



# Aprendices

Recurso de aprendizaje



Sugerido para

**Formación Docente**

Adriana Cardozo

Una serie original de



**ANEP**



**Ceibal**

*“El que entra en mi clase, entra a un laboratorio de innovación educativa, porque todo lo que yo veo nuevo lo pruebo con mis niños y ellos lo prueban conmigo.”*

*“A mí me pasó, en la escuela, que nosotros no aprendíamos haciendo. Era el pupitre, sentados en el banco Varela, verticalismo, la maestra es la que impartía los conocimientos.(...) Creo que eso me despertó el interés por lo opuesto. Aprender haciendo, hacer ciencia tocando, experimentando, o sea, de algo negativo, saqué algo positivo.”*

*“Lo importante es la autoformación, nunca dejar de investigar y de aprender.”*





Nivel

Tiempo

Competencias

¿Qué se pretende trabajar a partir del recurso?

Recursos

**Formación Docente**

4 horas

**Competencias del segundo dominio**  
(MCN, ANEP, 2022)

Los estudiantes explorarán el concepto de innovación en educación mediante una dinámica lúdica basada en desafíos inspirados en el universo transmedia de "1930". Esta actividad les permitirá visualizar la integración de conceptos asociados a la innovación para la resolución de problemas educativos de manera creativa y colaborativa.



APRENDICES, T4:E3 Adriana Cardozo

## Desarrollo de la propuesta

### Actividad 1: Entrevista a Adriana Cardozo

Visualizar la entrevista realizada a Adriana Cardozo, maestra en educación primaria. Dialogar respecto al **concepto o idea** de **innovación** presentado por la docente.

Visualizar el video [“1930 desde el aula: el caso de la Escuela 108 Solymar Norte”](#)

Intercambiar respecto a las siguientes interrogantes:

- ¿Se evidencia lo teorizado por Adriana en su entrevista? ¿De qué forma?
- ¿Conocían el universo de 1930? ¿Cuáles son sus elementos y potencialidades?

### Actividad 2: 1930

Presentar el trailer de [“1930 el viaje”](#). Se proponen las siguientes preguntas disparadoras para el intercambio:

- *¿De qué trata la historia?*
- *¿Cuál será el misterio a resolver?*

Divididos en subgrupos se entrega a cada equipo un sobre con las [piezas de un puzzle](#) y se les pide que lo armen en la mesa. Al armarlo se darán cuenta que **faltan tres de sus piezas**. Para conseguir las piezas faltantes, se les indicará que deberán **resolver** los siguientes **desafíos**.

#### Desafío 1:

Se reparte a cada grupo una [hoja con letras y una grilla](#) que deberán girar en sentido horario para **encontrar el código secreto** que será una frase (nombre de los capítulos).

Cuando el equipo descubra la frase, se le entregará una de las piezas faltantes y el siguiente desafío.

#### Desafío 2:

Para este desafío deberán **ubicar** las [postales en el mapa de Montevideo](#), asociando la imagen presente con la descripción.





Cuando el equipo coloque las postales en el mapa, se deberá verificar que estén ubicadas correctamente y de estarlo, se le entregará una de las piezas faltantes y el siguiente y último desafío.

### Desafío 3:

Se desafía al equipo a que **dibuje la pieza faltante** (contorno e ilustración).

Se sugiere, por tanto, que a la hora de escoger las piezas faltantes, las mismas sean parte central de la imagen para otorgarle dificultad a este desafío en particular.

Una vez que lo hayan logrado, se les dará la pieza final y habrán completado la totalidad del puzzle.

#### **Actividad 4: Desafío Profundo**

Se propone a los participantes que ingresen a la página [desfioprofundo.org](https://desfioprofundo.org) y se loguen para y revisar los diferentes personajes y la historia (se utiliza el login único de Ceibal para esto). Allí además se invita a que recorran los **diferentes recursos** dentro del **universo transmedia**, así como las **potencialidades** asociadas a estos.

A modo de cierre, se invita a **jugar al reto 3**. Posteriormente, intercambiar impresiones respecto al juego y su integración en el universo anteriormente mencionado.

#### **Actividad 5: Ticket de salida**

Se plantea a modo de cierre del taller, la siguiente consigna:

- Tres ideas que me llevo.
- Dos cuestiones en las que me quedo pensando.
- Una pregunta que aún tengo al respecto.





# Aprendices



Episodios, podcast, desgrabaciones en español e inglés, LSU y más recursos de aprendizajes en

Este recurso de aprendizaje fue desarrollado por las docentes Elena Rebufello y Vanessa Martínez del equipo de Desarrollo de Capacidades de *La Red: comunidad de innovación pedagógica*

[aprendices.edu.uy](https://aprendices.edu.uy)

