



"2018 – Año de Los Juegos Olímpicos de la Juventud"

Desde el **Departamento de Informática** del I.S.P.J.V.G., deseamos invitarlos el día **2 de NOVIEMBRE** a las siguientes Muestras de Trabajos:

### **MUESTRA DE "JUEGOS EDUCATIVOS" 2018**

**De 8.30 a 10.30 hs y de 14.00 a 16 hs en el 9no piso**

En ella encontrarán juegos educativos diseñados desde Programación-II dictada por el profesor Daniel Bravo y los dos proyectos intercátedra siguientes:

- **Proyecto Yupanalnka** desarrollado transversalmente entre las cátedras de Lógica Informática a cargo de la Profesora Silvia Tajeyán y Programación-II. El mismo, básicamente, consiste en utilizar herramientas de programación de última generación para abordar y resolver cálculos como lo hacían ancestralmente los Incas sin nuevas tecnologías, y diferenciando este método del ábaco.
- **Proyecto Máncala** desarrollado transversalmente entre las cátedra de Didáctica General dictada por el Profesor Alfredo Prieto y Programación-II. Básicamente consiste en un juego milenario Egipcio para enseñar informática.

Consideramos que la muestra no solo exhibe el conocimiento, dominio e interés de los estudiantes de Programación-II en nuevas propuestas pedagógicas, sino que además permite compartir y enriquecernos con quienes la visiten a partir de sus experiencias pedagógicas para la enseñanza-aprendizaje de materias relacionadas con Lógica, Matemática, Historia, Informática, Cálculo, Pedagogía y muchas otras.

### **ESPACIO DE SOCIALIZACIÓN**

**"PENSAR Y AYUDAR A PENSAR: UNA MIRADA SOBRE EL ROL DEL PROFESOR DE INFORMÁTICA"**

**De 13.30 a 16.30 hs en el 9no piso**

Participan de esta muestra los alumnos de Actualización Tecnológica Com. "A", Proyectos Educativos Com. "B", e Informática Educativa Com. "A" y las profesoras Silvia Rodríguez Y Paula López.

Concebido como una instancia de aprendizaje colaborativo donde se conjugan los saberes disciplinares y pedagógicos. Este espacio está diseñado para que nuestros alumnos, en tanto futuros docentes, compartan con sus compañeros y profesores, los conocimientos trabajados en distintas asignaturas y las investigaciones que se han realizado durante el año, a fin de pensar juntos el rol del Profesor de Informática. Mediante formatos multimediales de presentación, se abordarán temas tales como:

- Software libre y su utilización en las Instituciones educativas.
- La enseñanza de la Programación como organizador del pensamiento: percepciones sociales.
- El curriculum de la NES y la integración de las TIC en las distintas instituciones.
- Los impactos del Plan Conectar Igualdad y el Plan Fines a partir de la Ley Nacional 26.206.
- El ABP: Una aplicación práctica para la enseñanza de la Informática.
- La informática educativa en el aula del nivel medio.
- Herramienta de autor como recurso didáctico potenciador de aprendizajes contextualizados.
- Análisis de competencias digitales docentes para la planificación y ejecución de secuencias didácticas.

Deseamos contar con su presencia y agradecemos la difusión.

**¡Los esperamos!**