



Mis pequeños robots y el Asperger

Conversatorio

Descripción de la propuesta

Fecha

En el encuentro, la tallerista relatará su experiencia personal como docente en un grupo de robótica de FPB de UTU. Al comenzar las clases en marzo de 2021, en un grupo en particular había tres chicos con Asperger (según constaba en la libreta digital). En un principio, la tallerista creyó que sería una tarea desafiante aunque no imposible, ya que había asistido a algunos cursos sobre el tema. Al ser tres estudiantes con la misma condición, quizá se podría llegar a ellos con las mismas técnicas. A dos semanas de iniciadas las clases presenciales, debido a la pandemia, se debió volver a los hogares a trabajar desde los equipos de Plan Ceibal. Desde la virtualidad, la tallerista comprendió que todas las personas son diferentes, incluso teniendo la misma patología. La idea de este taller es sensibilizar a cada docente y ponerse en el lugar de la otra persona: estudiante, familia y docente. Sentir lo que siente la otra persona para poder elaborar un plan de acción efectivo para todas. La tallerista compartirá lo que hizo con cada estudiante, cómo llegó a ellos y adaptó su clase a los tres, sin descuidar a los veintisiete restantes (también con sus necesidades y diferencias).

Jueves 17 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido a docentes de Educación Media o estudiantes de CFE para Educación Media.



Enseñar incluyendo

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

A través de la práctica, este taller pretende abordar la aplicación y el manejo de herramientas, así como dar a conocer sus fuentes, además de sugerencias y otros recursos, para auxiliar a docentes en caso de que tengan estudiantes con discapacidad auditiva y visual, sea total o parcial, para que puedan trabajar en el aula de la forma más óptima posible. Además, se busca aprender a identificar los conceptos y terminologías más utilizadas, reconocidos tanto a nivel nacional como internacional, y las formas más comunes de transmitir contenidos en estos contextos áulicos."

Lunes 14 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



6 maneras de hackear el diseño de tu curso en CREA

Taller

Descripción de la propuesta

Se trata de una propuesta práctica para aplicar en cursos curriculares de CREA y lograr experiencias de aprendizaje más atractivas. A través de la puesta en práctica de seis tips, se logrará dar un valor agregado al diseño de cursos.

Fecha

Lunes 14 / 9 a 12 h

Requisitos

Conocimiento básico de CREA. Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



La interculturalidad como estrategia de inclusión. Ceibal en Inglés abre un mundo de oportunidades

Conversatorio

Descripción de la propuesta

El encuentro será una instancia de intercambio, durante la que desde Ceibal en Inglés se compartirán experiencias tanto de Educación Primaria como Secundaria. En dichas experiencias, la interculturalidad es utilizada como estrategia de inclusión y nacen de herramientas incorporadas en Ceibal en Inglés en el 2021, que han probado ser efectivas para el desarrollo de la ciudadanía global de la totalidad de estudiantes. Implica la experiencia con digipals, una de las funciones de la nueva plataforma Little Bridge de Ceibal en Inglés para Primaria. Esta función permite a estudiantes tener un intercambio en inglés por mensaje escrito con demás estudiantes del mundo en un entorno seguro. En cuanto a enseñanza Media, se compartirán experiencias con el nuevo material Ready to Run, que incluye blogs de adolescentes de todas partes del mundo.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Pueden participar docentes de Primaria o de Media de cualquier asignatura. A pesar de ser una propuesta desde Ceibal en Inglés, el conversatorio se desarrollará en español.



Fotonarraciones: los relatos de la imagen

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Las imágenes hablan, transmiten emociones, sentimientos, y nos pueden enseñar, motivar, disparar una discusión o intercambio crítico. Las fotos cuentan y transmiten historias. A veces esas historias son reales, a veces inventadas. Así, la fotonarración -o narrativa fotográfica- consiste en utilizar la imagen como medio fundamental para contar una historia, donde la secuencia de acciones está dada por el orden de las imágenes fijas o en movimiento, el texto (si lo tiene) y otros recursos artísticos y formales como el ritmo visual y sonoro. Puede consistir en una sola fotografía o en una serie de imágenes con un relato implícito que las une. Así, esa construcción adopta el poder de las imágenes, la magia de la foto, el contexto de la creación y genera una narración. Entonces... ¿por qué no desarrollar estas fotonarraciones como material para trabajar en clase, presentar un tema, motivar una discusión? ¿Por qué no experimentar la narrativa fotográfica para poder transferir a nuestras prácticas docentes las posibilidades que nos brinda la tecnología para favorecer la alfabetización múltiple de nuestros grupos de estudiantes? En el marco de los Recursos Educativos Abiertos, se propone un espacio de trabajo en torno a la creación de una fotonarración para nuestra práctica docente."

Lunes 14 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora con programas de ofimática instalados.



Creación de OA con eXeLearning

Taller

Descripción de la propuesta

En el taller se presentará la herramienta eXeLearning (herramienta de código abierto -open source- que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser una persona experta en HTML o XML) y se aprenderá a utilizarla en forma práctica, tanto a través de la reutilización de recursos existentes como en la creación de un recurso desde cero.

Fecha

Viernes 18 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Tecnologías digitales para la enseñanza de la lengua Taller

Descripción de la propuesta

El taller aborda la enseñanza de la lengua con tecnologías y entornos virtuales de aprendizaje, presentando a docentes recursos digitales, estrategias y propuestas didácticas cercanas a la vida cotidiana e intereses de sus estudiantes. Se presentarán diversas herramientas digitales vinculadas con la enseñanza de las cuatro macrohabilidades lingüísticas y se llevarán a cabo distintas actividades de aprendizaje para que cada docente interactúe con los recursos y diseñe sus propuestas didácticas."

Fecha

Jueves 17 / 9 a 12 hs

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



¡Leamos Wikipedia! Fortaleciendo competencias digitales a través de Wikipedia

Taller

Descripción de la propuesta

Este taller aborda algunos mitos sobre Wikipedia, la enciclopedia online más importante y consultada por diversos públicos. ¿Es cierto que cualquiera puede escribirla? ¿Por qué pensamos que es una fuente poco fiable? ¿Cómo se manejan las fuentes de información en Wikipedia? A través de diversas actividades prácticas e interactivas, buscaremos mostrar de qué manera una lectura crítica de Wikipedia puede convertirla en un recurso valioso en el aula para la alfabetización digital y la construcción de ciudadanía digital.

Fecha

Miércoles 16 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Construcción cartográfica a través del sentido de identidad y pertenencia al barrio

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

El taller tiene por objetivo generar un espacio para reflexionar sobre la forma en la que tanto estudiantes como nosotros mismos construimos la imagen del barrio y las maneras en las que nos relacionamos con y en él. Se parte de la percepción subjetiva mediante recopilación de elementos iconográficos, análisis de nubes de palabras y construcción de mapas perceptivos. Continuamos desde la visión individual, esta vez mediada por la observación directa y la integración de recursos digitales (Google Maps y visualizadores como IDEuy) disponibles en la plataforma de Plan Ceibal. Esta información es colectivizada y reorganizada en un proceso de cartografía participativa. Se aborda así el mapa como proceso cognitivo para pensar o proyectar acciones dentro del aula e incluso ampliarse a la comunidad educativa y el barrio mediante la deconstrucción de visiones territoriales preestablecidas. Además, se integra el uso de las TIC como una herramienta constructivista que puede generar nuevas experiencias en el proceso de aprendizaje. Se busca que la experiencia presentada contribuya a ser un espacio de diálogo entre personas con rol de educador, en el que el marco conceptual y los recursos didácticos presentados puedan ser readaptados a nuevos contextos en el ámbito de la educación formal y no formal."

Miércoles 16 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Intervenciones urbanas mediadas por el diseño y la matemática

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

A partir de la metodología del pensamiento de diseño, nos acercaremos a problemas del mundo actual, abordando propósitos enfocados en la comprensión de situaciones, la interpretación crítica y la elaboración de propuestas tales como la solución a problemas de accesibilidad y degradación del medioambiente. Utilizaremos el modelado en 3D y la programación como herramientas durante el proceso de diseño. Es una propuesta que fomenta la educación global y la inclusión a través de la elaboración de proyectos interdisciplinarios con énfasis en matemática, los que tienen como finalidad generar un impacto social y/o ambiental."

Viernes 18 / 9 a 12 h

Requisitos

Tener conocimiento acerca de construcciones básicas en GeoGebra, así como de programaciones sencillas en el entorno MakeCode para micro:bit. Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Proyecto MATE-ABP: un cambio en las prácticas de enseñanza de la matemática potenciado por Matific

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

La plataforma Matific acompaña desde hace algunos años a docentes y estudiantes de Primaria en su quehacer diario de matemática. Pero su potencial para atender a la diversidad y servir como herramienta que personaliza los trayectos de aprendizaje infantiles va mucho más allá de los usos que se suelen hacer de ella. El proyecto MATE-ABP (Matemática Adaptativa mediada por la Tecnología y el Aprendizaje Basado en Problemas), que se llevará a cabo nuevamente en 2022, invita a quienes participen a repensar sus prácticas en la clase de matemática basándose en Matific como vía para generar trayectos personalizados de aprendizaje, a través del uso de informes y la automatización de las tareas que pueden delegarse a la tecnología de forma que cada docente pueda hacer lo que mejor sabe: trabajar codo a codo con sus estudiantes y acompañar en el viaje de aprender matemática. En este taller abordaremos las cuestiones claves de la metodología MATE-ABP y presentaremos el proyecto que se desarrollará con docentes de 5° año, en su edición 2022.

Lunes 14 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido a docentes de segundo ciclo de Primaria y estudiantes de Formación Docente.



A pie: recorridos matemáticos e historia colectiva.

Taller

Descripción de la propuesta

Los recursos con los que proponemos problemas geolocalizados son excelentes medios para relacionar la matemática con otras áreas del conocimiento. Los objetos, los fenómenos, todo lo que nos envuelve nos ofrece interrogantes que la matemática ayuda a responder. Invitamos a descubrir cómo, a través de los recorridos matemáticos en MathCityMap, aprendemos de nuestro entorno y especialmente de las ciudades que habitamos.

Fecha

Miércoles 16 / 9 a 12 h

Requisitos

Dirigido a docentes de Primaria, docentes de Matemática y estudiantes de Formación Docente.



Herramientas de las ciencias comportamentales para el diseño de experiencias educativas

Conversatorio

Descripción de la propuesta

Fecha

¿Alguna vez te sorprendiste por cómo factores aparentemente sin importancia terminan teniendo gran peso en las decisiones que tomamos las personas? ¿Te gustaría aprender técnicas que ayuden a tus estudiantes a cerrar la brecha entre tener la intención de hacer algo y efectivamente hacerlo? Las Ciencias Comportamentales nos ayudan a comprender cómo operan los sesgos de las personas en la toma de decisiones, cómo pequeñas barreras nos llevan a comportarnos de forma subóptima para nuestro bienestar y cómo el contexto donde actuamos influye sustantivamente en el curso de acción que elegimos. Más importante aún, las Ciencias Comportamentales ofrecen un set de herramientas basadas en evidencia que nos ayudan a sortear barreras y tomar decisiones más favorables para nosotros mismos. Probablemente una gran cantidad de docentes utilicen alguna de ellas sin darse cuenta del impacto que tienen. El objetivo de esta instancia es introducir los conceptos fundamentales de las Ciencias Comportamentales aplicadas al ámbito de la educación y ofrecer un kit de herramientas que permitirán a docentes diseñar experiencias educativas que incorporen la perspectiva comportamental para lograr mejorar la motivación y el aprendizaje de sus estudiantes.

Jueves 17 / 10 a 11:30 h

Requisitos

Sin requisitos excluyentes.



Alfabetización informacional: estrategias para navegar en un mar de información

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

La Alfabetización Informacional (ALFIN) es definida como un conjunto de habilidades y competencias integradas que abarcan la búsqueda reflexiva de información, la comprensión de los procesos mediante los cuales se produce y valora, el uso que se hace de esta para la creación de nuevos conocimientos y la participación ética en comunidades de aprendizaje (ACRL, 2016). Se entiende que en el actual contexto de uso extendido de las tecnologías de la información y la comunicación, estas habilidades se hacen imprescindibles para un desempeño más eficiente en la búsqueda, el uso y la producción de información.

Martes 15 / 9 a 12 h

La instancia es una breve exposición teórica sobre conceptos centrales sobre Alfabetización Informacional que dialogarán con actividades y ejercicios prácticos desarrollados a partir de diversos escenarios familiares a la práctica docente. Se plantearán situaciones que supondrán necesidades de información específicas y por lo tanto requerirán poner en práctica las habilidades y estrategias de búsqueda adecuadas a cada escenario. Se trabajará en formato taller con distintas fuentes de información poniendo énfasis en Biblioteca País."

Requisitos

Sin requisitos excluyentes.



Aleks: La nueva plataforma de matemática para Ciclo Básico de Educación Media

Taller

Descripción de la propuesta

Aleks es la nueva plataforma de matemática para Ciclo Básico de Educación Media. En este taller trabajaremos las herramientas básicas de la plataforma, lo que dará a quienes participen los insumos para poder explorarla por su cuenta y trabajar con independencia con sus estudiantes. Analizaremos su potencial pedagógico y su vínculo con otros recursos. La máquina inteligente de Aleks identifica de manera eficiente y exacta cuáles temas ha dominado cada estudiante y cuáles está en condiciones de aprender según sus respuestas a un breve número de preguntas que Aleks elige en función de sus respuestas a todas las preguntas anteriores. Además de contar con miles de actividades que docentes pueden asignar a sus estudiantes como tareas, que cubren todos los temas de los programas de matemática de Ciclo Básico de DGES y DGETP, el sistema de reportes de la plataforma y su inteligencia artificial permiten delegar a la plataforma las tareas repetitivas de corrección y adaptación de los trayectos de aprendizaje. De esta forma, cada docente puede concentrarse en lo que hace mejor: acompañar a sus estudiantes, a partir de sus necesidades particulares, en el viaje de aprender matemática.

Fecha

Viernes 18 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido a docentes de Matemática de Educación Media Básica (DGES y DGETP) y estudiantes de Profesorado de Matemática.

Quienes participen deben contar con un dispositivo con conexión a internet, idealmente una computadora."



Aleks: La nueva plataforma de matemática para Bachillerato

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Además de contar con miles de actividades que docentes pueden asignar a sus estudiantes como tareas, que cubren muchos de los temas de los programas de matemática de Bachillerato de DGES y DGETP, la plataforma Aleks, mediante su sistema de reportes y su inteligencia artificial, permite delegar a ella las tareas repetitivas de corrección y adaptación de los trayectos de aprendizaje. De esta forma, cada docente puede concentrarse en lo que hace mejor: acompañar a sus estudiantes, a partir de sus necesidades particulares, en el viaje de aprender matemática. En este taller trabajaremos las herramientas básicas de la plataforma, lo que dará a quienes participen los insumos para poder explorarla por su cuenta y trabajar con independencia con sus estudiantes. Analizaremos su potencial pedagógico y su vínculo con otros recursos.

Lunes 14 / 9 a 12 h

Requisitos

Dirigido a docentes de Matemática de Bachillerato (DGES y DGETP) y estudiantes de Profesorado de Matemática.

Quienes participen deben contar con un dispositivo con conexión a internet, idealmente una computadora.



Pluralidad en los centros educativos

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

En los centros educativos coexisten una pluralidad de estilos de vida buena o formas de vivir felizmente que eligen las personas y que, en ocasiones, entran en conflicto. El objetivo de este taller consiste en lograr una sensibilización emocional ante la diversidad característica en una sociedad pluralista y cultivar valores de la vida en democracia que refieren a la libertad, la igualdad, el respeto, la inclusión, la no discriminación, entre otros, en relación con la condición de las personas por su sexo, género, edad, raza, cultura, etnia, país de origen, ideas religiosas, ideas políticas, estilos alimenticios, entre otras. Se propone para ello transitar por la Metodología de la Comunidad de Investigación (Lipman, M.), que se basa en el uso de relatos o narraciones (como formatos menos complejos para conocer diferentes modos de vida), en el diálogo, en una actitud reflexiva y creativa, en el respeto y la construcción colaborativa del conocimiento."

Lunes 14 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Sin requisitos excluyentes. Es recomendable participar de la mesa redonda: Paradigmas y experiencias de educación emocional en la escuela, a desarrollarse el lunes 14 de 10:00 a 11:30 hs"



Un escape necesario... Ampliamos entornos

Taller

Descripción de la propuesta

Trabajar desde una metodología activa como es la gamificación permite a cada docente conocer y experimentar diferentes entornos de aprendizaje, además de adquirir insumos desde lo digital para potenciar la motivación de sus estudiantes. El recurso Escape Room brinda la posibilidad de aplicar distintas prácticas en el aula, entre ellas la evaluación, lo que permite obtener evidencias de los procesos formativos y generar retroalimentaciones oportunas. En este taller se propone realizar un recorrido por las 6 C del aprendizaje profundo de manera totalmente práctica y vivenciar un proceso de evaluación trabajando en diferentes entornos de aprendizaje, potenciando el apalancamiento digital y conociendo más sobre las nuevas pedagogías para el aprendizaje profundo. Al finalizar, se contará con herramientas que se podrán aplicar y desarrollar en el aula.

Fecha

Martes 15 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Pensamiento de diseño desde el rol directivo

Taller

Descripción de la propuesta

Se trata de un taller que permite conocer y transitar por la metodología del pensamiento de diseño. Implica la participación activa de quienes asistan, donde podrán experimentar la metodología, adquiriendo herramientas que sean de utilidad para repensar y rediseñar su rol y sus prácticas. Desde el comienzo hasta el final, son las personas participantes quienes van construyendo el contenido del taller.

Fecha

Jueves 17 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Puede participar toda persona que de una u otra forma trabaje o colabore con las estrategias y acciones de los equipos directivos del centro educativo (roles de docencia indirecta que colaboran con Dirección).



Pensamiento de diseño desde el rol docente

Taller

Descripción de la propuesta

Se trata de un taller que permite conocer y transitar por la metodología del pensamiento de diseño. Implica la participación activa de quienes asistan, donde podrán experimentar la metodología, adquiriendo herramientas que sean de utilidad para repensar y rediseñar las acciones en el centro desde su rol de gestión. Desde el comienzo hasta el final, son las personas participantes quienes van construyendo el contenido del taller.

Fecha

Martes 15 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido a docentes con prácticas de aula directa.



Introducción a Minecraft Education

Taller

Descripción de la propuesta

Taller en el que se darán a conocer los controles básicos de la herramienta para luego plantear seis situaciones problema sacadas de proyectos escolares (huerta, reciclaje, interpretación de lecturas, construcciones de centro, etcétera), que puedan ser resueltas con Minecraft. Se trabajará en equipo y cada equipo expondrá sus resultados.

Fecha

Martes 15 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido a docentes de 3° a 6° año de Educación Primaria. Conectarse al taller preferentemente desde una computadora con Windows o MAC, tener previamente instalado el programa Minecraft Education



FIRST LEGO League Challenge - Un mundo donde la robótica, los proyectos y los valores se unen

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

En este taller se trabajarán los tres pilares fundamentales de FIRST LEGO League: Robot, Proyecto Innovador y Valores.

Martes 15 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido a docentes de 5° y 6° de Educación Primaria y docentes de cualquier asignatura de Educación Media (Ciclo Básico).

Quienes participen deberán descargar en sus equipos los siguientes programas:

- FIRST LEGO League Challenge
- LEGO EV3 Classroom



FIRST LEGO League Explore - 1° a 4° de Primaria

Taller

Descripción de la propuesta

En este taller trabajaremos los tres pilares fundamentales de FIRST LEGO League: Robot, Proyecto Innovador y Valores y cómo trabajarlos en un formato Event School.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Dirigido a docentes de Educación Primaria de 1ero a 4to año que no han participado en FIRST LEGO League Explore. No es necesario contar con conocimientos previos.

Quienes participen deberán descargar en sus equipos los siguientes programas:
FIRST LEGO League Explore
LEGO WeDo 2.0 software



Aulas digitales: ¿cómo?, ¿por qué? y ¿para qué?

Taller

Descripción de la propuesta

Taller pensado para promover la reflexión sobre el uso de la tecnología, identificar las diferentes herramientas disponibles y sus posibles aplicaciones, generar un espacio de intercambio de experiencias e identificar dificultades y oportunidades en el uso de la tecnología en aula.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Robótica con micro:bit

Taller

Descripción de la propuesta

En este taller se verán aspectos básicos de la placa micro:bit y su integración en robótica.

Fecha

Miércoles 16 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Haber completado el curso del acceso al beneficio micro:bit y Robótica en el Aula.



micro:bit en la clase

Taller

Descripción de la propuesta

Este es un taller donde se trabajará, principalmente, la usabilidad de la micro:bit como herramienta en el aula para desarrollar diferentes aprendizajes en estudiantes. Además, será necesario conocer conceptos generales de la programación de la placa y se ahondará en estos temas.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Haber completado el curso del acceso al beneficio micro:bit y Robótica en el Aula. Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Robótica para Educación Primaria

Taller

Descripción de la propuesta

En este taller se aprenderá a utilizar los kits de robótica provistos por Plan Ceibal como una herramienta de aprendizaje para estudiantes en distintas asignaturas.

Fecha

Jueves 17 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido exclusivamente a docentes de Educación Primaria, debido a la tecnología utilizada. Quienes participen deberán descargar en sus equipos el programa SPIKE de LEGO



Robótica para Educación Media

Taller

Descripción de la propuesta

En este taller se aprenderá a utilizar los kits de robótica provistos por Plan Ceibal como una herramienta de aprendizaje para estudiantes en distintas asignaturas.

Fecha

Viernes 18 /
13:30 a 16:30 h

Requisitos

Dirigido exclusivamente a docentes de Educación Secundaria, debido a la tecnología utilizada. Quienes participen deberán descargar en sus equipos el programa EV3 de LEGO



Primer paso hacia la Atención Plena: Introducción a Mindfulness y Arte en la Educación

Taller

Descripción de la propuesta

Nuestro objetivo en este taller es introducir a docentes en Mindfulness y sus prácticas, desarrollando y potenciando sus habilidades socioemocionales para que puedan brindar una educación integral, favoreciendo la reducción del estrés y la regulación de las emociones. Existen numerosos estudios científicos que avalan los beneficios a nivel psíquico, físico y emocional que tiene Mindfulness, indispensables para estudiantes y docentes tanto en el aula como en la vida cotidiana. La propuesta brinda prácticas vivenciales que involucran la respiración, el cuerpo y los sentidos como anclas al momento presente, así como prácticas para la identificación y regulación de las emociones. Asimismo, se generan espacios de reflexión, de toma de conciencia corporal y de autoconocimiento, utilizando el arte como facilitador de la expresión de las emociones. Las prácticas de Mindfulness no se circunscriben solamente a docentes, sino que se proporcionan técnicas de respiración para compartir con estudiantes, así como prácticas de arte que favorecen la identificación y expresión de las emociones, lo que fomenta un vínculo y una comunicación más estrechos.

Fecha

Jueves 17 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Herramientas virtuales de ciencias

Taller

Descripción de la propuesta

Se presentarán diversas plataformas y simuladores para trabajar conceptos vinculados a ciencias. Estas plataformas podrán ser luego aplicadas en aula o en trabajo remoto con estudiantes.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Valija de herramientas para propuestas innovadoras

Taller

Descripción de la propuesta

En este taller se trabajarán posibilidades educativas de herramientas digitales disponibles en Valijas vinculadas a las áreas de interés lengua, matemática, ciencias sociales, ciencias naturales y artes. Se trabajarán los contenidos a través de un recorrido por distintas etapas del diseño, implementación y evaluación de propuestas educativas, donde cada participante podrá seleccionar las herramientas y propuestas que mejor se adapten a sus objetivos o necesidades. Al final del taller se propondrá una reflexión final acerca de la utilidad que las herramientas trabajadas ofrecen, a partir de la comparación con la enseñanza sin tecnologías y la experiencia del taller.

Fecha

Jueves 17 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Transición a Secundaria

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

El proyecto incluye el desarrollo de contenidos conceptuales y actitudinales, así como aprendizajes significativos, con la flexibilidad suficiente como para adaptarlo a diversos contextos socioculturales y a los recursos disponibles de grupos de 6° año de escuelas urbanas, suburbanas y rurales, a fin de lograr competencias para optimizar el perfil de egreso y mejorar la preparación para la transición y adaptación a Secundaria. Esta propuesta de un puente entre Primaria y Secundaria no pretende alterar lo establecido curricularmente, sino que apunta a "crear lo que no existe" a través de una innovación de contenidos como el aprendizaje basado en problemas y orientado a proyectos empleando una metodología del nivel terciario adaptada a Primaria, utilización del modelo de aula invertida, presentaciones orales semiprofesionales, sacar apuntes y transformarlos en una guía de estudios, el desarrollo de vocabulario y fluidez oral con técnicas empleadas en la enseñanza de lenguas extranjeras, la redacción de un curriculum vitae y la práctica de entrevista personal, como preparación para una postulación a beca de estudios, etcétera. El curso no se presenta como una unidad aislada del Programa Curricular de 6° año de Educación Primaria vigente en el Uruguay, sino como un elemento complementario de dicho Programa, con contenidos cercanos al interés personal y a las competencias necesarias que deberá tener cada estudiante escolar del siglo XXI, para enfrentar no solamente las exigencias de Secundaria, sino también de la sociedad."

Viernes 18 / 9 a 12 h

Requisitos

Dirigido a equipos de dirección de escuelas urbanas, suburbanas y rurales, docentes de 6° año de Primaria, estudiantes avanzados de Magisterio y docentes de 1er año de Ciclo Básico de Secundaria.



Rampas digitales en acción

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Al momento de utilizar una computadora, tablet o celular podemos encontrar-nos con múltiples barreras. Por ejemplo, hay personas que no pueden utilizar un mouse convencional, se les dificulta usar el teclado o les es complejo focalizar su atención cuando el cursor del mouse es tan pequeño. Para vencer estas barreras existen lo que se conocen como rampas digitales. ¿Qué son y en qué situaciones las personas pueden verse beneficiadas con estas tecnologías? En este taller abordaremos estas preguntas y analizaremos situaciones reales en las que se utilizan rampas digitales.

Miércoles 16 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



¡Que leer sea accesible para todos y todas!

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Entender lo que sucede en nuestro entorno no siempre nos resulta sencillo, en especial cuando nos encontramos en un lugar nuevo o cuando nos enfrentamos a materiales cuyos contenidos nos son ajenos por diversos motivos. Gran parte de la información con la que interactuamos cotidianamente no es accesible para todas las personas, desde el punto de vista cognitivo. Esto puede suceder también a nivel educativo. ¿Cómo hacemos, entonces, para que los espacios físicos y los contenidos dentro del aula sean más accesibles?

Viernes 18 / 9 a 12 h

Cuando hablamos de lectura fácil y lenguaje claro buscamos producir contenidos que sean fáciles de entender por la mayoría de las personas, en especial por aquellas que tienen dificultades en la comprensión.

En este taller exploraremos de qué se trata la accesibilidad cognitiva, la lectura fácil y el lenguaje claro y cómo podemos hacer para pensar entornos y contenidos que sean más accesibles para todas las personas.

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Aproximación a la música corporal como herramienta para el aula

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Nuestra propuesta de taller brindará herramientas a cada docente para que pueda utilizar la música corporal como medio de expresión y potenciador de aprendizajes en diferentes áreas en el aula. En concreto, quien participe podrá comprender y utilizar conceptos básicos vinculados a la música, manejar diferentes técnicas de producción musical corporal, interpretar y enseñar distintos ritmos de música corporal, desarrollar actividades de improvisación y creación musical corporal."

Viernes 18 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Situación Límite - Jugando para comprender el entorno digital

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

En este taller, por medio del juego, docentes podrán contar con un recurso para incorporar las siguientes temáticas en el aula o con sus pares: empatía digital, ciberseguridad, identidad digital, huella digital, privacidad, pensamiento crítico, ciberacoso, autorregulación, entre otros. Reflexionaremos en conjunto sobre las habilidades y usos en el entorno digital que conllevan a una ciudadanía segura, crítica, reflexiva, creativa y participativa.

Miércoles 16 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



15 recursos claves de pensamiento visual para implementar en clase hoy mismo

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

El taller propone 15 recursos clave para comprender el proceso a través del que pensamos visualmente y ponerlo en práctica hoy mismo en el salón de clase, para descubrir un superpoder con el que nacemos y aprender a utilizarlo como herramienta fundamental para la transmisión de conocimientos.

Miércoles 16 / 13:30 a 16:30 h

Imagina una clase en la que nadie queda por fuera, en la que los conceptos abstractos encuentran una forma de hacerse visibles, comprensibles y más fáciles de recordar, para todos sus estudiantes y en especial para quienes presentan algún tipo de dificultad de aprendizaje, discapacidad, diferencia cultural o lingüística."

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Alfabeto y rutinas visuales como herramientas útiles en el día a día

Taller

Descripción de la propuesta

¿Quieres poner en práctica el pensamiento visual en tu clase, pero sientes inseguridad y lo postergas esperando tener un poco más de práctica? En este taller tienes la posibilidad de pensar y crear aquellos elementos visuales que utilizarás con más frecuencia, para disponer de ellos desde el primer minuto de clase.

Se trata de instancias prácticas para docentes, en las que desarrollarán material concreto para los cursos que impartan, basados en herramientas de pensamiento visual y nutriéndose del intercambio con demás participantes. Cada docente desarrollará su propio alfabeto y rutinas visuales que facilitan la mecánica en clase para su utilización a diario en las prácticas educativas."

Fecha

Viernes 18 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora. Tener dispositivo móvil (celular o tablet) con carga.



Placas poéticas: micro:bit y macrohabilidades de la lengua

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Este taller propone crear un juego con micro:bit que permita visualizar e identificar el ritmo y la rima en los versos de un poema. A través de un recorrido por las actividades que incluye la Plataforma de Lengua, se abordan los conceptos de métrica, ritmo y rima en poesía, así como las habilidades involucradas en su comprensión y producción creativa. A su vez, se plantea una aplicación de estos conceptos en la programación con MakeCode y su implementación con placas micro:bit.

Lunes 14 / 13:30 a 16:30 h

Finalmente, se desarrolla el juego "Placas poéticas" y se lleva a cabo una reflexión sobre sus alcances didácticos.

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Del relato oral hacia la inclusión tecnológica

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Este taller es una invitación a sumergirnos en las historias que nos contaron en la infancia, esos cuentos de transmisión oral que se cuentan de generación en generación y que transformaremos en una metáfora, para pensar la práctica educativa y resignificarlas sensiblemente desde una mirada didáctica en línea con la inclusión genuina de tecnologías. El mundo se detuvo por un instante (un instante que se sintió eterno) y cada quien, con sus herramientas, ha llevado adelante una educación híbrida o combinada en los diferentes momentos de la pandemia.

Jueves 17 / 9 a 12 h

Podemos pensar que el contexto impuso un punto de inflexión. Pero todos esos cambios llevados adelante ¿llegaron para quedarse? ¿O ante la “nueva normalidad” la idea es retornar al pasado prepandémico? ¿Queremos las escuelas de la prepandemia? Llegó el momento de pensar qué nos dejó, qué aprendimos y qué haremos de aquí en adelante. Para ello tomaremos como base algunos textos infantiles, para comenzar una reflexión y discusión para pensar la educación que queremos hoy en estas aulas, en nuestra comunidad, con nuestras potencialidades.

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Herramientas prácticas para la inclusión de alumnos con discapacidad en el aula

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Teniendo en cuenta el panorama educativo actual, donde la inclusión en el aula es un hecho y la formación docente sobre la temática representa un desafío, consideramos que es fundamental contar con una instancia como esta. Docentes podrán recibir información actualizada sobre discapacidad, así como herramientas concretas para utilizar en el aula con sus estudiantes. Se generará una instancia de intercambio y enriquecimiento entre quienes participen, en la que se compartirán experiencias de aula y de trabajo interdisciplinario.

Jueves 17 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

No es necesario contar con experiencia previa en la temática para participar de este taller. Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Claves para gobernar el aprendizaje en aulas híbridas

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

En este taller abordaremos uno de los grandes desafíos del sistema educativo como es promover la autonomía, la capacidad de aprender a aprender y el gobierno de los propios procesos de aprendizaje. Nos enfocaremos en el concepto de autorregulación del aprendizaje y veremos cómo puede ayudarnos a favorecer la autonomía, el aprendizaje y la motivación de estudiantes. A partir de este concepto, revisaremos nuestras propias prácticas de aula y proyectaremos intervenciones para promover el aprendizaje autorregulado en aulas híbridas. Para lograr estos objetivos, nos basaremos en un ida y vuelta entre práctica, teoría e investigación. Compartiremos experiencias y prácticas con demás docentes. Trabajaremos a partir de análisis de casos y situaciones de aprendizaje, con breves presentaciones teóricas, aportes de investigación. De esta manera, buscaremos vincular las prácticas en el aula con los aportes teóricos que nos brinda la investigación en esta temática.

Jueves 17 / 9 a 12 h

Requisitos

Orientado principalmente a docentes de Educación Primaria.
Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Bienestar digital y emociones políticas: investigando para el aula

Taller

Descripción de la propuesta

El equipo de Udelar que lleva a cabo este taller está editando la versión final de un material diseñado a medida para Plan Ceibal acerca del bienestar digital y su relación con la propuesta de la educación emocional desde la perspectiva filosófica de las emociones políticas. Cada docente que asista al taller participará de discusiones sobre las más recientes reflexiones teóricas sobre este tema, generará en equipo materiales de su autoría susceptibles de ser integrados en la presentación final del material que se está produciendo y tendrá la posibilidad de generar vínculos con otras personas involucradas en la temática, que pueden perdurar en el tiempo y actividades futuras. Una propuesta ideal para quienes tengan interés en la educación emocional.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.

Recomendaciones no excluyentes:

Ideal para docentes de niveles entre los 8 y los 15 años de edad.

Participar también de la mesa redonda Paradigmas y experiencias de educación emocional en la escuela, lunes 10 a 11.30 horas.



Desarrollo sostenible - Conceptos para una mirada integradora

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Como fue definido por la Comisión de Brundtland (UN, 1987), el desarrollo sostenible implica satisfacer las necesidades del presente sin comprometer la habilidad de las futuras generaciones de satisfacer las suyas. En este marco establecido en 2015 y confirmado en 2021, líderes mundiales definieron objetivos globales (a alcanzarse en los próximos 15 años) para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todo el mundo. Alcanzar estas metas requiere acciones de todos los actores: gobiernos, sector privado, sociedad civil y de cada individuo. Además, requiere un aporte interdisciplinario que involucra las ciencias humanas, sociales, naturales, ingenierías y personas expertas en planificación y gestión. El desarrollo sostenible está cada vez más presente en las acciones organizadas por los gobiernos y la sociedad, demostrando que es un compromiso de todas las personas. En este marco, el taller brindará a sus participantes una visión global de los conceptos y actualizaciones de la temática. De esta forma, se tendrán las herramientas para la incorporación del tema tanto en el aula como en las acciones diarias, contribuyendo a que se cumplan las metas correspondientes a los objetivos de desarrollo sostenible tanto a nivel del país como a nivel de cada territorio de donde provenga cada docente participante.

Viernes 18 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Creación de propuestas combinadas

Taller

Descripción de la propuesta

Este taller invita a participar en una instancia de aprendizaje activo y colaborativo junto a demás colegas para crear estrategias y actividades para la educación combinada. Es una oportunidad para vivir en primera persona una estrategia para enseñar y aprender que pone en primer lugar el hacer y crear, a partir de una experiencia colectiva que transita por diferentes momentos y dinámicas de trabajo: acercamiento individual de contenidos teóricos, reunión plenaria grupal, espacio de trabajo en grupo, participación en espacios digitales colaborativos, retroalimentación entre pares, socialización y reflexión plenaria sobre la experiencia.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Sin requisitos excluyentes.



PC + Mat: Una oportunidad de trabajar el pensamiento computacional en la clase de matemática

Taller

Descripción de la propuesta

Este taller ofrece una posible secuencia didáctica de enseñanza de los contenidos del bloque de Numeración del Programa de Matemática de Educación Media Básica, incorporando los aspectos centrales del pensamiento computacional. Se han diseñado y seleccionado actividades de exploración, observación, resignificación y consolidación, que promueven un trabajo colaborativo entre docentes y con estudiantes, enriquecidos desde la programación en Scratch.

Fecha

Martes 15 / 9 a 12 h

Requisitos

Dirigido a docentes de Matemática de Educación Media Básica (DGES y DGETP) y estudiantes de Profesorado de Matemática."



Narrativas colectivas sobre la formación y el ejercicio docente

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Quienes participen de este taller, a partir de sus experiencias profesionales singulares y sus trayectorias formativas, podrán experimentar la escritura autoficcional y producirán narrativas colectivas sobre su quehacer docente. Estas serán abordadas desde el cruce entre la psicología y la educación, a través de tres grandes componentes: la cartografía, la escucha sensible y la autoficción. En la multiplicidad de sentidos a partir de una escucha sensible es que aparece la autoficción como posibilidad de desplegar relatos que cuestionen la linealidad del tiempo, que se permiten jugar con la separación yo/no yo y con la frontera entre la realidad y la ficción. Así es que las narrativas se preguntan por los regímenes de verdad y les impulsan a crear en colectivo.

Viernes 18 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Ciudadanía digital con enfoque de género: acercamiento a conceptos y experiencias

Taller

Descripción de la propuesta

El taller busca acercar conceptos clave sobre ciudadanía digital desde una mirada nacional, considerando tres usos de las tecnologías digitales como posibles dimensiones para su abordaje (uso responsable y seguro, uso crítico y reflexivo, uso creativo y participativo). A su vez, invita a reflexionar sobre la construcción de ciudadanía en entornos digitales desde una perspectiva de género tomando casos y experiencias. Para abordar estos temas, se propone poner el foco desde el propio quehacer, trabajando a su vez en la generación de estrategias para promover ciudadanía digital desde el rol docente.

Fecha

Miércoles 16 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Extender el aula presencial para desarrollar competencias

Descripción de la propuesta

El aula extendida es un entorno virtual que amplía y complementa el espacio presencial, tiene como objetivo que ambos procesos interactúen y se retroalimenten. Las aulas virtuales propician un espacio público, sin muros, donde se rompe el circuito docente-alumno-docente y todos pueden ver y actuar con todos, convirtiendo al aula en una red de relaciones, intercambio y construcción personal y compartida del conocimiento.

El taller, en modalidad virtual y dirigido a docentes de educación media y segundo ciclo de educación primaria, propone estrategias y herramientas para transformar el espacio virtual en terreno fértil donde dinamizar, ampliar y potenciar las propuestas iniciadas en el aula presencial, activando saberes, capacidades y actitudes de los estudiantes para el desarrollo de competencias.

Se reflexionará acerca de las transformaciones hacia un rol más performativo en los docentes y más autónomo en los estudiantes, tanto en entornos analógicos como digitales.

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.

Taller

Fecha

Miércoles 16 / 9 a 12 h



Fotografía, arquitectura y ciudad - 1ra instancia

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

PRIMERA INSTANCIA.

Lunes 14 / 9 a 12 h

Este taller trabaja en la promoción del vínculo de la ciudadanía con su patrimonio a través del reconocimiento de atributos del entorno cotidiano. Con la premisa de que la arquitectura es una materia inagotable que habilita múltiples recorridos sensoriales, se propone aproximarse a la ciudad tomando a la fotografía como excusa y herramienta, es decir, como un recurso de búsqueda e investigación. Entendiendo que identificar la motivación es el factor fundamental para la construcción de todo camino creativo, se trabajará con distintas escalas y abordajes. Atenderemos a la línea de tiempo que encierra la ciudad y al valor documental de la fotografía como dispositivo para vincularnos con la memoria; a la vez buscaremos usarla como un medio para el análisis formal y como territorio de experimentación plástica. La propuesta —versátil en su ejecución— pretende brindar insumos para el trabajo de los/as docentes en tanto promotores/as de nuevas miradas."

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora. Esta propuesta se desarrolla en dos instancias, por lo que es necesario anotarse en ambas: lunes y jueves, de 9 a 12 h. Se certificará únicamente a aquellos que participen en ambas instancias."



Fotografía, arquitectura y ciudad - 2da instancia

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

SEGUNDA INSTANCIA.

Jueves 17 / 9 a 12 h

Este taller trabaja en la promoción del vínculo de la ciudadanía con su patrimonio a través del reconocimiento de atributos del entorno cotidiano. Con la premisa de que la arquitectura es una materia inagotable que habilita múltiples recorridos sensoriales, se propone aproximarse a la ciudad tomando a la fotografía como excusa y herramienta, es decir, como un recurso de búsqueda e investigación. Entendiendo que identificar la motivación es el factor fundamental para la construcción de todo camino creativo, se trabajará con distintas escalas y abordajes. Atenderemos a la línea de tiempo que encierra la ciudad y al valor documental de la fotografía como dispositivo para vincularnos con la memoria; a la vez buscaremos usarla como un medio para el análisis formal y como territorio de experimentación plástica. La propuesta —versátil en su ejecución— pretende brindar insumos para el trabajo de los/as docentes en tanto promotores/as de nuevas miradas."

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora. Esta propuesta se desarrolla en dos instancias, por lo que es necesario anotarse en ambas: lunes y jueves, de 9 a 12 h. Se certificará únicamente a aquellos que participen en ambas instancias.



¿Cómo saber si es cierto? La apropiación ciudadana del conocimiento en ciencia y tecnología

Conversatorio

Descripción de la propuesta

Fecha

En el portal de UNESCO puede leerse: "Toda persona tiene derecho a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten" (Artículo 27, Declaración Universal de los Derechos Humanos, París, 1948).

Lunes 14 / 13:30 a 16:30 h

La mención del "derecho a participar" supone que el derecho a la ciencia no se concede: se conquista. Para ejercer el derecho a la ciencia cada ciudadano debe involucrarse, siendo necesario construir criterios sólidos para distinguir las fake news y separar las afirmaciones con fundamento de las distorsiones mediáticas. La ciencia y la tecnología no solo deben estar sometidas al control ciudadano, sino que deben ser apropiadas por la gente común para el bien común: los tratamientos contra el cáncer le conciernen, las amenazas digitales a la privacidad la perjudican. ¿Cómo saber si algo es cierto? ¿Cuáles son las vías más significativas y conectadas con nuestra vida cotidiana? Las controversias tecnocientíficas actuales van desde el cambio climático hasta las vacunas y se prolongan en las tensiones inevitables entre la producción y el medioambiente.

Este taller procura desafiar el miedo a zambullirse en las más turbulentas cuestiones y ofrece experimentar con insumos plurales: desde papers académicos, series y películas documentales hasta entrevistas con grandes tecnocientíficos y canales de youtubers."

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Prácticas de metacognición en el Nivel Inicial y Primario

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Las investigaciones muestran que trabajar la metacognición tiene un impacto directo en mejorar los aprendizajes de la totalidad de estudiantes, especialmente en quienes no tienen un buen desempeño escolar. Se trata de una de las grandes llaves de la autonomía y de una capacidad fundamental que es uno de los pilares de la educación del siglo XXI: "aprender a aprender".

Miércoles 16 / 13:30 a 16:30 h

El taller consiste en una propuesta vivencial y dinámica en la que la metodología utilizada se basa en el aprender haciendo, promoviendo el aprendizaje activo y la reflexión entre pares. El tema será la metacognición y su integración en las propuestas de enseñanza, para desarrollarla, aprender cómo pensamos, conocemos y aprendemos y también saber regular ese proceso para poder hacerlo mejor."

Requisitos

Dirigido a docentes de Educación Inicial y Primaria, así como a estudiantes de Formación Docente.



¿Máquinas vs. humanos? Introducción a la inteligencia artificial

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

Con la creciente incorporación de la tecnología a la vida cotidiana, la inteligencia artificial sigue ampliando sus alcances y aplicaciones. En este taller se busca comprender y problematizar los principios del aprendizaje automático y la inteligencia artificial, a través de actividades prácticas y ejemplos para el trabajo en aula.

Jueves 17 / 9 a 12 h

Se trata de una introducción a la inteligencia artificial y ejemplos de trabajo con pensamiento computacional en el aula. Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.

Requisitos



Matefun: ¿programación o matemática?

Taller

Descripción de la propuesta

Este taller es una introducción a Matefun y la didáctica de las ciencias de la computación. Matefun es un proyecto de programación funcional especialmente diseñado para la enseñanza de programación y matemática, impulsado por el Instituto de Computación (Facultad de Ingeniería, Udelar). En este encuentro se abordarán secuencias didácticas para el trabajo en el aula y los aspectos conceptuales de pensamiento computacional que la sustentan.

Fecha

Miércoles 16 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Ideal para docentes de áreas STEAM. Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



El pensamiento computacional como patio de juegos Taller

Descripción de la propuesta

¿Cómo abordar el pensamiento computacional en el aula? En este taller se pondrán en juego actividades y secuencias para promover el pensamiento computacional. Se propone la discusión y problematización de los aspectos conceptuales y de innovación pedagógica con PC, así como la relación con el pensamiento científico, la ciudadanía digital y otras disciplinas.

Fecha

Lunes 14 / 13:30 a 16:30
hs

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Un safari en el metaverso

Taller

Descripción de la propuesta

En este taller realizaremos una visita guiada y activa por plataformas virtuales (metaversos) para conocer sus características y posibilidades a nivel didáctico y de entretenimiento. Realizaremos actividades colaborativas grupales a partir de consignas y analizaremos sus resultados en forma colectiva. Se trabajará, además, teóricamente, con ejemplo de distintos metaversos y tendremos un espacio de debate para generar una reflexión crítica sobre la temática

Fecha

Viernes 18 / 9 a 12 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



El desafío de promover habilidades para la vida en el aula

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

El enfoque de educación en habilidades para la vida no constituye una innovación curricular. Los objetivos y la relevancia de la temática son conocidos hace tiempo -en mayor o menor medida- por la comunidad docente. Sin embargo, no todo el mundo tiene la disposición para detenerse a reflexionar sobre cómo lo trabajan (o podrían trabajar) en el aula.

Miércoles 16 / 9 a 12 h

Quienes deseen aproximarse al enfoque y también quienes ya lo conocen podrán encontrar en este taller un espacio para (re)conectar con las posibilidades de docentes y estudiantes de ser y estar cada vez mejor dentro y fuera del aula.

A través de diversos ejercicios y técnicas, cada participante reflexionará sobre su propio nivel de desarrollo de habilidades para la vida y sobre la forma en que explícita o implícitamente las promueve en los grupos con los que trabaja. Dado que el conocimiento conceptual sobre las habilidades para la vida debe complementarse con el "saber-hacer" inherente a ellas, las vivencias y las herramientas que compartiremos en este taller -focalizándonos en algunas habilidades- realizarán un gran aporte para enfrentar el desafío de abordar la temática en las aulas."

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.



Gestión de proyectos - Buenas prácticas en la escuela

Taller

Descripción de la propuesta

Fecha

El mundo funciona sobre la base de proyectos. Estos pueden ser de la vida cotidiana, como planificar y plantar un jardín; escolares, como diseñar y realizar experimentos para una materia o conjunto de materias; y también del mundo laboral, como el desarrollo y la difusión de un programa comunitario para reducir el uso de energía o mejorar el local de la escuela.

Martes 15 / 9 a 12 h

El propósito de cada proyecto puede ser la razón, necesidad, requisito o justificación que motiva a un grupo de personas o a una organización a emprender uno o más de ellos. De la misma forma, cada proyecto logrará un resultado que contribuirá total o parcialmente a uno o varios propósitos.

Las prácticas basadas en gestión de proyectos utilizan metodologías que buscan guiar a docentes y estudiantes en el desarrollo de habilidades y conocimientos en una variedad de temas a través de la exploración y la práctica.

"Buenas prácticas en la escuela" presenta una "caja de herramientas y procesos" para la gestión de proyectos, de la que cada educador seleccionará las que mejor se ajusten a las necesidades y características de las actividades educativas y al público a las que estas están dirigidas."

Requisitos

Sin requisitos excluyentes.



De lo ornamental a lo fundamental: Arte contemporáneo como disparador en el aula

Taller

Descripción de la propuesta

En un mundo donde se nos bombardea con imágenes desde que nacemos, imágenes que nos manipulan y afectan enormemente, donde existe un "terrorismo visual", terrores propagados a través de los medios (terror a envejecer, engordar, no tener éxito, etcétera), un mundo de hiperconsumo, donde a cada persona estudiante se la prepara para ser consumidora y no ciudadana crítica, donde el entretenimiento y los medios de comunicación nos "educan", donde el desarrollo tecnológico avanza a pasos agigantados y los robots e inteligencia artificial reemplazarán muchos trabajos actuales, creemos que las metodologías que se practican en los procesos artísticos ofrecen herramientas fundamentales para contribuir a la transformación necesaria en la educación. En un mundo cambiante y ambiguo, la capacidad de aprender a ser flexibles, incorporar los errores y trabajar con la oportunidad adquiere un rol preponderante. Este taller tiene como objetivo principal impulsar a docentes de todas las asignaturas y grados para que utilicen arte contemporáneo como disparador en sus clases, a través de la decodificación de imágenes (alfabetización visual) y estrategias de pensamiento visual, relacionando la teoría con la práctica.

Fecha

Viernes 18 / 13:30 a 16:30 h

Requisitos

Conectarse al taller preferentemente desde una computadora.