

Recurso de aprendizajes

Sugerido para

Formación Docente/ Educación Media

APRENDICES

Temporada 2, Episodio 6

"Tatita" Marquez



Aprendices

“TATITA” MÁRQUEZ

“[...] Me defino como músico, emprendedor, investigador...soy un hacedor...hago, me equivoco...voy construyendo a partir del hacer”.

“[...] transitar día a día la experimentación del estudio y el conocimiento...este trabajo en la creatividad genera cosas nuevas, porque está la constancia, el trabajo y la disciplina...”.



Nivel

Formación Docente /Educación Media

Tiempo

4 horas

Competencias

Creatividad: Iniciativa emprendedora

Metas de aprendizaje

- Identificar sus habilidades y de qué manera las pueden potenciar.

Criterios de logro

- Reconocen y expresan oportunidades de mejora.
- Plantean una solución a una problemática.
- Cuestionan y analizan las ideas de sus pares.

Recursos



APRENDICES, T2:E6, "Tattita" Márquez

Desarrollo de la propuesta

Se plantea a los estudiantes ver el fragmento de la entrevista a "Tatita" Marquez del ciclo Aprendizajes, desde el minuto 14.30 hasta el final. En esta parte él se define como "un hacedor en estado Beta",

Formar equipos de 4 integrantes para desarrollar la actividad.

Etapa 1

Teniendo en cuenta el fragmento seleccionado, se plantean las siguientes interrogantes a los estudiantes, para que intercambien en sus grupos:

¿Qué saben hacer? ¿Qué habilidades tienen?

A partir de la discusión, se realiza la segunda actividad.

Etapa 2

"8 ideas en 8 minutos. (Adaptado de "[Cuaderno maker Ceibal](#)")

Desarrollar la siguiente consigna:

¿Has pensado en qué te gustaría hacer para potenciar estas habilidades?

A partir de la pregunta inicial y en un tiempo breve se busca generar un gran volumen de ideas. Cada integrante del grupo trabaja de forma individual en una hoja lisa que se divide en octavos. Los participantes contarán con un minuto por sección para dibujar o escribir una solución. Al cumplir un minuto se pasa a la sección siguiente y así durante ocho minutos. Al final, cada integrante deberá elegir dos ideas.

Desarrollo de la propuesta

Etapas 3:

Las 4 tarjetas (Adaptado de 6 sombreros de "Cuaderno Maker Ceibal")

Consigna:

En esta dinámica todos los grupos contarán con 4 tarjetas (una para cada integrante). Las tarjetas tienen colores y un rol específico que el estudiante deberá cumplir:

Tarjeta color Rojo: El expositor. Comunica la idea

Tarjeta color Negro. Crítico y negativo. Analiza todo lo que podría salir mal.

Tarjeta color Amarillo. Positivo. Menciona aspectos positivos y valiosos de la idea de forma justificada.

Tarjeta color Verde. Plantea alternativas creativas a la misma idea.

Cada turno lo iniciará el Expositor comunicando sus ideas. Posteriormente los otros integrantes del grupo le harán la devolución correspondiente a su rol. Todos tendrán un minuto de tiempo como máximo. Al finalizar cada turno, deberán pasar su tarjeta hacia la derecha, de manera que todos los integrantes del grupo asumirán los 4 roles diferentes (se realizan 4 turnos en total)

Cierre: Ticket de salida

- 1 cosa que aprendí hoy
- 2 habilidades sobre las que puedo seguir trabajando

Aprendices

TEMPORADA 2

Una serie original de ANEP y Ceibal.
Episodios, podcast, desgrabaciones en español e inglés, LSU y recursos de aprendizajes en

aprendices.edu.uy