

**ABP**

**ABP . Aprendizaje Basado en Problemas**

Este curso se orienta a presentar las características principales de la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas, como estrategia didáctica orientada a la promoción del aprendizaje autodirigido, el razonamiento hipotético deductivo, el trabajo colaborativo con la guía de un tutor y el desarrollo de habilidades en la resolución de problemas.

Está orientado a comprender el sentido de la metodología del ABP, diferenciar problemas de ejercicios, identificar los diferentes momentos en el ABP y las funciones del tutor de esta metodología.

Su valor educativo reside en la posibilidad de que el cursante enfrente problemas lo más semejantes a la realidad (contexto educativo) y que en el intento por resolverlos construya nuevos conocimientos.

**Objetivos:**

- Identificar las principales características del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Reconocer uso de casos que promueven el ABP
- Identificar los pasos propuestos en el proceso de aprendizaje en función del tutor como guía del proceso de aprendizaje
- Desarrollar habilidades en el rol del tutor en el ABP
- Planificar instancias educativas con ABP

**Destinatarios:**

Docentes de nivel primario y secundario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles.

**Carga Horaria:** 30 hs. reloj

**AID**

**Alfabetización para la Inclusión digital**

El taller de Alfabetización para la Inclusión Digital tiene por objetivo capacitar a los cursantes en la adquisición de los conocimientos básicos para usar los dispositivos tecnológicos PC, Netcook y/o Tablet y las herramientas asociadas a éste con y sin internet, para almacenar datos y utilizar herramientas como procesador de texto, planillas de cálculo, correo electrónico y la navegación segura por Internet. Se aborda el Impacto de las TIC en la sociedad y en el Sistema Educativo, Se exponen y se proponen procedimientos básicos relacionados con las TIC. Se presenta el Software Libre como modelo para la construcción de relaciones sustentables.

La ejercitación propuesta tiende al logro de algunas Competencias Digitales básicas para el docente, a partir de la captura y gestión de información en formato digital, la captura de contenido web: captura de archivos, captura de audio, captura de imágenes y fotografías, captura de videos, captura para lectura

offline. Luego se exponen herramientas como Mapas Conceptuales. Webquest. Videos, Videoconferencias, para ser integrados en estrategias didácticas.

**Objetivos:**

- Interactuar con dispositivos tecnológicos para abordar la gestión de datos, imágenes, audios, entre otros recursos.
- Conocer herramientas como Mapas Conceptuales. Webquest. Videos, Videoconferencias, entre otros.
- Planificar prácticas educativas estratégicas, mediante la inclusión de recursos tecnológicos, para la implementación de actividades educativas innovadoras.

**Destinatarios:**

Docentes de nivel primario y secundario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

Este curso ofrece un acercamiento a las herramientas que permiten diseñar aplicaciones educativas para diseñar entornos para finalidades educativas específicas. Para ello conceptualiza y ejemplifica conceptos como multimedia, interactividad, accesibilidad funcional y tecnológica, flexibilidad, modularidad, adaptabilidad, reusabilidad, interoperabilidad, portabilidad).

Para ello, se proponen entornos de desarrollo desde plataformas específicas (residentes o vía online) y plataformas accedidas desde navegadores.

También se brinda un repertorio de programas para entretenimiento y para producción de contenidos. Se aborda el paradigma del aprendizaje desde el entretenimiento (activo y pasivo). También el aprendizaje por simulación.

Para estos abordajes, se expone el paradigma de La web 2.0 como plataforma y la respectiva curación de contenidos.

Se dan a conocer algunos softwares para la producción. Se muestran herramientas, aplicaciones y programas, que pueden ser incluidos en un proceso de formación y para la circulación de contenidos. Se incluyen ejercicios para la creación de actividades educativas con herramienta de autor.

#### Objetivos:

- Conocer los recursos digitales que son soporte para el diseño de aplicaciones didácticas.
- Planificar y diseñar aplicaciones didácticas digitales interactivas variadas.

#### Destinatarios:

Docentes de nivel primario y secundario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

#### GIITIC

Gestión Institucional para la integración de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje

Este curso tiene como eje central la consolidación de un proceso formativo para los equipos de gestión escolar, tendiente a informar, conocer y aplicar recursos educativos ligados a las tecnologías TIC para favorecer la planificación de proyectos educativos que potencien la calidad y renovación pedagógica requerida para las escuelas del siglo XXI. Esta propuesta académica tiene como propósito establecer un encuentro entre dos ámbitos: el de la educación, en su carácter organizacional en las instituciones educativas, y el referido al uso de las TIC, que evoluciona permanentemente, por lo que requiere de ajustes y transformaciones escolares que den cuenta de estos actuales contextos. Propone la reingeniería institucional.

Se propone la reflexión acerca del uso de los recursos tecnológicos y por ende el acceso –o no- a estos, lo que conlleva conocer aplicar criterios de abordaje en términos de igualdad y equidad frente al conocimiento. Para ello, la Evaluación y Diagnóstico de la situación institucional es un insumo clave, que permiten identificar las fortalezas y barreras para la integración de las TIC al currículum.

Organizar, gestionar y planificar una Institución Educativa, supone la consideración de múltiples dimensiones que permitan abordar la situación escolar desde las miradas y posiciones que los actores institucionales ponen en juego al momento de la acción escolar. Miradas que deben transformarse en perspectivas educativas lideradas por quienes cumplen tareas de dirección institucional pero muy cerca de la docencia áulica.

Bajo la modalidad de Aula-Taller, mediante adecuadas secuencias de aprendizaje, se propone abordar el trabajo formativo de los cursantes. Cada secuencia incluye textos, videos, actividades de aprendizaje colaborativo donde se estimula el análisis de situaciones escolares, la observación, la reflexión y la planificación de estrategias didácticas.

#### Objetivos:

- Analizar las prácticas existentes, indagar las posibilidades y propuestas de construcción de nuevos escenarios para el sistema educativo.
- Planificar y evaluar la integración de tecnologías al currículum regular, mediante la construcción de nuevos roles y funciones.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

#### IDP

Identidad Digital, protección de la Infancia y la adolescencia desde las instituciones educativas

Este curso propone informar y experimentar los usos de los recursos que se aplican cotidianamente, tanto para la vida escolar como para la vida laboral y hogareña, identificando las prácticas indeseadas, analizando los riesgos. Se trata de un taller de Internet Segura.

Por eso incluye abordar:

- Las redes sociales y sus usos en la infancia y la adolescencia.

- TIC y relaciones sociales: el amor digital puesto es juego. Uso, abuso y adicciones.
- Los ciberdelitos contra la infancia y la adolescencia: Cyberbullying, grooming, sexting, sextorsión, robo de datos. Estrategias para la identificación.
- Las comunicaciones institucionales por medios digitales: Herramientas de comunicación y relaciones públicas para aplicar en las relaciones intraescolares y con la comunidad de padres. Buenas prácticas, perfiles. La imagen institucional expresada en las comunicaciones.
- Estrategias de prevención: Protección desde la familia: habilidades de comunicación familiar, normas consensuadas y límites, alternativas de ocio y tiempo libre, coherencia y ejemplo. Propuestas de medios alternativos para la infancia y la adolescencia
- Uso de intranet segura. Canales de comunicación. Dispositivos de acceso. Protocolos.

### Objetivos:

- Informar para generar espacios activos y reflexivos sobre la base de prácticas sociales escolares en torno al tratamiento de la comunicación.
- Contribuir a la formación crítica de educadores y padres, para que puedan problematizar el sentido de las redes y conocer los alcances y riesgos.

### Destinatarios:

Docentes de nivel primario y secundario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Padres, familiares de niños y adolescentes, consejeros educativos, preceptores y toda persona interesada en la temática.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

<b>CyM</b>	Creación y manipulación de animaciones, videos, audios, gráficos e infografías para la enseñanza y el aprendizaje
------------	---

La generación de recursos educativos en el ámbito de las TICs constituye una de las áreas consideradas estratégicas en la sociedad del conocimiento, de mayor desarrollo social del futuro y una nueva forma de responsabilidad pública frente a las desigualdades de las comunidades y su aprovechamiento como herramienta de equidad y calidad.

Los recursos educativos son objetos multimediales, por lo que se requiere el adecuado manejo de animaciones, videos, audios, gráficos, etc., pero sostenido sobre un guión educativo sólido, que justifique la inclusión de dichos recursos.

Esta curso incluye:

- El guión en las propuestas educativas y la inclusión de imagen, sonido y video digitales. Las intelegencias que estimula cada recuros. El sonido en poscast y videos para el desarrollo de inteligencias verbal/lingüística (lectura, recitación, audio libro, etc.) . Formatos más usuales.
- Los formatos y los estándares. Contenedores multimedia para imagen, sonido y videos. Elementos para su captura, y para su reproducción. La compresión, la integridad y la pérdida.
- Herramientas libres para editar imagen, sonido y video. Video tutoriales para la utilización de herramientas libres para la edición de recursos digitales, con resguardo de calidad y capacidad, en formatos de compresión, tanto para usar en PC, notebooks, tables o teléfonos portables.
- Estrategias didácticas para aplicar estos recursos multimedia en la creación de material didáctico. El guión según el tipo de material: documental, narrativo, motivador, lección monoconceptual, lección temática, secuencia didáctica integral, etc.

### Objetivos:

- Conocer los recursos digitales del sonido, la imagen y el video.
- Realizar planos, narrativa audiovisual, montaje y edición de todo tipo de piezas audiovisuales para aplicaciones didácticas.

### Destinatarios:

Docentes de nivel primario y secundario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Estudiantes.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

<b>VE</b>	Aplicación de Vivero experimental (para escuelas de nivel inicial / primario / secundario)
-----------	--

La puesta en marcha del vivero escolar desde el punto de vista interdisciplinar y, eminentemente práctico, proporciona a la comunidad educativa un recurso didáctico que permite el abordaje del aprendizaje de múltiples disciplinas a partir de la educación medioambiental como eje transversal. Provisionalmente se sustituye la prioridad del espacio cerrado y estático del aula por este proyecto dinámico, y a veces, al aire libre.

Esto conlleva aspectos de diversa índole: preparativos específicos, formación, sentimientos de inseguridad y escepticismo en los resultados, apreciación de la casuística y de la consiguiente especulación climática, atención y seguimiento del proceso, etc...

Considerando el ciclo vital de las plantas y la actividad que pretendemos llevar a cabo, se hace necesario disponer de un banco de semillas amplio para hacer frente a la siembra de las especies que se cultivan en un huerto, como consecución complementaria de la idea del vivero.

### Objetivos:

- fabricar con materiales muy sencillos o adquiriendo un kit ,un vivero experimental de interior,
- experimentar dentro del aula como crece, se estimula y alimenta una planta,
- aplicar la experiencia registrada desde el vivero como disparador para todas las aéreas de estudio,
- adquirir competencias básicas sobre construcción, leyes físicas, biología, geografía, matemática, etc dando lugar a que el aula se convierta en un laboratorio de experimentación
- diagramar las medidas y materiales necesarios para poder llevar a cabo un vivero controlado electrónicamente para poder experimentar dentro del aula como crece, se estimula y alimenta una planta (exclusivo secundaria)

### Destinatarios:

Docentes de nivel primario y secundario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Estudiantes de magisterio.

**Carga Horaria:** 30 hs. reloj (inicial/primaria), 50 hs. reloj (escuelas Secundarias)

VI	Aplicación de Viveros Interior para la investigación
----	--

El vivero es un conjunto de instalaciones que tiene como propósito fundamental la producción de material vegetativo, constituye el mejor medio para seleccionar, producir y propagar masivamente especies útiles al hombre.

La producción de plantas en viveros permite prevenir y controlar los efectos de los depredadores y de enfermedades que dañan a las plántulas en su etapa de mayor vulnerabilidad. Gracias a que se les proporcionan los cuidados necesarios y las condiciones propicias para lograr un buen desarrollo, las plantas tienen mayores probabilidades de sobrevivencia y adaptación cuando se les trasplanta a su lugar definitivo.

Para llegar a estas conclusiones es indispensable investigar lo que acontece durante el desarrollo vegetativo en el ambiente controlado que constituye un vivero. Investigar parte de observar cómo y dónde crecen las plantas, estudian sus células, indagar el impacto que generan algunos factores, productor y enfermedades sobre ellas.

### Objetivos:

- planificar, diseñar y desarrollar un proceso de investigación,
- monitorear aspectos relevantes (variables) de una hipótesis bajo estudio,
- registrar adecuadamente los valores observados
- producir un informe de investigación

**A modo de ejemplo:** *Se deberá contar con al menos 4 plantas iguales y 4 viveros, de esta manera se podrá someter a dichas plantas a distintos foto periodos, colores de luz, condiciones de riego, etc. Se deberá volcar cada 2 días en la plataforma las fotos de las plantas y sus reacciones. Se busca que los cursantes ejerciten la indagación, el registro de datos y la redacción de la experiencia detallada para que esta pueda ser utilizada en la biblioteca libre de la plataforma, donde se nuclea la experiencia.*

### Destinatarios:

Docentes de nivel secundario, terciario y/o universitario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Estudiantes de magisterio.

**Carga Horaria:** 40 hs. reloj

CT	Cultura, Tecnologías Digitales y Socioambientales libres
----	--

Las tecnologías digitales y socioambienteales tienen una fuerte presencia en la cultura actual.

La "tecnología libre " es aquella que respeta las libertades del conocimiento al protegerse con licencias de derechos de autor poco restrictivas como GNU, creative commons o dominio público. Resulta de principios científicos aplicados. Incluye todas las ramas en que se usan tecnologías o técnicas centradas en el eco-desarrollo y la sustentabilidad.

El conocimiento libre es una corriente epistemológica que estudia el origen histórico y el valor del conocimiento considerándolo como un bien público que beneficia a la colectividad en general y permite el desarrollo igualitario.

Las tecnologías incluyen los soportes (hardware) y los lenguajes (software) con los que se los puede usar. El software es el gran intermediario entre la información y la inteligencia humana.

En torno a las tecnologías libres se asocian las licencias que permiten su libre distribución y modificación. Es por ello, que es muy importante la consideración de las Tecnologías Libres como herramientas docente en el Proceso de Enseñanza. En particular, la Educación debe tomar posición al respecto y pronunciarse en torno en las políticas digitales y socioambientales.

En las tecnologías socioambientales, aparecen las que se vinculan con las energías renovables y con la conservación del ambiente en todas sus variantes. Son el socio imprescindible contra el cambio climático: las renovables no emiten gases de efecto invernadero. Son inagotables, reducen la dependencia energética, y hoy cuentan con un horizonte político favorable.

### Objetivos:

- Dar a conocer los alcances y las implicancias de las tecnologías digitales y socioambientales libres, como constitutivas de la cultura.
- Informar acerca de las innovaciones que permiten reciclar, detectar especies invasoras y adaptarse al cambio climático.
- Divulgar experiencias en las que aplican o debería aplicar tecnologías libres: mapas geoespaciales contra el cambio climático, aplicaciones para el manejo de residuos y los drones para búsquedas específicas y/o para asistencia sanitaria.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

<b>BEAM</b>	<b>Sistematización de Bibliotecas Escolares, archivos y museos</b>
-------------	--

La biblioteca escolar es el servicio facilitador de los establecimientos educativos en el que se reúnen, organizan y utilizan los recursos necesarios para el aprendizaje, la adquisición de hábito de lectura y formación en el uso de la información de los alumnos de los distintos niveles.

Conforma un gran archivo de piezas catalogables, al igual que un museo.

Con el desembarco de las tecnologías digitales en todos los ámbitos de la vida, las bibliotecas, archivos y museos no pueden quedar al margen. Principalmente, porque la digitalización posibilita la inclusión.

La digitalización conlleva un proceso de sistematización de datos. Y para ello, en este curso se trata la catalogación de material bibliográfico y/o documental en formatos digitales, dado a conocer las Iniciativas de estandarización internacional sobre catalogación de recursos electrónicos en sentido tradicional (desde las ISBD (ER) hasta la posición de MARC21, frente a la información digital y los nuevos estándares de representación de la información como XML).

Se realiza a partir de estándares libres, como requisito para la catalogación, la posterior búsqueda y recuperación, con los derechos de uso asociados.

Se expone el sistema Koha (sistema integrado de gestión de bibliotecas de código abierto), basado en un catálogo público para la búsqueda configurable en la gestión remota, para la consulta de ejemplares, mediante una conexión a Internet con una dirección IP fija, Servidor cloud. Se exponen sus potencialidades y limitaciones, a partir de la interacción con el sistema.

### Objetivos:

- Implementar los procesos de catalogación (gestión documental) digital de ejemplares y objetos de un sistema de biblioteca escolar, archivo (repositorio de documentos) o museo para un sistema navegable.
- Gestionar préstamos, adquisiciones y todas las actividades de una biblioteca escolar en un sistema navegable, libre y estandarizado.

### Destinatarios:

Bibliotecarios. Docentes de nivel primario y secundario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles.

**Carga Horaria:** 40 hs. reloj

<b>IPC</b>	<b>Introducción al Pensamiento Computacional</b>
------------	--

El pensamiento computacional consiste en resolver problemas cotidianos mediante el uso de los conceptos fundamentales de la programación informática cuyas soluciones pueden ser representadas mediante una serie de pasos o instrucciones.

Cada vez resulta más necesario introducir el pensamiento computacional en el sistema educativo con el objetivo de preparar a los estudiantes para ambientes que son cada vez más tecnológico, y para ello es imprescindible mejorar sus habilidades intelectuales, haciendo uso de abstracciones para resolver problemas complejos.

Para ello, los contenidos de este curso son: - Problemas, datos e Información. Algoritmos. Paradigma de aprendizaje por indagación estructurada. Sistemas de representación y lenguajes. Variables, constantes, tipos de datos, estructuras (secuencial, selección e iteración). Interactividad. Sistema Operativo y lenguajes de programación. Programación: primitivas, procedimientos, instrucciones y secuencia de comandos. Lenguajes simbólicos y gráficos de programación. Uso de las herramientas Pilas Bloques.

### Objetivos:

- Comprender la finalidad de un algoritmo para representar ideas y resolver problemas.
- Propiciar la reflexión acerca de la utilidad de los programas, como traducción de algoritmos.
- Indagar en la noción de que las computadoras sirven para ejecutar programas y realizan lo que el programa indique.
- Incentivar la creación de programas por parte de los cursantes, de manera que no se limiten a ser usuarios de aplicaciones realizadas por terceros.

**Destinatarios:**

Docentes de nivel primario, secundario, terciario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Estudiantes de magisterio.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

<b>PEAD</b>	Plataformas de Educación a Distancia, para el aprendizaje a distancia y para el aprendizaje mediado por TIC
-------------	---

La educación a distancia es una modalidad de estudio o proceso de formación independiente mediada por diversas tecnologías, con la finalidad de promover el aprendizaje sin limitaciones de ubicación, ocupación o edad de los estudiantes.

Para aplicar esta modalidad educativa de manera eficiente es necesario conocer sus orígenes y las necesidades que la originaron, los medios digitales que la posibilitan y cambios en la comunicación. La normativa que la rige en los diferentes niveles y modalidades educativos.

Esta modalidad implica conocer nuevos roles a partir del modo de EAD para el aprendizaje mediado por tecnología. El diseño instruccional. Los sujetos de la educación a distancia: contenidistas, tutores, diseñadores gráficos, comunicadores, etc. Los objetos de aprendizaje. Las secuencias de aprendizaje y los portafolios digitales.

Los principales vehículos de esta modalidad educativa la constituyen las Plataformas de la EAD. Por eso es fundamental conocer sus características, componentes, funcionalidad, clasificación, como así también las licencias de uso.

Bajo el formato de aula taller, se proponen interacciones en Moodle como plataforma hegemónica, y en Chamilo como plataforma alternativa, para conocer el impacto, potencialidad y limitaciones de cada una.

**Objetivos:**

- Conocer la puesta en marcha, configuración y aprovechamiento de plataformas para diversos usos educativos.
- Comparar las plataformas de aprendizaje a distancia para el aprendizaje en línea y para el aprendizaje mediado por tecnología.

**Destinatarios:**

Docentes de nivel primario, secundario, terciario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Estudiantes de magisterio.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

<b>SL</b>	Proyectos Educativos con software libre
-----------	---

La educación es un concepto que trasciende las aulas y los programas de estudio. La formación y el aprendizaje también pueden encontrar aplicación en sectores externos a la institución escolar.

Una característica básica de los proyectos escolares y formativos es que están enfocados a generar un cambio en los entornos. La educación transforma y permite nuevas maneras de entender la realidad, las relaciones y las dinámicas sociales.

Un proyecto educativo es un instrumento de planificación y gestión, que posibilita la inclusión de la mayoría de los miembros de una comunidad educativa, permitiendo hacer viable la visión y la misión de una escuela, a través de una programación de estrategias para mejorar la gestión de sus recursos y la calidad.

Hay proyectos específicos que involucran la aplicación de software libre. Para ello este curso propone informar acerca del concepto de software educativo, las distribuciones de GNU/Linux, el análisis y uso de las aplicaciones para el aprendizaje de las áreas de conocimiento tales como la Matemática, la Lengua, las Ciencias Sociales y las Ciencias Naturales, la formación ciudadana, etc. El trabajo colaborativo y la participación en proyectos de software libre para la Educación.

Para los usos éticos de estos recursos propone informar acerca de la propiedad intelectual, patentes, licencias, derechos de autor, los recursos y los bienes culturales intangibles, para comprender y dimensionar su incidencia en los proyectos educativos.

**Objetivos:**

- El respeto por las leyes y el uso comunitario de los bienes culturales intangibles para el acto educativo.
- Planificar prácticas educativas estratégicas, mediante la inclusión de recursos educativos y culturales libres.

**Destinatarios:**

Docentes de nivel primario, secundario, terciario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Estudiantes de magisterio.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj



**SADM****Servidores escolares y ADM (aula digital móvil)**

Los esquemas tecnológicos propuestos para las instituciones escolares se enfrentan a una constante dificultad cuya resolución escapa a los alcances de las escuelas: la conexión a Internet.

Muchos proyectos educativos se frustran o ni siquiera se implementan, frente a esta realidad.

Pero, la solución tecnológica del Servidor Escolar es poco conocida y es la solución para estas situaciones.

Ocurre lo mismo con las ADM, que suelen estar si uso ante la falta de conocimiento sobre sus potencialidades.

Esta aula taller propone dotar de los conocimientos y operaciones necesarias para responder los típicos interrogantes:

Qué es un servidor escolar? Qué es un ADM?

Y para ello, se aborda la estructura tecnológica del servidor (contenedor) de una red escolar (intranet). Componentes. Requisitos. Alternativas. Componentes y uso educativo de los recursos disponibles en un aula digital móvil. Resguardo. Seguridad.

Qué es una red interna escolar?

Entendida como la organización de los recursos informáticos para la transmisión de datos y comunicaciones, y para trabajar de forma colaborativa.

Qué contenidos pueden incluirse para navegar?

Requiere identificación, planificación y gestión del SLE (entorno escolar o social de aprendizaje= school learning environment).

**Objetivos:**

- Conocer los recursos incluidos en las redes escolares y en las ADM
- Implementar y usar servidores locales con o sin internet
- Generar una estrategia para gestionar el contenido en un servidor local para una red escolar

**Destinatarios:**

Docentes de nivel primario, secundario, terciario, formadores, educadores, directores de instituciones educativas. Profesores noveles. Estudiantes de magisterio.

**Carga Horaria:** 36 hs. reloj

**AuxEF****Auxiliar Instalador de estructuras fotovoltaicas (Nivel I, II y III)**

Los 3 niveles de este curso son complementarios. Los interesados deberán responder una encuesta y una entrevista virtual donde, según sus conocimientos previos, podrán acceder al nivel correspondiente. En los últimos años a nivel global, la tecnología fotovoltaica ha tenido un crecimiento vertiginoso. En la Argentina, a partir de la ley 27.191, se ha creado un mercado que se encuentra en proceso de maduración y expansión.

Las condiciones del entorno, global y nacional, ya están traccionando la demanda tanto de materiales, mano de obra como personal calificado para el diseño y la instalación de estructuras fotovoltaicas.

Por ello, este curso se convierte rápidamente en una oportunidad laboral, dentro de un sector coyunturalmente estratégico a nivel local, regional y nacional.

En los diferentes niveles se abordarán contenidos como: Electricidad básica - Electrónica básica - Cálculo de conductores eléctricos - Cálculo de sombras - Control de tablero de derivación - Tipos de inverter

**Objetivos por nivel:**

1- Identificar los distintos tipos de herramientas manuales y eléctricas, su correcto uso, cuidado y precauciones

2- Adquirir las competencias necesarias en el uso de herramientas, interpretación de planos, y tipos de baterías, paneles de estos dispositivos

3- Conocer el funcionamiento de los distintos paneles solares, baterías y modos de conexión, las medidas de seguridad y herramientas de medición

**Destinatarios:**

Personas interesadas en la temática, mayores de edad, con conexión a Internet.

**Carga Horaria:** 25 hs. reloj por nivel

**AuxTTS****Auxiliar Instalador de Termotanques Solares (Nivel I, II y III)**

Los 3 niveles de este curso son complementarios. Los interesados deberán responder una encuesta y una entrevista virtual donde, según sus conocimientos previos, podrán acceder al nivel correspondiente. La energía solar representa la mejor alternativa para reducir la factura de electricidad, evitar cortes de energía y al mismo tiempo generar un impacto positivo en el medio ambiente. Es simple, accesible y se ajusta a cada tipo de vivienda.

El Termotanque Solar es un equipo pensado para generar agua caliente sanitaria usando la radiación del sol, por lo que constituye la solución perfecta para generar un ahorro notable en el consumo energético. Por ello, en los diferentes niveles se abordarán contenidos como: Física necesaria para entender el funcionamiento de los colectores térmicos - Orientación del sol y cálculo de sombras - Sistemas controlados electrónicamente (ventajas y desventajas) - Análisis estructural del lugar a instalar - Cálculo de pérdidas y de tamaño según la demanda

### **Objetivos por nivel:**

- 1- Identificar los distintos tipos de herramientas manuales y eléctricas, su correcto uso, cuidado y precauciones
- 2- Adquirir las competencias necesarias en el uso de herramientas, interpretación de planos, y tipos de caños, tornillos y materiales que hacen la instalación de estos dispositivos
- 3- Conocer el funcionamiento de los distintos colectores solares térmicos y las medidas de seguridad y herramientas de medición

### **Destinatarios:**

Personas interesadas en la temática, mayores de edad, con conexión a Internet.

**Carga Horaria:** 25 hs. reloj por nivel

**CdA**

La Escuela en clave de Comunidad de Aprendizaje

*“La escuela es la institución pública que aloja a las infancias, adolescencias, juventudes durante cantidad de años, durante cantidad de horas diarias. Las y los educadores no podemos resolver todo lo que NOS está pasando, pero podemos hacer de la escuela un ámbito donde aprender con lógicas de encuentro con el otro, sea posible. Tejer la trama de lo comunitario es una construcción que deviene de una manera de entender el mundo y a los seres humanos que lo habitamos, a nuestras relaciones con ese mundo y con los otros.”* Silvia Vaisman

### **Objetivos:**

- Identificar las violencias personales e institucionales que se presentan en los ambientes educativos.
- Poner en práctica de lógicas dialógicas, fraternas, solidarias, de cuidado en todas las dimensiones de la escuela.
- Convertir LA ESCUELA en una COMUNIDAD DE APRENDIZAJE.

### **MODALIDAD DE TRABAJO:**

Taller.

Se proponen 4 (cuatro) encuentros.

Para cada encuentro, la estrategia de trabajo propone dispositivos que permitan la circulación de la palabra y la vivencia de la reflexión compartida, en la construcción de lógicas de trabajo cooperativo.

### **EJES CONCEPTUALES:**

- ¿Qué podemos ofrecer las escuelas en el contexto actual? Del dolor social a la trama de lo comunitario
- ¿Cómo construir una comunidad de aprendizaje?
- El diseño curricular colaborativo. Proyectos Didácticos Integrados.
- ¿Es posible evaluar de forma colaborativa? La mirada que acompaña.

**Carga Horaria:** 25 hs. reloj