

11º CONGRESO
DE INNOVACIÓN
EDUCATIVA

BIENVENIDOS



COMPARTIR

11º CONGRESO
DE INNOVACIÓN
EDUCATIVA

Tecnología en acción: experiencias que transforman

Karina A. Sarro

CEO FOUNDER E-PEKES



Aerolínea Un Sitio Genial

Tarjeta de Embarque

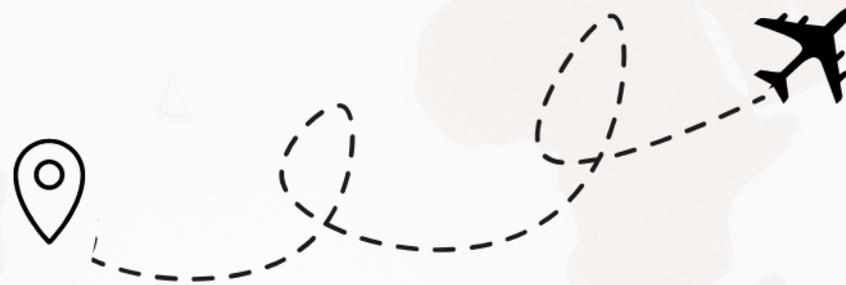
Pasajeros:
Participantes

Destino:
Compartir

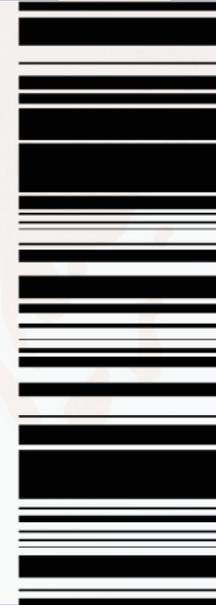
Fecha:
29/08/2025

De parte de:
Grupo Santillana

EXPERIENCIAS QUE TRANSFORMAN



TARJETA DE EMBARQUE



¡PREPARA LAS
MALETAS!

Válido para este viernes 29 de agosto



Compartir





Karina Sarro



- Innovación
- Trabajo en equipo
- Empatía Supersónica
- Conexión creativa
- Tecno-Magia

Superpoderes



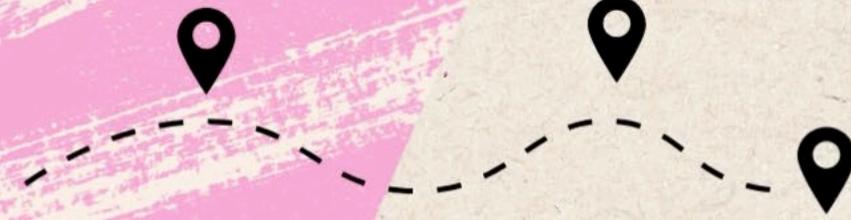
Profe de vocación y apasionada por las tecnologías, siempre sentí que la educación es la llave para transformar vidas.





**SI PUDIERAN ELEGIR
UN SUPERPODER
PARA SU TRABAJO
COMO EDUCADORES,
¿CUÁL SERÍA?**

adventure



**Mi equipo de
personas
empoderadoras**



COM
PARTIR











Plan Provincial de Robótica Educativa

 iconscout
AI Amin

COM
PAR
TIR

 COMPARTIR



EP NRO 3- LUJÁN





EP NRO 22- LUJÁN

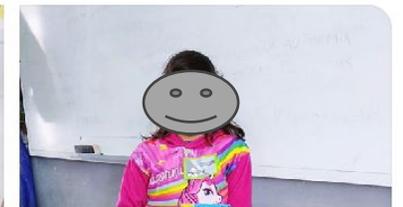


← Tweet



Robótica Educativa Región 10
@BAEduRobotR10

La EP22 de **#Luján** avanza en la construcción de proptotipos mejorados para las muletas de su compañera Natay. Trabajar con tecnología por la calidad de vida de las personas y el planeta es una responsabilidad de todos. **#inclusión #robotica #crear @CAConectados**



de Robótica Educativa un prototipo de muletas en 3D para mejorar la calidad de una de sus compañeras. ¡Felicitamos a los chicos y al equipo!"

/elcivismo

electrónica que ocurrió el 21 de agosto de 2018 y a los chicos y al equipo!"

CIFRAS

EN CANT

Twittea tu respuesta

Diseño de proyectos interdisciplinarios



COM
PARTIR





Jorgelina Rial – docente de la materia Suite de Aplicaciones.



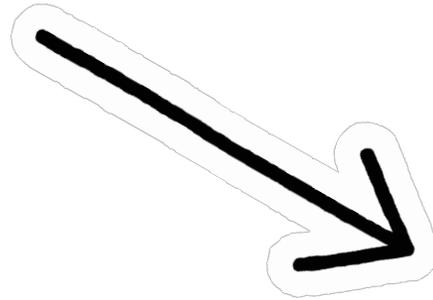
Natalia Gonza – docente de Programación I-Tec. electronicas Hardware



Karina Sarro – docente de la materia Introducción a los Sistemas Operativos- Tecnología I-II y III

Science

STEAM



COM
PAR
TIR

El aula se transforma en un espacio para hacer preguntas, examinar objetos, plantear hipótesis, conjeturar respuestas.

Aprender haciendo

Los enfoques STEAM tienen como objetivo integrar:



La creatividad



Las habilidades de pensamiento crítico



La curiosidad



El cambio de Actitud hacia el Aprendizaje



Las habilidades de colaboración

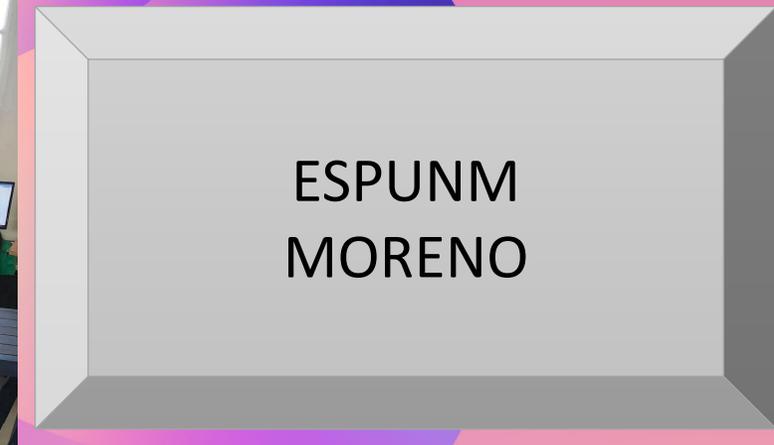
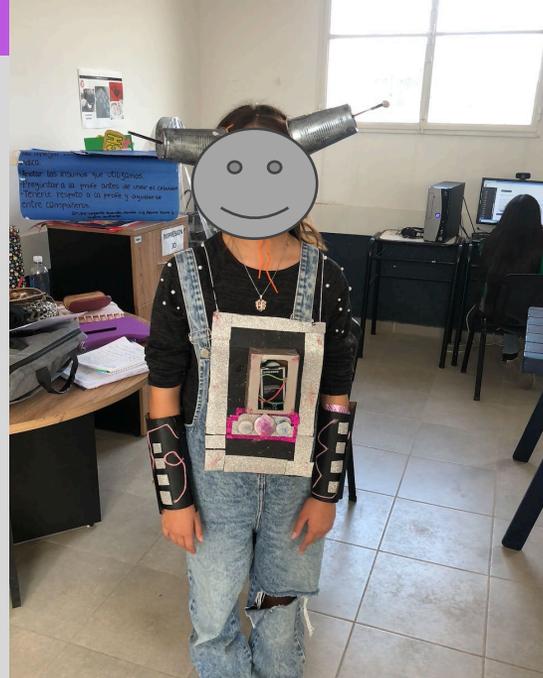


La confianza



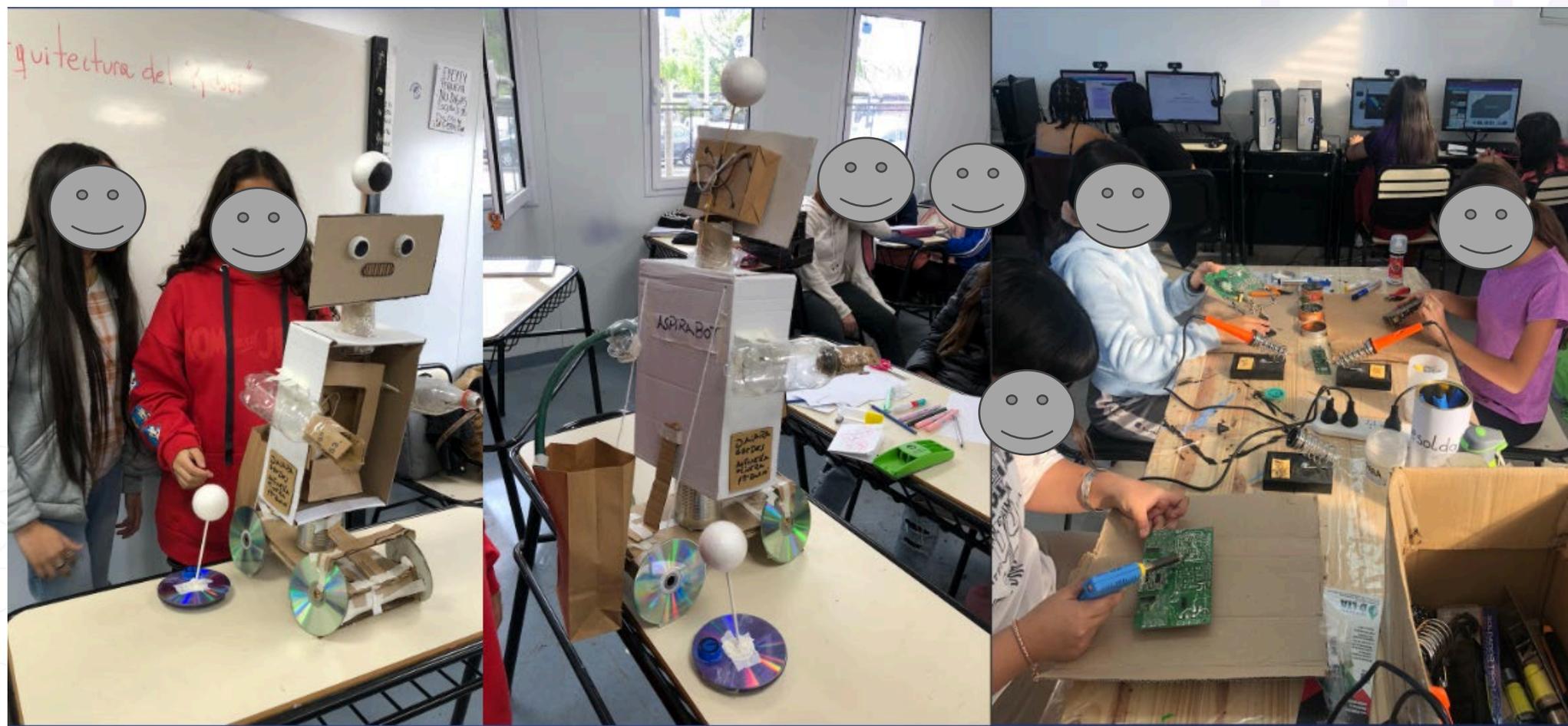
La comunicación

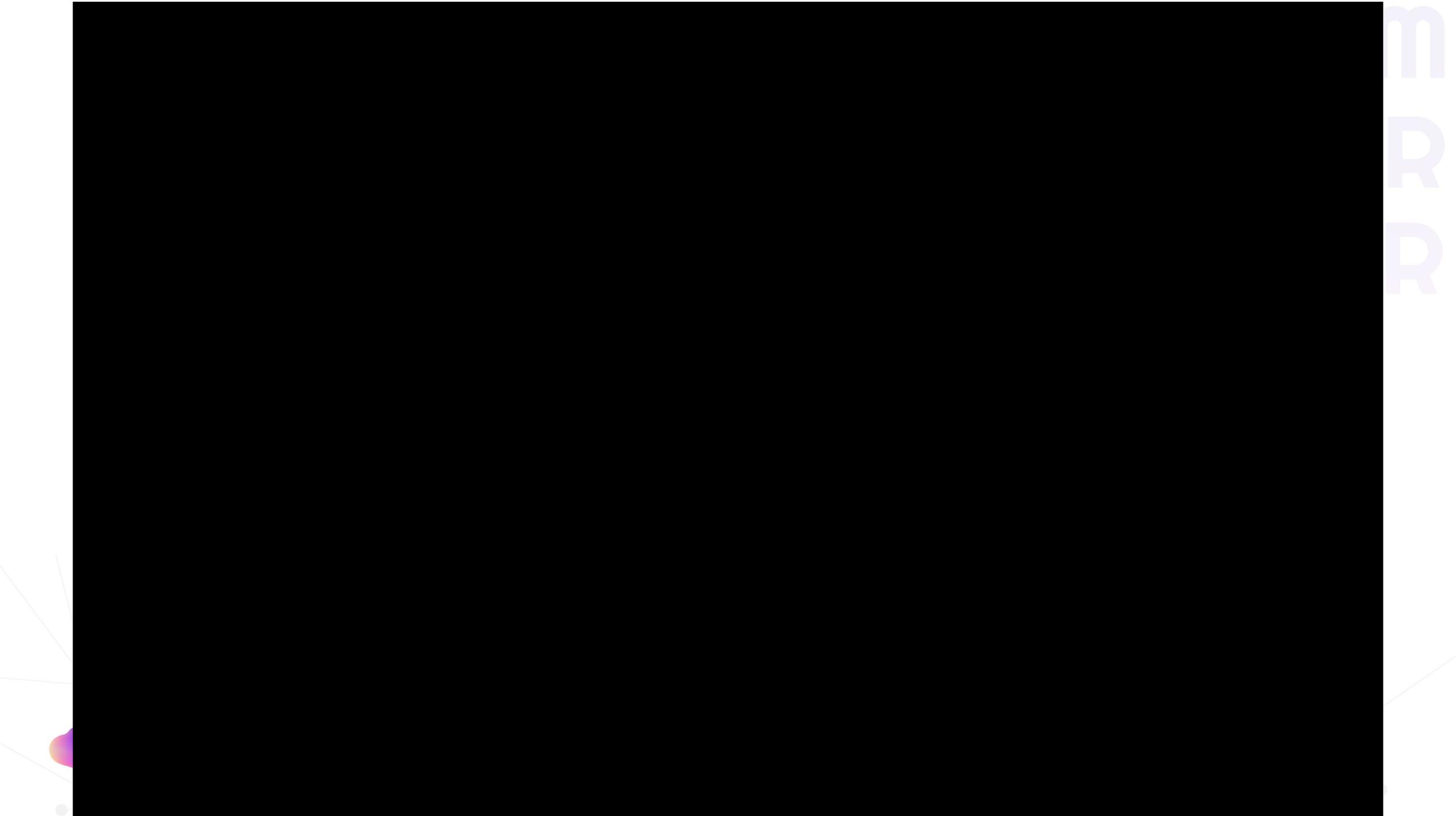
Las opciones "sin tecnología" incluyen materiales para reciclar, reutilizar y útiles escolares



No es necesario contar con un espacio físico exclusivo para STEAM en las escuelas. Se puede trabajar adaptando actividades y oportunidades a los espacios disponibles para seguir fomentando la innovación y el aprendizaje

COM
PAR
TIR



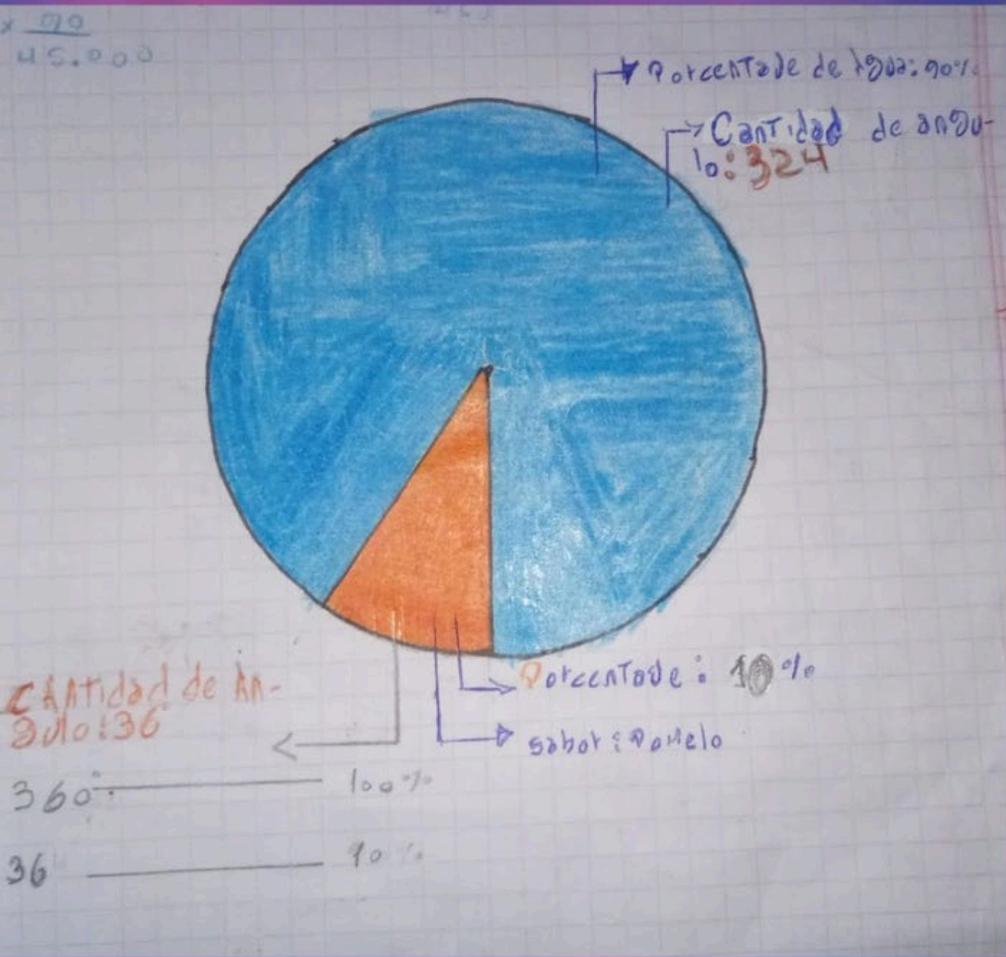


m

R

R

Porcentajes





El pensamiento crítico

Es la capacidad de analizar, evaluar y sintetizar información de manera objetiva y lógica. Implica cuestionar suposiciones, identificar sesgos y considerar diferentes perspectivas.



El pensamiento creativo

Es la capacidad de generar ideas nuevas y originales, así como de encontrar soluciones innovadoras a problemas. Se basa en la imaginación y la flexibilidad mental.



11º CONGRESO
DE INNOVACIÓN
EDUCATIVA

**¿De qué manera podemos lograr y desarrollar
el pensamiento crítico y creativo en el aula?**



COMPARTIR

Formular preguntas poderosas

En lugar de preguntar: ¿Qué opinas sobre este tema?, podríamos decir: ¿Cómo creen que nuestra solución al problema que estamos abordando podría beneficiar a otras comunidades?



Usar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Proponer un problema real y desafiar a los estudiantes a investigar y desarrollar una solución, podríamos preguntar: ¿Qué pasos creen que son necesarios para investigar el problema real que elegimos?

Fomentar la argumentación y el debate.

Crear espacios donde los estudiantes defiendan una postura con evidencia. ¿Cuáles son los argumentos más fuertes que pueden presentar para defender su solución?



Vincular el conocimiento con la realidad.

¿Qué conceptos teóricos han aprendido que se aplican directamente a los problemas reales que estamos tratando de resolver?

Incorporar la creatividad

Expandir su capacidad de innovación y generación de ideas (soluciones alternativas). ¿Qué enfoques innovadores podrían proponer para resolver el desafío que enfrentamos?



Diseño de proyectos interdisciplinarios alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)



COM
PAR
TIR



Diseño e implementación de modelos urbanos sostenibles, integrando criterios ambientales

COM
PARTIR



Integración del ODS 13: Acción por el clima, en propuestas didácticas que vinculan educación ambiental y el ODS 4: Educación de calidad



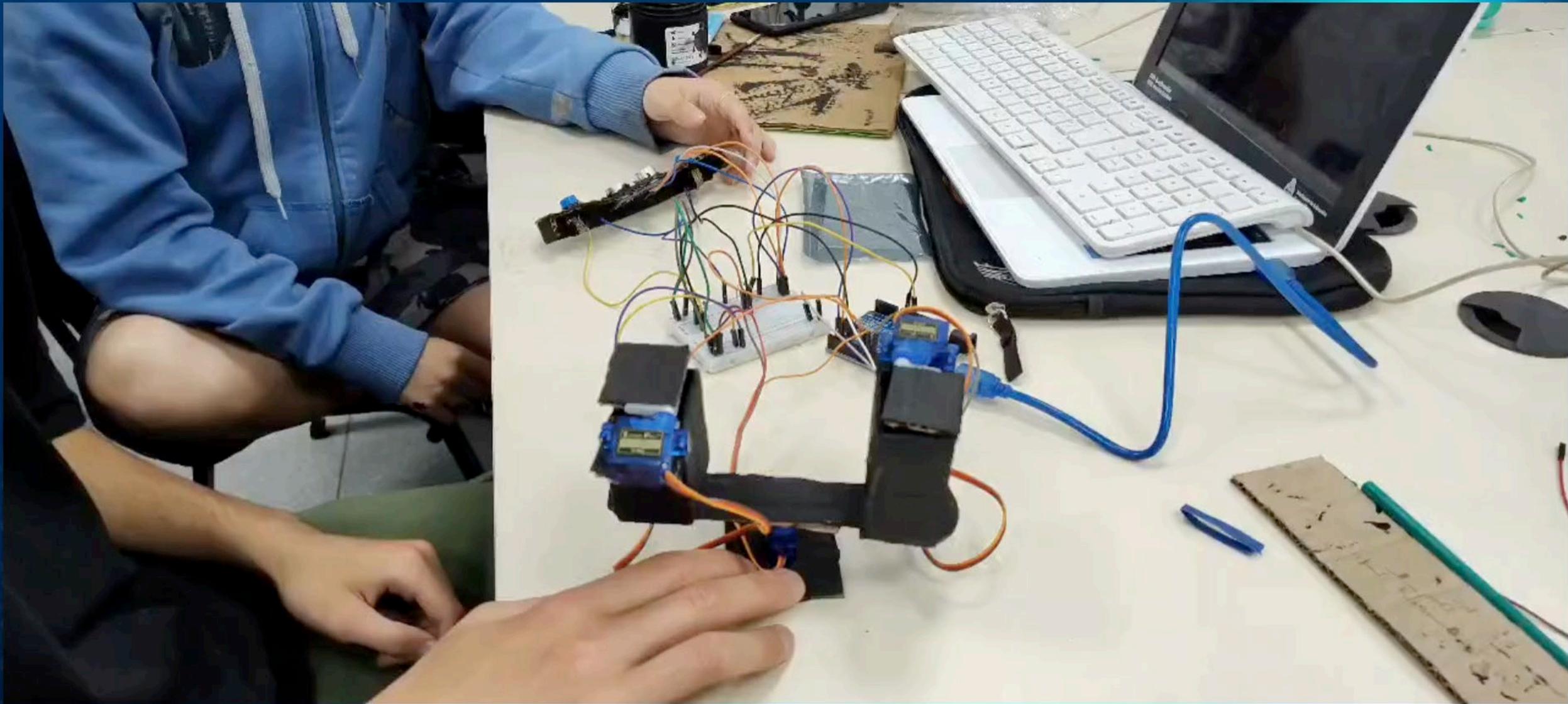
≡ **Billiken**

EL MUNDO MI PAÍS SABER MÁS NATURALEZA HISTORIA PERSONAS

"Educiudad 4.0" es uno de los proyectos en los que trabajó con sus alumnos de la **ESPUNM**. En él, sus estudiantes desarrollaron un sistema para monitorear el consumo de energía y la calidad del aire en una ciudad sustentable. También crearon una eco-aspiradora diseñada para mantener limpia el aula, utilizando componentes reciclados como botellas plásticas y pequeños motores eléctricos. Tiene la intención de que este aparato pueda utilizarse en toda la escuela.





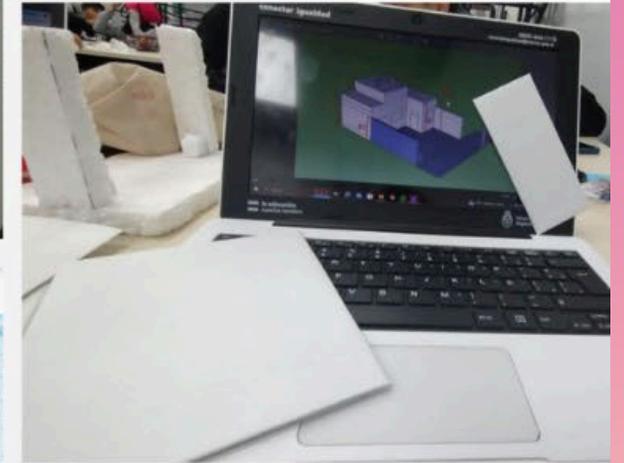
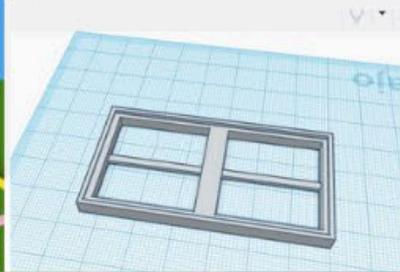




RECREACION 3D DE LA MAQUETA

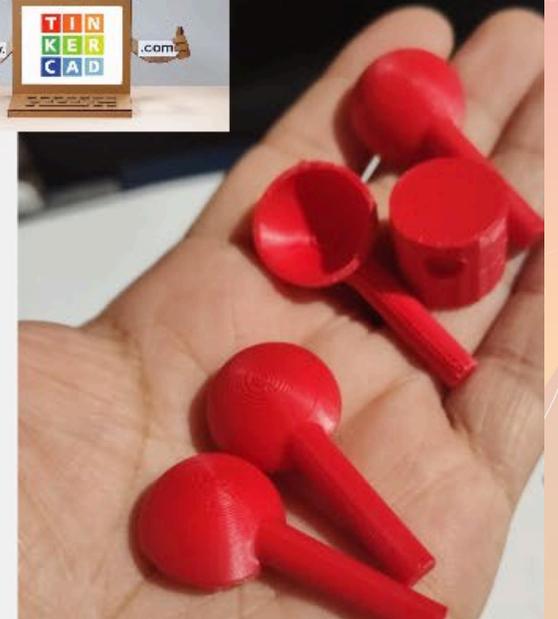


Esta replica fue hecha en
TINKERCAD



Este valor obtenido se imprime en el display LCD que previamente configuramos para que tenga un orden al mostrar la información, de esta manera nos muestra y actualiza cada medio segundo la velocidad actual y máxima del viento en la zona.

Su funcionamiento es bastante simple, toma el dato del voltaje soltado por el motor al rotar con el viento y lo transforma en km/h mediante un cálculo que varía dependiendo del motor usado.





ALGUNOS DE LOS MEJORES

DESTINOS



**ESTOS PROYECTOS SON
LOS PUENTES QUE UNEN
DISCIPLINAS Y FOMENTAN
UN PARADIGMA EDUCATIVO
MÁS INTEGRADOR Y
TRANSFORMADOR**

**EL TRABAJO EN EQUIPO Y LA
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
REALES HAN FORTALECIDO
HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES Y DE
LIDERAZGO.**

**LA CONEXIÓN DE SABERES,
SUPERAR DIFERENCIAS Y EL
TRABAJO COLABORATIVO
CONSTITUYEN EL EJE DEL
APRENDIZAJE INTERDISCIPLINARIO
Y PROMUEVEN HABILIDADES
FUNDAMENTALES COMO EL
PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO.**



11º CONGRESO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

La innovación educativa es un conjunto de ideas, procesos y estrategias mediante las cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación educativa no es una actividad puntual sino un proceso permanente.

Jaume Carbonell(2002)



COMPARTIR

¿QUÉ ESPERAS PARA PLANEAR TU VIAJE?

Contáctanos ahora mismo

+5491166405658

karsarro@abc.gob.ar

AGENCIA DE VIAJES GRUPO SANTILLANA



11º CONGRESO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA



**karsarro@abc.gob
.ar**



Karina Sarro
Contacto de WhatsApp



Muchas gracias!



COMPARTIR