



Colección
innova

SENTIDO

1a

Innovación Educativa en la Escuela Posible



Los colores de cada documento tienen como propósito facilitar su identificación y coinciden con los colores de la tabla de los ejes de la Escuela Posible.



Si bien es obvio el valor de las soluciones perspicaces y de las nuevas ideas, no existe ningún método práctico para su consecución automática, lo único que puede hacerse es reconocer su carácter creador cuando surgen espontáneamente.

De Bono, 1986



Contenido

01. Continuando el recorrido	7
02. La brújula que orienta las Innovaciones Educativas para encontrar lo extraordinario en lo cotidiano	10
03. Sentido	13
03.1. Currículum, saberes y prácticas	14
03.2. Trayectorias escolares estudiantiles	20
04. Palabras para alimentar la reflexión	29
05. Bibliografía	32

Índice de figuras

Figura 1. Las siete razones que orientan las Innovaciones Educativas	11
--	----

Índice de tablas

Tabla 1. Ejes y dimensiones de la Escuela Posible	8
Tabla 2. Categorías que incluyen las Innovaciones Educativas desde el sentido	13



El cisne, el bague y el cangrejo

Un cisne, un bague y un cangrejo a tirar de un carro se pusieron y los tres juntos se engancharon de él; ¡se afanan y se afanan, más el carro no marcha! La carga para ellos no habría sido pesada: pero es que el cisne tira hacia las nubes, el cangrejo hacia atrás, y el bague para el agua. Quién de ellos es culpable, quién no lo es, no nos toca juzgar. Sólo que el carro todavía está allá.



(Krylov, 2011, p. 70)



La educación del futuro deberá ser una enseñanza primera y universal centrada en la condición humana. Estamos en la era planetaria; una aventura común se apodera de los humanos donde quiera que estén. Estos deben reconocerse en su humanidad común...

Morin, 1999



01

Continuando el **recorrido**





01.

Continuando el recorrido



Como ya lo señalamos en la **Presentación**, que constituye el primer paso, preludio, dentro de este recorrido, avanzamos en este trayecto hacia otras propuestas innovadoras, a través de los diversos ejes y dimensiones que configuran la Escuela Posible (Córdoba, Ministerio de Educación [ME], 2023). Dentro del recorrido, dichos ejes y dimensiones se constituyen en un dispositivo para analizar las instituciones educativas, y operan, a la vez, en relación a las Innovaciones Educativas (IE) como criterio de agrupamiento y enfoque. Así, las diferentes propuestas innovadoras que compartimos, se organizan en relación a los ejes y dimensiones de la **Escuela Posible**.

Con el propósito de recuperar lo hasta aquí transitado, dentro de este itinerario, compartimos, con fines ilustrativos, la **tabla 1** que sigue a continuación.

Tabla 1. Ejes y dimensiones de la Escuela Posible

Ejes	Dimensiones	
Sentido	Currículum, saberes y prácticas	Gestión
	Trayectorias educativas	
Contexto	Ambiente y clima institucional	
Evolución	Desarrollo profesional docente	
	Relaciones con las familias y la comunidad	

Fuente: *La Escuela Posible: consolida logros y emprende la mejora*, Córdoba, ME, 2023, p. 5



02

La **brújula** que
orienta las
Innovaciones
Educativas para
encontrar lo
extraordinario





02.

La brújula que orienta las Innovaciones Educativas para encontrar lo extraordinario en lo cotidiano



Dentro de este apartado nos interesa recuperar las siete razones por las que consideramos importante pensar, hablar y desarrollar IE al interior de las instituciones educativas. Esas razones, que no deben ser entendidas como únicas, exclusivas ni excluyentes, se constituyen en la brújula que marca el rumbo, la dirección hacia donde deberían orientarse aquellas propuestas, con cariz innovador, en virtud del marco político-pedagógico establecido por los lineamientos de la política educativa de la provincia de Córdoba, tal como se menciona en el [Plan de Desarrollo Educativo Provincial 2024-2027, con proyección 2033](#) (Córdoba, ME, 2024).

Para recuperar esas siete razones ya planteadas en el documento **Presentación**, proponemos la **figura 1** que sigue a continuación:

Figura 1. Las siete razones que orientan las Innovaciones Educativas





03

Sentido





03.

Sentido



El sentido se constituye como primer eje de agrupamiento. Dentro de él se plantean como dimensiones, las siguientes categorías: las prácticas de enseñanza, el currículo, los saberes y las prácticas, y las trayectorias de los y las estudiantes; que se exponen, con fines ilustrativos, en la **tabla 2** que sigue a continuación.

Tabla 2. Categorías que incluyen las Innovaciones Educativas desde el sentido

Sentido	Currículum, saberes y prácticas
	Trayectorias educativas

Las propuestas que se desarrollan a continuación han sido clasificadas según el eje y las dimensiones que se presentan en la **tabla 2**, es decir, propuestas destinadas a docentes, por un lado; y, por otro, propuestas destinadas a estudiantes. Más allá de esta distribución clasificatoria, se contempla la posibilidad de que las propuestas pensadas para los docentes puedan ser

implementadas luego con los y las estudiantes, en versiones adecuadas a los objetivos que se pretendan alcanzar. Se trataría de reversionarlas en función de los objetivos de aprendizajes y los propósitos de enseñanza.

03.1. Currículum, saberes y prácticas

Craneando juntos. Eureka

La expresión “craneando¹ juntos” implica reflexionar, proponer, dialogar, con otros pares docentes, sobre el diseño y desarrollo de situaciones y entornos de enseñanza y de aprendizajes valiosos, desafiantes y potentes que posibiliten el ensayo de nuevos modos personales de resolver una misma consigna. Este abanico de posibilidades de abordaje y respuesta diverso, a situaciones pedagógicas dentro de los entornos de aprendizajes, se imbrica con la necesidad de dar lugar al enfoque de las inteligencias múltiples². Se procura promover una cultura más consciente de las formas predominantes —y heterogéneas— de aprendizajes de cada estudiante. De ahí su nombre Eureka (“lo encontré”) para referir a la posibilidad de identificación de aquellas formas de inteligencia que predominan en cada estudiante³.

¹ Según el diccionario de la Real Academia Española, la expresión cranear se emplea para referirse al invento y/o descubrimiento de soluciones a problemas. O bien, simplemente, para hacer alusión a un proceso de reflexión.

² La teoría de las inteligencias múltiples posee, entre algunas de sus características centrales, la pluralización del concepto tradicional de inteligencia. Esta se presenta como una combinación de capacidades y habilidades que posibilita a las personas resolver problemas, o bien, la elaboración de un producto cultural. Dentro del primer grupo referido, puede ir desde un movimiento clave, de una pieza de ajedrez, en el marco de un partido, o remendar una prenda. Respecto de la elaboración de un producto cultural, puede incluir desde la composición de una pieza musical, una campaña política exitosa, o bien, el desarrollo de una teoría científica. En definitiva, todas las personas poseen estas habilidades y capacidades, solo que con grados diferentes de desarrollo (Gardner, 2011).

³ Expresión que proviene del griego ερηκα/ηρηκα, traducido a nuestra lengua como “hallar”. “Cuando se halla o se descubre algo que se busca con afán” (Real Academia Española, 2014).

Se trata de brindar oportunidades que habiliten diferentes modos de comprender situaciones-desafíos para promover aprendizajes, así como de explorar y encontrar —¡Eureka!— la mejor manera de comunicar los aprendizajes logrados, según la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2011). Podemos afirmar que uno de los modos propicios de promover estos entornos de enseñanza y aprendizaje, supone el involucramiento de los y las docentes como protagonistas y parte fundamental de ellos. Es decir, docentes aprendiendo juntos, pero a la vez, haciendo juntos.

En virtud de lo ya expresado, la idea es que, “craneando juntos”, los y las docentes puedan participar del diseño de situaciones y entornos de aprendizaje ricos, novedosos, desafiantes, en los que se vean involucrados como estudiantes, y puedan, desde sus capacidades y formas predominantes de aprender y comprender, encontrar el modo o los modos particulares de comunicar aquello que han logrado, aprendido y, por lo tanto, comprendido. Se espera que inicien el desarrollo de esta propuesta a través de consignas sencillas, que involucren temáticas generales, de interés, incluidas a su vez en el diseño curricular de las áreas de formación profesional de sus participantes. Fundamentalmente desde un planteo que promueva pensar, proponer y comunicar respuestas a través de diferentes formas de expresión, según la inteligencia que predomine en sus procesos de comprender y aprender.

En tal sentido, pueden proponerse como ejes temáticos de estos entornos, cuestiones vinculadas con los transversales, (Córdoba, ME, 2016-2017), tales como: sexualidad integral, convivencia, ambiente, derechos humanos, violencia de género, medios y tecnologías⁴.

Una vez propuestas las consignas, el grupo de docentes debe procurar comprender la situación que se plantea, para ser resuelta y comunicada a partir de aquellas formas de inteligencia más desarrolladas. De esta manera, algunos docentes resuelven y socializan sus resultados a través de una producción escrita, como por ejemplo un ensayo —inteligencia lingüística—, una pieza musical —inteligencia musical—, por medio de una representación

Palabra cuyo empleo se atribuye al matemático griego Arquímedes, cuando logró determinar el volumen de una corona y, por tanto, su densidad

⁴ Se puede consultar la infografía Transversales (Córdoba, ME, 2016). [Acceder](#).

coreográfica de una danza —inteligencia cinética corporal—, y así sucesivamente, según aquellas habilidades y destrezas cognitivas que predominen en cada docente participante.

Sugerencias

La importancia de Eureka radica en que cada docente participante encuentre aquellas habilidades y capacidades con las que siente mayor grado de identificación, pudiendo explorarlas y desarrollarlas en su máximo potencial. Para ello se sugiere poner énfasis, no en la solución o respuesta que se ensaya a la consigna propuesta, sino al modo o la forma en que esta se comunica.

Asimismo, la propuesta de “cranear juntos” encuentra un espacio de posibilidad en los cuatro niveles del sistema educativo: Inicial, Primario, Secundario y Superior, como así también en las diferentes modalidades. La idea es que los ejes temáticos en torno a los cuales giren las consignas puedan ir variando en función del abordaje de los tópicos transversales que se propongan, en los diferentes niveles educativos y modalidades. Es importante señalar que las propuestas a trabajar, por parte de los docentes, se van a constituir en dispositivos inspiradores para futuras propuestas de enseñanza a planificarse y desarrollarse con sus propios estudiantes.



Rondas de aprendizajes. Hagamos una ronda

Las rondas de aprendizaje constituyen propuestas valiosas por cuanto permiten generar, al interior de las instituciones educativas, espacios informales de aprendizaje entre pares. A través de ellas, los docentes ponen en palabras aquellas experiencias, prácticas y/o propuestas educativas nóveles desde las cuales sus colegas pueden inspirarse y aprender. Se trata de valerse de un formato pedagógico amigable, flexible, despojado de protocolos, es decir la ronda y las narraciones dentro de ella.

Los docentes que comparten sus experiencias se disponen en una ronda para posibilitar la fluidez de la comunicación y el diálogo. La posición horizontal y

circular —sin mediación de asimetrías— posibilita a cada uno, en un tiempo acotado, ir tomando la palabra de manera sucesiva.

Como criterio de funcionamiento, se propone a continuación cierto orden o secuencia de cuestiones que deben narrar los y las participantes, al tiempo de tomar la palabra. A modo de ejemplo:

- **Primera ronda:** cada participante titula o pone nombre a la experiencia a narrar.
- **Segunda ronda:** pronuncia una frase para describirla.
- **Tercera ronda:** genera una lluvia de palabras inspiradoras, que ponga en evidencia el potencial de la experiencia elegida.
- **Cuarta ronda:** narra en términos breves y anecdóticos.
- **Quinta ronda:** nombra aprendizajes profundos que se desprenden de la experiencia.

Sugerencias

Las rondas de aprendizaje habilitan diferentes modos de funcionamiento. Pueden proponerse diversas opciones en la secuencia de trabajo, como por ejemplo: incluir producciones realizadas por los y las estudiantes o algún otro testimonio de la experiencia narrada por cada participante.

Pueden ser rondas más breves, que incluyan cinco ruedas de narraciones como en el ejemplo propuesto en el apartado anterior, o más extensas, incorporando otras ruedas para compartir distintos aspectos de las experiencias, por ejemplo: espacios de desarrollo, recursos utilizados, estrategias de enseñanza.

Es importante señalar que es posible diseñar y poner en práctica estas rondas de aprendizaje entre docentes de cada uno de los niveles del sistema educativo, así como en las diferentes modalidades. Sin duda alguna, las propuestas de enseñanza seleccionadas para su socialización entre pares, se vinculan con experiencias y/o prácticas que los y las docentes han desarrollado dentro de cada uno de los niveles y modalidades educativas respectivas. Esta propuesta, por las características de su formato, puede constituir una alternativa posible para desarrollar articulaciones interniveles,



entre docentes que pertenecen a diferentes niveles educativos de una misma institución educativa, o bien, de diferentes instituciones educativas.

Rescate de experiencias y prácticas valiosas. **Diario de viaje**

El diario de viaje constituye un recurso de gran valor pedagógico para el docente, ya que en él puede registrar aquellas experiencias y prácticas de enseñanza que han tenido mucha trascendencia —tanto en su historia personal, como en su desarrollo profesional docente—, desde una perspectiva metacognitiva⁵. Es un recurso personal, informal y con un alto componente afectivo, donde los docentes, a través de la narrativa pedagógica, documentan todos los aspectos de estas vivencias que consideran relevantes.

Con respecto a las formas de registro, pueden asumir fielmente el formato de diario, referenciando la fecha y hora de su inscripción, agregando luego las características de la experiencia o práctica en general; los detalles particulares que la hacen valiosa; frases que inspiran, interpelan, movilizan; dibujos y formas que enriquecen la narrativa; expresiones de los estudiantes; materiales y lecturas que inspiraron su diseño e implementación.

Este registro no sigue un protocolo formal respecto de la narrativa, sino que asume el formato de escritura propio de un diario personal, donde no sólo se rescata la experiencia a través de la escritura, sino que se recupera, en perspectiva metacognitiva, aquello que la convierte en significativa. De este

⁵ Entendemos a la metacognición como el conjunto de acciones orientadas a conocer las propias operaciones y procesos a través de los cuales un estudiante —docentes en este caso— aprende, para poder adaptar o cambiar aquello que se considere necesario cuando así lo requieran los objetivos de aprendizaje. Consiste en volver sobre lo aprendido y los diversos procesos de apropiación del saber. De esta manera, por medio de la metacognición, resulta posible un mayor desarrollo de la autonomía, promoviendo aprendizajes que no sólo tengan lugar en la vida escolar, sino más allá de ella. Aprendizajes que, al trascender el mero ecosistema escolar, permitan estimular los procesos de aprender a aprender (Osses Bustingorry y Jaramillo Mora, 2008).

modo, como parte de lo que se denomina pensamiento lateral⁶, esta escritura no sólo se vincula con la descripción de un resultado, sino más bien con la narración de una experiencia tal como fue vivida por su propio protagonista. (De Bono, 1986).

Por otra parte, el pensamiento lateral tiene mucho en común con la creatividad. Sin embargo, mientras esta última constituye, con excesiva frecuencia, sólo una descripción de resultados o ideas y propuestas que aguardan ser plasmadas, el pensamiento lateral incluye la descripción de un proceso en y desde la generación de ideas innovadoras.

Sugerencias

El diario de viaje puede emplearse como una modalidad de registro de experiencias valiosas dentro de las instituciones educativas. Así entendido, los y las docentes son los encargados de gestionar este recurso pedagógico como herramienta para atesorar allí sus propuestas y prácticas significativas. Este dispositivo puede luego circular por la institución para ser compartido entre pares, posibilitando, de esta manera, canales informales de aprendizaje. En este sentido, es posible destinar un espacio, dentro de las instituciones educativas, que no demande demasiados requerimientos de lugar ni de reglas de funcionamiento y cumpla la función de una “hemeroteca del docente”.

Resulta importante puntualizar que, tanto los diarios de viaje como las hemerotecas, son factibles de llevar a cabo entre docentes e instituciones de cada uno de los niveles del sistema educativo y en sus diferentes modalidades. En el caso del nivel Superior, puede constituirse en una potente herramienta pedagógica que se emplee como recurso didáctico para inspirar



⁶ Entendemos como pensamiento lateral aquel que no procura la generación de nuevas ideas mediante la desestimación de ideas anteriores, sino, más bien, la (re) estructuración de ideas e información disponible, desde ciertos criterios de perspicacia —teniendo en cuenta la clara visión interior de una temática o parte de ella—, para producir nuevas ideas e información, no con fines de ser memorizadas o guardadas, sino para aplicarlas en términos prácticos (De Bono, 1986).

y animar a futuros y futuras docentes en el diseño de propuestas de enseñanza innovadoras.

03.2 Trayectorias escolares estudiantiles

Encontrando tesoros escondidos. [Menú a la carta](#)

El título principal de este apartado hace referencia a la introducción, a través de un formato lúdico, de ecosistemas de aprendizaje en los que los estudiantes deben participar en la búsqueda de saberes escondidos en algún lugar, en algún espacio físico de la escuela, del aula o en sus mobiliarios, bajo el formato de búsqueda del tesoro. En este caso, el tesoro tiene la particularidad de tratarse de un conocimiento, un saber valioso o una curiosidad escondida, que sólo después de una venturosa búsqueda puede ser encontrada.

Esta exploración tiene como punto de partida una pregunta inicial para pensar, cuya respuesta es el tesoro que hay que buscar y hallar. De esta manera, se propone un primer acertijo a develar —al que le suceden varios otros—, como pistas que orientan la búsqueda de lugares o sitios posibles donde puede encontrarse el valioso tesoro escondido. En relación con estos acertijos, resulta importante que cada uno de ellos proponga las claves necesarias y suficientes —en término de desafíos— para encontrar el siguiente, hasta llegar así a descubrir el preciado tesoro.

El formato promueve modos divertidos y apasionados de búsqueda, que posibilitan el aprendizaje a través del juego, poniendo en valor el proceso mismo, el camino hacia el conocimiento, que no tiene por qué ser mustio y aburrido. Y, además, haciendo foco no solo en el aprendizaje, sino también en la pregunta inicial que orientó el proceso. El desafío es, como afirma Furman (18 de marzo de 2018), “transformar esas preguntas fácticas, esas preguntas muertas, en preguntas para pensar” (6m 20s), ya que “la pregunta es una puerta de entrada para aprender” (11m 23s).

Ahora bien, ¿por qué hablamos de menú a la carta? Como bien sabemos, todos tenemos inclinaciones y atracciones por saberes y/o curiosidades diferentes, que pertenecen a distintas áreas de conocimiento; de ahí que, para poder estimular el deseo de participar, en estas búsquedas de tesoros valiosos, se requiere habilitar circuitos diferenciados por temáticas de interés. Así tendremos, en simultáneo, búsquedas de tesoros valiosos en ciencias, arte, historia, matemática, música, deportes, curiosidades en general.

Otra posibilidad de implementación, puede darse a través de una temática que involucra un abordaje desde diferentes espacios curriculares y/o campos de conocimiento y formación, en cuyo caso el tesoro se caracterizaría por la mixtura de su contenido.

Resulta recomendable proponer búsquedas semanales o quincenales, y simultáneas —es decir, que incluyan temáticas de intereses variados—. Y el día que algún tesoro sea encontrado, permitir una gran celebración. En ese contexto, habilitar un espacio para que, quienes lo hayan descubierto, relaten al resto de sus compañeros y compañeras los detalles respecto del saber hallado, así como el camino que recorrieron —acertijos, pormenores de la búsqueda— para poder encontrarlo.

Sugerencias

El valor de esta propuesta se centra en la importancia del camino recorrido en la búsqueda del conocimiento, en el que se incluyen estrategias propias del campo lúdico que convierten a la exploración en una forma recreativa de aprendizaje, acompañada de instancias desafiantes.

Se sugiere ir rotando las áreas de interés en torno a las cuales se organizan las distintas búsquedas, de modo tal que puedan participar todos los y las estudiantes, cada vez que la temática sea atractiva y de su interés.

Por otra parte, es recomendable pensar y proponer preguntas llamativas y hasta provocadoras, en términos de retos que, efectivamente, generen motivaciones e inviten a la búsqueda. Pueden ser, tal vez, preguntas que desde la perspectiva adulta parecen hasta descabelladas, pero que, sin



embargo, suelen formar parte de las inquietudes que hormiguean en el mundo de niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Se sugiere, también, idear secuencias de acertijos interesantes, que el estudiante debe descifrar en pos de avanzar hacia el sitio siguiente, donde se enfrenta a un nuevo acertijo. Hasta que, finalmente, encuentra el tesoro escondido. Sin duda alguna, se recomienda que dichos acertijos puedan estar imbricados a cuestiones de interés propias de la temática en cuestión.

Esta propuesta puede ser desarrollada en todas las modalidades y niveles del sistema educativo: Inicial, Primario, Secundario y Superior. También es posible que participen en ella los y las docentes que pertenecen a áreas de conocimiento diferentes a las de los circuitos temáticos puestos en juego. Por ejemplo: que docentes de arte, participen de un circuito de búsqueda del tesoro de ciencias; los de ciencias, en circuitos temáticos de búsqueda de deportes y así sucesivamente.

Iguales y diferentes. El día D

La expresión “iguales y diferentes” hace referencia a aquellos rasgos comunes y constantes que comparten los estudiantes —y todos los seres humanos— por la propia condición de humanidad. Pero sin dejar de tener en cuenta que, por sobre esas igualdades, se edifican un conjunto de rasgos y características particulares, propias, personales, que hacen de cada uno de ellos —y de cada ser humano— una persona única y diferente. Existen variadas propuestas de enseñanza que promueven y fomentan entornos educativos heterogéneos, centrando la atención en la diversidad; entre ellas, aquellas propuestas que se incluyen dentro de la noción de aulas heterogéneas (Innovación, Des. Profesional y Tec. en Educación, 10 de abril 2017).

Sin embargo, resulta necesario incluir otras nuevas y variadas iniciativas, que frente a la fuerza de la gramática escolar⁷, generen entornos que reivindicquen la singularidad y las diferencias, fortaleciendo el autoconcepto y la autoestima como claves del desarrollo personal y pilares de la promoción y el desenvolvimiento de las habilidades sociales, tales como: empatía, asertividad, negociación, socialización, regulación emocional, respeto, entre otras fundamentales para la vida en sociedades cada vez más complejas.

De esa manera, El día D..., constituye un día especial, dentro de un año del calendario escolar, que corresponde a un estudiante en particular y de manera exclusiva: su día para ser reconocido y agasajado por sus pares y los demás integrantes de la institución educativa. El día D... procura superar la invisibilidad que suele generar el carácter colectivo y, en muchos casos, multitudinario de las instituciones educativas, que pueden llegar a generar presentes ausentes. O, en expresiones de Skliar (Portal @aprender - Entre Ríos, 1° de marzo de 2010):

Se ha universalizado el acceso a la enseñanza a nivel mundial de tal manera que la pregunta ya no es tanto, cómo hago para entrar a alguien, cómo hago para dejar pasar a alguien —a pesar de que sabemos que todavía es un problema y un dilema— sino qué hacemos una vez que estamos juntos [...] pensábamos que la presencia del otro ya era suficiente para iniciar un nuevo camino educativo, se trataba y se trata de la presencia del alguien hasta aquí ausente.

Ese día puede ser designado o escogido de diferentes maneras y en función de diversos criterios, ya sea a nivel de la institución educativa en su conjunto o dentro de cada aula en particular. Puede emplearse como criterio el cumpleaños de los y las estudiantes u otra fecha que, por razones personales, tenga cierta significatividad para cada uno en especial. Ese día —conocido y difundido a través de un gran cronograma institucional, que contenga la suma de cronogramas áulicos— es el día de Juan, de Marina o de Paula, por lo que, en algún momento de la jornada, se dispone de un tiempo para hacerle

⁷ Entendemos por gramática escolar al conjunto de reglas, normas y prácticas —explícitas en algunos casos e implícitas en otros—, que de algún modo organizan y regulan el día a día de las instituciones educativas y, por ende, la enseñanza y todas las tareas y acciones educativas (Tyack y Cuban, 2001).

un agasajo por medio de diferentes propuestas y actividades en las que cada uno pueda adquirir un lugar protagónico dentro de la vida escolar. Así, se busca convertir al espacio escolar en un escenario en el que también es posible disfrutar, junto a otros, de aquellas actividades que son sus preferidas.

Entre variadas opciones, puede proponerse un desayuno o merienda de bienvenida; un buzón de mensajes con notas de sus compañeros y amigos más cercanos, con buenos augurios, historias compartidas, momentos inolvidables, frases para la reflexión. Puede planificarse una galería fotográfica, alguna actividad específica vinculada a sus gustos o intereses, tales como cánticos, juegos al aire libre, montaje de una pequeña obra teatral, teatro de títeres, visita de ciertas personalidades del deporte, pequeñas excursiones o paseos recreativos, espacios musicales, algún espectáculo festivo.

Sugerencias

La relevancia de El día D... radica en el hecho de destacar el valor personal de cada estudiante, puesto en acto a través de una pequeña, pero sentida, celebración, donde la persona agasajada se convierte en protagonista del escenario escolar, haciendo de ese día, un día especial: su día. Esta propuesta permite superar el anonimato de muchos estudiantes dentro de la institución educativa, como ocurre también en otras instituciones sociales integradas por gran cantidad de miembros.

Para la selección del día en cuestión, se recomienda un alto grado de flexibilidad respecto de los criterios como así también de las formas de organización. Puede realizarse por sala, grado, curso. Para la selección del día, se pueden tener en cuenta las estaciones del año, o un día de la semana de preferencia, efemérides, etcétera.

Por otra parte, en relación con las actividades a desarrollar, se sugiere también flexibilidad y escucha, atendiendo intereses, necesidades, gustos o hasta preocupaciones e inquietudes de cada quien. Todo en pos de hacer de ese día, un momento único y memorable en sus historias personales.



En relación a las frecuencias de celebración de El día D..., esta puede variar y ajustarse en función de la cantidad de estudiantes que tenga cada institución educativa.

Respecto de las posibilidades de desarrollo dentro del sistema educativo, puede llevarse a cabo en los cuatro niveles: Inicial, Primario, Secundario y Superior; como así también en las diferentes modalidades. Es importante tener presente que los tipos de actividades y las propuestas de celebración deben contemplar las características propias de los y las estudiantes de cada nivel y modalidad.

Carpetas escolares personalizadas. Mi bitácora

Las carpetas escolares constituyen un importante dispositivo de alto valor pedagógico, que pueden proporcionar mayores beneficios, en relación con los aprendizajes de los y las estudiantes, si adquieren un enérgico y dinámico sesgo personal.

En virtud de lo previamente planteado, el nombre de bitácora, en lugar de carpeta escolar, va más allá de una mera expresión semántica, por cuanto tiene como propósito funciones prácticas. Es decir, en términos operativos, equiparables a las bitácoras de los barcos. En ellas, los navegantes colocan sus brújulas para orientar sus derroteros marítimos.

La bitácora propone disponer los trabajos, actividades y/o producciones escolares de los y las estudiantes en el centro de la escena pedagógica, despojando el carácter secundario y/o accesorio que muchas veces se asigna a la carpeta escolar. Se espera de estas bitácoras, que se configuren desde un formato dinámico, flexible, superador del formato tradicional —simplemente compartimentado en asignaturas y/o áreas de conocimiento— y que puedan incluirse otras secciones relevantes, nuevos criterios de uso y evaluación, y hasta la posibilidad de conformar bitácoras digitales.

Respecto de las nuevas secciones que puede contener una bitácora, se propone:

- **Mi perfil:** donde el estudiante pueda describirse, eligiendo una particular forma de presentación, que puede incluir datos personales que le interesen, sueños, gustos, proyectos, mejores amigos, preferencias.
- **Mi diario:** sección en la que se mencionan reflexiones más o menos estructuradas y con cierto grado de periodicidad sobre determinadas producciones, experiencias significativas, preocupaciones que el estudiante atraviesa. Se pueden incorporar también expectativas, frases que lo inspiran, dibujos representativos, estados de ánimo (estoy espléndido, estoy triste, estoy esperanzado), una selección fotográfica que refleje diferentes momentos vividos que, a nivel personal, contengan cierta significatividad especial para cada estudiante.
- **Mis trabajos:** apartado en el que, desde criterios personales, el estudiante puede seleccionar, incluir y explicitar, determinadas producciones, por ejemplo, aquello que considera su mejor trabajo y que le genera orgullo, fundamentando el por qué. Asimismo, puede referirse a alguna producción que le implicó grandes dificultades y desafíos de realización, pero, a su vez, le permite dar cuenta de haber superado una instancia compleja y decisiva que devino en nuevos aprendizajes.
- **Reconocimientos o sugerencias:** en este caso, se trata de un apartado destinado al docente donde, con determinada regularidad, comparte apreciaciones respecto de aspectos positivos propios de las producciones o desempeños áulicos de cada estudiante. O bien, ciertas sugerencias para mejorar determinados aspectos de sus trabajos, actividades, intervenciones áulicas u otros.

Sugerencias

La importancia de la bitácora radica en las variadas posibilidades que ofrece para promover el sentimiento de realización, la toma de decisiones que permite a los y las estudiantes el ejercicio de libertad con ciertos grados de autonomía. Se trata de exponer no solo aquello que sabe, sino de reflexionar en torno a lo que ha aprendido, al proceso de apropiación, los desafíos



atravesados, favoreciendo procesos de metacognición, más que de autoevaluación. Y emulando, de esta manera, el aprendizaje personalizado (OEI-UNESCO, 2017)⁸.

Dentro del apartado reservado al docente (Reconocimientos o sugerencias) y, sobre todo, en las bitácoras de nivel Primario y Secundario, pueden incluirse interrogantes para que los y las estudiantes respondan, reforzando, de esta manera, ese sentido pedagógico que se pretende asignarle. Entre esos interrogantes podrían incluirse, a título ilustrativo: ¿cuánto sabías sobre el tema antes de que lo viéramos en clase? ¿Qué proceso o qué pasos seguiste para hacer este trabajo/producción? ¿Ya habías hecho algún trabajo parecido (en algún momento de este año, en algún curso/año escolar anterior o fuera de la escuela)? ¿Qué cosas te parece que necesitás mejorar? ¿Qué problemas/desafíos se te presentaron al realizar este trabajo/producción?, ¿de qué manera los resolviste? ¿Hay alguna historia personal reflejada en este trabajo/producción? ¿Qué partes te gustan más?, ¿cuáles te gustan menos?, ¿por qué? ¿Qué fue lo que más disfrutaste al hacer este trabajo/producción? ¿Qué aspectos del proceso o del resultado alcanzado son aquellos que, especialmente, considerás más satisfactorios, o menos satisfactorios? (OEI-UNESCO, 2017).

⁸ Se entiende por aprendizaje personalizado a aquel que pone a los y las estudiantes en el centro de todas las escenas educativas de enseñanza, con el propósito no solo de transmitir nuevos saberes, contenidos, sino de asegurarse de que estos hayan sido comprendidos, en términos de lo que hemos denominado aprendizajes profundos, que permiten avanzar hacia las etapas siguientes en los procesos de aprender (OEI-UNESCO, 2017).



04

Palabras para
alimentar
la **reflexión**



 04.

Palabras para alimentar la reflexión



Llegando al final de este tramo, recorriendo las últimas palabras, las últimas letras, esperamos que uno de los propósitos que constituye el eje sagital de este documento haya podido, en alguna medida, generar condiciones que permitan insuflar espíritu de innovación, como punto de partida para pensar, hablar y desarrollar propuestas innovadoras. Sin embargo, como ya mencionamos, lejos estamos de pensar en las IE como una moda pedagógica con un fin en sí misma.

Las IE pueden ser aquellos puentes o caminos que generen en los y las estudiantes el deseo y la pasión por el aprendizaje de nuevos saberes —independientemente de los entornos educativos en cuestión—. De alguna manera, entender los procesos de aprender como transcurso constantes, inacabados, siempre inconclusos, que despierten ese deseo de ir siempre por más; algo así como la concepción de aprendizaje introducida en el campo educativo de la mano de los procesos de gamificación —también denominados de ludificación— que promueven el esfuerzo, estimulan la motivación, desarrollan la posibilidad de estrategias y aprendizajes

colaborativos. Pero, por sobre todo, el deseo de avanzar hacia nuevos desafíos, superando los propios límites⁹.

Estas palabras, para alimentar la reflexión no constituyen un cierre, sino una apertura para nuevas ideas y nuevas palabras, escritas en las instituciones educativas, en las aulas. A partir de ellas, esperamos que surjan variadas propuestas innovadoras que confirmen a los y las estudiantes como auténticos personajes protagónicos de los entornos de aprendizaje. Es decir, que puedan adquirir nuevos saberes con niveles cada vez más profundos de comprensión. Entendemos que esta es una de las perspectivas que permite avanzar hacia niveles superiores en los procesos de construcción de una institución con mayor justicia educativa frente a un futuro desafiante, como el que Aldous Huxley vaticinó. Un futuro que lejos de ser una alucinación de ensueños, entelequia, llegó y se instaló para quedarse. “Esta revolución realmente revolucionaria, deberá lograrse no en el mundo externo, sino en las almas y en la carne de los seres humanos” (2014, p. 4).

Pronto volvemos a aprender en el **Documento III. Contexto**, para continuar pensando juntos en nuevas propuestas de IE que permitan encontrar lo extraordinario en lo cotidiano.

⁹ Nasheli (2015) explica que la gamificación consiste en tomar y utilizar ciertos elementos propios del juego, para llevarlos a contextos no lúdicos, como por ejemplo el aula u otros entornos de aprendizaje. En el campo de la enseñanza el eje o motor central es el saber que desea ser enseñado. Sin embargo, sus lógicas potencian la motivación constante, la generación de ambientes de confianza; promueven la perseverancia y la participación permanente, convirtiendo a las actividades monótonas, no solo en divertidas, sino en interesantes.



05

Bibliografía



05.

Bibliografía



Córdoba. Ministerio de Educación. (2014a). *Prioridades pedagógicas* (2014-2015). Disponible en <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Prioridades/Prioridades-2014-2015.pdf>

Córdoba. Ministerio de Educación. (2014b). *Mejora de los aprendizajes de lengua, matemática y ciencias. Conceptos claves. Una propuesta desde el desarrollo de capacidades.* Disponible en https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Prioridades/fas_9_lengua.pdf

Córdoba. Ministerio de Educación. (2016a). *Los transversales como dispositivos de articulación de aprendizajes en la educación obligatoria y modalidades.* <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/Transversales2016.pdf>

Córdoba. Ministerio de Educación. (2016b). *Transversales.* Infografía. Disponible en

<https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/documentos/transversales.pdf>

Córdoba. Ministerio de Educación. (2011-2020). *Diseños y propuestas curriculares 2011 - 2020. Documentos de actualización curricular.* <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/DPCurriculares-v2.php>

Córdoba. Ministerio de Educación. (2023). *La Escuela Posible: consolida logros y emprende la mejora.* Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1JMZT5Pw2QfuZrmI6Stme18KxkYKHXTD6/view>

Córdoba. Ministerio de Educación. (2024). *Plan de Desarrollo Educativo Provincial 2024-2027.* Disponible en <https://www.cba.gov.ar/wp-content/uploads/2024/05/Documento-Plan-de-Desarrollo-Educativo-Provincial-2024-2027.pdf>

Córdoba. Ministerio de Educación. (2024). *Presentación Plan de Desarrollo Educativo Provincial 2024-2027.* Disponible en https://drive.google.com/file/d/1ijdy2KdFHHH2_IDJTT4f96Nwdb7f19Ze/view

De Bono, E. (1986). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad.* Paidós Plural.

Gardner, H. (2011). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica.* Paidós Iberia.

Huxley, A. (2014). *Un mundo feliz.* Ediciones del sindicato nacional de trabajadores del INFONAVIT.

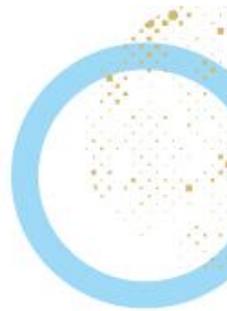
- Innovación, Des. Profesional y Tec. en Educación (10 de abril, 2017). *El enfoque: Diversidad y Aulas Heterogéneas*. [Archivo de video]. YouTube. Disponible en <https://www.youtube.com/@innovaciondesarrolloytec>.
- Krylov, I. (2011). El cisne, el bagre y el cangrejo. En AA. VV., *Las mejores fábulas de todos los tiempos*. Amerrisque.
- Marton, F. y Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning. I. Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46, 4-11.
- Monterroso, A. (1998). *La oveja negra y demás fábulas*. Alfaguara.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO. Santillana.
- Nasheli (2015). ¿Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases? En *Hipertextual*. Disponible en <https://hipertextual.com/2015/01/que-es-gamificacion>
- OIE-UNESCO (2017). *Herramientas de formación para el desarrollo curricular. Aprendizaje personalizado*. OIE-UNESCO. Disponible en https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000222796_spa
- Osses Bustingorry, S. y Jaramillo Mora, S. (2008). Metacognición: un camino para aprender a aprender. *Estudios Pedagógicos*, XXXIV(1), 187-197. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173514135011.pdf>
- Portal @prender - Entre Ríos (1° de marzo de 2010). *Skliar | Estar juntos*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5rPEZhEObzI>
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española. 23^{era} edición*. [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es>

TEDx Talks. (4 de mayo de 2015). *Preguntas para pensar. Melina Furman.*

[Archivo de video]. YouTube. Disponible en

<https://www.youtube.com/watch?v=LFB9WJeBCdA>

Tyack, D. y Cuban, L. (2001). *En busca de la utopía. Un siglo de reformas de las escuelas públicas.* Fondo de Cultura Económica.



Gobierno de la Provincia de Córdoba. Ministerio de Educación.



Autora: María Belén Barrionuevo Vidal

Diseño gráfico y corrección literaria por el ISEP
(Instituto Superior de Estudios Pedagógicos)

Febrero 2025



Autoridades

Martín Llaryora | Gobernador

Myriam Prunotto | Vicegobernadora

Horacio Ademar Ferreyra | Ministro de Educación

Luis Sebastián Franchi | Secretario de Educación

Gabriela Cristina Peretti | Secretaria de Innovación, Desarrollo
Profesional y Tecnologías en Educación

Nora Esther Bedano | Secretaria de Coordinación Territorial

Claudia Amelia Maine | Subsecretaria de Fortalecimiento
Institucional

Lucía Escalera | Subsecretaria de Administración

 **Colección
innova**