



IE

**INNOVACIONES
EDUCATIVAS**

*...que encuentran lo **extraordinario**
en lo **cotidiano***

**DOC.
N° I**

SENTIDO

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

ÍNDICE DE CONTENIDO

1.	La brújula que orienta las IE para encontrar lo extraordinario en lo cotidiano	pág.4
2.	Prácticas de enseñanza	pág.5
	RONDAS DE APRENDIZAJE	
	<i>Hagamos una ronda</i>	pág.5
	Sugerencias	pág.6
	RESCATE DE EXPERIENCIAS Y PRÁCTICAS VALIOSAS	
	<i>Diario de viaje</i>	pág.7
	Sugerencias	pág.8
3.	Currículum y saberes	pág.8
	CRANEANDO JUNTOS	
	<i>Eureka</i>	pág.8
	Sugerencias	pág.10
	ENCONTRANDO TESOROS ESCONDIDOS	
	<i>Menú a la carta</i>	pág.10
	Sugerencias	pág.12
4.	Trayectorias de los estudiantes	pág.12
	IGUALES Y DIFERENTES	
	<i>El día D...</i>	pág.12
	Sugerencias	pág.14
	CARPETAS ESCOLARES PERSONALIZADAS	
	<i>Mi bitácora</i>	pág.15
	Sugerencias	pág.16
5.	Palabras para alimentar la reflexión	pág.17
6.	Bibliografía y Referencias	pág.19

EL CISNE, EL BAGRE Y EL CANGREJO

Un cisne, un bagre 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 bagre para el agua. Quién de ellos es culpable, quién no lo es, no nos toca juzgar. Sólo que el carro todavía está allá.

(Andreievich 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...

Morín, 1999

1. La brújula que orienta las IE para encontrar lo extraordinario en lo cotidiano

Para iniciar el recorrido al cual invitáramos en el documento de Presentación de esta Colección, nos interesa recuperar breve y gráficamente las 7 (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 las propuestas con cariz innovador, en virtud del marco pedagógico establecido por los *Lineamientos de la política educativa de la Provincia de Córdoba, 2016-2019*¹.



Fig. 1. Las siete razones que orientan las IE.

¹ Disponible en <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/PNFP/MaterialesCba/2016/Lineamientos-de-la-politica-ed-2016-2019.pdf>

En este segundo documento proponemos IE agrupadas en torno al **eje Sentido** y sus dimensiones: las **prácticas de enseñanza**, el **currículum y los saberes** y las **trayectorias de los estudiantes**.

A continuación, presentamos.

- a) Propuestas que tienen como destinatarios directos a los docentes, lo cual no invalida la posibilidad de que luego puedan ser implementadas con sus estudiantes, en versiones adecuadas a los propósitos y objetivos que se pretendan alcanzar.
 - RONDAS DE APRENDIZAJES: *Hagamos una ronda.*
 - RESCATE DE EXPERIENCIAS Y PRÁCTICAS VALIOSAS: *Diario de viaje.*
 - CRANEANDO JUNTOS: *Eureka.*
- b) Propuestas directamente pensadas para los estudiantes.
 - ENCONTRANDO TESOROS ESCONDIDOS: *Menú a la carta.*
 - IGUALES Y DIFERENTES: *El día D...*
 - CARPETAS ESCOLARES PERSONALIZADAS: *Mi bitácora.*

2. Prácticas de enseñanza

RONDAS DE APRENDIZAJES

Hagamos una ronda

Las rondas de aprendizajes son propuestas valiosas porque permiten generar, al interior de las instituciones educativas, espacios informales de aprendizajes entre pares², a través de los cuales puedan poner en palabras aquellas experiencias, prácticas y/o pequeñas propuestas educativas valiosas a partir de las cuales todos los docentes tengan la posibilidad de inspirarse y aprender,

² Tal como lo anticipáramos en el documento de Presentación, la inclusión de una propuesta en relación con determinado eje y/o dimensión no invalida vínculos posibles con otro/a. Así, la propuesta *Hagamos una ronda* también se relaciona con la dimensión del *desarrollo profesional docente*, del eje *Evolución*.

valiéndose de un formato pedagógico amigable, flexible, despojado de protocolos: la ronda, y la narración dentro de ella.

Los docentes que compartirán 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, y en un tiempo acotado, ir tomando la palabra de manera sucesiva, estableciendo como criterio de funcionamiento cierto orden o secuencia de cuestiones que deberán narrar los participantes al momento de tomar la palabra. Así, por ejemplo:

- **Primera ronda:** cada uno titula o pone nombre a la experiencia que narrará.
- **Segunda ronda:** cada miembro pronuncia una frase para describir la experiencia.
- **Tercera ronda:** se genera una lluvia de palabras inspiradoras, que identificarán el potencial de la experiencia.
- **Cuarta ronda:** se narra la experiencia en términos breves y anecdóticos.
- **Quinta ronda:** se nombran aprendizajes profundos que la experiencia posibilitó.

Sugerencias

Las rondas de aprendizaje permiten diferentes criterios de funcionamiento. Pueden proponerse otras opciones; por ejemplo, incluir en una de las ruedas producciones realizadas por los estudiantes, o algún otro testimonio de la experiencia narrada por cada participante de la ronda.



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

Es importante señalar que es posible el diseño y la puesta en práctica de las rondas de aprendizaje entre docentes de cada uno de los niveles obligatorios del sistema educativo y las distintas modalidades. Sin duda alguna, las propuestas de enseñanza que se seleccionen para su socialización entre pares tendrán que ver con experiencias y/o prácticas que los docentes hayan desarrollado dentro de cada uno de los niveles y modalidades educativas respectivas³.

RESCATE DE EXPERIENCIAS Y PRÁCTICAS VALIOSAS

*Diario de viaje*⁴

El diario de viaje constituye un recurso de mucho valor para el docente; en él puede registrar aquellas experiencias y prácticas de enseñanza que han tenido mucha trascendencia, tanto en su historia personal, como profesional docente, desde una perspectiva metacognitiva⁵. Constituye un recurso personal, informal y con un alto componente afectivo, en el que los docentes, en modo narrativo, documentan todos los aspectos de estas vivencias que consideran relevantes. Pueden contener, en formato de diario, la fecha y hora de su registro, características de la/s experiencia/s o práctica/s en general, detalles particulares que la/s convierte/n en valiosa/s, frases que inspiran, interpelan y movilizan; dibujos y formas que enriquecen la narrativa, expresiones de estudiantes, entre otras.

El registro no sigue un protocolo formal de narración, sino que asume el formato de escritura de un diario personal, donde no sólo se rescata la experiencia y/o práctica a través de la escritura, sino que se recupera, en perspectiva metacognitiva, aquello que la convirtió en valiosa. De este modo, como parte de lo que se denomina pensamiento lateral, no sólo se vincula con la descripción de un resultado, sino con la narración del proceso de su propio protagonista en

³ 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 de diferentes instituciones educativas.

⁴ Esta propuesta también se relaciona con la dimensión del *desarrollo profesional docente*, del eje *Evolución*.

⁵ Entenderemos a la metacognición como el conjunto de acciones orientadas a conocer las propias operaciones y procesos a través de los cuales un estudiante aprende para poder adaptarlos, o cambiarlos, cuando así lo requieran los objetivos de aprendizaje. Por medio de ella, es 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 espacio escolar, permitan estimular los procesos de aprender a aprender (Osses Bustingorry y Jaramillo Mora, 2008).

relación con la vivencia⁶. El pensamiento lateral tiene mucho en común con la creatividad, pero mientras esta última constituye, con excesiva frecuencia, sólo una descripción de resultados, el pensamiento lateral incluye la descripción de un proceso en 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, de manera tal que los docentes puedan llevar este recurso como herramienta para el rescate de sus experiencias y prácticas decisivas que luego circularán por la institución, para ser compartidas entre pares, posibilitando canales informales de aprendizajes. Dentro de las instituciones educativas puede destinarse un espacio que no demande demasiados requerimientos ni de lugar, ni de reglas de funcionamiento, que cumpla la función de una “diaroteca del docente”.



Es importante puntualizar que son posibles tanto los diarios de viaje como las diariotecas entre docentes e instituciones de cada uno de los niveles del sistema educativo y en sus diferentes modalidades.

3. Currículum y saberes

CRANEANDO JUNTOS

Eureka

La expresión *cranear*⁷ juntos implica, en este caso, 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 maneras diferentes, y por ende personales, de resolver una misma consigna. Lo que se ofrece es la posibilidad de ser enfocada, a

⁶ Véase De Bono, 1986.

⁷ Según el diccionario de la RAE, el término *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.

su vez, desde las inteligencias múltiples (en adelante IM)⁸, para –de esta manera-, poder promover una cultura más consciente de las formas predominantes de aprendizaje de cada uno. De ahí el nombre **Eureka** –“lo encontré...”- para hacer referencia a la posibilidad de identificación de aquellas formas de inteligencia que predominan en cada estudiante⁹. Se trata de brindar oportunidades que habiliten no sólo modos diferentes de abordar situaciones-problemas de aprendizajes, sino de explorar y encontrar – ¡Eureka! - la mejor manera de comunicar el / los aprendizaje (s) logrado (s), según la teoría de las IM (Gardner, 2011).

Debido a lo referido anteriormente, uno de los modos propicios de promover estos entornos de enseñanza y aprendizaje es el propio involucramiento como protagonistas y parte de ellos. Es decir, los docentes aprendiendo juntos, pero a la vez, haciendo juntos. La idea es que “*craneando juntos*” puedan participar del diseño de situaciones y entornos ricos de aprendizajes, novedosos, desafiantes, en los que ellos mismos se vean involucrados como estudiantes y puedan, desde sus capacidades y formas predominantes de aprender y comprender, encontrar el o los modos particulares de comunicar aquello que han logrado, aprendido y, por lo tanto, comprendido.

Se espera, por ende, que puedan iniciar el desarrollo de esta propuesta a través de consignas sencillas, que involucren temáticas generales, de interés, que formen parte del diseño curricular de las áreas de formación profesional de los participantes pero, fundamentalmente, desde un esbozo 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. Pueden proponerse, como ejes temáticos de estos entornos, cuestiones vinculadas con los transversales¹⁰, tales como *Sexualidad Integral, Convivencia, Ambiente, Derechos Humanos, Violencia de Género, Medios y Tecnologías de la Información y la Comunicación*, entre otros¹¹.

⁸ La teoría de las IM presenta, entre algunas de sus características centrales, la pluralización del concepto tradicional de inteligencia. Ésta se presenta como una combinación de capacidades y habilidades que posibilita a las personas resolver problemas, o bien la elaboración de un producto cultural. En el primer caso, pueden ir desde un movimiento clave de una pieza de ajedrez, en el marco de un partido, a remendar una prenda. Respecto de la elaboración de un producto cultural, puede incluir desde la composición de una pieza musical, una campaña política exitosa, hasta 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).

⁹ Expresión que proviene del griego *εὕρηκα/ηὕρηκα*, traducido a nuestra lengua como *hallar*. “Cuando se halla o se descubre algo que se busca con afán” (DRAE, 2014). Palabra cuyo empleo se atribuye al matemático griego Arquímedes, cuando logró determinar el volumen de una corona y, por tanto, su densidad.

¹⁰ Véase *Los transversales como dispositivos de articulación de aprendizajes en la educación obligatoria y modalidades* (Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación, 2016).

¹¹ Véase *Infografías Transversales* (Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación, 2016/ b). Disponibles en <http://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/DPCurriculares-v2.php?opt=opc5>

Una vez propuesta la consigna, el grupo de docentes procurará comprender la situación que se plantea, para ser resuelta y comunicada a partir de aquellas formas de inteligencia más desarrolladas. Así, algunos resolverán y socializarán sus resultados a través de una producción escrita, como por ejemplo un ensayo –inteligencia lingüística–; otros, por medio de una pieza musical – inteligencia musical–; otros, por medio de una representación coreográfica de una danza –inteligencia cinética corporal–, y así sucesivamente según la inteligencia predominante de cada docente participante.

Sugerencias

Como ya se expresara, la importancia de *Eureka* radica en que cada docente participante encuentre aquellas habilidades y capacidades con las que encuentra mayor grado de identificación y pueda explotarlas en su máximo potencial. Para ello, se sugiere poner énfasis no en la solución o respuesta a la consigna propuesta, sino al modo o forma en que ésta se comunica (socializa).



Asimismo, la propuesta de “cranear juntos” encuentra un espacio de posibilidad en los tres niveles del sistema educativo que venimos mencionando: Inicial, Primario y Secundario, 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 tópicos transversales que se realice en cada nivel y/o modalidad. Esto es importante de ser tenido en cuenta por cuanto las propuestas a trabajar, por parte de los docentes, serían dispositivos inspiradores para futuras propuestas a desarrollar con sus propios estudiantes.

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 escenarios de aprendizaje donde los estudiantes pueden –bajo el formato de la búsqueda del tesoro– lanzarse a la búsqueda de saberes escondidos en algún lugar, espacio físico de la escuela,

del aula, o en sus mobiliarios. En este caso, el tesoro tiene la particularidad de tratarse de un conocimiento, saber valioso o elemento curioso que se encuentra escondido y solo después de una venturosa búsqueda puede ser encontrado.

La búsqueda tiene como punto de partida una pregunta inicial –cuya respuesta es el tesoro que hay que buscar y hallar- y un primer acertijo a develar –al que le sucederán varios otros- como pistas que orientarán la búsqueda de lugares o sitios posibles donde puede encontrarse el valioso tesoro escondido. Con relación a estos acertijos, es importante que cada uno de ellos proponga las claves necesarias y suficientes para encontrar el siguiente, hasta llegar así al encuentro del tesoro.

El formato promueve formas divertidas y apasionantes de búsqueda que posibilitan el aprendizaje a través del juego, poniendo en valor el proceso mismo, el camino de búsqueda del conocimiento, que no tiene por qué ser un proceso aburrido. Se apuesta así no sólo al saber que, sin duda alguna, habrá de hallarse, sino también a la pregunta que estimula la búsqueda. “Transformar esas preguntas fácticas, esas preguntas muertas, en preguntas para pensar [...] la pregunta es una puerta de entrada para aprender” (Furman, 2015).

¿Por qué se trata de un 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 de búsquedas por temáticas de interés. Así tendremos, en simultáneo, búsquedas de tesoros valiosos en ciencias, arte, historia, matemática, música, deportes, entre otros ámbitos. Otra posibilidad de implementación tendría lugar a través de una temática que involucre un abordaje desde diferentes campos de conocimiento/ formación o espacios curriculares, en cuyo caso el tesoro se caracterizaría por la mixtura de su contenido.

Es recomendable proponer búsquedas semanales, o quincenales, y como ya se señalara, simultáneas – es decir, que incluyan temáticas variadas -. El día que algún tesoro sea encontrado se permitirá una gran celebración y, en ese contexto, el o los estudiantes descubridores comunicarán a sus compañeros ese saber hallado y describirán el camino que recorrieron (acertijo tras acertijo) para poder encontrarlo.

Sugerencias

El valor de esta propuesta se centra en la importancia del camino de búsqueda del conocimiento, incluyendo estrategias propias del campo lúdico que conviertan 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 organicen búsquedas de tesoros, de modo tal que puedan participar todos los 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 de un adulto podrían parecer hasta descabelladas, pero que, sin embargo, suelen formar parte de las inquietudes que “hormigean” en el mundo de niños, adolescentes y jóvenes.

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

4. Trayectorias de los estudiantes

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 que contemplan y habilitan la atención a la diversidad; entre ellas, aquellas que se incluyen dentro de la gestión de aulas heterogéneas (Anijovich, Cancio y Beech, 2017). Sin embargo, resulta necesario incluir otras nuevas y variadas iniciativas que, frente a la fuerza de la *gramática escolar*¹², generen entornos que reivindiquen la singularidad y las diferencias como valores, fortaleciendo el autoconcepto y la autoestima en tanto claves del desarrollo personal y pilares de la promoción y el desenvolvimiento de las habilidades sociales y emocionales, tales como: la empatía, la asertividad, la negociación, la socialización, la regulación emocional, el respeto, entre otras. Todas ellas, fundamentales hoy para la vida en sociedades cada vez más complejas.

De esa manera, *el día D...* es un día especial dentro de un año del calendario escolar, un día que corresponde a un estudiante, en particular, y de manera exclusiva; *su día*, para ser reconocido y agasajado por sus pares y demás integrantes de la institución educativa. *El día D...* procura superar la invisibilidad que suele generar el carácter colectivo –y hasta muchas veces multitudinario- de las instituciones educativas, que pueden llegar a generar presentes ausentes, o en expresiones de Skliar (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 de diferentes maneras y en función de diferentes criterios, ya sea a nivel de la institución educativa, en su conjunto, o dentro de cada aula, en particular. Puede

¹² 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).

tomarse como criterio el cumpleaños de los estudiantes u otra fecha que, por razones personales, tenga cierta significatividad para cada uno en especial.

Ese *día D...* -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 esa jornada, se dispone de un tiempo para agasajarlo/a por medio de diferentes propuestas y actividades en las que cada uno pueda ocupar un lugar protagónico dentro de la vida escolar. Así, se trata de convertir al espacio escolar en un escenario en el que también es posible disfrutar, junto a otros, de las actividades preferidas.

Entre las propuestas, puede desarrollarse un desayuno o merienda de bienvenida; un buzón de mensajes, con notas de sus compañeros, amigos íntimos, con buenos augurios, historias compartidas, momentos inolvidables, frases para la reflexión; una galería fotográfica, alguna actividad específica vinculada con 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, entre otras posibilidades.

Sugerencias

La importancia del *día D...* es destacar el valor personal de cada uno, puesto en acto a través de una pequeña, pero sentida, celebración en la que el agasajado/a se convierte en el/la protagonista del escenario escolar, haciendo de ese día un día especial...su día. Esta propuesta permite superar el anonimato de los estudiantes dentro de la escuela, como ocurre también en otras instituciones sociales integradas por muchos miembros.



Se recomienda un alto grado de flexibilidad tanto en los criterios de selección de ese día, por parte de los estudiantes, como en las formas de organización, ya sea por sala, grado, curso; y también en la selección del día, teniendo en cuenta estaciones del año, o el día de la semana preferido, efemérides, etcétera. Por otra parte, las mismas sugerencias anteriores se proponen en relación con las actividades que puedan presentarse, teniendo en cuenta los intereses,

necesidades, gustos o hasta preocupaciones o inquietudes de cada quien, que permitan hacer de ese día un momento único y memorable en sus historias personales. Con relación a la frecuencia de celebración del *día D...* variará en función de la cantidad de estudiantes que tenga cada institución educativa.

Respecto de las posibilidades de desarrollo dentro del sistema educativo, puede proponerse en los tres niveles –Inicial, Primario y Secundario- como así también en las diferentes modalidades, considerando que los tipos de actividades y las propuestas de celebración considerarán las características propias de los respectivos estudiantes.

CARPETAS ESCOLARES PERSONALIZADAS

Mi bitácora

Las carpetas escolares constituyen un dispositivo de alto valor pedagógico, que podrían proporcionar mayores beneficios, en perspectiva de los aprendizajes de los estudiantes, si se las dota de un enérgico y dinámico sesgo personal. El nombre bitácora, en lugar de carpeta escolar, va más allá de una mera designación semántica, por cuanto tiene como propósito funciones prácticas, en términos operativos, equiparables a las bitácoras de los barcos. En ellas, los navegantes colocan sus brújulas para orientar sus derroteros marítimos. En nuestro caso, la bitácora propone disponer los trabajos, actividades y/o producciones escolares de los estudiantes en el centro de la escena pedagógica, despojándolos del carácter secundario y/o accesorio que muchas veces se asigna a la carpeta escolar.

Se espera que las bitácoras se configuren desde un formato dinámico, flexible, superador del formato tradicional –simplemente compartimentado en asignaturas y/o espacios curriculares- y que puedan incluirse otras secciones relevantes, nuevos criterios de uso y evaluación y, hasta lo posibilidad de conformar bitácoras digitales.

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

- **Mi perfil**, donde el estudiante pueda presentarse, incluir datos personales que le interesen, sueños, gustos, proyectos, nombre de sus mejores amigos, preferencias, entre otros.
- **Mi diario**, donde se incluyan reflexiones más o menos estructuradas y con cierto grado de periodicidad sobre determinadas producciones, experiencias significativas, preocupaciones que lo atraviesan, expectativas, frases que lo inspiran, dibujos representativos, estados de ánimo (*estoy espléndido/a, estoy triste, estoy esperanzado/a* entre otros). Podría incluirse, también, una selección fotográfica que refleje diferentes momentos vividos que, a nivel personal, tengan cierta significatividad especial para cada estudiante.
- **Mis trabajos**, donde –según criterios personales– pueda seleccionar e incorporar determinadas producciones –incluyendo la fundamentación de tal elección–. Por ejemplo, el que considera su mejor trabajo y que le reportó orgullo, y por qué; el que le implicó mayores dificultades de realización, pero significa haber superado una instancia compleja y decisiva, entre otros.
- **Reconocimientos o sugerencias**, como apartado destinado al docente donde, con determinada regularidad, éste explice apreciaciones de aspectos positivos en las producciones o desempeños áulicos de cada estudiante. O bien, ciertas sugerencias para mejorar determinados aspectos en sus trabajos, actividades, intervenciones áulicas u otros aspectos.

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 estudiantes el ejercicio de libertad con ciertos grados de



autonomía, el exponer no sólo aquello que sabe, sino también reflexionar en torno a lo que ha aprendido. Con esto se favorecen procesos de metacognición más que de autoevaluación, y se emula el aprendizaje personalizado (OEI-UNESCO, 2017)¹³.

Dentro del apartado reservado al docente - *Reconocimientos o sugerencias*- y, sobre todo, en las carpetas de estudiantes de Nivel Primario y Secundario pueden incluirse interrogantes para que ellos respondan, reforzando de esta manera ese sentido pedagógico que se pretende asignarle a la bitácora. Algunos de esos interrogantes podrían ser, 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? ¿Ya habías hecho algún trabajo parecido? (en algún momento de este año, en algún curso escolar anterior o fuera de la escuela) ¿Qué cosas te parece que necesitas mejorar? ¿Qué problemas se te presentaron al realizar este trabajo? ¿De qué manera los resolviste? ¿Hay alguna historia personal reflejada en este trabajo? ¿Qué partes te gustan más? ¿Cuáles te gustan menos? ¿Por qué? ¿Qué fue lo que más disfrutaste al hacer este trabajo? ¿Qué aspectos del proceso, o del resultado alcanzado fueron los que consideras más satisfactorios, o menos satisfactorios?* (OEI-UNESCO, 2017).

5. Palabras para alimentar la reflexión

Al llegar al final de este tramo, esperamos que se haya alcanzado uno de los propósitos que constituyó el eje central de este documento: generar condiciones que permitan insuflar espíritu de innovación, como punto de partida para pensar, hablar y desarrollar propuestas innovadoras. Sin embargo, como ya subrayáramos, lejos estamos de pensar en las IE como una moda pedagógica que tiene un fin en sí misma.

Las IE pueden ser aquellos puentes o caminos que generen en los estudiantes el deseo de y la pasión por el aprendizaje de nuevos saberes – independientemente de los entornos educativos de que se trate-. Procesos inacabados, siempre inconclusos, que despierten ese deseo de ir siempre por más. Algo así como la concepción de aprendizaje incorporada en el campo

¹³ Se entiende por aprendizaje personalizado aquel que pone a los estudiantes en el centro de todas las escenas educativas de enseñanza, con el propósito no sólo de transmitirle nuevos contenidos sino de asegurarse que los mismos 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).

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 límites¹⁴.

Estas palabras para la alimentar la reflexión no constituyen un cierre, sino una apertura para nuevas ideas y nuevas palabras, que serán escritas en las escuelas, en las aulas, mediante la generación de variadas propuestas innovadoras que confirmen a los estudiantes como auténticos personajes protagónicos de los entornos de aprendizaje para que, desde ese lugar, puedan apropiarse de nuevos saberes con niveles, cada vez, más profundos de comprensión. Entendemos que ésta es una de las perspectivas que permite avanzar en los procesos de construcción de una escuela con mayor justicia educativa frente a un futuro desafiante, como el que Huxley vaticinó y que lejos de ser una alucinación de ensueños 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).

Volveremos a encontrarlos en el **Documento II: Contexto**, para juntos continuar pensando en nuevas propuestas de IE que permitan encontrar lo extraordinario en lo cotidiano.

¹⁴ 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. 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, convirtiendo las actividades monótonas no sólo en divertidas, sino también en interesantes.

6. Bibliografía y otros materiales consultados

- Andreievich Krylov, I. (2011). El cisne, el bagre y el cangrejo. En Autores varios. *Las mejores fábulas de todos los tiempos* (p.70). Managua: Amerrisque.
- Anijovinch, R., Cancio, C. y Beech, J. (2017, mayo). *¿Cómo enseñar en un aula heterogénea?* INFODTIC. Recuperado el 14 de mayo de 2017 de <https://youtu.be/W1dSEPhOOps>
- De Bono, E. (1986). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Buenos Aires: Paidós Plural. Recuperado el 5 de junio de 2019, de <http://www.holista.es/spip/IMG/pdf/El-Pensamiento-Lateral.pdf>
- Furman, M. (2015, marzo). *Preguntas para pensar*. TEDxRío de la Plata. Recuperado el 14 de junio de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=LFB9WJeBCdA>
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Madrid: Paidós Iberia.
- Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2014 a). *Prioridades pedagógicas (2014-2015)*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 23 de mayo de 2019, de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Prioridades/Prioridades-2014-2015.pdf>
- Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2014 b). Conceptos clave. En Serie *Mejora en los aprendizajes de Lengua, Matemática y Ciencias. Una propuesta desde el desarrollo de capacidades*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 23 de mayo de 2019, de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/Prioridades/fas%201%20final.pdf>
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2016 a). *Lineamientos de la política educativa. Provincia de Córdoba 2016-2019*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 23 de mayo de 2019, de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/publicaciones/PNFP/MaterialesCba/2016/Lineamientos-de-la-politica-ed-2016-2019.pdf>

- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2016 b). *Los transversales como dispositivos de articulación de aprendizajes en la educación obligatoria y modalidades*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 24 de mayo de 2019, de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/documentos/Transversales2016.pdf>.
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2017 a). *Aprendizajes y contenidos fundamentales Educación Obligatoria*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 24 de mayo de 2019, de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/DPCurricularesv2.php?opt=opc10>
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2017 b). *Transversales*. Infografías. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 24 de mayo de 2019, de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/DPCurricularesv2.php>
- Huxley, A. (2014). *Un mundo feliz*. México DF: Ediciones del Sindicato Nacional de Trabajadores del INFONAVIT. Recuperado el 14 de junio de 2019, de <https://infonavit.janium.net/janium/Documentos/037392.pdf>
- Marton, F. y Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning. I. Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46, 4-11. Recuperado el 23 de mayo de 2019, de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.2044-8279.1976.tb02980.x>
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: UNESCO. Santillana.
- Nasheli (2015, enero). ¿Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases? En *Hipertextual*. Educación. Recuperado el 7 de junio de 2019, de <https://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>

- OEI-UNESCO (2017). *Herramientas de formación para el desarrollo curricular. Aprendizaje personalizado*. Ginebra: Autor. Recuperado el 7 de junio de 2019, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002227/222796s.pdf>
- Osses Bustingorry, S. y Jaramillo Mora, S. (2008). Metacognición: un camino para aprender a aprender. En *Estudios Pedagógicos XXXIV* (1), 187-197. Recuperado el 14 de junio de 2019, de <http://www.redalyc.org/pdf/1735/173514135011.pdf>
- Real Academia Española (RAE). (2014). *Diccionario de la lengua española* (23^{era} ed.) Madrid: Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE).
- Skliar, C. (2010, marzo). *Escuela, infancia y diversidad*. Portal @prender - Entre Ríos. Recuperado el 9 de junio de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=5rPEZhEObzI>
- Tyack, D. y L., Cuban (2001). *En busca de la utopía. Un siglo de reformas de las escuelas públicas* (2da ed.) México: Fondo de Cultura Económica.

Gobierno de la Provincia de Córdoba

Ministerio de Educación

Secretaría de Educación

Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa

Coordinación:

Horacio Ademar Ferreyra

Producción:

María Belén Barrionuevo Vidal

Lectura Crítica a Cargo de los Equipos:

Programa Nacional de Formación Situada – Eje I; Ciencias Sociales y Humanidades; Educación Sexual Integral; Equipos Profesionales de Acompañamiento Educativo; Matemática.

Revisión Previa de Materiales de Innovación:

Fabiana Maldonado; Mariana Vallejo; Ederd Pica; Maria José Milani; Erika Hepp; Claudio Fenoglio; María Marta Skiba; Andrea Buriani; Marina Pindar; Marcela Rosales; Cristian Farias; Germán Boda; Renzo Aghemo; Edith Bonelli; Andrea Raviolo.

Diseño:

Equipo de prensa y comunicación.



Esta publicación está disponible en acceso abierto bajo la
LicenciaCreativeCommons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional

Noviembre, 2018.

Al utilizar el contenido de la presente publicación, los usuarios podrán reproducir total o parcialmente lo aquí publicado, siempre y cuando no sea alterado, se asignen los créditos correspondientes y no sea utilizado con fines comerciales.

Las publicaciones de la Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (Secretaría de Educación, Ministerio de Educación, Gobierno de la Provincia de Córdoba) se encuentran disponibles en [http www.igualdadycalidadcba.gov.ar](http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar)



AUTORIDADES

Gobernador de la Provincia de Córdoba

Cr. Juan Schiaretti

Presidente Provisorio Cámara Legislativa

Dr. Oscar Félix González

Ministro de Educación de la Provincia de Córdoba

Prof. Walter Mario Grahovac

Secretaría de Educación

Prof. Delia María Provinciali

Subsecretario de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa

Dr. Horacio Ademar Ferreyra

Directora General de Educación Inicial

Lic. Edith Teresa Flores

Directora General de Educación Primaria

Lic. Stella Maris Adrover

Director General de Educación Secundaria

Prof. Víctor Gómez

Director General de Educación Técnica y Formación Profesional

Ing. Domingo Horacio Aringoli

Director General de Educación Superior

Mgter. Santiago Amadeo Lucero

Director General de Institutos Privados de Enseñanza

Prof. Hugo Ramón Zanet

Director General de Educación de Jóvenes y Adultos

Prof. Carlos Omar Brene

Directora General de Educación Especial y Hospitalaria

Lic. Alicia Beatriz Bonetto

Director General de Planeamiento, Información y Evaluación Educativa

Lic. Nicolás De Mori