



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Córdoba, 03 JUN 2016

VISTO:

Lo dispuesto por el reglamento del SISTEMA DE FORMACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS, que figura como Anexo de la Resolución N° 2992/96;

Y CONSIDERANDO:

Que la Unidad Pedagógica de la Facultad eleva una propuesta de capacitación en el Marco de Apoyo y Mejoramiento a la Enseñanza de Grado de la UNC (Convocatoria 2015) - Proyecto Eco-Apps Aplicaciones y recursos de la web para la innovación educativa y la alfabetización digital;

Que la Secretaría de Asuntos Académicos de esta Facultad considera conveniente formalizar la aceptación del curso;

Que de acuerdo a lo previsto en los Arts. 1°, inc. o) y 2° de la Resolución N° 907/88, es facultad del Decano resolver estos temas debiendo dar cuenta al Honorable Consejo Directivo; por ello,

**EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS
RESUELVE:**

Art. 1°.- Aprobar la propuesta de los Cursos de Capacitación Docente integrante del SISTEMA DE FORMACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE que se detalla en el Anexo y que forma parte integrante de la presente.

Art. 2°.- Comuníquese y archívese.


Dr. FACUNDO QUIROGA MARTINEZ
Secretario Técnico
Facultad de Ciencias Económicas


Ing. JHON BORETTO
DECANO
Facultad de Ciencias Económicas



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Propuesta de actividad de capacitación en el marco del
Sistema de Formación y Perfeccionamiento Docente
Ciclo de Talleres de Formación Docente

Eco-apps: Aplicaciones y Herramientas web para el aula universitaria

Tipo de actividad: Talleres

Personal responsable

Profesores coordinadores: Mgter. Oscar Margarita y Mgter. Gabriela Sabulsky

Docentes colaboradores: Esp. Florencia Scidá, Lic. Cecilia Bottino y Lic. Victor Cacciagiu

Destinatarios: Profesores, Auxiliares y Adscriptos de la Facultad de Ciencias Económicas

Nivel: Introductorio

Carga horaria: 2 encuentros presenciales de 2 horas cada Taller.

Propósito

El proyecto "Eco-apps. Aplicaciones y recursos de la web para la innovación educativa y la alfabetización digital" (4º Convocatoria PAMEG aprobada por Resolución 583/2015) permitió la producción de un repositorio de Aplicaciones y Herramientas web para la Facultad denominado Eco-apps, el cual está activo a partir del mes de Abril. El repositorio tiene como objetivo general difundir y promover el uso recursos web entre los docentes y estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas como modo de favorecer nuevas formas de acceder y organizar la información y como estrategia de innovación en la enseñanza. La propuesta se orienta al uso individual, grupal o colaborativo de los recursos web, como estrategia de incorporación de docentes y estudiantes al mundo digital. A largo plazo, se considera que estos aprendizajes permitirán que de modo más genuino, se integren las tecnologías al proceso de enseñanza.

Entre sus objetivos específicos, el Repositorio se propone:

1. Informar a docentes y alumnos las potencialidades de diferentes recursos y aplicaciones web accesibles a través de dispositivos móviles.
2. Generar un uso de los recursos y aplicaciones web que posibilite la adaptación y personalización de los mismos, en función de necesidades personales y demandas académicas.
3. Favorecer la alfabetización digital tanto en los docentes como en los estudiantes de la Facultad.

Para apoyar y favorecer el uso del Repositorio Eco-apps se considera fundamental capacitar a los docentes en el uso de las distintas Aplicaciones que se ofrecerán de modo periódico a partir del mes de Abril de 2016. Se trata de favorecer la alfabetización digital de los profesores de la Facultad, en tantos usuarios críticos de las tecnologías que hoy se transforman en herramientas de ayuda a la tarea de enseñanza.

**FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS**

En este sentido, se organiza una propuesta de seis Talleres que tienen la intención de acompañar al docente en el uso de estos recursos y promocionar las potencialidades pedagógicas que los mismos ofrecen.

Los docentes colaboradores de los Talleres son miembros del equipo técnico del Proyecto Eco-app. Aplicaciones y recursos de la web para la innovación educativa y la alfabetización digital. Se acompañan sus CV.

Objetivo general de los Talleres

- Favorecer la alfabetización digital de los profesores a partir de la familiarización con recursos web disponible en el Repositorio Eco-apps
- Promover en los profesores la elaboración de recursos educativos propios para ser aplicados a sus asignaturas.
- Institucionalizar el uso del Repositorio Eco-apps al interior de las cátedras, estimulando el acceso de docentes y estudiantes de manera periódica.

Contenidos

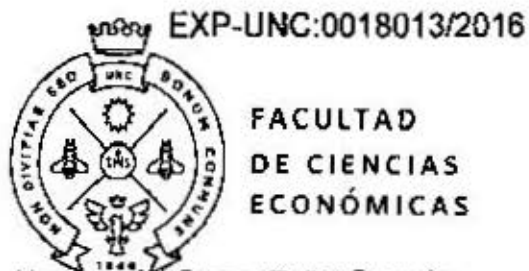
Taller	Aplicaciones	Docente responsable	Fecha
Taller 1	Draw.io	Lic. Cecilia Bottino	Mayo
Taller 2	Line.do	Esp. Florencia Scidá	Junio
Taller 3	Movenote	Lic. Victor Cacciagiu	Agosto
Taller 4	Visme	Esp. Florencia Scidá	Septiembre
Taller 5	Padlet	Lic. Cecilia Bottino	Octubre
Taller 6	Google drive	Lic. Victor Cacciagiu	Noviembre

La certificación se dará una vez que se cumplan con los requisitos de acreditación (no se entregarán certificados de asistencia, sólo de aprobación):

1. Asistir a ambos encuentros presenciales
2. Presentar la producción final en el entorno virtual y en la segunda jornada.

Los talleres se desarrollarán en distintas franjas horarias para dar la posibilidad de cursado a la mayor parte de los profesores interesados.

El cupo por Taller será de 20 participantes.



Nombre del Curso: Taller Draw.io

Tipo de actividad: Taller

Personal responsable: Mgter. Oscar Margaría- Colaborador: Lic. Cecilia Bottino

Destinatarios: Profesores, Auxiliares y Adscriptos de esta Facultad

Nivel: Introductorio

Carga horaria: 2 encuentro presenciales de 2 horas y 10 horas a distancia.

Duración: 3 semanas

Presentación

El Taller tiene como objetivo presentar Aplicaciones que faciliten a los profesores la producción de materiales educativos para sus clases presenciales, para incorporar en sus aulas virtuales y en los materiales impresos.

Draw.io es un organizador gráfico que permite presentar la información de manera visual. Los diagramas ayudan a organizar los datos y a explicar mejor ciertos procesos y relaciones lo que podría colaborar en los procesos de comprensión de los estudiantes.

Esta Aplicación permite elaborar mapas conceptuales son uno de los organizadores gráficos más comunes y usados para ordenar, sintetizar, jerarquizar ideas, conceptos y establecer Interrelaciones entre ellos.

Se considera útil que los profesores se familiaricen con esta Aplicación para organizar el contenido general de la materia, representar gráficamente el recorrido a realizar en toda la materia o en ciertas unidades, presentar los principales conceptos que se abordarán durante la clase, entre otros usos posibles.

Objetivos:

- 1) Presentar la Aplicación Draw.io, con sus potencialidades en la producción de Materiales Educativos.
- 2) Ejercitar en el uso de la Aplicación, promoviendo su familiarización.
- 3) Mostrar ejemplos de usos posibles de la Aplicación en el aula presencial y/o virtual.

Contenidos

- Draw.io: herramientas básicas de diseño
- Formas de publicación
- Estrategias de trabajo colaborativo

Metodología

La metodología de Taller gira en torno a la producción por parte del asistente. En tal sentido, supondrá un primer encuentro para familiarizarse con la Aplicación en el cual se dará inicio a una primera producción. Para conocer la Aplicación se señalarán las herramientas de diseño, sus posibilidades creativas y colaborativas. Se distribuirán consignas para completar la producción como tarea para un próximo encuentro. En el segundo encuentro se presentarán las producciones, las que se completarán y mejorarán en sentido técnico, visual y comunicacional, a partir del intercambio con el docente.

Evaluación

La evaluación se realizará a partir de la presentación del material o recurso elaborado por el docente.

Recursos

Tutoriales de la Aplicación. Ejemplos de Materiales Educativos.

Se entregarán certificados de aprobación a quienes:

- Asistan a los dos encuentros presenciales
- Presenten la producción final.

No se entregarán certificados de asistencia.

Handwritten signatures:
Vh
Jm



**FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS**

**UNC**Universidad
Nacional
de Córdoba

Nombre del Curso: Taller Line.do

Tipo de actividad: Taller

Personal responsable: Mgter. Oscar Margarita- Colaborador: Lic. Florencia Scidá

Destinatarios: Profesores, Auxiliares y Adscriptos de esta Facultad

Nivel: Introductorio

Carga horaria: 2 encuentro presenciales de 2 horas y 10 horas a distancia.

Duración: 3 semanas

Presentación

El Taller tiene como objetivo presentar Aplicaciones que faciliten a los profesores la producción de materiales educativos para sus clases presenciales, para incorporar en sus aulas virtuales y en los materiales impresos.

Line.do es un organizador gráfico que permite crear líneas cronológicas de tiempo de forma online. Pueden incluir texto, imágenes, links, videos (de Youtube o Vimeo) y audios (desde SoundCloud o Spotify). La producción resultante se puede visualizar en orden horizontal o vertical, compartir en redes sociales y embeber en un sitio web.

Las líneas de tiempo permiten representar cronológicamente hechos o sucesos históricos, elaborar líneas con biografías de los principales autores de la clase que permitan contextualizar sus ideas y obras, crear líneas de tiempo relacionadas con los acontecimientos educativos de la clase: Temas aprendidos, actividades resueltas, exposiciones realizadas, preguntas realizadas (o que quedan abiertas para continuar la reflexión). Entre otros múltiples usos.

Objetivos:

1. Presentar la Aplicación Line.do, con sus potencialidades en la producción de Materiales Educativos.
2. Ejercitar en el uso de la Aplicación, promoviendo su familiarización.
3. Mostrar ejemplos de usos posibles de la Aplicación en el aula presencial y/o virtual.

Contenidos

- Line.do: herramientas básicas de diseño.
- Integración de múltiples formatos y lenguajes.
- Publicación.

Metodología

La metodología de Taller gira en torno a la producción por parte del asistente. En tal sentido, supondrá un primer encuentro para familiarizarse con la Aplicación en el cual se dará inicio a una primera producción. Para conocer la Aplicación se señalarán las herramientas de diseño, sus posibilidades creativas y colaborativas. Se distribuirán consignas para completar la producción como tarea para un próximo encuentro. En el segundo encuentro se presentarán las producciones, las que se completarán y mejorarán en sentido técnico, visual y comunicacional, a partir del intercambio con el docente.

Evaluación

La evaluación se realizará a partir de la presentación del material o recurso elaborado por el docente.

Recursos

Tutoriales de la Aplicación. Ejemplos de Materiales Educativos.

Se entregarán certificados de aprobación a quienes:

- Asistan a los dos encuentros presenciales
- Presenten la producción final.

No se entregarán certificados de asistencia.

Handwritten signatures:
Jh
Jm

Nombre del Curso: Taller Movenote

Tipo de actividad: Taller

Personal responsible: Mgter. Oscar Margarita - **Colaborador:** Lic. Víctor Cacciagui

Destinatarios: Profesores, Auxiliares, y Adscriptos de esta Facultad

Nivel: Introductorio

Carga horaria: 2 encuentro presenciales de 2 horas y 10 horas a distancia

Duración: 3 semanas

Presentación

El Taller tiene como objetivo presentar Aplicaciones que faciliten a los profesores la producción de materiales educativos para sus clases presenciales, para incorporar en sus aulas virtuales y en los materiales impresos.

Movenote permite realizar presentaciones multimedia. De manera simple permite crear videos a partir de archivos (guardados en la PC o en Drive. Esta Aplicación es de utilidad para explicar algún tema o concepto que ayude a la comprensión del mismo, permite mostrar la resolución de algún ejercicio matemático o problema y también dar cuenta de la manipulación de alguna herramienta.

Objetivos:

1. Presentar la Aplicación Movenote, con sus potencialidades en la producción de Materiales Educativos.
2. Ejercitar en el uso de la Aplicación, promoviendo su familiarización.
3. Mostrar ejemplos de usos posibles de la Aplicación en el aula presencial y/o virtual.

Contenidos

- Line.do: herramientas básicas de diseño.
- Integración de múltiples formatos y lenguajes.
- Publicación.

Metodologia

La metodología de Taller gira en torno a la producción por parte del asistente. En tal sentido, supondrá un primer encuentro para familiarizarse con la Aplicación en el cual se dará inicio a una primera producción. Para conocer la Aplicación se señalarán las herramientas de diseño, sus posibilidades creativas y colaborativas. Se distribuirán consignas para completar la producción como tarea para un próximo encuentro. En el segundo encuentro se presentarán las producciones, las que se completarán y mejorarán en sentido técnico, visual y comunicacional, a partir del intercambio con el docente.

Evaluación

La evaluación se realizará a partir de la presentación del material o recurso elaborado por el docente.

Recursos

Tutoriales de la Aplicación. Ejemplos de Materiales Educativos.

Se entregarán certificados de aprobación a quienes:

- Asistan a los dos encuentros presenciales
- Presenten la producción final.

No se entregarán certificados de asistencia.

Ph

**FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS****UNC**Universidad
Nacional
de Córdoba**Nombre Curso:** Taller Visme**Tipo de actividad:** Taller**Personal responsable:** Mgter. Gabriela Sabulsky - Colaborador: Lic. Florencia Scidá**Destinatarios:** Profesores, Auxiliares y Adscriptos de la Facultad de Ciencias Económicas**Nivel:** Introductorio**Carga horaria:** 2 encuentro presenciales de 2 horas y 10 horas a distancia.**Duración:** 3 semanas**Presentación**

El Taller tiene como objetivo presentar Aplicaciones que faciliten a los profesores la producción de materiales educativos para sus clases presenciales, para incorporar en sus aulas virtuales y en los materiales impresos.

Visme permite realizar, entre otras cosas, infografías que pueden ser de gran valor pedagógico al incluir mapas, cuadros, tablas, gráficos y cálculos estadísticos.

Objetivos:

1. Presentar la Aplicación Visme, con sus potencialidades en la producción de Materiales Educativos.
2. Ejercitar en el uso de la Aplicación, promoviendo su familiarización.
3. Mostrar ejemplos de usos posibles de la Aplicación en el aula presencial y/o virtual.

Contenidos

- Visme: herramientas básicas de diseño.
- Integración de múltiples formatos y lenguajes.
- Publicación.

Metodología

La metodología de Taller gira en torno a la producción por parte del asistente. En tal sentido, supondrá un primer encuentro para familiarizarse con la Aplicación en el cual se dará inicio a una primera producción. Para conocer la Aplicación se señalarán las herramientas de diseño, sus posibilidades creativas y colaborativas. Se distribuirán consignas para completar la producción como tarea para un próximo encuentro. En el segundo encuentro se presentarán las producciones, las que se completarán y mejorarán en sentido técnico, visual y comunicacional, a partir del intercambio con el docente.

Evaluación

La evaluación se realizará a partir de la presentación del material o recurso elaborado por el docente.

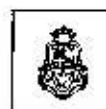
Recursos

Tutoriales de la Aplicación. Ejemplos de Materiales Educativos.

Se entregarán certificados de aprobación a quienes:

- Asistan a los dos encuentros presenciales
- Presenten la producción final.

No se entregarán certificados de asistencia.

**FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS****UNC**Universidad
Nacional
de Córdoba**Nombre del Curso:** Taller Padlet**Tipo de actividad:** Taller**Personal responsable:** Mgter. Gabriela Sabulsky - Colaborador: Lic. Cecilia Bottino**Destinatarios:** Profesores, Auxiliares y Adscriptos de la Facultad de Ciencias Económicas**Nivel:** Introductorio**Carga horaria:** 2 encuentro presenciales de 2 horas y 10 horas a distancia.**Duración:** 3 semanas**Presentación**

El Taller tiene como objetivo presentar Aplicaciones que faciliten a los profesores la producción de materiales educativos para sus clases presenciales, para incorporar en sus aulas virtuales y en los materiales impresos.

Padlet es una aplicación que permite elaborar murales digitales que pueden cumplir diferentes funciones en una propuesta de enseñanza. Las producciones pueden tener carácter comunicativo o bien ser materiales de tipo colaborativos que favorezcan la construcción de conocimientos.

Objetivos:

1. Presentar la Aplicación Padlet, con sus potencialidades en la producción de Materiales Educativos.
2. Ejercitar en el uso de la Aplicación, promoviendo su familiarización.
3. Mostrar ejemplos de usos posibles de la Aplicación en el aula presencial y/o virtual.

Contenidos

- Padlet: herramientas básicas de diseño.
- Integración de múltiples formatos y lenguajes.
- Publicación.

Metodología

La metodología de Taller gira en torno a la producción por parte del asistente. En tal sentido, supondrá un primer encuentro para familiarizarse con la Aplicación en el cual se dará inicio a una primera producción. Para conocer la Aplicación se señalarán las herramientas de diseño, sus posibilidades creativas y colaborativas. Se distribuirán consignas para completar la producción como tarea para un próximo encuentro. En el segundo encuentro se presentarán las producciones, las que se completarán y mejorarán en sentido técnico, visual y comunicacional, a partir del intercambio con el docente.

Evaluación

La evaluación se realizará a partir de la presentación del material o recurso elaborado por el docente.

Recursos

Tutoriales de la Aplicación. Ejemplos de Materiales Educativos.

Se entregarán certificados de aprobación a quienes:

- Asistan a los dos encuentros presenciales
- Presenten la producción final.

No se entregarán certificados de asistencia.

**FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS**

Nombre del Curso: Taller Google Drive

Tipo de actividad: Taller

Personal responsable: Mgter. Gabriela Sabulsky – Colaborador: Lic. Víctor Cacciagiù

Destinatarios: Profesores, Auxiliares y Adscriptos de la Facultad de Ciencias Económicas

Nivel: Introdutorio

Carga horaria: 2 encuentro presenciales de 2 horas y 10 horas a distancia.

Duración: 3 semanas

Presentación

El Taller tiene como objetivo presentar Aplicaciones que faciliten a los profesores la producción de materiales educativos para sus clases presenciales, para incorporar en sus aulas virtuales y en los materiales impresos.

Google Drive es un servicio de Google que ofrece la posibilidad de almacenar múltiples archivos en línea, organizarlos y compartirlos con otros usuarios y crear proyectos colectivos.

Objetivos:

1. Presentar la Aplicación Google Drive, con sus potencialidades en la producción de Materiales Educativos.
2. Ejercitar en el uso de la Aplicación, promoviendo su familiarización.
3. Mostrar ejemplos de usos posibles de la Aplicación en el aula presencial y/o virtual.

Contenidos

- Google Drive: herramientas básicas de diseño.
- Integración de múltiples formatos y lenguajes.
- Publicación.

Metodología

La metodología de Taller gira en torno a la producción por parte del asistente. En tal sentido, supondrá un primer encuentro para familiarizarse con la Aplicación en el cual se dará inicio a una primera producción. Para conocer la Aplicación se señalarán las herramientas de diseño, sus posibilidades creativas y colaborativas. Se distribuirán consignas para completar la producción como tarea para un próximo encuentro. En el segundo encuentro se presentarán las producciones, las que se completarán y mejorarán en sentido técnico, visual y comunicacional, a partir del intercambio con el docente.

Evaluación

La evaluación se realizará a partir de la presentación del material o recurso elaborado por el docente.

Recursos

Tutoriales de la Aplicación. Ejemplos de Materiales Educativos.

Se entregarán certificados de aprobación a quienes:

- Asistan a los dos encuentros presenciales
- Presenten la producción final.

No se entregarán certificados de asistencia.



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Cuadro Sintético del Anexo

<u>Nombre de los Cursos</u>	<u>Profesores a cargo</u>	<u>Nivel</u>	<u>Créditos</u>
Taller: "Draw.io"	Mgter. Oscar Margaria <u>Colaborador</u> Lic. Cecilia Bottino	Intermedio	1.4
Taller: "Line.do"	Mgter. Oscar Margaria <u>Colaborador</u> Lic. Florencia Scidá	Intermedio	1.4
Taller: "Movenote"	Mgter. Oscar Margaria <u>Colaborador</u> Lic. Victor Cacciagiù	Intermedio	1.4
Taller: "Visme"	Mgter. Gabriela Sabulsky <u>Colaborador</u> Lic. Florencia Scidá	Intermedio	1.4
Taller: "Padlet"	Mgter. Gabriela Sabulsky <u>Colaboradores</u> Lic. Florencia Scidá	Intermedio	1.4
Taller "Google Drive"	Mgter. Gabriela Sabulsky <u>Colaborador</u> Lic. Victor Cacciagiù	Intermedio	1.4