

		MATUTINO
Talleres		Descripción
9 a 12 h	Paralaje Interfaz Creativa (parte 1) Francisco Lapetina, Miguel Grompone, Ernesto Donas	Laboratorio creativo interdisciplinario que, partiendo del texto (la palabra, texto académico, texto poético, etc), la imagen performática y el sonido, opera como espacio para explorar modos de creación y pensamiento colaborativos en el cruce de diversos lenguajes artísticos con la tecnología. En el correr de una única jornada, y en base a 3 talleres más un encuentro final performativo, la Tripulación Paralaje (compuesta por Francisco Lapetina, Ernesto Donas y Miguel Grompone junto a Mariana Lobo, Florencia Caballero, Manuel Botana y Lucía Gatti) orientará a los pasajeros por una travesía cruzada por 3 "urgencias pedagógicas" como premisas propositivas para generación de ideas: "1) Creatividad, 2) Colaboración, 3) Educación y Comunicación con Pensamiento Crítico". El recorrido de encuentros y comunicaciones arribará a un "destino desconocido": una obra original transmedial, ubicua y colaborativa, a través de streaming.
	Autobiografías: Trazos para una cartografía personal docente Aprender Todos - Plan Ceibal	Se trata de un espacio expresivo-creativo donde volcar las experiencias de vida que se vinculen con el aprendizaje y el rol docente, en un tablero virtual que oficiará de mapa-cartografía autobiográfica. Durante el taller se reflexionará cómo la historia personal, la experiencia de vida, contribuye a la configuración de la identidad docente. Trazar nuestros propios recorridos, recuperando la memoria de nuestra historia, permite delimitar nuestro territorio presente, nuestra identidad. Cuando nos posicionamos en ese lugar, se nos abre la posibilidad de transformarlo, de visibilizar y movernos hacia nuevos territorios posibles, caminos por donde seguir transitando. Para ello crearemos un espacio de taller dinámico donde los y las participantes puedan explorar su propia voz, desplegar sus puntos de vista a partir de imágenes y objetos personales.
	Seguro le damos Like Agestic	Todos queremos hacer del entorno digital un espacio seguro para utilizar, teniendo la capacidad de conocer los riesgos y asumir las responsabilidades; para tener una convivencia ciudadana. Veremos habilidades asociadas a este uso seguro y responsable, que es un componente del desarrollo de la ciudadanía digital. Trabajaremos herramientas para conversar sobre autorregulación, comportamiento empático, consciencia de la huella digital y consciencia de la identidad digital que tenemos en este entorno.
	¿Y si formamos un club de lectura? Red Nacional de Clubes de Lectura	La propuesta tiene como finalidad acercar una valiosa herramienta a los profesionales de la educación: los clubes de lectura como dinamizadores de lectura. Los clubes de lectura son grandes agentes de cambio, generan un rico intercambio entre adultos y niños; los vínculos se afianzan, se tienen redes con la comunidad y las instituciones se reafirman como lugares de pertenencia. A su vez, se genera la posibilidad de innovar dentro del aula, con el objetivo de acercar el aprendizaje vivencial y colectivo a través de una herramienta de socialización, desarrollo personal y que funciona también como vehículo de ciudadanía. Es por ello que queremos ofrecer un momento de formación y reflexión para apoyar e impulsar la creación de clubes en estos ámbitos, así como también dar a conocer las metodologías empleadas por la RNCL y facilitar estrategias para trabajar con niños y docentes la lectura desde otro lugar.
	Una emoción en un minuto Caro Deveras - TAA	Se trata de un taller de experimentación en el lenguaje del cine. Una invitación a descubrir sus propias habilidades expresivas para la creación de diseños de aprendizaje desde la pedagogía audiovisual. Existen muchas analogías entre el proceso de planificación docente con el del realizador audiovisual. ¿Quiénes están en el centro del aprendizaje? ¿Y en el de una película? ¿Qué etapas previas debo transitar para llegar a clase con mis contenidos? ¿Cuáles son las etapas para llegar al día del rodaje? Crear cortometrajes en un contexto de aula propone recorrer una experiencia que acerca a estudiantes y educadores al transformarse todos en creadores. Cada cual con su nuevo rol deberá dejar lo mejor de sí para lograr el proyecto final a la que llamamos película.
	Minecraft Education: conceptos avanzados Laboratorios Digitales - Plan Ceibal	Taller avanzado de Minecraft Education donde se presentan nuevas herramientas relacionadas con la construcción de mecanismos, la elaboración de compuestos químicos y la programación mediante el uso de Agente. Durante el transcurso del taller se introducirán los conceptos, y se discutirá la forma de llevarlos al aula. Esta previsto que los participantes tengan además a su disposición un curso Crear donde profundizar estos conceptos.
Construcción de comunidades profesionales docentes Red Global de Aprendizajes - Plan Ceibal	En este taller se trabajará sobre la importancia del diseño de actividades en la construcción de comunidades profesionales docentes, el desafío de registrar evidencias de las actividades y establecer diálogos oportunos y formativos para el crecimiento profesional, a través de la retroalimentación.	
Conversatorios		
9 a 12 h	La Biblioteca Humana Reflexiva como herramienta para convivir en la diversidad Grupo de investigación Emociones, Narración y Ciudadanía - UdelaR	La Biblioteca Humana Reflexiva, desarrollada a partir de la filosofía de Human Library (2006) y la teoría de la educabilidad de las emociones de Helena Modzelewski (2017) y enriquecida con actividades implementadas a partir del trabajo de Lourdes Velazquez y Joana Rodriguez (2019), consiste en un proceso a través del cual se busca desarticular prejuicios, reconocer y comprender la diversidad y reflexionar sobre las emociones que un otro me genera. Para eso, el taller se centra en generar espacios que posibiliten un proceso reflexivo así como la educación de las emociones promoviendo el desarrollo de la empatía. El taller propuesto tiene como objetivo principal el fomentar y desarrollar, a nivel de aula, la reflexión sobre la mirada que tenemos sobre los otros, personas que percibimos diferentes por su cultura, costumbres, hábitos, condiciones físicas, sociales, creencias, etc.
Conferencias		
10 a 12 h		Docencia en contextos híbridos. Denisse Vaillant, Mariano Fernández Enguita y Carina Lion Modera: Martín Rebour.
VESPERTINO		
Talleres		Descripción
13 a 16 h	Burbujas y algoritmos Agestic	¿Qué tan capaces somos de darnos cuenta como funciona el entorno digital? En este taller, que corresponde al uso Crítico y Reflexivo de la ciudadanía digital, desde las prácticas que viene desarrollando el programa. Se trabajará entorno a las propuestas pedagógicas que se llevan al aula. Se busca que los docentes puedan identificar el tipo de actividades que promueven el pensamiento computacional en los estudiantes.
	¿Qué es Pensamiento Computacional? Pensamiento Computacional - Plan Ceibal	En este taller se abordarán los aspectos conceptuales del pensamiento computacional, la relación con el pensamiento científico y la ciudadanía digital, desde las prácticas que viene desarrollando el programa. Se trabajará entorno a las propuestas pedagógicas que se llevan al aula. Se busca que los docentes puedan identificar el tipo de actividades que promueven el pensamiento computacional en los estudiantes.
	Jugar para aprender en la naturaleza Eliana Arismendi	La enseñanza de la ciencia desde la vivencia hacia la conceptualización abstracta, en las ciencias naturales, es un camino que facilita el aprendizaje y hace de la ciencia un conocimiento relevante. De este modo, ayuda a las personas a entender el mundo en el que están y a comprender y resolver problemas de su lugar. La psicología ha demostrado de modo convincente que los escolares, sólo pueden aprender la ciencia formal, en la medida que esa ciencia formal les ayude a reconstruir las vivencias y experiencias que viven a través de su cuerpo (Pozo, 1998). Es por esto que la metodología de Aprendizaje Secuencial, de actividades en la naturaleza, creada por Joseph Cornell en 1979 (Sharing Nature Worldwide), hace de la enseñanza de las ciencias naturales un proceso más eficaz y profundo. El relacionamiento con la naturaleza favorece y mejora la salud, genera calma, mejora la cooperación y es una fuente de inspiración para el aprendizaje. La metodología sobre la que intercambiaremos en el taller, promueve el contacto directo y sensible con la naturaleza, para la enseñanza de las ciencias naturales. Por medio de una secuencia de juegos y actividades que buscan generar vivencias inspiradoras y significativas para los participantes.
	Animaciones para la clase de Matemática Equipo Matemática - Plan Ceibal	¡Animate a animar! El Equipo de Matemática de Plan Ceibal te propone conocer las diferencias entre video, imagen digital y animación. Al finalizar este taller podrás conocer, ejecutar y crear tus animaciones personalizadas para tu asignatura o curso. El nuevo rol docente incluye la capacidad de generar contenidos multimedia para compartir con los estudiantes. La propia edición de contenidos multimedia puede constituir una motivación para los alumnos al momento de trabajar determinados contenidos. Existen muchas herramientas para la edición de videos. Elegimos la aplicación Kinemaster porque: 1) es muy completa, 2) intuitiva, 3) accesible, 4) integrada al mismo dispositivo que usamos para filmar y guardar los videos.
Conversatorios		
	El Poder del Pensamiento Visual - 13 a 16 h Noelí Seveso • Ariel Cuadro	En el conversatorio hablaremos del Pensamiento Visual, sus fundamentos y cómo funciona favoreciendo la comprensión y recordación. Además nos aproximaremos a las habilidades y a las estructuras, destacando el valor de esta herramienta y su gran potencial inclusivo.