



Talleres y conferencias



Junio 5,6 y 7
de 2019



(572) 555 2334
Ext: 4219



Universidad Icesi
Cali - Colombia



www.edukatic.co

24 ponencias sobre experiencias significativas en el aula

Es un espacio dividido por categorías en el cual 24 docentes exponen sus experiencias exitosas evidenciando como la integración las TIC en sus ambientes de aprendizaje potencia la enseñanza.

Se realizan durante 3 horarios por grupos de 8 conferencias paralelas.

	STEAM	STEAM	STEAM	Otros	Gestión docente general	Gestión docente general	Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación	Aliados
2:30-3:10	El trabajo por proyectos, la Narrativa Transmedia y las TIC una opción para la enseñanza aprendizaje de las Matemáticas	Aproximaciones a la ludología en experiencias de aprendizaje con aula Invertida	Textos discontinuos y críticos para una campaña sobre sexualidad: Un abordaje ético, biológico y de las TIC.	Task-Based Learning and Teaching with Technology Plenary/ Aprendizaje Basado en tareas	Reflexiones sobre la implementación de videojuegos en el aula	Las TIC como mediadoras del aprendizaje en el aula de clase	Cinescuola: el Cine como un medio para el aprendizaje	#TecnoTweets para mejorar la lectura y la escritura por medio de Twitter.	Disponible
3:15-3:50	Disponible	Aprendizaje Basado en proyectos para afrontar los desafíos de la educación en el siglo XXI	Aplicación móvil de telaciones	SEM CALI	Google classroom y otras herramientas de evaluación	Curso virtual en moodle para mejorar el aprendizaje de los conceptos de dinámica en estudiantes de grado décimo	Periodismo Digital	Leamos ligero sin tragar entero	Disponible
3:50-4:50	Refrigerio								
4:50-5:30	Usando las TIC fortalezco mis competencias	Selfies como estrategia de aprendizaje en el aula de artes	Fabrica de reciclaje mediada por las TIC, el lenguaje y el arte.	Conecta mi resguardo	Afianzando saberes técnicos de la mano de las TIC	Tecnología para la innovación y la creación con Fishertechnik	Disponible	Videominuto - Cuento fantástico	5ta ponencia

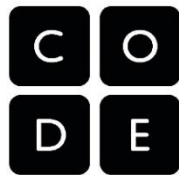
*Sujeta a cambios

1. CODE: Un lenguaje de programación para todos los niveles.
2. Introducción a Arduino, transformando metodologías de aprendizaje.
3. Estrategias para evaluar procesos de aprendizaje empleando las TIC.
4. El uso de vídeo en Educación: De espectadores a creadores
5. Uso de los estándares internacionales ISTE en el aula.
6. Uso de las TIC para dinamizar proyectos transversales.
7. Programación visual para proyectos STEAM.
8. Ventajas del aula invertida y el desarrollo de sus recursos didácticos.
9. Educación STEM para actividades extracurriculares.
10. Uso de las TIC para gestión escolar.
11. E-portafolios, una estrategia para el quehacer académico.
12. Cinescuela: el Cine como un medio para el aprendizaje.
13. Videojuegos para el aprendizaje: desarrollando habilidades sistémicas en el siglo XXI.
14. Periodismo Digital en el aula: una excusa para narrarnos.
15. Uso de las TIC para la construcción del conocimiento científico de la estequiometría.
16. Aprendizaje del inglés basado en tareas con el uso de tecnología.
17. Matemática interactiva, una estrategia de aprendizaje en el aula.
18. Aprendizaje basado en proyectos para afrontar los desafíos de la educación en el siglo XXI.
19. Hackeando los Computadores para Educar.

ALIADOS



harinera del valle
sabemos de alimentos



ACREDITTA

> conectamos habilidades



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MEDIADA POR LAS TIC
Modalidad virtual



Computadores®
para Educar