

COLECCIÓN EDUCACIÓN SECUNDARIA:

# SENTIDOS, CONTEXTOS Y DESAFÍOS

*Enseñar en Educación Secundaria,  
un compromiso con la construcción  
de aprendizajes relevantes y duraderos.*

**Producción de soluciones  
didáctico-pedagógicas  
integrales**

LIE-21.  
Laboratorio de  
Investigación para la  
Educación Secundaria  
del Siglo XXI

2020

**comunicarte**  
Editorial

**UCC** UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CÓRDOBA  
JESUITAS

• Facultad de Educación



EQUIPO DE INVESTIGACIÓN  
EN EDUCACIÓN DE  
ADOLESCENTES Y JÓVENES | **UCC**

**GESTAR**  
IDiT-EduC investigación,  
desarrollo,  
innovación y  
transferencia en  
contextos  
socioeducativos

Ferreyra, Horacio Ademar  
Producción de soluciones didáctico-pedagógicas integrales : enseñar en educación secundaria, un compromiso con la construcción de aprendizajes relevantes y duraderos /  
Horacio Ademar Ferreyra ; Claudia Amelia Mainé. - 1a ed. - Córdoba : Comunic-Arte ; Facultad de Educación de la Universidad Católica de Córdoba, 2021.

Libro digital, PDF - (Educación secundaria: sentidos, contextos y desafíos)

Archivo Digital: online  
ISBN 978-987-602-467-9

1. Ciencias de la Educación. 2. Educación Secundaria. 3. Didáctica. I. Mainé, Claudia  
Amelia. II. Título.  
CDD 373.27

De la presente edición:  
Copyright © UCC-Facultad de Educación.

Dirección académica de la colección:  
**Horacio Ademar Ferreyra**

## INTEGRANTES DEL EQUIPO DE TRABAJO RESPONSABLE DE ESTA PUBLICACIÓN

### Dirección

---

Horacio Ademar Ferreyra.

### Coordinación general

---

Claudia Amelia Maine.

### Autores de las propuestas

---

Noelia Abrahan, Mariela Amarante, María Delfina Anger, Anahí Argañarás Olmos, Silvia Arias, Claudia Atensia, Marisel Audisio, Marisel Báez, Marcelo Bairo, Mónica Barberis, Andrea Bazán, Ana María Beccaglia, Lorna Benabentos, Luis Benedetti, Abel Benítez, Amalia Bertomeu, Ivana Blanca, Emmanuel Blanzaco, Silvia Boccardo, Gabriela Bodo, Luciana Bollea, Ariel Bonacci, Patricia Bonetto, Gonzalo Borgo Sanz, Luis Bracco, Romina Bruno, Beatriz Buenano, Emiliano Buffa, Gabriela Cabrera, Patricia Cabrera, Sheila Cabrera, Vanesa Cadelago, Teresita Cainzos, Andrea Calandra, Daniela Caldarone, Carmen Campos Ale, Daniel Cangelosi Sánchez, Miriam Capdevila, Mariela Carri, Viviana Catalá, Elizabeth Caudana, Natalia Caudana, María de los Ángeles Centurión, Karina Clissa, María Cristina Corzo, Jesica Crescini, María Elena Dávila Díaz, Roque Omar De Alessandro, Lydia Depaoli, Claudio Di Paolo, Eliana D´Olivo, Mariela Echavarría, Carolina Erramouspe, Natalí Esteves, Rosalía Ferrero, Maricel Ferrero, Fernando Ramón Ferreyra, Pedro Figueroa, Avelino Fonseca,

Gastón Fontenla, María Celeste Fueyo, Estela Funes, Noemí García García, Gisela Garziera, Gastón Gettig, Romina Giovanella, Solania González Martínez, Nadia Guayanes, Mariana Gubaró, Marina Guerra, Luciana Gurciullo, Gabriela Haberkorn, María del Valle Heredia, Susana Hernández, Daniela Hidalgo, Koshiro Iwamura, María Cristina Kanobel, Elisa Landriel, María Sol Liendo Ludueña, Lucas Lioy, Valeria Lobatón, Enrique Luco Montero, Rosa Mansilla, Juan Pablo Marengo Blanas, Pedro Marino, Fabiana Márquez, Claudia Martínez, Evangelina Martínez, Sonia Martínez, Mariela Martino, Alejandra Masgoret Cuéllar, Esther Matos, María Virginia Milanesio, Hebe Miretti, Yanina Monesterolo, Norman Moreno Cáceres, María Navarro, Silvana Núñez, Paula Orellano, Eduardo Osuna, Javier Páez, Perla Pagella, Liliana Palomeque, Juan Manuel Paredes, Viviana Pelaroli, Carolina Pérez, Stefanía Pineda, Lucía Ponce, Paula Posada, Gonzalo Puin López, Osvaldo Ramírez, Roberto Reartes, Gabriela Reborado, Ana Reinares, Ethel Revello, Rubén Ríos, Karina Rizzo, Cecilia Rodríguez, Stefanía Rodríguez, María de los Ángeles Roldán, María Cecilia Romero, María Soleana Rosales Heredia, Rocío Rosales Heredia, Daniela Rossler, Ezequiel Safa, Alejandro Saggin, Sonia Sánchez, Karina Sarro, María Gloria Saucedo, Ivana Savini, Luciana Serra, Jessica Sidel, María Marta Skiba, Soledad Stacchiotti, Liliana Stuppa, Adriana Tejeda, Jorge Torossi, Mónica Torres, Mailén Turletto, Rocío Urain, Melina Urbizu, María Andrea Vargas, Germán Villareal, Rosa Villordo, Germán Vitale, Silvia Vivas, Adriana Welter, Mabel Woloszyn, Florencia Xompero y María Pía Zabala.

## **Mentores**

---

Liliana Abram, Mariano Oscar Acosta, Valentina Amaya, Diego Apolo, María Cecilia Bazzanella, Sandra Biglione, Georgia Blanas, María Alejandra Barale, Laura Bono, Gerardo Britos, Valeria Brizuela, Maximiliano Busso, María de los Ángeles Cignoli, Martín Cipollone, Adriana Di Francesco, Amiela Eberle, Jacinta Eberle, Marta Fontana, Silvina García, María Laura Gómez, Ivana Paola Jara, Christian Larraburu, Eugenia Larrarte, Mariela Ledesma, Laura Londero, Fabio Ernesto Malanca, Ramiro Mansilla, Verónica Mendizábal, Laura Ester Navarro, María Gabriela Neme, Andrea Norte, Gabriela Neme, Marisol Fany Nuñez, Emiliano Palmili, Pablo Sebastián Pannone, Liliana Peccoud, Telma Pellizzón, Marcela Peppoloni, María Soledad Perfumo, Elena Pérez Moreno, Sandra Peralta, Viviana Polisena, Verónica Quatrocolo, Marcela Quinteros, Marcela Quiroga, Roxana Ramírez, Marina Rodríguez, Mariana Clara Schenk, José Luis Tortosa, Carla Solzona, Jorge Fabián Villalba .

## **Comisión evaluadora**

---

Noelia Carolina Abraham, Gabriela Noemí Alessandrini, Marta Ardiles, Silvana Bacchi, Mónica Binimelis, Silvia del Carmen Boccardo, Claudia Brain, Marta Cannizzo, Miriam Capdevila, Alejandra Couly, Jaqueline Gisele Da Silva, Silvia Fumero, Noemí García Gacía, María Virginia Garello, Carina Gattone, Andrea Ibarlin, Hugo Labate, Marta Kowadlo, María Cristina Lerda, María Laura Manzi, Nancy Monzón, Marilyn Moras, Silvia Medina, Mariana Mugna, Fernando Negrete, Alicia Olmos, Marcelo Pablo, Juan Alexis Parada Silva, Marta Pasut, Federico Ridizzi, Marcela Alejandra Rosales, Ayelén Sargiotto, Gloria Saucedo, Mónica Vargas Prada, María Gabriela Vastik, Manuela Vazquez, Silvana Andrea Vignolo, Mabel Woloszin, Jorgelina Yapur.

## **Diseño didáctico**

---

Ana Rúa.

## ÍNDICE

La convocatoria - pág 6

**1.** Una solución integral con foco en los procesos de pensamiento:  
El club de los desafíos. - pág 10

**2.** Una solución integral con foco en los procesos metacognitivos:  
¡Que comience el desafío! - pág 12

**3.** Una solución integral con foco en la autogestión de los aprendizajes:  
Aula laboratorio - pág 14

**4.** Una solución integral con foco en la personalización de los aprendizajes:  
Paisaje de aprendizaje personalizado - pág 16

**5.** Una solución integral con foco en el pensamiento crítico:  
Lectura crítica en la escuela - pág 18

**6.** Una solución integral con foco en la revisión y superación de estereotipos:  
Hablemos de cuerpo - pág 20

**7.** Una solución integral con foco en la toma de decisiones:  
Un recorrido por la experiencia de la vida adulta - pág 22

**8.** Una solución integral con foco en la argumentación:  
De la ciudad mítica a la ciudad digital - pág 24

**9.** Una solución integral con foco en la lectura y la escritura:  
¿Cómo lees cuando lees? - pág 26

**10.** Una solución integral con foco en la educación emocional:  
N...flix de las emociones - pág 28

**11.** Una solución integral con foco en las producciones artísticas:  
Música en viñetas - pág 30

**12.** Una solución integral con foco en propuestas de los y las estudiantes:  
Estudiantes protagonistas - pág 32

**13.** Una solución integral con foco en el trabajo cohesivo de las y los docentes:  
La basura: ¿problema o recurso? - pág 34

**14.** Una solución integral con foco en la clase invertida:  
Sherlock Holmes del ADN - pág 36

**15.** Una solución integral con foco en los medios masivos de comunicación:  
¡Periódico Fake news, jóvenes en acción! - pág 38

**16.** Una solución integral con foco en la ciudadanía digital:  
Ser ciudadanos digitales aplicando reglas de netiqueta dirigidas al ámbito educativo - pág 40

**17.** Una solución integral con foco en las tecnologías de información y comunicación:  
La enseñanza como acontecimiento mágico: tecnodramatización y tecnoconstrucción - pág 42

**18.** Una solución integral con foco en el juego de roles:  
Problemática ambiental y desarrollo sostenible - pág 44

**19.** Una solución integral con foco en el registro del proceso a través de un cuaderno de bitácora:  
El ciudadano - pág 46

**20.** Una solución integral con foco en los entornos virtuales y las capacidades digitales:  
Paisajes de aprendizaje - pág 48

**21.** Una solución integral con foco en los recursos multimediales y redes sociales:  
Programa multimedia - pág 50

**22.** Una solución integral con foco en los recursos gamificados:  
Filotrack - pág 52

**23.** Una solución integral con foco en las imágenes:  
¿Argentina sustentable? - pág 54

**24.** Una solución integral con foco en la extensión a la comunidad:  
El planeta Tierra está enfermo. ¡Su estado es crítico! - pág 56

## LA CONVOCATORIA

El Equipo de Investigación en Educación de Adolescentes y Jóvenes, creado en 2006 en la Facultad de Educación de la Universidad Católica de Córdoba, desarrolla el **Laboratorio de Investigación para la Educación Secundaria del Siglo XXI, LIE-21**, pensado como un dispositivo de la palabra que funciona problematizando la realidad educativa de la escuela secundaria, tomando los obstáculos como desafíos orientadores para la acción, a través de hipótesis, ensayos, errores, pruebas, investigaciones.

La propuesta del laboratorio parte de pensar el desafío de una nueva educación con miradas multidisciplinares y polifacéticas (intervienen distintos actores de la trama educativa), para propiciar prácticas educativas reflexivas e innovadoras; invita a pensar para desarmar, pensar para cuestionarse, pensar para derribar sentidos comunes, pensar para proponer acciones, alternativas y cambios posibles, pensar para impulsar un hacer transformador.

En septiembre de 2020, desde el LIE-21 se realiza la convocatoria **Producción de soluciones didáctico-pedagógicas integrales**, guiada por el propósito general de:

- Producir conocimiento que permita diseñar soluciones didáctico-pedagógicas para problemas de aprendizaje de los/as estudiantes de la educación secundaria, problemas que son asumidos como desafíos a abordar.

De este propósito general derivan objetivos que permiten que cada profesional y equipo participante tenga ocasión de:

- Elaborar y proponer modelos cada vez más realistas para concebir, conducir y evaluar los procesos educativos, teniendo en cuenta la diversidad de puntos de vista y la complejidad de los contextos.
- Aportar estrategias y propuestas innovadoras de transformación a implementarse en la educación secundaria para lograr mejoras en los aprendizajes de los/as estudiantes.
- Transferir al aula teorías educativas con base científica que permitan desarrollar diversas prácticas pedagógicas cuyos resultados no solo contemplen el rendimiento académico sino que también hagan énfasis en el desarrollo de capacidades creativas y emocionales.

Para concretar estos propósitos y objetivos se convoca a equipos de cinco a diez personas vinculadas con la enseñanza, con distinta formación disciplinar: profesores/as de educación secundaria, estudiantes de profesorado, miembros de equipos técnicos, investigadores/as, miembros de equipos de gestión: directores/as o inspectores/as y personas interesadas en la temática que no pertenezcan a la profesión docente.

Cada equipo cuenta con dos mentores/as que acompañan a los/as participantes durante todo el proceso creativo.

A lo largo de la tarea, los equipos:

**1.** Problematizan y elaboran un desafío didáctico-pedagógico; para esto, trabajan individualmente, desenvuelven sesiones de mentoría por videoconferencia y comienzan a redactar un documento compartido grupalmente.

**2.** Participan del ideatón, encuentro en línea para la publicación y lectura de artículos, guías y tutoriales sobre tendencias actuales de la educación, provistos por los/as mentores/as. Estos artículos se publican como disparadores, para sensibilizar a los/as participantes, antes y durante la identificación de los desafíos.

**3.** Con base en el documento *Fichas para los tomadores de decisiones educativas y escolares*<sup>1</sup>, los/as participantes identifican los aprendizajes y contenidos fundamentales que ofrecen mayor dificultad para los/as estudiantes en la educación secundaria.

**4.** Tomando en cuenta los aprendizajes y contenidos identificados, formulan entre uno y tres problemas en torno a la pregunta: ¿Qué me preocupa o me gustaría cambiar? A partir de ese problema, analizan colectivamente: ¿A qué personas afecta? ¿Por qué las afecta? ¿Cómo las afecta? ¿Qué debería modificarse para mejorar la situación? ¿Qué resistencias al cambio se presentan? ¿Dónde encuentro la inspiración para asumir y comenzar a resolver ese problema? Y otros interrogantes.

**5.** Forman parte de otro ideatón en línea, con el propósito de generar ideas innovadoras que les permitan abordar el desafío didáctico-pedagógico que han definido y para construir la solución pertinente, orientada a que las/os estudiantes logren o mejoren esos aprendizajes que les ofrecen dificultad.

**6.** Establecen los criterios a priorizar entre las distintas dificultades o problemas planteados, y analizan posibles alternativas de solución.

**7.** Circunscriben – a manera de desafío a trabajar – esa necesidad de intervención, demanda o requerimiento de mejora que han identificado.

**8.** Forman parte de un webinar referido a innovación en educación, a cargo de la coordinadora de LIE-21.

**9.** Crean una infografía incluyendo secuencias didácticas, proyectos, modelizaciones, ludotecas, observatorios, clubes, talleres, exploraciones, simulaciones, campamentos, wikis, blogs, objetos tecnológicos, aplicaciones que, entre otras estrategias y recursos, prevén para dar solución al desafío.

**10.** Participan de un evento diseñado para que las soluciones sean revisadas por asesores/as que retroalimentan cada propuesta con los/as creadores/as.

**11.** Diseñan la versión final de la infografía que plantea el proceso llevado adelante.

<sup>1</sup> Ferreyra, H. A. (2020). Fichas para los tomadores de decisiones educativas y escolares. Córdoba: Facultad de Educación, Universidad Católica de Córdoba. Recuperado de <http://horacioferreyra.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/fidhas-con-isbn.pdf>

Esta secuencia de tareas está sostenida por cuatro **focos de inspiración**, centrales en el LIE-21:

- **Aprendizaje.** Ideas para mejorar los aprendizajes en la escuela secundaria: aprendizaje basado en retos (ABR), aprendizaje autónomo, aula invertida, entornos personales de aprendizaje, desarrollo de capacidades para la vida y el trabajo, aulas colaborativas, paisajes de aprendizaje, aprendizaje y servicio, aprendizaje por descubrimiento, entre otras.
- **Enseñanza.** Ideas para mejorar la enseñanza en la escuela secundaria: arquitectura de las experiencias educativas, pedagogía innovadora, experiencia vivencial, participación de la familia en la educación, enseñanza mediada por tecnologías digitales, integración de tecnologías emergentes, entre otras.
- **Evaluación.** Ideas para mejorar la evaluación en la escuela secundaria: sentido de la evaluación, posibilidades que la virtualidad abre a la evaluación, evaluación de capacidades, evaluación formativa y formadora, promoción de la metacog-

nición, evaluación participativa, evaluación de la innovación, entre otras.

- **Conocimiento y contexto.** Ideas para mejorar la presencia del contexto propiciando conocimiento, en la escuela secundaria: familia y escuela como entornos educativos, medios de comunicación como educadores permanentes, aporte educativo de las TIC, incidencia de factores culturales y lingüísticos, nueva ciudadanía, ética en la educación, aprendizaje situado.

Como modo de recuperar este proceso llevado a cabo por los grupos que formaron parte de la convocatoria **Producción de soluciones didáctico-pedagógicas integrales**, esta publicación compila las infografías que reseñan sus propuestas. Si bien los afiches responden equilibradamente a los cuatro focos de inspiración del LIE-21, en este catálogo se los ha identificado con un aspecto de su producción que resulta particularmente generativo y que puede resultar motivador para los/as lectores/as, en su proceso de implementación de respuestas a los desafíos encontrados en la propia práctica de enseñanza con estudiantes de la educación secundaria.



01

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LOS  
PROCESOS DE  
PENSAMIENTO

*El club de los desafíos*

# EL CLUB DE LOS DESAFÍOS

Una propuesta que nos interpela



Laboratorio de Ideas

Colección: Propuestas Secundario

Grupo 1: Marcela Quiroga, Marisol Núñez, Emmanuel Blanzaco, Jorge Torossi, Marisel Báez, Silvia Arias, Karina Sarro

## DESAFÍO

¿Cómo podríamos generar autonomía e interés en los estudiantes?

### Solución didáctico – pedagógica

Proponemos una estrategia de trabajo por desafíos que implique el desarrollo de habilidades sociales, la participación en organizaciones, selección e investigación de problemáticas relacionadas con fenómenos sociales, ambientales, se conformará un “Club de los desafíos”.

La propuesta se iniciará en los EOI del C.O. (en una primera instancia) con proyección institucional.

## EL CLUB DE LOS DESAFÍOS

### Club de ciencias



“Escape rooms” (salas de escapes) con desafíos a superar/resolver respecto a situaciones ligadas a la salud, la bioética, relacionados con problemas ambientales del contexto propio y mundial, en el que se planteen posibles soluciones a partir de la investigación y la búsqueda de información.

### Talleres

Partiendo de la estrategia “Design Thinking”, es decir pensamiento de diseño, se plantearán trabajos colaborativos para resolver problemáticas/desafíos reales, referidas al trabajo de las organizaciones.

Se analizarán organizaciones del medio, para luego proponer acciones de extensión a la comunidad.

Los talleres trabajarán de manera continua, en las habilidades psicosociales e inteligencia emocional relativas a los roles a asumir.

### Blog, murales digitales

- “Peer instruction” es una metodología con enfoque colaborativo que promueve el pensamiento crítico, desarrolla habilidades para la toma de decisiones y resolución de problemas.
- Partiendo de esta estrategia se socializarán los resultados del Club de Ciencias y los Talleres, diseñando publicaciones digitales.
- El formato será definido por los estudiantes y docentes de las áreas involucradas en la propuesta.
- Una de las posibilidades será la publicación virtual.

### Objetivos

- Propiciar el desarrollo del aprendizaje autónomo mediante un club escolar para “aprender a emprender” (trabajo cooperativo, las habilidades sociales) y “aprender a aprender”.
- Favorecer la construcción de aprendizajes ligados a las áreas de salud, bioética, gestión de las organizaciones, mediados por las capacidades de oralidad, lectura y escritura.

### Aprendizajes priorizados

- Desarrollo de habilidades sociales
- Investigación sobre problemáticas ligadas a la salud y la bioética
- Participación en organizaciones.
- Oralidad, la lectura y la escritura

### Evaluación

- Evaluación formativa mediante una bitácora (con formato analógico o virtual).
- Elaboración de encuestas para relevar el impacto de la propuesta en los diversos actores: estudiantes, familias, docentes, miembros de la comunidad.
- Presentación de los trabajos en la Ferias de Ciencias y a otras instituciones de la misma o diferente modalidad.
- Publicación de las experiencias en plataformas educativas



02

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LOS  
PROCESOS  
METACOGNITIVOS

*¡Que comience  
el desafío!*

# ¡Que comience el desafío!

PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA QUE PROMUEVEN PROCESOS METACOGNITIVOS

## PROPÓSITO



Promover caminos posibles, a partir de diferentes recursos y estrategias, que posibiliten la apertura de procesos de aprendizaje que favorezcan la autonomía de los/as estudiantes.

## ¿QUÉ PROPONEMOS?

Implementar la propuesta en el **Nivel Secundario**, comenzando por un curso del Ciclo Básico o con algunos espacios curriculares, hasta abarcar a la institución. Evaluar procesualmente el impacto que pudiera generar



## ¿CÓMO AVANZAMOS HACIA NUESTRO PROPÓSITO?

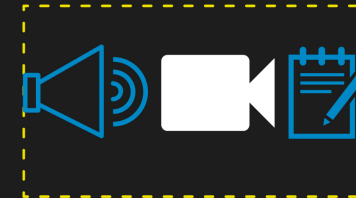
DE MANERA  
ESPIRALADA PONIENDO  
EN JUEGO DISTINTAS  
ESTRATEGIAS



- |                                 |                                      |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| ★ PING PONG METACOGNITIVO       | ★ PROPUESTAS LÚDICAS                 |
| ★ GRANDES TEMAS DE COMPRENSIÓN  | ★ FACTOR SORPRESA                    |
| ★ DISTINTAS MANERAS DE APRENDER | ★ CORTAR                             |
| ★ ESCALERA DE LA METACOGNICIÓN  | ★ PUNTO DE PARTIDA... ¿Y DE LLEGADA? |

## ¿CÓMO VAMOS A REGISTRAR LOS PROCESOS?

REGISTROS  
NARRATIVOS  
INSTITUCIONALES



### ALGUNAS SUGERENCIAS...

- **Bitácoras** de estudiantes y docentes.
- Confección de **portafolios**.
- **Diarios personales** de registro de estudiantes.

## ¿QUIÉNES SOMOS?

Maricel Ferrero  
Karina Clissa  
Fernando Ferreyra  
Roque Omar De Alessandro  
Jesica Crescini  
Estela Funes  
María Cecilia Romero  
Mariela Echavarría



Mentoras: Ma. Alejandra Barale y Carla Solzona

## EMPEZAR EL DESAFÍO ▶

**NOTA:** Este desafío cuenta con un cuadernillo donde se amplían las propuestas, disponible en:  
<https://drive.google.com/file/d/1ljjzELfCQqW7f8ORUIkkwSxTnS5QWYhU/view>

Más información sobre los procesos espiralados en:  
<https://view.genial.ly/5fbc1fc9aec43b0d17494ac6/horizontalinfographic-timeline-relojes-espiralados>

OE

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LA  
AUTOGESTIÓN DE  
LOS APRENDIZAJES

*Aula laboratorio*

# Laboratorio de Ideas

## Aula laboratorio

nueva configuración de los espacios de aprendizaje



**Caleidoscopio**

Conocer, descubrir, explorar, aprender colaborativamente.  
**APRENDIZAJE BASADO EN RETOS Y EXPLORACIONES.**

**Lectura de la realidad,**  
mirada interdisciplinar.

## DESAFÍO

¿Cómo podríamos fortalecer el deseo de aprender en los estudiantes?



Ver anexo



Los hipertextos pueden consultarse en <https://view.genial.ly/60381df0b6fded0d8717de55/presentation-aula-laboratorio-g-12-entrega-2021>

**Equipo:** Anger María Delfina, Bazán Andrea, García García Noemí, Gettig Gastón Enrique, Monesterolo Yanina Soledad y Ponce Lucía.

**Mentores:** Fontana Marta Yolanda y Pannone Pablo Sebastián.

04

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LA  
PERSONALIZACIÓN  
DE LOS APRENDIZAJES

*Paisaje de aprendizaje  
personalizado*

**01**

**LIE 21  
UCC  
EQUIPO  
11**

**IDEA**  
Implementación y monitoreo de itinerarios formativos multidisciplinares, que promuevan la personalización del aprendizaje contextualizado en la escuela secundaria.

**Mentoras**  
Londero, Laura Beatriz  
Navarro, Laura Ester

**Participantes**  
Caudana, Natalia Inés  
Heredia, María del Valle  
Hidalgo, Daniela Soledad  
Martínez, Evangelina  
Reartes, Roberto Andrés

**02**

**DESAFÍO**  
¿Cómo resignificar la escuela secundaria consolidándola como una comunidad de aprendizaje, con propuestas pedagógicas significativas, que propicien los procesos de enseñanza y de aprendizaje, empleando dispositivos que promuevan el desarrollo de la capacidad de abstracción, el pensamiento crítico, la creatividad, las habilidades comunicacionales y la reflexión en la construcción de saberes, fortaleciendo el rol protagónico del estudiante, en pos de formar ciudadanos responsables y comprometidos con la transformación del entorno?

**03**

**PROTOTIPO**  
Dispositivo pedagógico:  
**Paisaje de aprendizaje personalizado**

**04**

¿Qué es un paisaje de aprendizaje?  
Es una herramienta pedagógica, un dispositivo, una metodología de aprendizaje activo que tiene como misión crear escenarios educativos personalizados para cada uno de nuestros estudiantes y combinar, a la vez, actividades de comprensión con mundos simbólicos que propician la creatividad y la imaginación mediante el juego o la gamificación.

Un paisaje de aprendizaje personalizado se sustenta en la **Teoría de las inteligencias múltiples**, nos permite elaborar actividades para el desarrollo de capacidades de cada uno de los talentos que presentan nuestros estudiantes y la **taxonomía de Bloom** y la **evaluación auténtica** nos ayuda a definir los tipos de actividad en relación a los criterios de evaluación acordados en el currículum escolar.



<https://www.thinglink.com/scene/1391799782896304130>



05

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN EL  
PENSAMIENTO  
CRÍTICO

*Lectura crítica  
en la escuela*

# LECTURA CRÍTICA EN LA ESCUELA

**IDEA:**

Desarrollo o potenciación de la **lectura crítica** en el aula de la escuela secundaria.

**DESAFÍO QUE RESUELVE:**

¿Cómo podríamos desarrollar o potenciar la **lectura crítica** en el aula de la escuela secundaria a través del **diseño de estrategias** que luego se promuevan en la articulación intrainstitucional?

**PROTOTIPO DISEÑADO: PROYECTO INSTITUCIONAL**

¿Cómo surge? Nace a partir de la lectura de *Fichas para los tomadores de decisiones escolares y educativas: encuesta a docentes, aprobación de aprendizajes y contenidos fundamentales* (Ferreya y Vidales, 2020), lo que sirve de diagnóstico junto con entrevistas que realizaron las/os docentes participantes a colegas y nuestras experiencias personales en el aula secundaria. ¿Cómo lo haremos? **Propuesta de diseñar actividades a partir de estrategias.**

¿Qué entendemos por **lectura crítica**?

Enmarcada en el enfoque sociocultural, es una estrategia de tipo analítico que busca la relectura de los discursos o los mensajes audiovisuales, con el fin de identificar categorías sujetas a discusión e interpretación. Esta apertura de análisis tiene como fin promover en la/el estudiante un pensamiento que la/o oriente en la búsqueda de conclusiones globales, independientes y creativas; también pensarse y pensar su contexto para promover cambios positivos; por otro lado, pensamos que es una herramienta para afrontar los retos del mundo actual.

Lectura de "la realidad" a partir de textos con igual tema y diferentes posturas.

Selección de diferentes géneros textuales y discursos sociales para su lectura e interpretación.

Análisis del simbolismo y significado del léxico de los textos (palabras).

Creación de propuestas en las que se otorgue la palabra a los estudiantes para fundamentar, establecer posturas, contraargumentar.

Interpretación y formulación de analogías, metáforas y metonimias de textos de circulación social mediática.

Recopilación de "hipertextos" que circulan socialmente para una lectura reflexiva y crítica de la sociedad digital, la cultura, la ideología.

Creación de mapas conceptuales colaborativos donde se lea con "diferente mirada" cada tema.

Discusión en grupos donde se intercambien argumentos de una u otra "mirada de la realidad".

Producción de reseñas de los artículos seleccionados, sobre temas controvertidos o que "tensionan" a la sociedad a partir de la lectura.

¿Por qué es innovadora esta propuesta?

Si bien la lectura crítica es un tema ya trabajado, la innovación está en el **tratamiento**, pensado para trabajarlo desde los diversos espacios curriculares en las aulas de Secundaria y no necesariamente desde la asignatura Lengua y Literatura; con la **intención** de desarrollar y potenciar la lectura crítica a través de la utilización de textos auténticos en actividades áulicas que propicien aprendizajes significativos y duraderos para su vida académica y cotidiana; y el desarrollo del proyecto con una **articulación** intrainstitucional, de manera que se trabaje la lectura crítica desde todos los espacios curriculares y con todos las/os docentes.

- Mentoras:**  
Pérez Moreno, Elena  
Peralta, Sandra del V.  
Ledesma, Mariela
- Participantes**  
Atensia, Claudia P.  
Borgo Sanz, Gonzalo  
Cabrera, Gabriela E.  
Calandra, Andrea Soledad  
Caldarone, Daniela S.  
Cangelosi Sánchez, Daniel H.  
Centurión, María de los  
Ángeles  
Masgoret Cuéllar, Alejandra

**ESTRATEGIAS**

06

**UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LA  
REVISIÓN Y  
SUPERACIÓN DE  
ESTEREOTIPOS**

*Hablemos de cuerpo*

## “HABLEMOS DE CUERPO”

### Acercando la experiencia escolar a la vitalidad adolescente

#### ¿Qué es?

Una propuesta interdisciplinaria, que integra los espacios Lengua y Literatura, Educación Física, Biología y Ciudadanía y participación, que implica una mirada compleja e integral sobre el tema del cuerpo y las diversas formas en que los estudiantes lo experimentan como parte del desarrollo de su subjetividad

#### ¿Por qué es importante?

\*Aborda contenidos desde los intereses, necesidades y mirada de los estudiantes, habilitando su palabra y acompañando la reflexión constructiva de sus subjetividades con la guía de actores colaborativos.  
\*Genera un espacio de interpelación a discursos perjudiciales en torno al cuerpo y la salud, en pos de procesos de aceptación personal y social.

#### ¿Cómo se logra?

\*Aula tradicional colaborativa \*Aula rotada \*Mesa redonda- debate \*Evaluación y actores colaborativos

#### Posibles disparadores

¿Qué es el cuerpo? ¿Todos son iguales? ¿Qué factores influyen en cómo me siento con mi cuerpo? ¿Qué necesidades tengo? ¿Por qué es importante?  
Partir de experiencias, reflexiones...

#### Algunas temáticas

Estereotipos de belleza – Actividad física y nutrición – Identidad y cuerpo – El cuerpo en redes – Derechos de niños y adolescentes

07

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL  
CON FOCO  
EN LA TOMA DE  
DECISIONES

*Un recorrido por la  
experiencia de  
la vida adulta*

# Un recorrido por la experiencia de la vida adulta

LIE 21 - GRUPO 19



0

## SALIDA

El camino inicia con el abordaje de diversos aprendizajes necesarios para que el alumno pueda dar el salto hacia la adultez



7

## LLEGADA

Luego de haber recorrido el sinuoso sendero, el alumno debería de contar con los recursos necesarios para desarrollarse como adulto y vivir como tal

1

## LAS POSTAS DE LA 1 A LA 6

El recorrido que el alumno hará será similar a la subida de una montaña, tendrá altos y bajos, momentos de equipo y momentos de soledad. Pasará por una serie de seis postas donde trabajará interdisciplinariamente la posta en la que se encuentre

6

Para más información, escanear código QR



**Equipo:** Marino, Pedro Adrián. Matos, Esther Haideé. Pineda, Stefania Julieta. Reboredo, Gabriela. Rosales Heredia, Rocío Guadalupe Serra, Luciana Belén. Turletto, Mailén Marilyn.

**Mentoras:** Mendizabal, Verónica. Rodriguez, Marina.

<https://view.genial.ly/5fd7e05a07d53f0daa45b19d/interactive-image-un-recorrido-por-la-experiencia-de-la-vida-adulta>

08

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LA  
ARGUMENTACIÓN

*De la ciudad mítica  
a la ciudad digital*



Educación en zonas de transición

# De la Ciudad Mítica a la Ciudad Digital

El registro de la voz propia. Diálogos del camino para despertar a tu héroe interior



Introducción  
Zona 0

## Desafío

¿Cómo posibilitar, promover y potenciar la adquisición de estrategias para el desarrollo de la capacidad de argumentación oral, con los y las estudiantes de cuarto año del Nivel Secundario, en relación con los contenidos de Ciudadanía Digital y ética del buen vivir?



## Idea

La propuesta se basa en el desarrollo de un recorrido con formato de laberinto que pretende simular un viaje por los espacios digitales y sus problemáticas. Es una adaptación del concepto de El viaje del héroe de Joseph Campbell donde se muestra la travesía de aprendizaje por la vida.



## Objetivos

Reconocer el proceso de construcción de argumentos, con otros y otras, a partir de situaciones y experiencias controversiales relacionadas a la ciudadanía digital.



Aplicar el discurso argumentativo asociado a situaciones problemáticas en relación a la ciudadanía digital y la identidad digital en prácticas de oralidad.

Identificar herramientas conceptuales para la construcción y reconstrucción de argumentos a partir de su recopilación en una "bitácora de viaje" oral mediante la grabación de voz.

Incorporar la construcción de hipótesis y su justificación como elementos para la validación de la opinión personal en el proceso de aprendizaje y la interacción responsable.

Elaborar un podcast con discurso argumentativo a partir de la experiencia de simulación y de la identificación, selección y síntesis de las conclusiones obtenidas en las situaciones problemáticas propuestas en el recorrido.



WebQuest: Educar en zonas de transición  
<https://drive.google.com/file/d/1WMAFqz1tt9H7V3jdTUpBZg7d0lH8neF/view>

Argumentar es mostrar una verdad.

Expresar nuestras ideas dando una visión de la realidad /o pruebas.

En un mundo lleno de voces, particularmente en una ciudad digital donde es difícil saber quién dijo qué, porqué y para qué lo dijo corremos el riesgo de perdernos en los laberintos de otras verdades, en los que se dificulta encontrar la palabra propia.

Para posicionarnos en nuestras verdades es necesario conocer la estructura de un texto argumentativo, la forma lógica de organizar el pensamiento, y las estrategias que nos ofrece para poder validar la visión que tenemos del mundo que habitamos.



## Justificación

Mejorar las capacidades fundamentales de la oralidad a través del abordaje en la simulación de situaciones problemáticas, aplicando el pensamiento crítico y creativo en la construcción de un trabajo colaborativo, para relacionar, interactuar y expresar opiniones fundamentadas, acordes al grado de abstracción propio de la edad de los estudiantes de cuarto año.

El Laberinto se basa en encontrar el camino personal hacia la voz propia, para llegar a producir un discurso argumentativo que valide su posicionamiento, en este caso, acerca de qué implica ser un Ciudadano Digital desde las lógicas de la Ética del Buen Vivir.

## Evaluación

Los estudiantes deberán desarrollar y presentar un discurso argumentativo final que sintetice las conclusiones a las que arribaron y recopilaron en su bitácora (grabador de voz de sus celulares) en las diferentes instancias del recorrido en formato podcast.

## Integrantes

Mentores: • Amaya, Valentina  
• Mansilla, Ramiro

Investigadores: • Di Paolo, Claudio Javier • González Martínez, Solania  
• Martínez, Sonia Claudia • Moreno Cáceres, Norman

WebQuest: Educar en zonas de transición

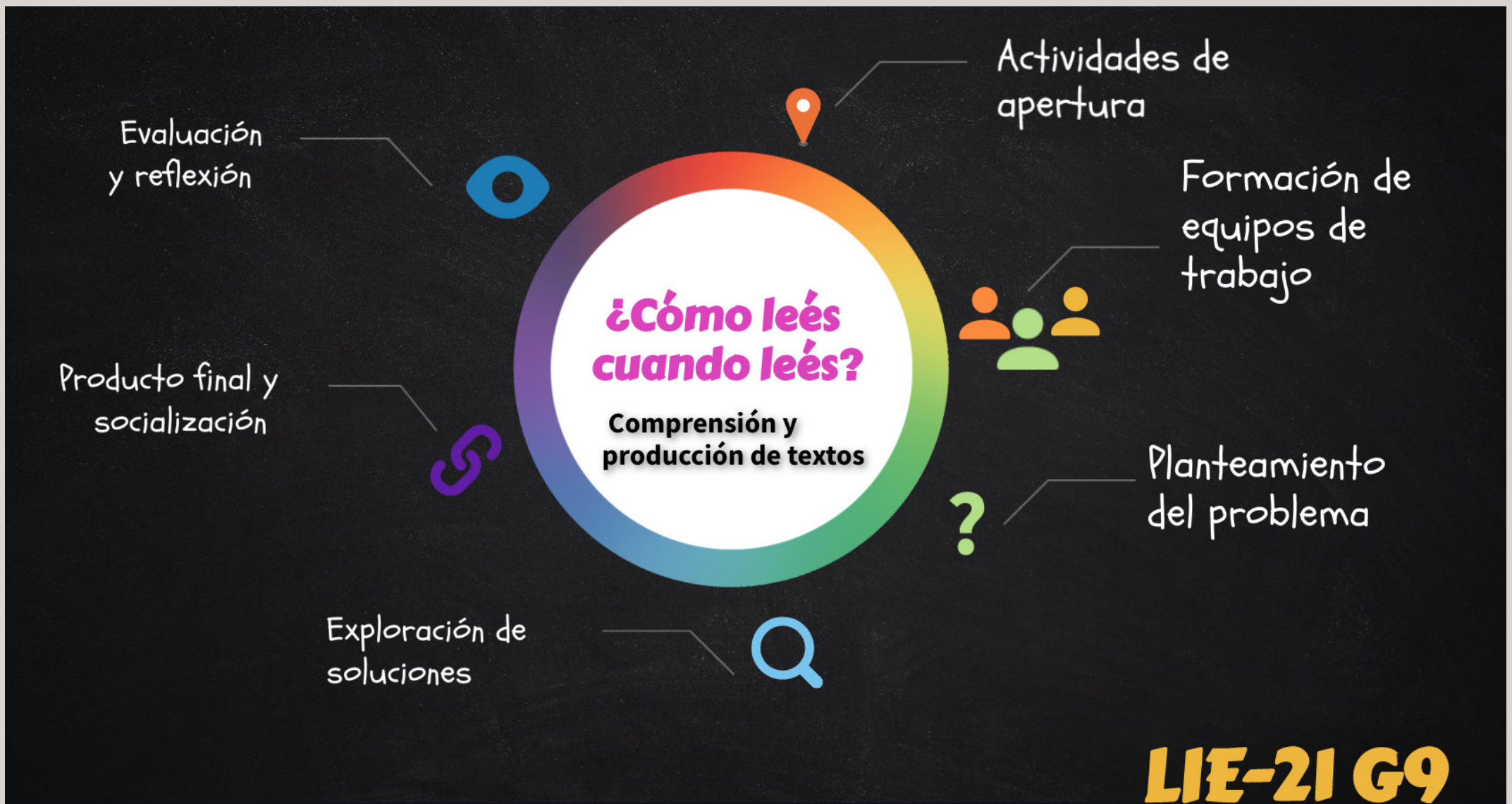
<https://1bestlinks.net/Gn92K>



09

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LA  
LECTURA Y  
LA ESCRITURA

*¿Cómo lees  
cuando lees?*



Los hipertextos pueden consultarse en:

<https://view.genial.ly/607b5674cd833f0cf3c236b3/horizontal-infographic-review-lie-21-g9-abp>

**Autores:** Guerra Marina, Gómez María Laura, Hernández Susana, Landriel Elisa Sofía, Lioy Lucas y Tortosa José Luis

10

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LA  
REVISIÓN Y  
SUPERACIÓN DE  
ESTEREOTIPOS

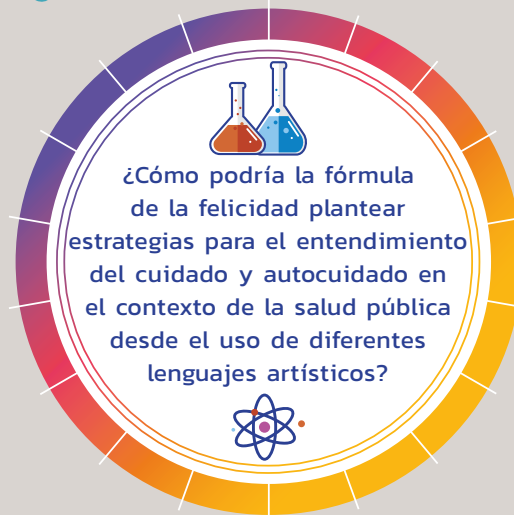
*Hablemos de cuerpo*



### NETFLIX DE LAS EMOCIONES



La creación de un avatar que habita en una ciudad digital configurada para el cuidado de la salud y su promoción. Allí todo está organizado para el cuidado de la salud y por medio de algoritmos a través de la inteligencia artificial se puedan predecir los recorridos de cada habitante para cuidar las emociones en función de los contenidos que se van desarrollando.



### RECURSOS DIDÁCTICOS



Los juegos deben ofrecer retos a todo aquel para encontrar y descifrar los recorridos correctos hacia la fórmula de la felicidad.



Al realizar un viaje produce una bitácora con sus experiencias que le permitirá recorrer distintos lugares: museos, teatros, librerías, etc. En cada uno de esos espacios se encuentran presentes los símbolos y fórmulas químicas cuyas formas de representación le permitirá recorrer una serie de acertijos promotores de sentimientos.



### CONSEJO DE LOS SABIOS

Se puede consultar a un "Consejo de Sabios" que interactúan con la comunidad y tienen la función de aconsejar en base a vivencias y experiencias a lo largo de su vida sobre el cuidado de la salud.



# UNA SOLUCIÓN INTEGRAL CON FOCO EN LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS

*Música en viñetas*

## DESAFÍOS A RESOLVER:

## NIVEL 1

- Producción de textos de opinión (Lengua y literatura).
- Lectura crítica de la pluralidad, expresiones culturales, cosmovisiones y sistemas valorativos, generando espacios de convivencia y participación para la difusión y defensa de derechos identitarios (Formación ética y ciudadana).
- Indagación acerca de los diversos desarrollos culturales y su influencia en las economías regionales, reconociendo al ámbito de la música como una industria emergente, rescatando y revalorizando las propuestas locales y nacionales (Música).
- Análisis de los movimientos migratorios en el marco de la división internacional del trabajo, la estructura y dinámica de la población argentina, y su definición como país agro-exportador como modo de inclusión de la Argentina en el mercado mundial durante la expansión capitalista (Historia).
- Intervención de espacios públicos (Artes visuales).

### Solución didáctico - pedagógico: "Música en viñetas"



Trabajo multidisciplinario para abordaje de contenidos complejos, en busca de nuevos paisajes de aprendizajes que favorezcan la construcción de la ciudadanía en la post pandemia y en la formación de la responsabilidad ética frente al otro y los otros.

### Formulación de la idea:

A partir de los testimonios que reflejan los distintos movimientos migratorios, teniendo en cuenta los diversos lenguajes, surgen nuevas formas de interpretar y producir expresiones artístico culturales. Las mismas interpelan las cosmovisiones sobre la construcción de ciudadanía, en los diversos contextos históricos y particularmente en la post pandemia.



### Propósitos Docentes:

Generar espacios multidisciplinarios para el abordaje de contenidos complejos Articular el uso de las canciones en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Promover la utilización de elementos compositivos de diferentes grupos migratorios en producciones musicales.

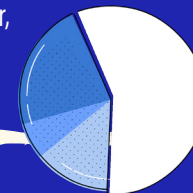
Procurar la apreciación de diversos desarrollos culturales a través de las economías regionales emergentes y los movimientos migratorios, utilizando la música como hilo conductor de rescate del pasado en el presente.

Guiar a los estudiantes en el diseño y creación de diferentes producciones audiovisuales para socializar los aprendizajes.



## Pasos para desarrollar la propuesta

- Recopilación de testimonios de la comunidad educativa por medio de entrevistas, encuestas, grupos focales y cuestionarios.
- Integración de historias desde el aula, microentrevistas, entrevistas a personalidades destacadas.
- Elaboración de cotidiáfonos (instrumentos musicales elaborados con elementos cotidianos).
- Interpretación de un *Banquete de ritmos musicales*.
- Elaboración de propuestas de producción musical en pequeños grupos tomando elementos compositivos de diferentes grupos migratorios.
- Creación de producciones audiovisuales epocales que pongan en evidencia el recorrido realizado.
- Diseño de genealogía heráldica y escudos, trabajando con artes visuales el significado de los colores.
- Cooperación de intervenciones artísticas (muestras itinerantes) en espacios a definir, para socializar las producciones.

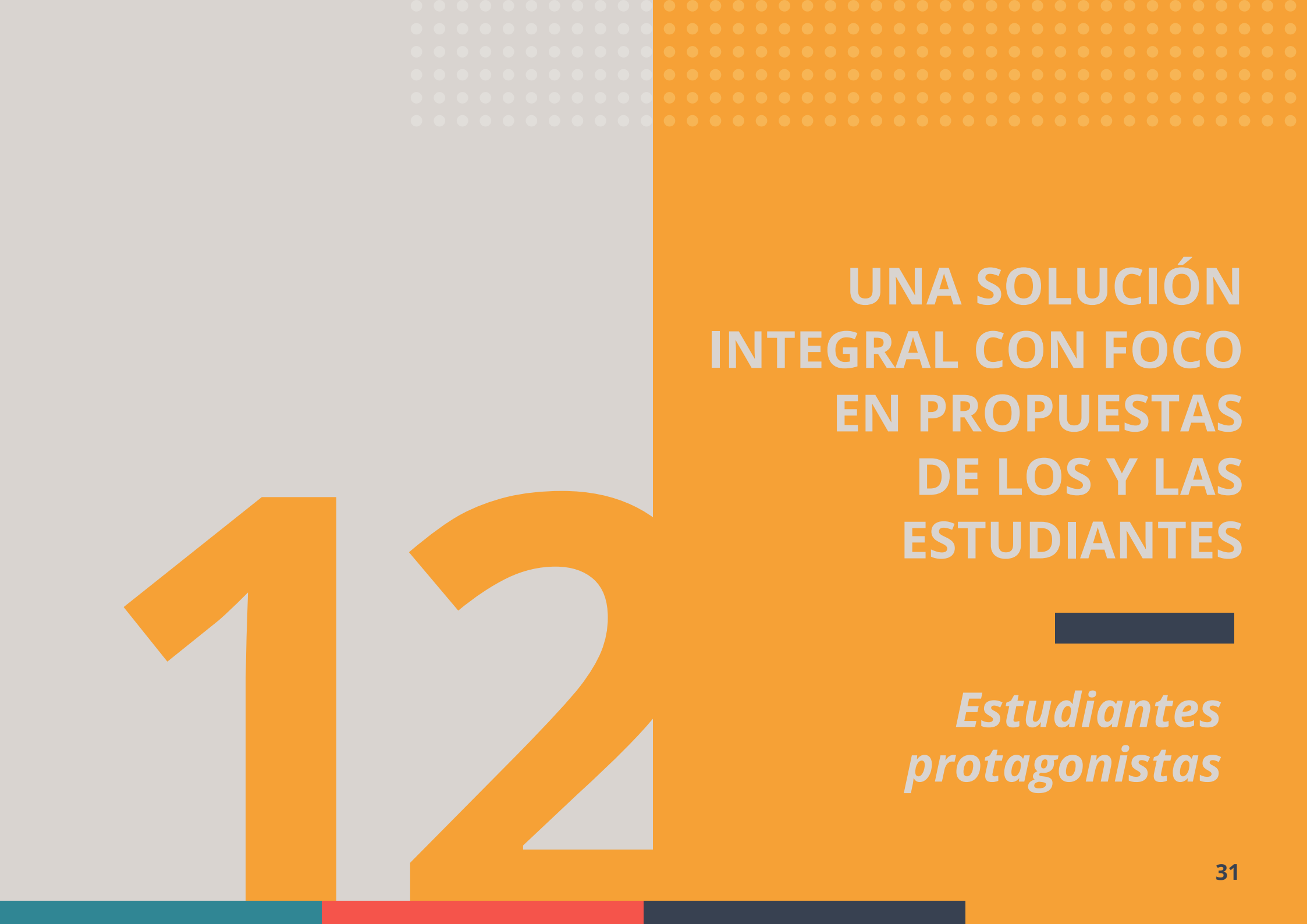


## Forma de evaluación:

Formativa con retroalimentación del proceso desarrollado por cada estudiante. Se contemplan instancias de autoevaluación y coevaluación de manera presencial y grupal.

## Integrantes del grupo:

Benitez, Abel; Catalá, Viviana Beatriz; Garziera, Gisela; Iwamura, Koshiro; Páez, Javier; Ramirez, Osvaldo; Rizzo, Karina; Safa, Ezequiel; Welter, Adriana .



UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON FOCO  
EN PROPUESTAS  
DE LOS Y LAS  
ESTUDIANTES

*Estudiantes  
protagonistas*

# Estudiantes Protagonistas

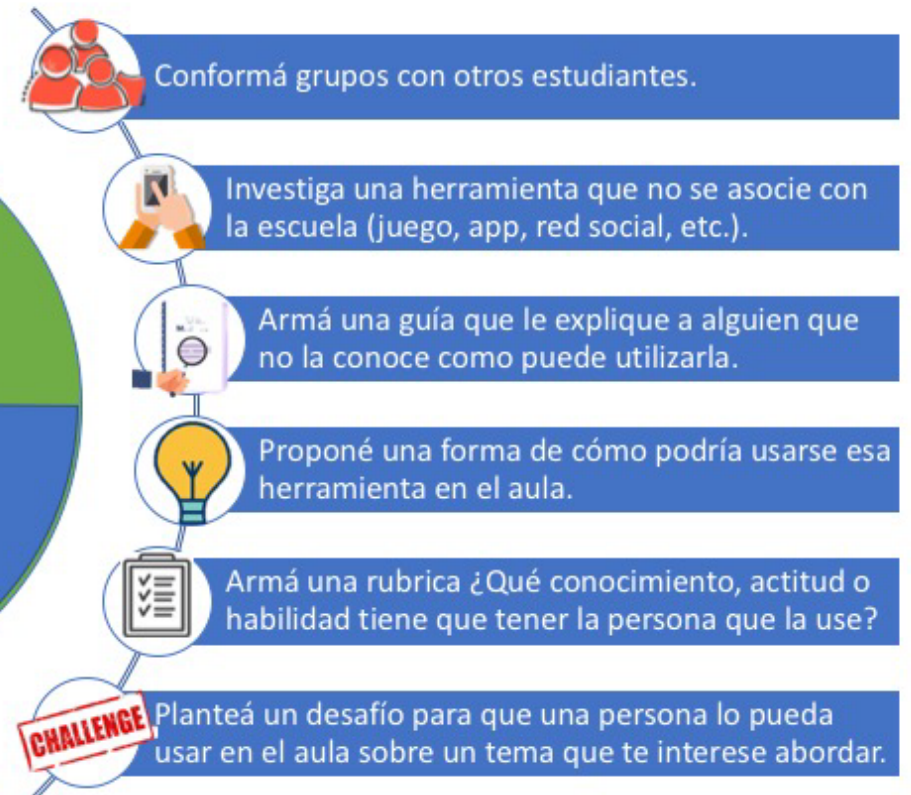
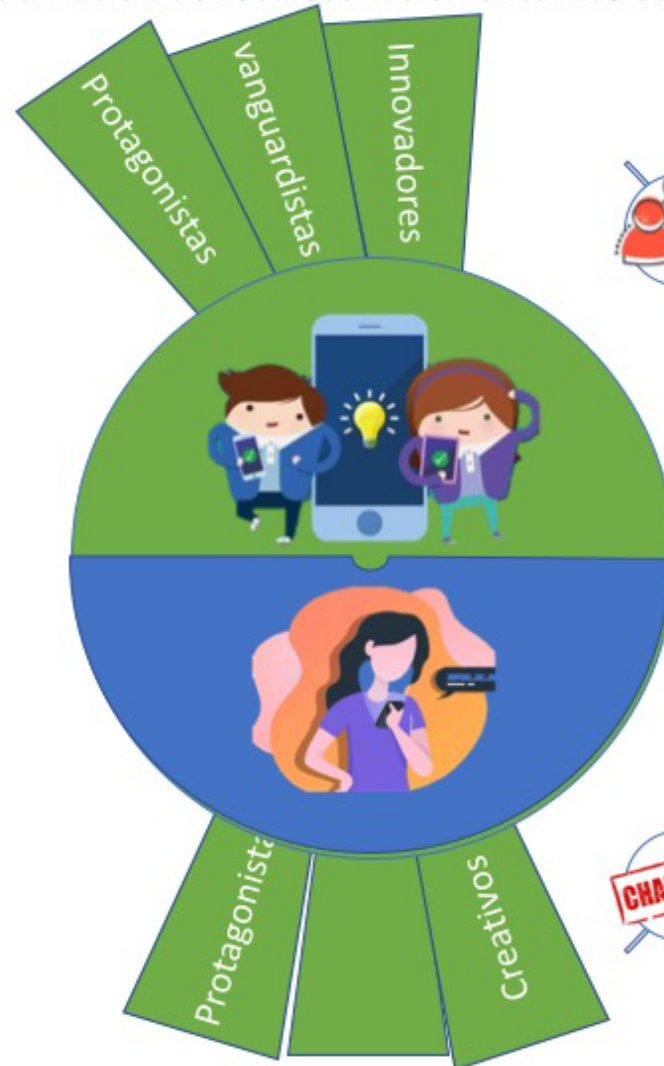
Propuesta de cambio de roles en la utilización de recursos TIC en entornos educativos

## ¿Qué observamos?

- Las actividades áulicas a resolver-desarrollar generalmente son propuestas por docentes. Los y las estudiantes cumplen un rol receptivo.
- Utilización de *recursos TIC convencionales* como herramienta (computadoras, celulares para búsqueda de información).
- Herramientas propias de los y las estudiantes son *explicadas y utilizadas por docentes* (quienes proponen desafíos).
- *Dificultad de aplicar* contenidos y aprendizajes a situaciones de la vida cotidiana.

## ¿Qué lograremos?

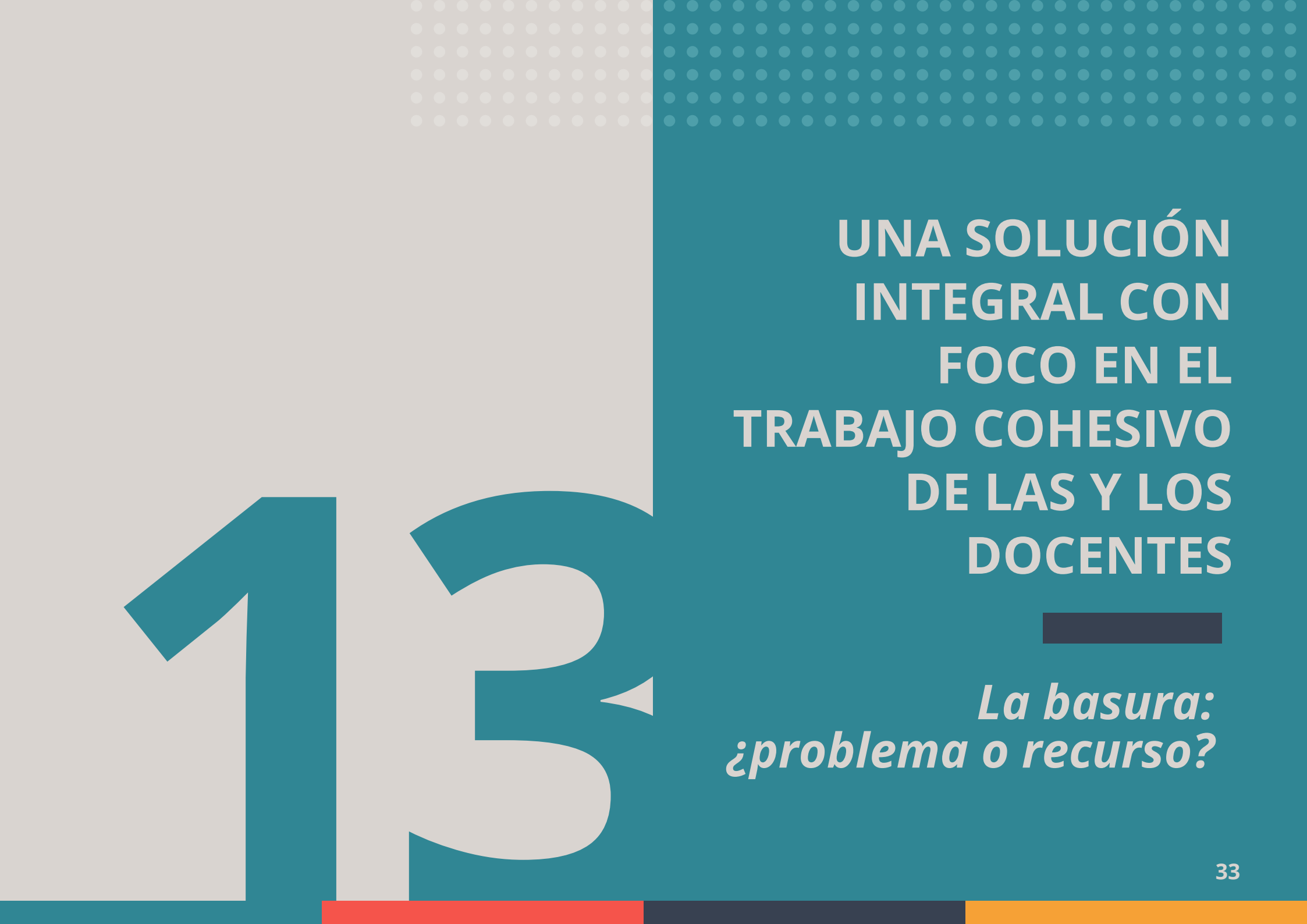
- Docentes con nuevos desafíos didácticos.
- Propuestas de trabajo colaborativo tanto para pares como otras edades.
- Estudiantes promotores de su propio aprendizaje.
- Recursos valiosos como experiencia viable y replicable en otros contextos.
- Integración de saberes y campos curriculares que conformen aprendizajes con sentido



**Equipo:** G20: Figueroa, Fontenla, Paredes, Pelaroli, Posada, Ríos, Saucedo, Sidel, Skiba, Urain, Vitale.

**Mentores:** Busso, Palmili.





# UNA SOLUCIÓN INTEGRAL CON FOCO EN EL TRABAJO COHESIVO DE LAS Y LOS DOCENTES

*La basura:  
¿problema o recurso?*

## Dispositivo para abordar los aprendizajes y contenidos que ofrecen dificultad en el Ciclo Orientado

### Primer momento

Diagnóstico para ubicar a los estudiantes en el centro de la escena, es decir, que sean ellos quienes propongan o elijan la temática a investigar en función de sus intereses, siendo los docentes los facilitadores y guías.

**Tópicos de investigación:**  
La basura: ¿problema o recurso?  
¿Sirven las tierras después de un incendio?  
Democratizar la escuela  
Violencia de género

**Estrategias y recursos:**

- Foros.
- Debates.
- Talleres
- Radio escolar.
- Canal de youtube
- Canal de aire



### Segundo momento

Planificar colaborativamente el proyecto desde su ideación: seleccionar los formatos que otorgarán la organización pedagógica de las prácticas, potenciando las diferentes temporalidades e intensidades que brinda cada formato (taller, laboratorio, módulos, conversatorios, seminarios, etc.), tejiéndolos como una trama con niveles y puntos de encuentro, nodos.

Por ejemplo:

**Matemática:** Construcción de gráficos para analizar problemáticas.

**Geografía:** Búsqueda, selección y organización de información.

**Artes Visuales:** Utilización, en diferentes prácticas, de diversas técnicas de dibujo, pintura, grabado, escultura y diseño con y sin soporte digital.

**Lengua:** Comprensión y producción de géneros textuales propios del ámbito jurídico, comercial, laboral e institucional.

Abierto a la incorporación de otros espacios curriculares.

### Tercer momento

A partir de la problemática identificada, los estudiantes asumen una investigación inter, multi o transdisciplinaria. Aquí se construye el conocimiento colectivamente, en cada espacio curricular y en espacios compartidos.

### Cuarto momento

Elaboración de propuestas superadoras por parte de los estudiantes que permitan el desarrollo de las capacidades fundamentales:

- Oralidad, lectura y escritura.
- Resolución de situaciones problemáticas.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Trabajo en colaboración para relacionarse e interactuar.

La basura: ¿problema o recurso?

Tarea: Recursos separados en origen

Está a cargo de los estudiantes con la guía de los docentes:

- Planeamiento de la campaña.
- Elaboración de planillas para el registro de datos.
- Selección de programas informáticos para el procesamiento de los datos.
- Toma de decisiones a partir de los datos obtenidos.
- Difusión en redes sociales.
- Informe escrito final.

### Quinto momento


Comunicación de los resultados y las experiencias de trabajo a través de medios digitales y redes sociales (libro interactivo, canal de Youtube, Instagram, Google Sites, etc), canales de aire (posibilidad de llegar a estudiantes y escuelas de todo el país, compartir experiencias)

### Sexto momento

Evaluación continua y formativa entre estudiantes y docentes, a fin de realizar los ajustes pertinentes durante el proceso.

Instrumentos de evaluación propuestos: portafolio, rúbricas, ateneo de socialización, entre otros.

Grupo 21  
María Cecilia Bazzanella, Sandra Biglione, Luciana Verónica Boltea, Liliana Mabel Palomeque, Cecilia Beatriz Rodríguez, Stefania Rodríguez, María Selena de las Mercedes Rosales Heredia, Ivana Mariela Savini, Rosa de los Angeles Villordo, Silvia Vivas



# UNA SOLUCIÓN INTEGRAL CON FOCO EN LA CLASE INVERTIDA



*Sherlock Holmes  
del ADN*

# Sherlock Holmes del ADN

"Me llamo Sherlock Holmes. Mi trabajo es saber lo que la gente no sabe."

(El Carbunclo Azul, 1892)

## Idea:

Cambiar tareas sencillas por tareas genuinas de aprendizaje a partir de clases invertidas para lograr la comprensión de la transmisión de la información hereditaria en los seres vivos y seleccionar la función más adecuada para interpretar problemas de la realidad.

## Desafío que resuelve:

Espacio curricular biología

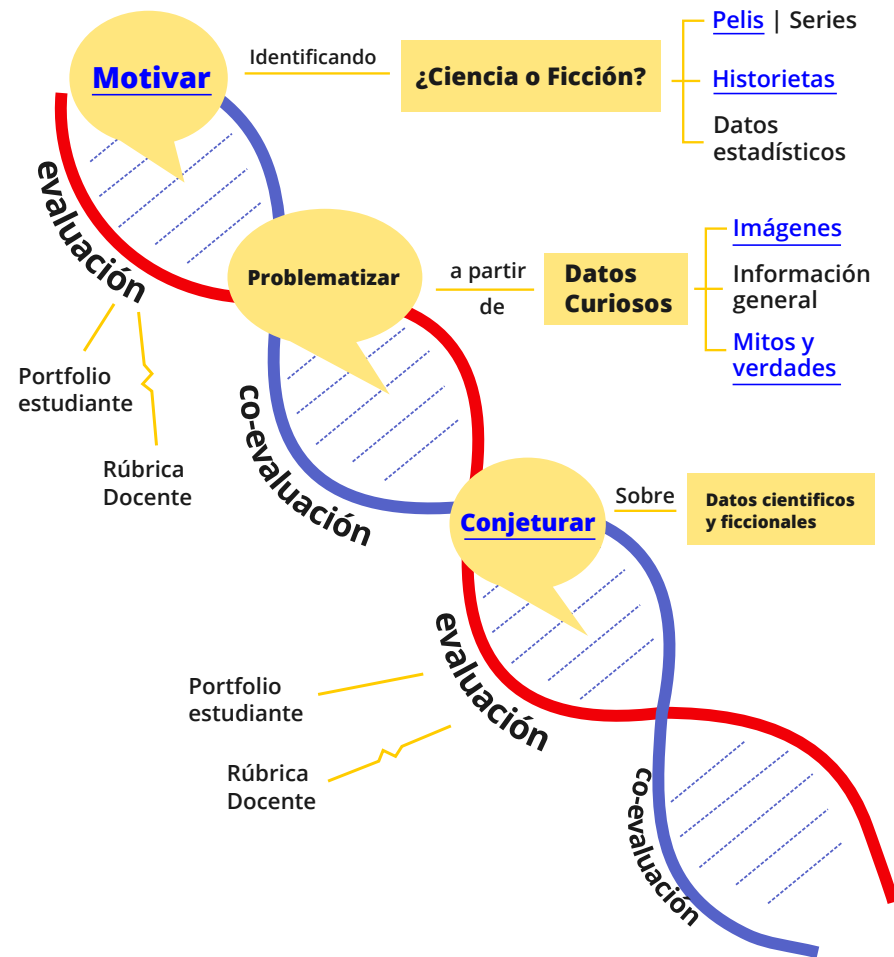
- Comprensión de la transmisión de la información hereditaria en los seres vivos, relacionando los conceptos de genes y cromosomas, ADN y ARN.
- Identificación de las causas que producen enfermedades genéticas: mutaciones y duplicaciones. Pero también, es posible abordarlo con [Matemática](#), [Filosofía](#) y [Geografía](#), entre otros.

**Prototipo:** Clase invertida o "Clase al revés" (Furman 2008)

**Objetivo:** Problematizar a partir del aporte de datos curiosos

## Integrantes del equipo:

Argañarás Olmos, Anahí Sabrina      Xompero, Florencia  
Nuñez, Silvana                              Zabala, María Pía  
Stacchiotti, Soledad



Sherlock Holmes	<a href="https://sherlockholmes.fandom.com/es/wiki/Sherlock_Holmes_Wiki">https://sherlockholmes.fandom.com/es/wiki/Sherlock_Holmes_Wiki</a>
Matemática	<a href="https://drive.google.com/file/d/1jhiAHq2QrN-SNzz90sHTok2ilqsMFGbj/view">https://drive.google.com/file/d/1jhiAHq2QrN-SNzz90sHTok2ilqsMFGbj/view</a>
Filosofía	<a href="https://drive.google.com/file/d/1_hw-cnXEeb9ynLkiUNvsvvQLEBRXXcmh/view">https://drive.google.com/file/d/1_hw-cnXEeb9ynLkiUNvsvvQLEBRXXcmh/view</a>
Geografía	<a href="https://drive.google.com/file/d/1-9XdX01T8csZXFYt02TAKTBWTCDDWV2R/view">https://drive.google.com/file/d/1-9XdX01T8csZXFYt02TAKTBWTCDDWV2R/view</a>
Motivar	<a href="https://jamboard.google.com/d/1TVyBktiPd2y8vNOJ3xtcUM--c4QnNfwWrndzw6mrymo/viewer">https://jamboard.google.com/d/1TVyBktiPd2y8vNOJ3xtcUM--c4QnNfwWrndzw6mrymo/viewer</a>

Pelis	<a href="https://docs.google.com/document/d/1T_4i3ZT7qej58WR1AW9sqsMGHUbFr8eKX-7CZrLBv_Q/edit">https://docs.google.com/document/d/1T_4i3ZT7qej58WR1AW9sqsMGHUbFr8eKX-7CZrLBv_Q/edit</a>
Historietas	<a href="https://drive.google.com/file/d/1sC-wA1djVxhXkcbVX-_d86cbXsRf06FO/view">https://drive.google.com/file/d/1sC-wA1djVxhXkcbVX-_d86cbXsRf06FO/view</a>
Imágenes	<a href="https://docs.google.com/document/d/1L3xzFyxNt_UNHZ7yg_gY8p57lofRbZujL3xpRDVYo3Q/edit">https://docs.google.com/document/d/1L3xzFyxNt_UNHZ7yg_gY8p57lofRbZujL3xpRDVYo3Q/edit</a>
Mitos y verdades	<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1Hy4wqgU9emLNTBBU1TSki-PThrZtujD9NcL46gjVHFo/edit">https://docs.google.com/drawings/d/1Hy4wqgU9emLNTBBU1TSki-PThrZtujD9NcL46gjVHFo/edit</a>
Conjeturar	<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1Hqc3odJjnAfduaZnP-MevlZF7pAZxsYh_Ehi4M-hCk/edit">https://docs.google.com/drawings/d/1Hqc3odJjnAfduaZnP-MevlZF7pAZxsYh_Ehi4M-hCk/edit</a>

15

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LOS  
MEDIOS MASIVOS DE  
COMUNICACIÓN

*¡Periódico Fake news,  
jóvenes en acción!*

# LIE21

Laboratorio de Investigación para la  
Educación Secundaria del Siglo XXI,  
edición 2020.



Equipo de Investigación en Educación de Adolescentes y Jóvenes,  
de la Facultad de Educación de la UCC

## ¡PERIÓDICO FAKE NEWS, JÓVENES EN ACCIÓN!

**Desafío:** Lograr, a través de distintas herramientas pedagógicas, desarrollar la capacidad de analizar críticamente la información que se les ofrece o a la que ellos mismos acceden.

Los hipertextos pueden consultarse en:  
<https://view.genial.ly/5fd2e64dcaf4e30cf66caa3e/vertical-infographic-list-lie-ucc>



### Problemáticas que dan sustento al desafío

Adaptabilidad de la propuesta a las realidades estudiantiles, siendo un desafío abordable desde todas las áreas.

Resignificación de las experiencias y de los conocimientos.

Trabajo Colaborativo y coevaluación.

Mentoría del docente hacia el estudiante, con el fin de promover creatividad e ingenio en las propuestas.



Pretendemos

Alfabetización digital.

Resignificar la perspectiva de análisis de los jóvenes.  
Eduprosumidores: consumidores y productores de contenidos.

**Mentores:**

Apolo Diego, Jara Ivana Paola, Schenk Mariana Clara

**Equipo 10**

Buenano, Beatriz  
Gubaro, Mariana  
Liendo Ludueña, Sol

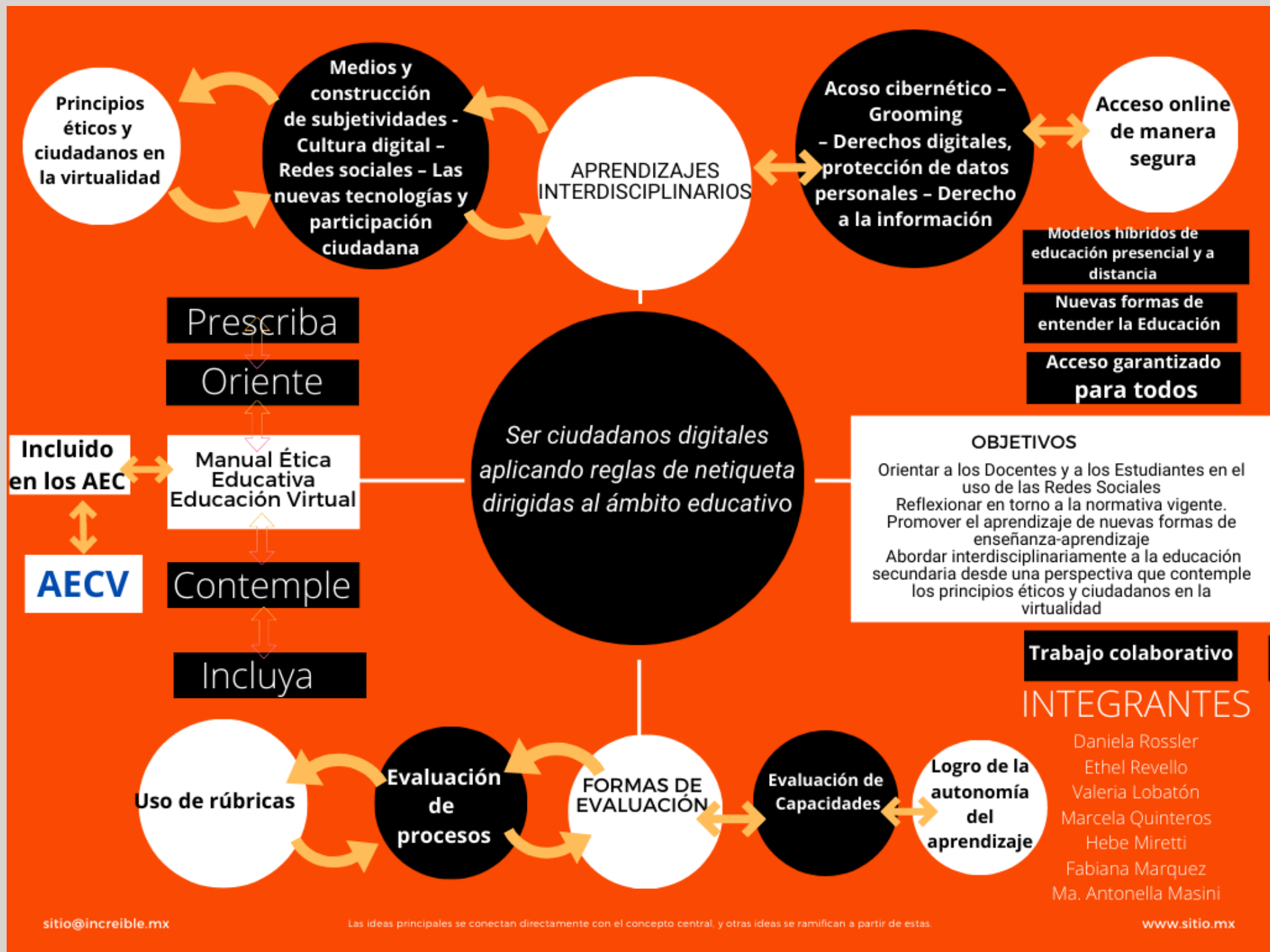
¿DE QUÉ FORMA TE ANIMAS A  
MIRAR LA REALIDAD?




16

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LA  
CIUDADANÍA  
DIGITAL

*Ser ciudadanos digitales  
aplicando reglas de  
netiqueta dirigidas al  
ámbito educativo*







# UNA SOLUCIÓN INTEGRAL CON FOCO EN LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

*La enseñanza como  
acontecimiento mágico:  
tecnodramatización  
y tecnoconstrucción*

## AREAS CURRICULARES: Tecnología y Ciencias

### OBJETIVOS

- *Asumir una posición crítica como nuevos ciudadanos/as en torno a la tecnología, reconociéndose como parte de la historia.*
- *Desarrollar capacidades de intervención (leer, interpretar, apropiarse y validar la información) sobre su contexto inmediato a través del trabajo en redes, fortaleciendo las instancias de aprendizaje como protagonistas, para que encuentren en lo cotidiano lo extraordinario*

#### PROTOTIPO 1: "TECNODRAMATIZACIÓN: LA EVOLUCIÓN DE LOS SISTEMAS TECNOLÓGICOS DE LOS ÚLTIMOS 20 AÑOS DE HISTORIA"

Solución didáctica pedagógica: *Obra de teatro*

*¿Cómo promoverlo?*



#### PROTOTIPO 2: "TECNOCONSTRUCCIÓN: LA EVOLUCIÓN DE LOS SISTEMAS TECNOLÓGICOS DE LOS ÚLTIMOS 20 AÑOS DE HISTORIA"

Solución didáctica pedagógica: *Diario Digital*

*¿Cómo promoverlo?*



Bertomeu, Amalia Inés  
Caudana, Elizabeth de Lourdes  
Depaoli, Lydia Alejandra  
Martino, Mariela  
Giovanella, Romina  
Mansilla, Rosa Raquel  
MENTORAS:

Pellizzón, Telma  
Quatrócolo, Verónica

*Enseñanza en el nivel secundario desde un abordaje multidisciplinar*

*"La enseñanza como acontecimiento mágico"*

MASSCHELEIN Y SIMONS, 2014. P50

APRENDIZAJES Y CONTENIDOS:



*¿Cómo contribuir para que los/as estudiantes se involucren, sientan y elijan ser parte de la historia, asumiendo una nueva ciudadanía en torno a las tecnologías, desarrollando capacidades de intervención (leer, interpretar, apropiarse y validar la información) sobre su contexto inmediato a través del trabajo en redes, fortaleciendo las instancias de aprendizaje como protagonistas, para que encuentren en lo cotidiano lo extraordinario?*

Los hipertextos pueden consultarse en:

<https://view.genial.ly/603a545f33effb0dbd38cb25/interactive-content-lie-21grupo-7>

18

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN EL JUEGO  
DE ROLES

*Problemática  
ambiental y  
desarrollo sostenible*

# PROBLEMÁTICAS AMBIENTALES Y DESARROLLO SOSTENIBLE

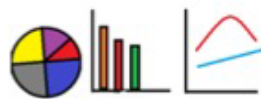
*Una propuesta para fortalecer el compromiso y la participación estudiantil...*

## DESAFÍO

¿Cómo fortalecer capacidades fundamentales y aprendizajes prioritarios en los estudiantes de nivel secundario, a través de la resolución de situaciones problemáticas contextualizadas y relacionadas con el desarrollo sostenible en un marco interdisciplinario, incluyendo el uso de las TIC?

## DESTINATARIOS

Estudiantes de nivel secundario de un curso o grupos de estudiantes pertenecientes a distintos cursos.



### Indagación y contextualización.

#### Búsqueda del tesoro

Cazadores de noticias, entrevistas, registro fotográfico, redes sociales

## Proyecto interdisciplinario



### Selección y análisis

Análisis de la información, formulación de preguntas, análisis de gráficos estadísticos

### Juego de roles

Tratamiento de la información desde el rol de biólogos, historiadores, químicos y matemáticos



### Congreso científico

Comunicación de resultados  
1- Programa técnico o científico escolar  
2- Programa social, de carácter lúdico: Obra de Teatro

### AUTORES/AS

ABRAM, Liliana  
MALANCA, Fabio E.  
GUAYANES, Nadia  
SAGGIN, Alejandro  
TORRES, Mónica  
REINARES, Ana Belén  
VILLAREAL, Germán  
NAVARRO, María E.  
ROLDÁN, M. de los Ángeles

## FORTALECIMIENTO DE APRENDIZAJES

**Lengua:** Selección, confrontación, registro, organización y reelaboración de información y opiniones como soporte de la conversación.

**Lengua:** Desarrollo de habilidades propias de la lectura en voz alta.

**Matemática:** Construcción de gráficos, para analizar problemáticas. Interpretación de información.

**Física:** Empleo de estrategias de la actividad científica.

**Artes visuales:** Uso de las TIC como herramienta para el desarrollo de nuevas capacidades.

**Biología:** Sensibilidad y respeto hacia los seres vivos y el medio.

# 10

**UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN EL  
REGISTRO DEL  
PROCESO A TRAVÉS  
DE UN CUADERNO  
DE BITÁCORA**

*El ciudadano*

# EL CIUDADANO

**Espacios involucrados:** Formación ética y ciudadana, Lengua y literatura.

**Desafío:** ¿Cómo podríamos lograr que los estudiantes reconozcan, valoren y apropien la democracia como sistema de vida a partir del desarrollo del pensamiento crítico por medio de estrategias de comprensión y producción de géneros textuales propios de diferentes ámbitos, que les permitan incrementar su participación en la vida pública, vinculando los espacios curriculares de Formación ética y ciudadana y Lengua y literatura?

**Idea pedagógica:** formar a los estudiantes de escuela secundaria en una modalidad de abordar los problemas sociales, en la que el ciudadano debe asumir roles protagónicos y desde allí elaborar soluciones posibles desde una mirada compleja, tendiente a abandonar el individualismo y favorecer el intercambio de ideas, tan importante para la construcción de una sociedad democrática.

**Objetivos:**

- Reconocer la democracia como sistema de vida que permite el intercambio de ideas y la búsqueda de soluciones que tiendan al bien común.
- Generar procesos de lectura y escritura con sentido social y comunicativo.
- Analizar situaciones de la vida social desde diferentes roles involucrados para comprenderlas desde su complejidad.
- Fortalecer el uso de las TICs como herramienta pedagógica.
- Orientar a los estudiantes en la elaboración de propuestas desde los valores democráticos esenciales para la vida en sociedad.

**Evaluación:** será un proceso integrado al desarrollo del proyecto por medio del registro digital pormenorizado de las distintas actividades realizadas. Tanto el docente como los estudiantes, incluido el grupo observador, irán registrando en una "Bitácora Digital del Ciudadano", las respuestas, conclusiones, materiales y bibliografía utilizada, entre otras cosas que vayan surgiendo en el trayecto formativo. Dicho instrumento reflejará los aprendizajes alcanzados por todos los participantes.



20

UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LOS  
ENTORNOS  
VIRTUALES Y LAS  
CAPACIDADES  
DIGITALES

*Paisajes de aprendizaje*

# PAISAJES DE APRENDIZAJE

Selección de los aprendizajes y contenidos prioritarios, a partir de un paradigma holístico, que permita resignificar las propuestas pedagógicas desafiando al sujeto que aprende a resolver problemáticas locales y globales referidas al: ambiente, pobreza, salud, educación, paz y seguridad (ODS)

entornos digitales  
acción  
evaluación  
resignificación  
motivación  
comunicación  
intervención  
habilitaciones digitales  
innovación  
reflexión  
aprender a aprender  
aprendizaje basado en problemas  
emocionalidad  
inteligencias múltiples

<https://www.thinglink.com/scene/1391799782896304130>

Diseño de actividades

Itinerario de aprendizaje

Entorno virtual de aprendizaje

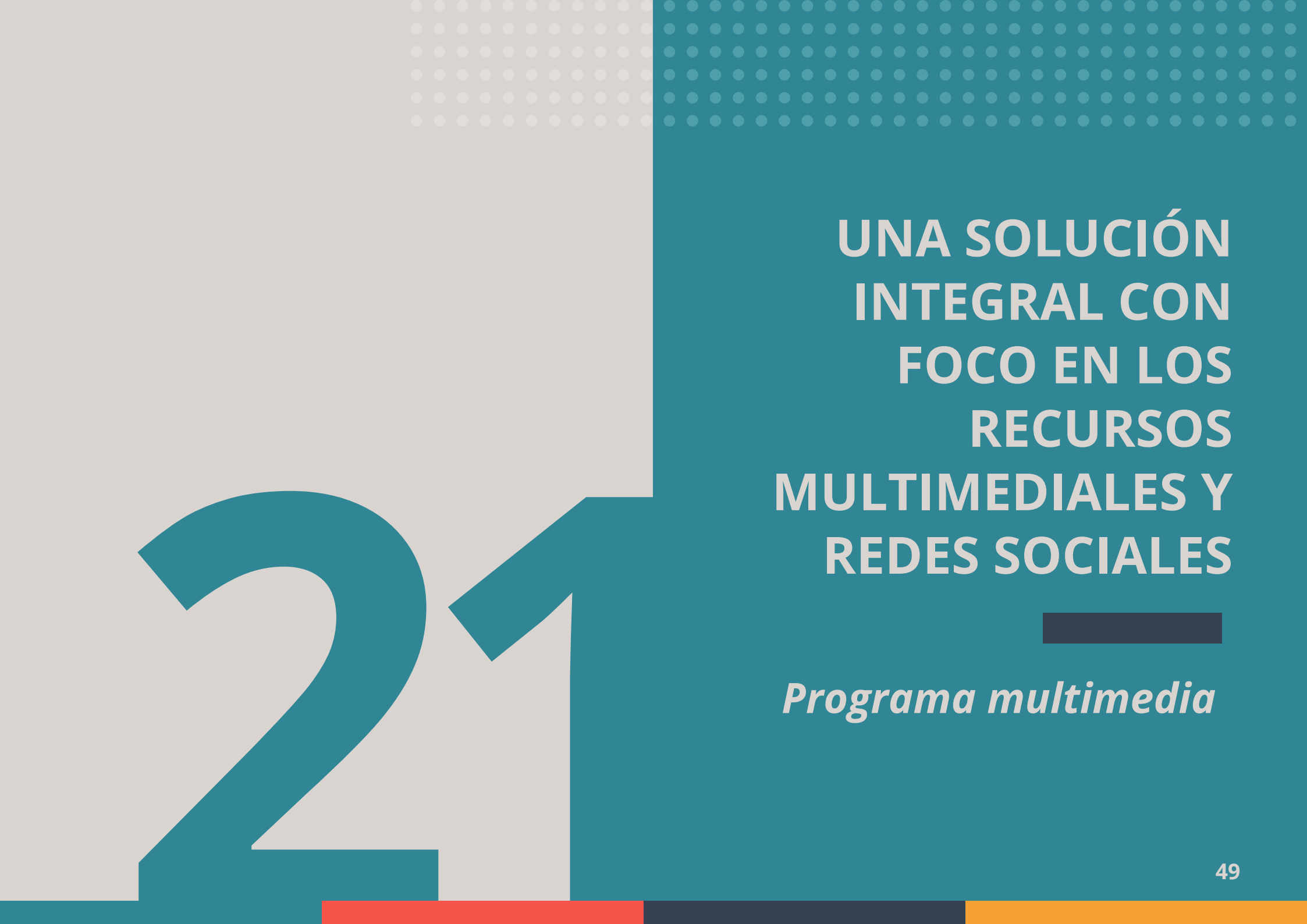
Narrativa y Gamificación

Desarrollo de las capacidades digitales, reorientándolas hacia la adquisición y desarrollo de las capacidades fundamentales

2030

**Las pirámides de aprendizajes nos muestran que los estudiantes aprenden haciendo**





**UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LOS  
RECURSOS  
MULTIMEDIALES Y  
REDES SOCIALES**

*Programa multimedia*

PODCAST

# PROGRAMA MULTIMEDIA



## DESAFÍOS

Que cada estudiante pueda expresarse y fundamentar sus ideas en base a procesos de enseñanza y aprendizaje significativos.

Que el uso de las tecnologías digitales sirva al empoderamiento y la participación (TEP).

## ¿QUÉ APRENDIZAJES Y ASIGNATURAS OFRECEN MAYOR DIFICULTAD?

Lengua y literatura - matemática - educación tecnológica - Formación ética y ciudadana.

*¿Qué propuestas motivadoras podemos desarrollar, que fortalezcan las capacidades que nuestros estudiantes y sus proyectos de vida?*

## EL PROPÓSITO ES:

Desarrollar diversas estrategias didáctica pedagógicas para que cada estudiante logre expresarse fundamentando sus ideas en base a los aprendizajes que ha construido y fortalecer distintas capacidades que nuestro estudiantado necesita para potenciar sus proyectos de vidas.

## LA IDEA ES:

La creación de un programa en formato podcast con soporte multimedia y la inclusión de redes sociales. El mismo abarca distintas secciones como entrevistas, trayectorias, propagandas sociales y, fundamentalmente, el desarrollo del proceso de diseño y producción integral, que permita articular contenidos del currículo con temas de interés de la comunidad.

## ¿CÓMO IMPLEMENTAR LA PROPUESTA?



01

### PROBLEMA A RESOLVER

Buscar temas en base al interés del estudiantado, es decir que involucren alguna necesidad de cada comunidad y/o institución con su entorno.

02

### PARTICIPACIÓN

Se motiva al estudiantado para que se involucre, también brindando protagonismo a las personas que colaboran con otras instituciones.

03

### METODOLOGÍAS ÁGILES

Considerar algunas metodologías ágiles como son el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y aprendizaje basado en retos (ABR) y el Design Thinking

04

### NUEVAS REDES

Generar nuevas redes, posibilitando la participación comunitaria desde la relación con instituciones y entre ellas.



## ¿POR QUÉ PROMOVER LAS MÚLTIPLES ALFABETIZACIONES?

- Brinda herramientas y recursos que permitan la autonomía y entender un mundo que es textual, digital y audiovisual y poder participar de él.
- Desarrolla competencias para un uso eficaz y responsable de la información a la que se tiene acceso, fomentando la alfabetización digital crítica.
- Posibilita contextos de aprendizaje multidisciplinares y estimula en el estudiantado distintas competencias necesarias para comunicar, calcular, escribir, navegar por la web, seleccionar información pertinente, centrado en un mismo proyecto.

## ¡A CONSIDERAR!

- Partir de distintos lenguajes como la oralidad y la escritura, utilizando diversidad de lenguajes y las TIC.
- Búsqueda y validación de información relevante, Trabajando la alfabetización digital crítica. Enseñar a detectar, plantear, buscar y curar información y a formular ideas con sentido de innovación social.
- Las brechas digitales para reducirlas y fomentar el acceso y el uso creativo y responsable.
- Profundizar la idea original y desarrollar sus proyectos en base al trabajo colaborativo y cooperativo.
- Relacionarse entre instituciones para promover la participación comunitaria.

## EVALUACIÓN FORMATIVA

### ¿Qué y cómo evaluamos?

Entendemos a la evaluación y al aprendizaje como un camino conjunto que nos hace crecer a estudiantes y docentes.

Proponemos el paso de una evaluación del aprendizaje a una **EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE**, pensando en una evaluación formativa, con retroalimentación que permita que cada estudiante pueda rever sus aprendizajes y a los equipos docentes rever su propia práctica.



- Evalúa procesos, no resultados.
- Tiene una función orientadora y de ayuda.
- Detecta los aprendizajes logrados, los que se deben fortalecer y los ausentes.
- Se realiza mientras dura el proceso para que la mejora incida en el.
- Se utiliza con fines de retroinformación para mejorar los aprendizajes y la enseñanza.
- Proporciona retroalimentación tanto al estudiante como al docente.

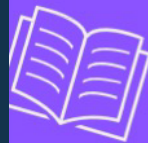
### Conformamos este equipo:


Dávila Díaz, María Elena - Erramouspe, Carolina del Valle - Gurciullo, Luciana - Kanobel, María Cristina - Martínez, Claudia - Osuna, Eduardo Jesús Ramón - Sánchez, Sonia.

Con la mentoría de: García, Silvina y Larrarte, Eugenia

Visita nuestra presentación en:

<https://view.genial.ly/5fd508b307d53f0daa458f83/presentation-laboratorio-de-ideas-grupo-13>





# UNA SOLUCIÓN INTEGRAL CON FOCO EN LOS RECURSOS GAMIFICADOS



*Filotrack*

# IDEACIÓN DEL PROYECTO - APLICACION FILOTRACK PARA LA ESCUELA SECUNDARIA



## NUESTRO DESAFÍO DIDÁCTICO - PEDAGÓGICO



¿Cómo se podría resolver el aprendizaje de los siguientes temas consignados con "mayor dificultad" en las Fichas para Decisores: Filosofías Latinoamericanas, Modelos de democracias, Expresión fundada de la propia opinión y posicionamiento, Uso de Combinatorias, Información Estadística y Modelos Gráficos al vincularlos de manera integral?

## IDEACIÓN PROTOTIPADO DE SOLUCIÓN CREATIVA

La solución combina 3 aspectos: ABP, juego y TICs. Recuperando el juego como herramienta de aprendizaje, incorpora una solución digital, permitiendo sumar el entorno de la virtualidad, y reduciendo la brecha digital, ya que está pensado para para diferentes niveles de conectividad, y todas las edades.



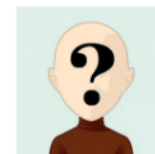
## JUSTIFICACIÓN DE LA SOLUCIÓN IDEADA

En principio, el grupo pensó en desarrollos del tipo GTA- Minecraft, por permitir la modelización de mundos posibles (históricos, geográficos, científicos, ideológicos, etc.), a través de datos previamente cargados. Luego, miembros expertos indicaron que, para lograr equidad y acceso igualitario, debía optarse por una aplicación más simple y compatible con cualquier dispositivo móvil. Por esto, se consideró oportuna una propuesta 2D, al estilo del juego Among US.



## IDEA DEL JUEGO

Descubrir, a través de diferentes tareas, especificadas en el entorno digital de la app, quién es el SOFISTA



## REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO DE LA APLICACIÓN



**Género:** Juego de deducción social (colaborativo y de estrategia).  
**Modo de juego:** Multijugador y en red.  
**Requerimiento mínimo de Sistema Operativo:** iOS - Android.  
**Estilo gráfico:** Estilizado 2D. Gráficos planos  
**Escenario:** fijo y sin movimiento. Mapa de escenario y sus múltiples salas.  
**Sonido:** música incidental.  
**Descripción:** 10 jugadores "filósofos" en disputa reflexiva.  
**Adhesiones:** foros de discusión.

## OPERATIVIDAD PEDAGÓGICA

La solución prevé tareas virtuales diseñadas por los docentes según los objetivos del ABP y de los espacios curriculares intervinientes por lo que promueven el trabajo interdisciplinario. Y a su vez, supone la existencia de actividades posteriores a las partidas acordes a las necesidades del APB que posibilitan valorar lo aprendido.



## ¿CÓMO SE RECUPERA PEDAGÓGICAMENTE EL JUEGO?

Se recupera lo jugado en actividades integradoras, en las que se valora lo aprendido de acuerdo a los objetivos de ABP.



**Investigación** transparentada en el foro  
**Indagación** de pensamientos filosóficos latinoamericanos  
**Simulación** de debates políticos en el aula  
**Análisis de variables** por combinatorias  
**Dramatizaciones**  
**Proyectos intercolegiales** sobre democracia  
**Entrevistas y encuestas** a figuras públicas  
**Gráficos y contrastación** de las opiniones diversas

**Equipo:** Campos Ale, Fonseca, Luco Montero, Milanesio y Pérez.  
**Diseño en 3D:** Fonseca.  
**Mentores:** Neme, Peccoud y Polisená.



**UNA SOLUCIÓN  
INTEGRAL CON  
FOCO EN LAS  
IMÁGENES**



*¿Argentina  
sustentable?*

*¿Cómo resolver las dificultades en alfabetización lingüística relacionadas con temáticas ambientales, articuladas desde los espacios curriculares involucrados?*

## Actividades

### Génesis de la fuerza de la Naturaleza

Potenciar la actuación con alternativa creativa - educativa  
Dibujando realidades del ambiente que vivo, según la mirada del estudiante.

Observar - Escuchar - Pensar - Disfrutar

### Desafíos y posibles soluciones

Desarrollar del potencial humano en todas sus facetas y específicamente en comprensión lectora, producción del lenguaje y alfabetización científica, concientizando para una vida más empática y solidaria entre nosotros

### ¿Argentina Sustentable?

Abordar desde los espacios, en forma articulada, los 17 puntos de desarrollo sustentable fijados por la Organización de las Naciones Unidas y ratificados por Argentina. Los docentes de cada asignatura se dividirán por partes los objetivos para trabajarlos e interpretarlos en clase con sus estudiantes.

#### MENTORES:

**PROF. LARRABURU, CHRISTIAN NELSON**  
**MGTR. CIGNOLI, MARÍA DE LOS ÁNGELES**

#### PROFESORES PARTICIPANTES:

**BODO GABRIELA, CAINZOS DEOMAR TERESITA, BONETTO PATRICIA, BUFFA EMILIANO, BONACCI ARIEL VÍCTOR, AMARANTE MARIELA, BENEDETTI LUIS PEDRO, BRACCO LUIS ADOLFO, CABRERA SHEILA DALILA, CORZO MARÍA CRISTINA**

### Aprender a aprender

Jugando, Construyendo Memes, recuperando fotografías de diferentes épocas, de paisajes o lugares tomados por las familias sobre la provincia de Córdoba y Provincia de Buenos Aires.

Ideas:  
"Comprensión lectora como conocimiento integral del ambiente."  
"Producción del lenguaje como potencial humano colectivo-creativo tecnológico."  
"Alfabetización científica para la convivencia ambiental sustentable."  
"Concientizar para la vida empática"

PROBLEMA-DESAFÍO-  
SOLUCIÓN

EDUCACIÓN Y PREVENCIÓN

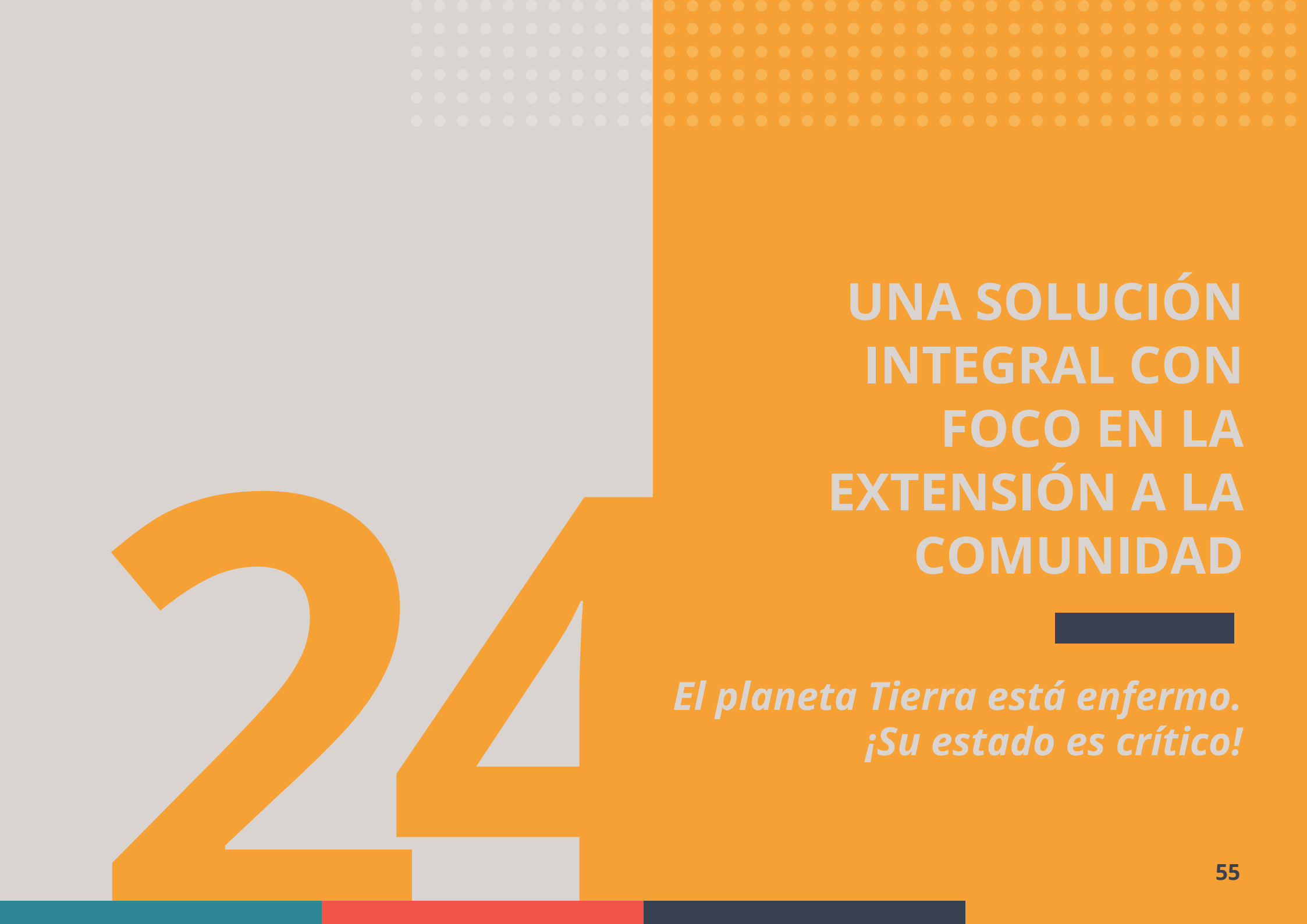
INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

### ¿Es posible afirmar que las imágenes favorecen la comprensión de la información?

Frente al desafío del aprendizaje del Ambiente y los problemas asociados que en él subsistan, trabajar con imágenes gráficas, historietas, viñetas, que aborden la problemática ambiental desde diferentes aspectos. (Actividad en pequeñas comunidades de aprendizaje).

MÚSICA Y TEATRO

CARTOGRAFÍA SOCIAL PEDAGÓGICA.



# UNA SOLUCIÓN INTEGRAL CON FOCO EN LA EXTENSIÓN A LA COMUNIDAD

*El planeta Tierra está enfermo.  
¡Su estado es crítico!*

**2. DIAGNÓSTICO:** VISITA Y EXAMEN DEL PACIENTE "PLANETA TIERRA" QUE HABITAMOS Y DEL QUE SOMOS CORRESPONSABLES POR SU SITUACIÓN.

**1. DESAFÍO:** DISEÑAR E IMPLEMENTAR UNA PROPUESTA DIDÁCTICA ORIENTADA A CONSTRUIR CONOCIMIENTO, ACTITUDES Y HABILIDADES PARA QUE LOS ESTUDIANTES RECONOZCAN Y ASUMAN EL COMPROMISO QUE LES CABE FRENTE AL CONSUMO, Y A LA UTILIZACIÓN DEL AMBIENTE Y SUS RECURSOS.

### 3. ACCIONES:

- TALLERES.
- APRENDIZAJES MÁS ALLÁ DEL AULA.
- PANEL DE DISCUSIÓN.
- TRABAJO EN RED,
- AULAS MÓVILES,

### TALLERES:

- SISTEMAS PRODUCTIVOS VERSUS CAPITAL NATURAL DE LA TIERRA.
- RECUPERANDO SISTEMAS DE PRODUCCIÓN EN DIFERENTES ESPACIOS Y PAISAJES.
- PROPUESTA DE TECNOLOGÍA.
- PRODUCCIÓN DE CONOCIMIENTOS COMO BIEN ÉTICO.

### APRENDIZAJES MÁS ALLÁ DEL AULA:

- EMBAJADORES DEL CAMBIO CLIMÁTICO.
- CIRCULACIÓN POR OTRAS AULAS CON SABERES Y HACERES.
- NUESTRAS VOCES COMPARTIDAS: MURALES EN LA CIUDAD

### PANEL DE DISCUSIÓN:

- ESPACIO PÚBLICO DE INTERACCIÓN Y REFLEXIÓN COLECTIVA SOBRE ASPECTOS QUE AFECTAN EL BIENESTAR CIUDADANO. PERMITE FORMULAR PROPUESTAS PARA REVERTIR, MORIGERAR O RESOLVER ESOS PROBLEMAS.

**EL PROBLEMA:** LA ECONOMÍA LINEAL DESTRUYE EL PLANETA: EXTRAER, PRODUCIR, USAR, TIRAR **EL HORIZONTE:** LA ECONOMÍA CIRCULAR LO PRESERVA: PRODUCIR, REPARAR, REUSAR, RECICLAR

**EL PLANETA TIERRA ESTÁ ENFERMO. ¡SU ESTADO ES CRÍTICO!**



**LOS ESTUDIANTES SON CIUDADANOS IMPULSORES DE LA ECONOMÍA CIRCULAR PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE Y SUSTENTABLE**

EQUIPO 2: SE ME CAYÓ UNA IDEA  
MENTORAS: GEORGIA BLANAS Y ADRIANA DI FRANCESCO.  
INTEGRANTES: MARISEL BIBIANA AUDISIO, IVANA ANDREA BLANCA, MARCELO BAIRD, HÓNICA BARBERIS, LORNA BENABENTOS, SILVIA DEL CARMEN BOCCARDO, PATRICIA CABRERA, MARÍA CELESTE FUEYO, JUAN PABLO MARENGO BLANAS





El laboratorio **LIE-21** surge como un espacio -en este caso remoto- en el que los miembros del Equipo de Investigación en Educación de Adolescentes y Jóvenes, de la Facultad de Educación de la Universidad Católica de Córdoba -Argentina-, interactúan con diversos actores de la trama educativa para pensar, con miradas multi e interdisciplinarias y polifacéticas, el desafío de una nueva educación, en la búsqueda de prácticas reflexivas e innovadoras que den respuesta a los problemas emergentes del análisis de la realidad socioeducativa actual.


Se trata de una experiencia de investigación que potencia la co-creación, reflexión e intervención aprovechando todo el potencial humano diverso que lo integra, para identificar, extraer, sintetizar y devolver a la sociedad en diversos lenguajes y en medios accesibles los resultados de investigación orientados a la mejora de la Educación Secundaria en la Argentina.

De este trabajo de ideación, investigación y construcción colectiva surge este catálogo que sintetiza las ideas gestadas colaborativamente por más de doscientos actores del sistema educativo argentino y latinoamericano.

**comunicarte**  
Editorial

**UCC** UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CÓRDOBA  
JESUITAS

• Facultad de Educación

 EQUIPO DE INVESTIGACIÓN  
EN EDUCACIÓN DE  
ADOLESCENTES Y JÓVENES | **UCC**

 **GESTAR**  
**IDiT-EduC** | investigación,  
desarrollo,  
innovación y  
transferencia en  
contextos  
socioeducativos

ISBN 978-987-602-467-9



9 789876 102467 9