptor y además debe generar pertinencia, es decir, debe representar un problema determinado evidenciado por el grupo social que está dirigido, debe contener imágenes, textos claros y simples para poder ser comprendida.

291. ¿Es posible seguir manteniendo la enseñanza virtual en carreras como medicina?. Pia Noemí Viglione [Facultad de Medicina, Universidad de Buenos Aires]

La pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto severo en la vida universitaria dado que ante la imposibilidad de continuar con la presencialidad se debió poner el foco en intentar “virtualizar” el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto obligó a las instituciones educativas universitarias, tanto públicas como privadas, a una inmediata reestructuración de toda la actividad académica y a una mutación paulatina al contexto digital. Hoy, habiendo transcurrido más de un año de formación virtualizada, es prioritario analizar la repercusión negativa sobre el alumnado de carreras relacionadas a las áreas de la salud frente a la continuidad de esta metodología.

292. ¿Quién tiene al lobo feroz? Clásicos infantiles: entre la censura y la vigencia. Marina Florencia Rapetti [ENS 4 - ENS 8 - IMA - UADE | CABA]

La censura de producciones artísticas parece algo superado o vinculado a piezas contemporáneas y rupturales. Sin embargo, una noticia de abril de 2019 volvió a poner sobre la mesa qué hacer con aquellas obras que incomodan, aun cuando tienen varios siglos de antigüedad. En la Biblioteca de un Colegio de Barcelona se decidió censurar el 30% de los libros por considerarlos sexistas. Curiosamente, se trataba de clásicos infantiles. ¿Es la censura la mejor opción? ¿Cómo educamos a lectores críticos?

Viernes 1 de octubre 2021

Turno tarde [B]: 15 a 17 hs

[1.K] Entornos digitales y tecnologías

293. De e-ducadores y e-estudiantes para e-mprendedores. Cristina Velázquez [Instituto Tomás Devoto | CABA]

Dos proyectos confluyen para ayudar a los/as emprendedores/as de habla hispana, de todas latitudes, a desarrollar y escalar sus iniciativas. El Proyecto “De e-ducadores para e-mprendedores”, una propuesta cuyo objetivo central es poner al servicio nuestro conocimiento, recursos y herramientas para ayudarlos a emprender, poniendo el eje en un Reto gratuito de 4 semanas de duración denominado «Herramientas digitales para Emprendedores proactivos». Y el proyecto «De e-estudiantes para e-mprendedores una iniciativa que busca introducir diferentes tipos de dinámicas participativas y colaborativas, que promuevan la creación de un banco de recursos tecnológicos, de ideas creativas y propuestas desarrolladas por parte estudiantes de 4º Año de Nivel Secundario de nuestra Institución Educativa.

294. Dígalo con memes. Estrategias de concientización ortografo-sintácticas en entornos digitales. Roberto Jesús Sayar [UBA - UM - UNLP | Argentina]

A pesar de su presencia constante en la mayoría de las redes sociales, la expresión escrita ha visto decrecer su importancia en estos contextos digitales, colonizados por la imagen. En consecuencia, su desaparición resulta inversamente proporcional a la edad promedio de la colectividad usuaria de cada una de ellas. Conjuntos que, ajustándose a sus usos lingüísticos, tienden a propiciar fuertes confusiones en los aspectos morfosintácticos que, indefectiblemente, se trasladan a contextos mucho más formales, como los escolares. Nos proponemos, entonces, abordar tres caminos posibles para una “realfabetización” que retome las herramientas digitales para fomentar la reflexión acerca de este dilema.

295. Documentário e Arte em processos educacionais: o ensino de direção teatral em modo virtual. Aline Oliveira [Universidade Federal Ouro Preto]

Essa apresentação tem como objetivo refletir sobre o processo de ensino de direção teatral no curso de Bacharelado de Direção Teatral do qual sou professora, desenvolvido em modo virtual no primeiro semestre de 2021. O processo teórico-prático realizado resultou em reflexões teóricas e exercícios audiovisuais, a partir das experiências didáticas propostas pela professora. A partir dessa metodologia, realizada por modo virtual, observou-se a necessidade de explorar ferramentas e conceitos próprios da linguagem do vídeo e do cinema, para adaptar os procedimentos de criação em relação ao texto teatral e a cena, resultando num objeto artístico híbrido, intitulado inicialmente teatro virtual.

296. Dos países, una pandemia: compartiendo experiencias latinoamericanas en contexto. Silvana Carnicero, María Felicia Chamorro Cristaldo [Escuela Madre de la Misericordia | Avellaneda, Provincia de Buenos Aires]

La educación en pandemia dio apertura a una nueva educación mediada por nuevas tecnologías que hasta

ese momento muchos defendían mientras que un grupo muy grande de docentes y familias la miraba con inquietud y desconfianza. La pandemia marcó un hito en la historia de la educación, enseñar fuera de la escuela. Docentes de Argentina y Paraguay nos unimos para compartir cómo vivimos esta transición desde el factor sorpresa que nos invadió inicialmente al giro hacia la capacitación profunda como forma de compensación. Reflexionaremos sobre lo que aprendimos y deseamos que permanezca para enriquecer nuestras aulas en la nueva normalidad.

297. El desafío de la enseñanza de la química en espacios no presenciales. Vanesa Alvarez, Cecilia Pacheco [EES N.º 50 Virrey Del Pino | La Matanza]

La presente ponencia tiene por objetivo fomentar nuevas metodologías de enseñanza, a partir del uso de las TIC como recursos potenciales para el proceso de enseñanza y aprendizajes significativos en el área de química; de tal manera promover a la alfabetización científica como finalidad fundamental en la enseñanza de la ciencia, en el actual contexto bimodal.

298. El regreso a las aulas en la universidad: ¿una presencialidad adaptada?. María Alejandra Lamberti, Julieta Brizuela [Universidad del Salvador | CABA]

Después de transcurrido un año y medio de la pandemia, es posible analizar el regreso paulatino (y pautado) a las aulas presenciales en la educación superior, tras afrontar los desafíos de ser el único nivel educativo que todavía no lo ha hecho. La pandemia encontró al nivel superior con una apropiación muy irregular de las tecnologías, con prácticas clásicas de la enseñanza en la universidad muy arraigadas. En consecuencia, el salto a la “educación en la nube” fue abrupto y, en muchos casos, desorganizado. El nuevo desafío es canalizar la experiencia de los niveles de enseñanza obligatoria, teniendo en cuenta las especificidades de la enseñanza superior. Intentaremos abordar, el modo en que se ha capitalizado el uso de las tecnologías en los docentes.

299. Evaluación Integral en Lengua Inglesa en EVAs de Nivel Superior. María de los Ángeles Vergara Aibar, María Eugenia Folledo, Rubén Mercado Paz [FIC]

En los nuevos contextos de enseñanza-aprendizaje, durante el aislamiento preventivo desde 2020, uno de los procesos que más ha requerido la atención de los académicos ha sido la evaluación de los procesos y la acreditación de saberes. En esta presentación mostraremos modos innovadores de evaluar desde la perspectiva integral, en Lengua Inglesa, en los EVA de Nivel Superior, que tiene en cuenta diversidad de factores como el emocional y situacional. Se ofrecerán ideas innovadoras de feedback, auto-gestión y auto-evaluación, criterios e instrumentos para las Lenguas Extranjeras. Se mostrarán las producciones de docentes en formación desde 2020 hasta el presente.

300. Internet de las Cosas (IoT) en la formación Docente, Técnica y Profesional. Flavio Fabian Espeche Nieva [Capacitador Independiente]

El boom del IoT, acompañado con el abaratamiento y facilidad de adquisición de plataformas de hardware

con prestaciones y conectividad sobresalientes, hace posible experimentar en el aula o espacio maker / didáctico con proyectos que integran múltiples tecnologías y abren un abanico inmenso de posibilidades para docentes y alumnos de nivel medio y superior.

301. O uso das TICs como recurso pedagógico em sala de aula. Régis Dos Santos Martines, Liziany Müller Medeiros [UFMS]

As mudanças que ocorrem no cenário educacional trazem à tona um desafio no ensino em sala de aula, fazendo com que o educador busque apoio em recursos pedagógicos que melhor se encaixe no contexto ensino e aprendizagem. Nessa conjuntura o uso de recursos didáticos bem arquitetados promove importante elo entre o educador o conhecimento e o educando, gerando estímulos motivadores com resultados positivos no processo de aprendizagem. O uso de recursos pedagógicos, em especial as TICs, como um diferencial no ensino, otimizam o tempo das atividades realizadas, favorecendo assim a troca de experiências, ampliando a conexão entre educador e educando.

302. Pensamiento computacional: por qué incluirlo en el proceso de aprendizaje. Sofia Vallejos, Dario Baez [ISFD J. M. Estrada | Corrientes]

La propuesta busca dar respuestas a un contexto de cambio permanente, donde las habilidades relacionadas con las tecnologías digitales se han convertido en unas de las más valoradas para el desarrollo, la integración social y la construcción del conocimiento. En la ponencia facilitaremos recursos, pautas educativas y claves para integrar el pensamiento computacional en las escuelas, desde una metodología eminentemente práctica y participativa que apela a las emociones y busca en la creatividad un aliado innovador y eficaz para fomentar la motivación, la mirada crítica, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, aptitudes de liderazgo y la transformación social.

303. Tecnología educativa: segunda parte implementación de Mal Math - Math Helper. Amilcar Pedro Orazzi [Universidad Nacional de La Plata | La Plata]

La Cátedra de Estructura de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de La Plata ha instrumentado la incorporación de las aplicaciones app mal math y math helper para dispositivos de comunicación móviles en post de la realización de actividades que van desde trabajos prácticos hasta seminarios. El objeto es tener una mayor gestión sobre las regularidades funcionales de las situaciones de enseñanza dotando al proceso de enseñanza aprendizaje de nuevos enfoques y formas.

[3.B] Recorrido vocacional

304. Competencia comunicativa en inglés y portugués. María Cristina González, María Valentina Moyetta [Facultad de Turismo y Urbanismo | Merlo San Luis]

La Facultad de Turismo y Urbanismo de la UNSL ofrece cinco carreras relacionadas al turismo. Dicha facultad

pone énfasis en la formación de Lenguas Extranjeras, es por ello que, tanto el inglés como el portugués están contemplados como parte de la formación de los futuros. Este contexto plurilingüe ha sido la cuna del proyecto PROIPRO 11-0420 que pretende explorar los desafíos y posibilidades que plantea la enseñanza del inglés y el portugués en carreras de turismo de universidades públicas de Argentina para el desarrollo de la competencia comunicativa, proyecto que pretendemos presentar en el evento INTERFACES.

305. El aula: Un semillero que motiva al emprendimiento y la innovación. Sandra Cabrera [Universidad de Palermo | Buenos Aires]

A partir del Proyecto Integrador de Comercialización 1 donde realizamos un plan de marketing para productos y servicios creativos en mercados emergentes, los estudiantes jóvenes van desarrollando actitudes emprendedoras. El propósito es acompañarlos a adentrarse en el ecosistema emprendedor observando su complejidad, variabilidad y elementos característicos; así como brindarles herramientas creativas que ayudan a descubrir necesidades latentes dentro de comunidades y que sirven como retos para el diseño de proyectos.

306. El primer paso para ir por un sueño. Matías Riccardi [Universidad de Palermo]

Los que tenemos metas y sueños profesionales, muchas veces nos frustramos porque creemos que es imposible llegar a ellos. Quiero contar mi experiencia de cómo un día tuve una idea y cómo llegamos a la puerta de un cine con pocos recursos, poca gente pero con muchas ganas, pasión, perseverancia y entusiasmo. La idea es poder llegar a aquellos que algún día se dan cuenta que el teléfono no va a sonar y hay que ir en busca de esos sueños.

307. Enseñar capacidades emprendedoras en el nivel universitario. Thais Calderon [Universidad de Palermo | Buenos Aires]

Descripción y análisis de mi recorrido como docente de la asignatura Comercialización 2 en las carreras de Publicidad, RRPP y Diseño de Indumentaria en la Fac. de Diseño y Comunicación UP. Cambios en los enfoques y estrategias didácticas: el foco en el proyecto integrador como eje para potenciar el desarrollo de competencias emprendedoras.

308. Espacios Emprendedores: lugares de trabajo transversal en el Nivel Medio. María Celeste Marrocco [Universidad Nacional de Córdoba | Córdoba, Córdoba]

Queremos presentar el proyecto en que trabajamos desde hace tres años, en Nivel Medio, en el interior de la Provincia de Córdoba, donde se reconfigure el rol del creador artístico como emprendedor productivo dentro de los conceptos de la Economía Naranja. Nuestro colegio cuenta con una orientación en Artes Visuales, por lo que procuramos impulsar emprendimientos creativos que puedan brindar salidas laborales para nuestros estudiantes en la zona particular donde viven, revalorizando la creación como lugar de cruce de conocimientos de cátedras y áreas diversas.

309. Experiencia de una capacitación docente en línea. Luis Sujatovich, Claudia Burgos [Inteligencia Natural | CABA]

Presentaremos un resumen de la experiencia desarrollada durante 2020 junto a 650 docentes de la provincia de Neuquén. La capacitación en ciudadanía digital, tic y educación en línea contó con el aval del Ministerio de Educación de Neuquén y la financiación de Pan American Energy.

310. La oratoria en el aula. Lucía Mariel Ilari [Escuela Secundaria N°18]

Si uno/a plantea en el aula: “exposición oral” seguramente muchos/as alumnos/as se pongan nerviosos/as. La lección oral, a lo largo de los años, en el ámbito educativo, ha sido utilizada principalmente como una herramienta y metodología para evaluar. Pero, ¿y si comenzamos a enseñar la oratoria a los/as estudiantes para que mejoren sus habilidades comunicacionales? En la ponencia abordaremos diversas técnicas que pueden implementarse para la enseñanza de la oratoria en el nivel medio y superior. A su vez, presentaremos experiencias con las que podemos afirmar que todas las personas pueden ser buenas oradoras.

311. La Tecnología en la Educación: Uso de Tecnología de la Información y de la Comunicación en la Formación Docente. Iván Ariel Viera [Escuela Enfermería | Rosario, Argentina]

En el presente artículo se realizó un recorrido sobre los materiales didácticos tradicionales y las nuevas tecnologías que se han implementado en la formación docente. Se llevó a cabo bajo la premisa de que la educación debe estar diseñada para cultivar y fomentar las habilidades en el desarrollo de las nuevas habilidades. En la actualidad, se hace referencia a la alfabetización digital. Dichas competencias, necesarias en esta era, deben mejorarse, rediseñarse y repensarse desde una nueva perspectiva. Los enormes cambios tecnológicos que está experimentando el mundo moderno transforman también las relaciones sociales. En este contexto, la información es el nuevo motor del progreso. Sin una educación de calidad para todos, es imposible una sociedad del conocimiento. Por lo tanto, frente a las habilidades emergentes y nuevas culturas, los docentes deben asumir el desafío de promover el acceso universal a las tecnologías y las habilidades necesarias para garantizar su uso. En esta línea, se buscó destacar la importancia de la capacitación en la formación docente sobre las nuevas tecnologías y su implementación en el proceso educativo, con el fin de mejorar y fomentar el aprendizaje de los alumnos. Palabras claves: educación – TIC – formación docente.

312. La vida académica en un videojuego. Fernando Zarco [Universidad Pedagógica Nacional unidad 161 Morelia | Morelia, Michoacán, México]

La labor académica se ha visto precarizada en las últimas décadas debido al contexto económico del capitalismo cognitivo. Esta realidad es en gran medida desconocida por quienes se están formando para trabajar en el sistema educativo. El videojuego presentado en esta ponencia busca cumplir con este objetivo.

313. Vivir en línea@: Nuevas tecnologías para adultos mayores. Fabio Guzmán [Escuela Técnica N°32 General San Martín | CABA]

La propuesta se enmarca dentro de la Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías por FLACSO Argentina como proyecto final de graduación. Esta tiene como destino la inclusión digital de adultos mayores con el objetivo de llevar a cabo una alfabetización digital y una promoción de derechos digitales. Se realiza a través de una variada propuesta mediante talleres basados en ambientes de educación en línea.

314. «Vías de escape». Acciones de educación experiencial para el fortalecimiento de aprendizajes significativos. Gabriel Fernando Juani, Silvia Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral-Facultad de Arqui | Santa Fe]

La presente comunicación recupera acciones de extensión realizadas en el marco de un proyecto institucional que vincula, en torno al eje juego-conocimiento, cátedras de diferentes disciplinas de la Universidad Nacional del Litoral e instituciones educativas de nivel medio de la ciudad de Santa Fe. Entre dichas acciones se describirá la propuesta lúdica denominada «Vías de escape», llevada a cabo por docentes, alumnos y becarios del Taller de Diseño III (Gorodischer) y la Escuela de Educación Secundaria N° 511 «Juana Azurduy», con la colaboración de todo el equipo extensionista. La actividad, desarrollada durante el aislamiento social y obligatorio, permitió no sólo pensar en estrategias didácticas lúdicas que generen interés en los estudiantes de la escuela secundaria sino además buscar nuevos modos de hacer extensión universitaria.

Viernes 1 de octubre 2021

Turno tarde [C]: 17.30 a 19.30 hs

[2.G] Creatividad en el Aula

315. Comunicación y experiencias didácticas. Marcelo Torres [Universidad de Palermo]

El objetivo es trazar líneas para definir las potencialidades y los nuevos retos de este modo particular de comunicar. En este sentido, se busca ahondar sobre la Educación del Patrimonio en casos concretos ya que es uno de los desafíos que presenta actualmente la comunicación del patrimonio para vincular la práctica científica con el ámbito escolar. Este trabajo es una experiencia cualitativa, de corte exploratorio, realizado en el ámbito educativo no formal desde una perspectiva dialógica, intercultural. La metodología empleada es una observación participante, y el estudio del material didáctico acorde a las necesidades de la comunidad.

316. Construyendo nuestra historia reciente. Álvaro Vásquez Vidal [Colegio Bicentenario Darío Salas | Chillán Viejo]

Con el objetivo de lograr una comprensión histórica del presente, es de vital importancia que nuestras y nuestros estudiantes puedan definir sus áreas de interés para desarrollar un proyecto de investigación. Los hechos

históricos cobran mayor significancia cuando relatan algún hecho cercano o de nuestro propio interés. A raíz de esto, surge la actividad pedagógica investigación y ponencia sobre historia local por parte de las y los estudiantes de nuestro colegio, con variadas temáticas (siempre escogidas por ellos) y temporalidad.

317. Diversidad y tecnología: herramientas para armar un Quién es Quién inclusivo. Maia Buligovich [MH | Argentina]

El Quién es Quién, a esta altura, debe ser de los juegos más reversionados. Pero faltaba una versión: un Quién es Quién inclusivo. Y qué mejor equipo para hacerlo que un grupo de primaria, preparando contenidos para una feria de juegos a la que está invitada toda la comunidad escolar. Con un poco de tecnología y otro de manualidad. Trabajar la ESI supone múltiples abordajes y, en primaria, uno posible es el de cuestionarse y desnaturalizar los juegos que jugamos cotidianamente, sobre todo los que son compartidos con generaciones anteriores. Y, desde ahí, reconvertirlos para poner en juego otras cuestiones.

318. El fondo del mar como espacio de inmersión escolar. Carla Mariela Corvalan [Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires | Carla Corvalan]

Este trabajo gira en torno a las imágenes de una experiencia de cierre de proyecto en la que se trabajó el “Fondo del mar”. Las niñas y los niños de una sala de 5 años tuvieron la posibilidad de vivenciar el universo marino. Al ingresar al salón de clases encontraron que éste se había transformado a partir de la presencia de los animales de las profundidades proyectados. Como señala Meirieu “aprender a mirar es aprender guiar la mirada” (2005) Este tipo de propuestas que ponen en diálogo lo concreto y lo digital suponen la reconfiguración del espacio escolar, transformándolo en una “experiencia de enseñanza”.

319. El mundo se detiene. La creatividad, no. Fernanda Sandez [Docente UCES y UNaB]

En marzo de 2020 una pandemia paralizó al mundo, obligándonos a redefinir objetivos, planes y prácticas. Para las y los docentes, este tiempo marcó también el comienzo de un enorme desafío que- en el caso de los docentes de disciplinas vincularas al arte- fue doble. Con los museos y las salas cerradas, ¿qué hacer? Simple: apostar a la tecnología y a las RRSS para crear experiencias interesantes y fructíferas. Mi experiencia con Deep Nostalgia y otras Apps así lo permitio.

320. Inteligencia lúdica en el aula. Mariana Pelliza [Universidad de Palermo | Buenos Aires, Argentina]

Se abordará la importancia de las estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en el aula. El juego es esencial porque facilita el acceso al conocimiento y la relación con nuestro entorno. Reflexionar sobre el vínculo existente entre el juego y las inteligencias múltiples, el aprendizaje y la motivación es fundamental. También lo es, poder pensar el lugar de la emoción y el pensamiento intuitivo como motor de la enseñanza.

La propuesta es desarrollar y aprovechar ese potencial, incorporar el juego al aula significa reconocer que los sujetos aprenden de distintas maneras. Una aproximación a estas estrategias desde la experiencia áulica.

321. Los exponentes textuales como recurso formativo y didáctico en la enseñanza de la disciplina de Relaciones Públicas. Lorena Steinberg, Ángeles Marambio [Universidad de Palermo]

La siguiente ponencia da cuenta sobre el análisis de diferentes exponentes textuales que permiten evidenciar las estrategias discursivas que se utilizan en la ficción, y que a su vez posibilitan realizar una analogía en el campo profesional de las Relaciones Públicas, logrando un eficiente recurso didáctico para la enseñanza de esta disciplina. Los estudiantes de Relaciones Públicas desde su primer año tienen que comprender la compleja relación que existe entre las organizaciones y sus públicos, reconocer cuál es la mejor estrategia discursiva para vincularse con los mismos, los dispositivos y/o herramientas con las que cuenta el futuro profesional. Si bien los estudios de caso resultan muy enriquecedores para poder trabajar sobre situaciones problemáticas muy concretas o para analizar mejores prácticas, el material audiovisual en el formato de series televisivas que brinda las nuevas plataformas genera instancias de aprendizaje que, adecuadamente contextualizadas, proporcionan un aprendizaje más motivador. Asimismo, reconocer a los medios de comunicación como instituciones claves para la construcción simbólica de la vida democrática, identificar la noción de un espacio público articulado con la sociedad a partir de solo puntualizar estas nociones, les resulta a los estudiantes categorías muy difíciles para apropiarse. Sin embargo, se ha observado que distinguir estas categorías en una trama narrativa una vez realizada la exposición de los conceptos resulta asequible a los estudiantes y esto permite un aprendizaje significativo.

322. Más exploradores menos alumnos: el asombro y curiosidad en History. Ivana Díaz [Instituto José Manuel Estrada]

El abordaje de proceso de unificación en el Antiguo Egipto a través de la Paleta de Narmer. Utilización de estrategias basadas en: Neuroeducación, inteligencias múltiples, aula invertida y recreos mentales. Una propuesta que promueve el rol activo de estudiantes (de 10/11 años) formando investigadores genuinos y pensadores críticos.

323. Método Scamper para el desarrollo de la creatividad en el aula virtual. Inés Carrasco [Universidad de Guayaquil]

Uno de los conflictos principales de los docentes pandémicos lo constituye el dar clases frente a un conjunto de pantallas negras como nueva normalidad de alumnos poco motivados hacia las clases. El presente trabajo describe una experiencia en una Universidad Pública de la ciudad de Guayaquil-Ecuador en la carrera de Marketing a través del uso del método Scamper como herramienta generadora de trabajo colaborativo, lúdica y sincrónica para el desarrollo de propuestas creativas.

El resultado de la experiencia se traduce en aumento en la interacción estudiante-estudiante y creatividad en los productos resultantes y en su presentación en la clase.

324. Motivación y creatividad en la formación docente. Hugo R. Baigorria, Cándida Elena Scheurer, María Lourdes Marchesi [IFDC-San Luis]

Experiencia del año lectivo 2020 de la formación de profesorado de educación primaria en el IFDC-San Luis en primer año, se utilizó la entrevista para buscar estrategias que permitan abordaje análisis a las problemáticas de la educación, mediante la discusión fundamentada y la creatividad. Voces de los alumnos luego de la experiencia: "...tuvimos la dicha de experimentar vivencias vinculadas no solo con lo teórico, lo conceptual sino también vivencial (entrevista institucional) lo que nos permitió pensar y repensar sobre cómo fue nuestra trayectoria como estudiantes...". "...nos sentimos muy cómodas, respecto al rol que cada una ocupó, fue muy importante ya que nos dividimos las preguntas así cada una tenía su tiempo..."

325. Una aventura espacial. Gabriela Guadalupe Alarcón, Flavia Emilia Rodríguez [Dr Mariano Moreno]

En el marco de la alfabetización de las Ciencias con un enfoque de enseñanza de las Ciencias por indagación concibe el aprender de manera que los alumnos construyan conocimientos de forma experimental y colaborativa. Se desarrollan competencias como: la observación, la descripción, la experimentación, la capacidad de hipotetizar, de explicar, de seleccionar, validar y comunicar la información, entre otras. Considerando que los niños de 6to grado son ávidos en conocimientos y que la curiosidad los motiva a participar de todas las situaciones experimentales, encontramos oportuna esta propuesta rompiendo con las estructuras convencionales de tiempo-espacio y agrupamientos. Para concretarlo nos vemos involucrados diferentes actores: familias, docentes, personal directivo, asistentes escolares y profesionales de EL CODE de las instalaciones de nuestra apreciada institución educativa "Dr. Mariano Moreno".

Abstract: This volume brings contributions that describe and analyze significant pedagogical experiences related to creativity, technologies, digital environments, new languages, new professional fields, communications, and institutional projects.

All these experiences have been developed within the scope of secondary and higher education in Latin America. This number of the publication *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* N°XX, integrates XX academic articles corresponding to papers presented at the IX Edition of the Interfaces Congress held on September 27, 28, 29, 30 and October 1, 2021. Interventions address, among other topics, the influence of technologies on the regions educational ecosystem, the development of creativity in the educational field, the emergence of new languages and new forms of representation, new communication platforms and strategies, innovation and social integration, impact actions in the community, new paradigms in the professional and labor field, employability, digital nomads and entrepreneurship.

Keywords: Design – creativity – innovation – pedagogy – Interfaces Congress

Resumo: Este volume reúne contribuições que descrevem e analisam experiências pedagógicas significativas relacionadas à criatividade, tecnologias, ambientes digitais, novas linguagens, novos campos profissionais, comunicação e projetos institucionais. Todas essas experiências foram desenvolvidas no âmbito da educação secundária e superior na América Latina. Este número da publicação *Reflexão Acadêmica em Design e Comunicação* N° LIII, integra XX artigos acadêmicos correspondentes aos trabalhos apresentados na IX Edição do Congresso de Interfaces realizado nos dias 27, 28, 29, 30 de setembro e 1º de outubro de 2021. Eles abordaram 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 no campo profissional e laboral, empregabilidade, nômadas digitais e empreendedorismo.

Palavras chave: Design – criatividade – inovação – pedagogia – Congresso Interfaces

^(*) **María Elena Onofre:** Lic. En Gestión de la Educación (CACE). Posgrado en Gestión educativa (FLACSO). Posgrado en Cambio Climático (FLACSO). Egresada de la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón con especialización en Artes Visuales – Universidad Nacional de las Artes.