

## **Proyecto Aprendizaje Visual**

Con la coordinación de la Lic Nora Aznar, Referente del Proyecto Aulas en Red, la participación de la empresa Futurekids, distribuidora de los softs Inspiration y Kidspiration en la Argentina, el personal de conducción, los docentes de grado y el facilitador Pablo Licitra de la escuela N° 11 DE 10° se comenzó a implementar, en el mes de abril , el *Proyecto Aprendizaje Visual* .

La implementación de este proyecto fue luego extendida a las escuelas:

N° 13 DE 18°

N° 10 DE 19

De esta manera, el trabajo se ha visto enriquecido con los aportes de las Referentes del Proyecto AER, Prof. Marisa di Giuli y Prof. Graciela Álvarez quienes cuentan con la participación de los facilitadores Blanca Lucero , Irma Errubidarte y el grupo de docentes involucrados en cada escuela mencionada.

Los softs anteriormente citados son muy útiles para crear:

- Mapas Conceptuales (Ideas Interrelacionadas y/o Interdependientes).
- Redes de Datos (Idea Principal Tópicos y Sub Tópicos).
- Planeación (Clarificar Objetivos Definir y Priorizar Tareas Comunicar).
- Organización Gráfica (Diagramas Causa Efecto).
- Lluvia de Ideas (Generación de nuevas ideas, desarrollar contextos, descubrir patrones y generar soluciones).
- Generar bocetos (Documentos estructurados).

El Proyecto Aprendizaje Visual consiste en el diseño e implementación de una serie de proyectos áulicos que integran el uso del soft Kidspiration 2.1 e Inspiration 7.6 en diferentes grados de una misma escuela y que están destinados a:

- ayudar a los alumnos a desarrollar habilidad y competencia en el manejo de la información (CMI) necesarias para vivir en la sociedad tecnológica actual. Las técnicas de Aprendizaje Visual (formas gráficas de trabajar con ideas y de presentar información) enseñan a clarificar el pensamiento, a procesar, organizar y priorizar nueva información.

- ayudar a los docentes a descubrir la necesidad de enseñar habilidades de pensamiento y replantearse el papel de la escuela y el rol del docente en la Sociedad de la Información .

Para ello, ambos actores incorporarán nuevos medios tecnológicos a través del uso del soft anteriormente citado y transformarán los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se implementarán 3 líneas de acción:

1. la capacitación en temáticas vinculadas al Aprendizaje Visual y el uso del soft Kidspiration 2.1/Inspiration 7.6 a todos los docentes involucrados.
2. el diseño y desarrollo de proyectos áulicos que integren el uso de los softs mencionados en la citada institución escolar.
3. la difusión de la experiencia y el intercambio con otras escuelas del Proyecto AER-EITIC