

PRIMER ENCUENTRO PRESENCIAL **EMTIC 2018**

Viernes 8 de junio de 2018 - 9.30 a 12 - 14 a 17 hs.

Sede CAEU - OEI, Paraguay 1583 - CABA

Agenda de trabajo

9.00 a 9.30 hs.

Entrega de documentación inscripción - Sede CAEU OEI

9.45 a 12.00 hs.

Talleres (Ver descripción en el Anexo)

Taller 1: ¿Se puede aprender jugando sin perder la rigurosidad epistémica?: Videojuegos como recurso didáctico. Mg. Marisa Conde - Lic. María de la Paz Colla.

Taller 2: Arduino. La máquina transparente y su uso en ambientes educativos. A.S. Angela Hahn y Lic. Alejandro Iglesias.

Taller 3: Comunicación/educación: (des)información e interrogantes acerca del campo. Dra. Gabriela Cruder

Taller 4: ¿Cómo incorporar prácticas pedagógicas innovadoras con uso de TIC en las aulas? Mg. Carlos Javier Di Salvo.

12.00 a 14.00 hs.

Almuerzo libre - Entrega de documentación.

14.00 a 16.00 hs.

Escuela y Programa Conectar Igualdad: un balance posible a partir de las representaciones de estudiantes y docentes - Dr. Mariano Zukerfeld y Dra. Guillermina Yansen.

Sábado 09 de junio de 2018 - 9 a 13 hs.

Sede: Instituto “Constanza Ramos Mejía de Bunge”, Paraguay 1252 - CABA

Agenda de trabajo

9.00 a 10.00 hs.

Nos conocemos. Color, símbolo e imagen. Lic. Silvia Martinelli - Mg. Mónica Perazzo

10.00 a 10.30 hs.

Café

10.30 a 12.00 hs.

Conferencia Plenaria: "La potencialidad didáctica del enfoque STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, y Matemática). Reflexiones y desarrollos para el aula." Lic. Víctor Furci y Lic. Oscar Trinidad.

13.00 hs.

Cierre de la reunión - Equipo EMTIC.

Evaluación de la jornada Equipo EMTIC - Entrega de certificados.

¿Sobre qué se trabajará en los talleres?

Taller 1: ¿Se puede aprender jugando sin perder la rigurosidad epistémica?: Videojuegos como recurso didáctico. Mg. Marisa Conde -Lic. María de la Paz Colla

Los estudiantes dedican muchas horas a los videojuegos y no les importa fallar una y otra vez; vuelven a intentarlo sin que esto signifique una frustración que los paralice, sino que más bien los anima a no abandonar hasta superar el desafío, inclusive buscan información por afuera del juego, y muchos jóvenes hasta aprenden idiomas para poder comprender los diálogos. Existe un gran sector de la comunidad educativa que no pueden imaginarlos cómo herramienta didáctica. Éste es el desafío propuesto: *analizar los videojuegos, y planificar su uso para que se transformen en un recurso del que se puede valer el docente.*

Taller 2: Arduino. La máquina transparente y su uso en ambientes educativos. A.S. Angela Hahn y Lic. Alejandro Iglesias.

Existen hoy en día tecnologías sencillas y económicas que nos permiten crear objetos digitales de todo tipo. En este taller utilizaremos Arduino para crear algunos de estos objetos y poder así construir una perspectiva más profunda acerca de las tecnologías que nos rodean. Gracias a la versatilidad de la plataforma, estos conocimientos servirán también para emprender un camino hacia la construcción de proyectos cada vez más complejos que pueden involucrar el trabajo con nuestros estudiantes.

Taller 3: Comunicación/educación: (des)información e interrogantes acerca del campo. Dra. Gabriela Cruder

Las (in) definiciones del campo: aspectos involucrados: los desarrollos teóricos y las acciones del presente. En el taller, las actividades implicarán: lecturas de textos escritos e imágenes, consultas y entrevistas con especialistas y actores de las acciones que permitan acceder a las distintas aristas que nos sirvan como mojones para delinear el campo

Taller 4: ¿Cómo incorporar prácticas pedagógicas innovadoras con uso de TIC en las aulas? Mg. Carlos Javier Di Salvo.

En las clases suele haber escasez de prácticas pedagógicas innovadoras que permitan ayudar a los estudiantes a ser creadores de sus aprendizajes en un contexto acorde a sus realidades.

Los docentes son los responsables de diseñar un espacio donde los estudiantes puedan construir, inventar, explorar, aprender y promover proyectos culturales y sociales donde se disfrute tanto del proceso como del resultado final sin preocuparse por los errores ya que son parte del recorrido (Moravec, 2015).

Al incluir las TIC se debe lograr potenciar las dinámicas de aprendizaje, amplificando las posibilidades de adquirir destrezas y conocimientos de los estudiantes. Hacer un uso apropiado de las mismas depende de las condiciones y de la manera en que son adoptadas: por sí solas no generan mejoras, se necesitan prácticas pedagógicas que promuevan el cambio.

Curriculum vitae de los talleristas.

Taller 1: ¿Se puede aprender jugando sin perder la rigurosidad epistémica?: Videojuegos como recurso didáctico. **Mg. Marisa Conde - Lic. María de la Paz Colla**

Marisa Elena Conde, es Mg. en Videojuegos y Educación, Universidad de Valencia. Especialista en Tecnología Educativa UBA, Prof. en Informática. Es maestranda en la Maestría de Tecnología Educativa, de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA.

Actualmente se desempeña en la Universidad de José C. Paz, en la Tecnicatura de Desarrollador Universitario de Videojuegos, es ATP en el INSPT-UTN, Docente de Escuela Secundaria, Tutora virtual para el programa Nacional En FoCo del INET, y para la ONG Chicos. Net. Co-Fundadora de Genio Creativo. Miembro de FUNDAV y de ALFAS. Contenidista para diferentes propuestas a distancia.

María de la Paz Colla, es Profesora en Disciplinas Industriales especialización en Automatización y Robótica Egresada del INSPT-UTN. Licenciada en Tecnología Educativa UTN-FRBA. Doctoranda en Innovación de Formación del Profesorado por la Universidad de Extremadura y Maestranda en la Maestría en Política Educativa de la UNTREF.

Actualmente se desempeña como: Orientadora Pedagógica Nivel Medio Coordinación y gestión del equipo de trabajo en las escuelas secundarias Incorporación en Tecnologías (INTEC) Ministerio de educación - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Docente del colegio Otto Krause. ATP en la carrera de Automatización y Robótica en UTN - INSPT – Inst. Superior del Profesorado Técnico. Docente en la cátedra de Arquitectura de computadoras en la carrera de Ingeniería en Sistema UTN - FRBA. Miembro de FUNDAV y de ALFAS.

Taller 2: Arduino. La máquina transparente y su uso en ambientes educativos. **A.S. Angela Hahn y Lic. Alejandro Iglesias.**

Ángela Hahn, es Analista de sistemas por Universidad Nacional de Luján. Se desempeña como docente en el nivel secundario en una escuela de educación técnica en el área de programación como Auxiliar docente e investigadora en la Universidad Pedagógica de la Provincia de Buenos Aires (UNIPE). Es Directora de Centro de Información e Investigación Educativa (CIIE) en el distrito de Escobar.

Alejandro Adrián Iglesias, es licenciado en Sistemas de Información por la Universidad Nacional de Luján. Se desempeña como jefe de trabajos prácticos del Departamento de Tecnología de la UNIPE e integra en esa misma universidad el equipo de investigadores del Laboratorio de Investigación y Formación en Nuevas Tecnologías Informáticas Aplicadas a la Educación. Participó en el desarrollo de videojuegos independientes y sus intereses están centrados en el uso de tecnologías de forma creativa, como herramienta de expresión y de empoderamiento ciudadano. Es autor de los libros "¡Quiero hacer videojuegos!" y "Diseño y construcción de objetos interactivos digitales".

Taller 3: Comunicación/educación: (des)información e interrogantes acerca del campo. **Dra. Gabriela Cruder.**

Gabriela Cruder

Profesora para la Enseñanza Primaria. Egresada de la Escuela Nacional Normal Superior “Estados Unidos de América”. Profesora especializada en Educación Preescolar. Egresada del Instituto Superior de Formación Docente Nº 39, Vicente López.

Licenciada en Ciencias de la Educación (Orientación: Tecnología Educativa) por la Universidad Nacional de Luján. Egresada del Programa de Seminarios de Posgrado en Antropología Social, organizado por el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano, convenio Secretaría de Cultura de la Nación y Facultad de Filosofía y Letras de la UBA.

Doctora en Ciencias de la Educación. Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Ha trabajado en forma ininterrumpida como docente, en todos los distintos niveles del sistema educativo de la provincia de Buenos Aires desde marzo de 1982 a junio de 2012.

Ha tenido actividad docente universitaria de grado y posgrado en UNLu, también con modalidad a distancia, desde el 1º de agosto de 1993. Actualmente Profesora Adjunta Ordinaria en la División Educación a Distancia del Departamento de Educación de la UNLu.

Tiene actividad docente en grado como posgrado en otras universidades nacionales y extranjeras.

Ha dirigido tesis, trabajos finales, y realizado tutorías, como así también participado en tribunales evaluadores como jurado.

Taller 4: ¿Cómo incorporar prácticas pedagógicas innovadoras con uso de TIC en las aulas? **Mg. Carlos Javier Di Salvo.**

Carlos Javier Di Salvo.

Licenciado en Sistemas de Información por la Universidad Nacional de Luján (UNLu). Obtuvo en la FLACSO

FLACSO la Diplomatura Superior en Educación y Nuevas Tecnologías, se recibió de Especialista Universitario en Sistemas Interactivos de Comunicación por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED - España) y culminó la Maestría en Tecnologías Integradas y Sociedad del Conocimiento de esta última universidad. Actualmente es Doctorando en Educación de la Universidad Católica de Santa Fe.

Docente universitario de la Universidad Nacional de Luján (Informática) y de la Universidad Pedagógica Nacional en la Especialización Mediada por TIC (Convergencia Tecnológica y Nuevas Narrativas: Cultura Visual y Educación).

Docente de la Asignatura Realidades Híbridas para la Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje – Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente (Aprende Virtual).

Coordina proyectos relacionados con las TIC e E-learning en distintas instituciones educativas públicas y privadas.