

## Ficha de prototipado para relevar la propuesta pedagógica con TIC

### 1. Nombre de la experiencia:

De Zombis a Docentes. Recuperando la vida del educador.

### 2. Datos de la escuela:

<b>Tipo de escuela:</b>	Urbana
<b>Lugar</b>	Rosario, Santa Fe.
<b>Infraestructura tecnológica</b>	Sala de informática, celulares, netbooks, internet.

### 3. Recursos humanos:

<b>Grupo</b>	Primero, B, Primaria.
<b>Cantidad de estudiantes:</b>	Sesenta y cinco.
<b>Docentes participantes:</b>	Dos
<b>Otros actores institucionales participantes:</b>	- Referente tecnológico - Coordinador de área o pedagógico

### 4. Caracterización de la experiencia:

<b>Tipo:</b>	áulica, transversal.
<b>Área/s, asignatura/s, materia/s involucradas:</b>	Taller de Docencia I y Taller de Comunicación y Expresión oral y escrita
<b>Tema/s, contenido/s:</b>	Modelos de docencia y tipología textual en la literatura argentina.
<b>Escenario/s en que transcurre</b>	Aula, Auditorio, biblioteca.

## 5. Detalles de la experiencia:

A través de retos los estudiantes deben convertirse en ayudantes de un zombi y acompañarlo en la tarea de reconstruir sus órganos vitales para recuperar lo que alguna vez fue, para ello debe recordar los tránsitos por sus vidas anteriores como educadores. Deben recuperar en cada reto los ojos, el cerebro, y el corazón.

<p><b>Propósitos u objetivos</b></p>	<p>Conocer relacionamente y establecer una dialéctica entre teoría y práctica sin precedentes. Visualizar los modelos educacionales y literarios a través del tiempo. Reflexionar sobre los modelos docentes actuales. Construir la identidad del futuro docente.</p>
<p><b>Tipo/s de actividad/es propiciada/s por la experiencia:</b></p>	<p>1-Búsqueda de Información 2-Interpretación de la Información 3-Comparación de información 4- Análisis de la información 5- Síntesis 6- Conceptualización 7- Inferencia 8- Creación de un producto 9- Superación de cada uno de los retos.</p>
<p><b>Descripción de las actividades propiciadas por la experiencia:</b></p>	<p>1- Se realizará un diagnóstico a través de Kahoot para reconocer cuál es el saber previo de los alumnos sobre modelos de docentes y zombies. <a href="http://cor.to/1WoH">http://cor.to/1WoH</a></p> <p>2-Somos Zombies... Debemos reconstruir nuestros órganos vitales para recuperar lo que alguna vez fue nuestra vida, para ello debemos recordar tránsitos de nuestra vida anterior como educadores.</p> <p>3-Leemos “El matadero” de Esteban Echeverría y “Clara Dezcurrea” de Roberto Fontanarrosa. Con esto recuperamos los ojos de nuestro abatido zombie.</p>

	<p>4-Refleja en un Comic el momento en el que el zombie recupera sus ojos, recordá que lo hace en una escena del siglo XIX.</p> <p>5-El zombi vuelve a su niñez y observa a sus maestros, sus clases, sus formas de enseñanza. Así va reconstruyendo su cerebro. Lee el “Decálogo de la maestra normal”, toma de él palabras o frases. Construye a partir de ellas un PREZI para hacerle recordar al zombie su paso por al escuela.</p> <p>6-El zombi visita diferentes partes del mundo y trabaja con maestros/as populares. Para recuperar su corazón debe demostrarle a los/as maestros/as que aprendió de ellos. Escuchemos a uno de estos maestros... Utiliza las plantillas 3D de EMAZE para mostrar diferentes maestros/as populares y sus características principales.</p> <p>7- El zombi vuelve a la vida. Construye tu zombie educador utilizando la técnica del cadáver exquisito.</p> <p>8- Escucha lo que tiene para decirte tu Voki. <a href="http://tinyurl.com/y7oxvn2o">http://tinyurl.com/y7oxvn2o</a> Terminado tu reto final!</p>
<b>Recursos utilizados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Netbook</li> <li>-Celulares</li> <li>- Imágenes y textos digitales.</li> </ul>
<b>Recursos TIC utilizados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Emaze</li> <li>-PhotoScape</li> <li>-Prezi</li> <li>- Comic Life</li> <li>- Kahoot</li> <li>- Voki</li> </ul>

<p><b>Capacidades o habilidades que ponen en juego los estudiantes, en relación con el uso de las TIC</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Curiosidad</li> <li>-Creatividad</li> <li>-Lectura de lógicas en red</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>-Discernimiento crítico</li> <li>-Aprehensión procedimental de las técnicas particulares de cada herramienta.</li> </ul>
<p><b>¿Se establecen vínculos entre áreas /espacios curriculares? ¿Cuáles?</b></p>	<p>Sí; entre el área del Taller de Docencia I y el Taller de Comunicación y Expresión oral y escrita.</p>
<p><b>¿Es posible transferir los aprendizajes construidos a otros espacios curriculares / instituciones? ¿Cómo?</b></p>	<p>Sí, a través del diálogo y el trabajo interdisciplinar.</p>

## TRAMAS DIGITALES NIVEL SUPERIOR

### Propuesta pedagógica

#### 1. INSTITUCIÓN

Escuela Normal Superior N° 35 "José María Gutiérrez"

#### 2. LOCALIDAD

Rosario

#### 3. NOMBRE Y APELLIDO DEL DOCENTE

Cilleros, Lorena

Craparo, Romina

#### 4. TÍTULO DEL TEMA

De Zombies a Docentes. Recuperando la vida del educador.

#### 5. NIVEL

Superior

#### 6. DESTINATARIOS

Estudiantes de 1er año del Profesorado de Educación Primaria.

#### 7. DISCIPLINA/ÁREA/MATERIA

Taller de Docencia I y Taller de Comunicación y Expresión oral y escrita

**8. OBJETIVOS GENERALES**

- |   |
|---|
| 1. Conocer relacionalmente a través de tipos literarios los diferentes modelos de docencia que existen. |
| 2. Alentar la creatividad a través de la utilización de diversas herramientas digitales y análogas.     |

**9. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- |   |
|---|
| 1. Visualizar los modelos educacionales y literarios a través del tiempo.                             |
| 2. Reflexionar sobre los modelos docentes actuales.   |
| 3. Dilucidar una identidad como futuros docentes.   |
| 4. Construir a través de diferentes herramientas analógicas y digitales un modelo de docencia propio. |

**10. METODOLOGÍA:**

Aprendizaje Basado en Retos, ludificado través de una presentación propia.
--

**11. CONTENIDOS ABORDADOS**

Modelos de docencia.
Tipología textual en la literatura argentina.

**12. ACTIVIDADES**

ACTIVIDADES	TIEMPO
1- Se realizará un diagnóstico a través de Kahoot para reconocer cuál es el saber previo de los alumnos sobre modelos de docentes y zombies. <a href="http://cor.to/1WoH">http://cor.to/1WoH</a> . Lectura y análisis grupal de los resultados.	3 hs cátedra
2-Lectura y análisis de “El matadero” de Esteban Echeverría y “Clara Dezcurre” de Roberto Fontanarrosa.	6 hs cátedra
3- Elaboración de un Comic a través de herramientas como Comic Life 2 o Photo Scape.	6 hs. cátedra

4-Lectura del “Decálogo de la maestra normal”, tomando de él palabras o frases. Construcción a partir de ellas de un PREZI.	12 hs cátedra
5- Ver y escuchar el video de Paulo Freire e investigar sobre otros maestros populares del mundo.	6 hs. cátedra
6- Utilización de las plantillas 3D de EMAZE para mostrar diferentes maestros/as populares encontrados y sus características principales.	6 hs. cátedra
7- Construcción y presentación de un educador utilizando la técnica del cadáver exquisito, pueden hacerse se las herramientas digitales y análogicas que crean necesarias para concretarlo y ponerlo en escena.	18 hs cátedra.
8- Actividad de cierre: Escucha lo que tiene para decirte tu Voki. <a href="http://tinyurl.com/y7oxvn2o">http://tinyurl.com/y7oxvn2o</a> . Reflexión y autoevaluación grupal.	3 hs. cátedra.

### 13. RECURSOS

Netbook
Celulares
Textos digitales y analógicos
Imágenes digitales y analógicas

### 14. HERRAMIENTAS

Kahoot
PhotoScape
Prezi
Comic Life
Emaze
Voki

## 15. COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Curiosidad y creatividad.
Toma de decisiones y discernimiento crítico.
Lectura de lógicas en red.
Aprehensión procedimental de las técnicas particulares de cada herramienta.

## 16. EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	EVALUACIÓN EN PROCESO	EVALUACIÓN FINAL
Se hará mediante un herramienta digital lúdica: Kahoot. La misma permite a través de un formulario de preguntas y respuestas en multiple choice, indagar los conocimientos previos de los estudiantes sobre los contenidos a trabajar en los retos y también generar curiosidad y entusiasmo por los temas y las formas de trabajo.	Se hará a través de tres retos consecutivos. En los mismos se trabajan diferentes disparadores que luego se sintetizan en una presentación concreta a través de diversas herramientas digitales. En el reto 1 se debe construir un comic, en el reto 2 una presentación multimedia y en el reto 3 una planilla de imágenes.	Se hará mediante la construcción de un cadáver exquisito y una puesta en escena que debe dar cuenta y sintetizar el recorrido realizado por los tres retos

## 17. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

TIPO DE HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	EVALUACIÓN EN PROCESO	EVALUACIÓN FINAL
	Herramienta Lúdica Kahoot	Herramientas creativas de utilización digital: prezi, comic life, emaze, etc.	Presentación de cadáver exquisito y puesta en escena.



## 18. OBSERVACIONES

Dejamos el link para acceder a la propuesta de retos en presentación Power Point:  
<http://cor.to/1WPi>.