



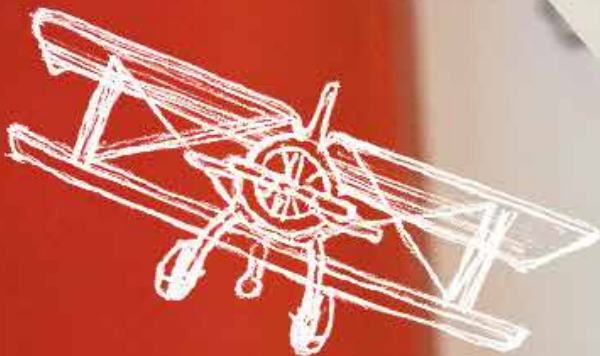
INNOVACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO



de tener una silla  
colgando del Tecto?

Te gusta estar  
suspendida en  
el air??

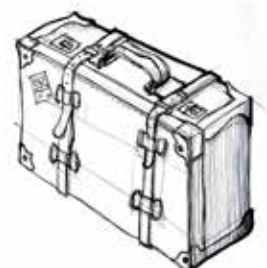
Objeto:  
¿Sabrías que ves  
muy linda?

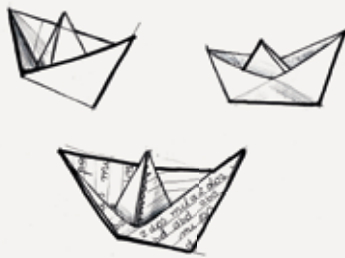




## CONTENIDOS

Editorial .....	3
Cartas al director .....	4
Innovando en el mundo educativo .....	7
Vamos contando .....	10
Objetos pedagógicos .....	14
Arte hoy .....	16
Laboratorio de Aprendizaje .....	18
Las escuelas innovan .....	23
Arte y educación .....	26
Diccionario pedagógico .....	28
Variedades para innovar .....	31





## EDITORIAL

Hoy comenzamos un nuevo caminar y cada paso hacia adelante lleva a cuestras una historia, un relato que nos llevó hasta hoy...

Un nuevo comienzo siempre es una posibilidad de remirar el mundo, de tener nuevos ojos para dar giros, saltos y bailes hacia lugares, presencias y ausencias no contempladas. Es una especie de viaje, un caminar lento para ver. Sin duda partimos de un punto, un pliegue, un lugar; ese que habitamos, ese que conservamos como fuente o reserva del por qué hacemos lo que hacemos.

Hace 6 años comenzamos una idea en Viña del Mar. Luego vinieron las conversaciones, los sueños, los apoyos y una instalación en una sala de experimentación pedagógica, la 410 del campus Viña del Mar de nuestra Universidad Andrés Bello. A ese espacio, le llamamos inicialmente Laboratorio de Aprendizaje. Lugar de nuevas formas de relación pedagógica y aprendizajes. Lugar de pasión por enseñar y aprender, de colores, montajes, búsquedas, intersecciones, historias de cada uno y de un respeto inmenso por el otro. Se instaló la risa, la acogida, ese estar dispuesto y disponible para dar lugar a cualquiera. Entonces se llenó de conversación, reflexión y sentires.

Ese espacio se amplió a Santiago y Concepción el año 2016, desarrollando experiencias con un trazado conceptual, emocional, histórico y cultural entre y con otros que da cuenta de una pedagogía desde coordenadas creativas y emotivas que posibilitan compartir significados, desentrañar vivencias del presente y del pasado, y reflexionar en torno a ideas, hechos y significaciones para avanzar como consecuencia, a un proceso de transformación de la práctica.

Ésta es una experiencia rizoma que abre posibilidades de nuevos saberes paralelos, y que considera montajes donde ocurre una escena pedagógica, como una película, siempre en movimiento y donde hay un concepto a trabajar que dirige la acción, los materiales y diálogos que propician la reflexión a través de contrastes o bidireccionalidades, por ejemplo, visible/ invisible, complejo/simple, útil/ inútil y una acción donde el arte y la cultura tienen siempre cabida. En este espacio, entendemos la innovación como creatividad, reto, riesgo, caos, experiencia, sentido, persistencia, convicción, y esa disrupción, giro o línea de fuga de aquello que se venía haciendo, interrupción del curso o linealidad que muchas veces llevamos en nuestra acción.



Pensamos que la naturaleza de la innovación siempre es abierta, más aún cuando hablamos de innovación educativa porque se ancla en reconocer el espacio educativo como un espacio no regular, siempre incierto, donde no se conocen a priori ni el camino ni los resultados que se van a obtener y donde es posible dar mayor valor y relevancia a la experimentación pedagógica para el estudio y aprendizaje de los estudiantes.

Esto implica contemplar el mundo, detenerse. Detenerse en sus estudiantes y contextos, en los procesos de estudio, en su disciplina y problematizar y problematizarse respecto a lo que se realiza, repensar experiencias hacia aquellas de sentido que requieren nueva composición pedagógica. Se trata siempre de un desborde y un alejamiento de diseños únicos y preestablecidos. En ese lugar estamos como Laboratorio de Aprendizaje.

Desde el inicio con Juan Jerez Ibacache, Diseñador Industrial, Licenciado en Diseño de Productos, Magister en Educación Superior, profesor en la escuela de diseño de la facultad de arquitectura UNAB. Su especialidad es la implementación de Talleres Creativos, orientados al ejercicio y desarrollo de innovaciones pedagógicas y Habilidades Cognitivas vinculadas a la Sintaxis Visual y/o Espacial. Diseño y Montaje de puestas en escena, de espacios pedagógicos.

Luego ingresó Mario Contreras Romero, Comunicador Audiovisual, Magíster en docencia para la educación superior, especializado en cámara y montaje y en el último tiempo le ha interesado el género documental, realizando varias piezas audiovisuales. Le apasiona los procesos de enseñanza-aprendizaje y desde el 2004 realiza clases en el IP ARCOS.

Con ellos y la contribución de la unidad de innovación de la Escuela de Educación, conformada por las académicas Cecilia Rojas Olguin y Sandra Urra Aguila Águila, estamos iniciando una revista que pretende mostrar miradas y acciones de la pedagogía que están en otras veredas o caminos...

Los invitamos a participar de la revista enviando innovaciones, al correo: [cgarrido@unab.cl](mailto:cgarrido@unab.cl)

*Carmen Gloria Garrido Fonseca*

Doctora en Educación  
Directora Laboratorio de aprendizaje  
Directora Escuela de Educación  
Facultad de Educación y Ciencias Sociales  
Universidad Andrés Bello





# Cartas al Director

**Este espacio habitualmente de adultos, se lo cedemos a los niños y jóvenes para que imaginen la escuela que quieren y la mejor clase del mundo. Esta es su voz. Hoy invitamos al Colegio San Damián de Molokai, Colegio de la V región, ubicado en Valparaíso perteneciente a la Congregación de los Sagrados Corazones a responder ¿Cómo se imaginan la mejor clase del mundo?**



# 01

Buenas tardes señor director: La verdad es que según mi opinión, la mejor clase del mundo no solamente sería jugar. Para mí, una buena clase sería preocuparse por los alumnos y su estado mental, y tratar de escucharlos, y creo que esa es una buena forma de hacer que a los demás les gusten las clases así.

**Jean Inostroza**  
8° Básico

# 02

Señor director: Para mi „La mejor clase del mundo“, sería una clase con actividades entretenidas, una convivencia, música y que puedan venir con disfraces.

**Benjamín Carrasco**  
8° Básico

# 03

Estimado señor director: La mejor clase del mundo para mí sería adquirir el conocimiento a través de la misma experiencia, ejemplo: Si vamos a aprender sobre las células, podría hacer una actividad divertida y que tenga relación con el tema, no solo a papel y lápiz.

**Arthemis Morales**  
8° básico

# 04

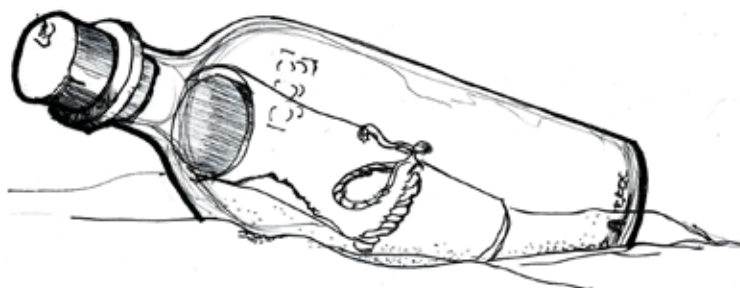
Señor director: Yo me imagino la mejor clase estando en el patio haciendo actividades, como por ejemplo, haciendo juegos que nos enseñen de la materia y así aprendemos y nos entretenemos.

**Alondra Galarce**  
8vo básico

# 05

Estimado director, yo me imagino la mejor clase del mundo como una clase en la que nuestros compañeros no tengan miedo al equivocarse en alguna respuesta, que teman a que le hagan burlas, porque los molesten o se rían de ellos. La mejor clase del mundo va a ser cuando todos participemos, cuando todos nos integremos a las clases. La mejor clase del mundo será cuando todos seamos uno y nos ayudemos mutuamente. Una buena clase puede ser realizada por grupos de ciertas personas y después ir cambiando los grupos para que todo el curso se conozca y comparta entre todos que no quede nadie excluido que todos los compañeros se sientan integrados.

**Javiera Sandoval**  
2do Medio



# 06

Estimado señor director: Donde nos enseñen cosas que a todos nos guste, como música mientras trabajamos videos de enseñanza divertidos, hacer actividades entretenidas con las personas que te agradan y no poner mucha presión hacia los estudiantes. Así me imagino la mejor clase del mundo.

**Carlos Muñoz Carrasco**  
2do Medio

# 07

Señor Director: Me imagino una clase en la que juguemos o veamos una película, también me imagino que sea al aire libre, haciendo actividades en conjunto.

**Alexandra Farías**  
2do Medio

# 08

Sr. Director, para mí, la mejor clase del mundo sería, una que aborde temas o actividades que nos gusten a todos, que la participación y el ambiente sea entretenido pero que nos enseñen cosas. No pido mucho la verdad, solo que sea algo entretenido, y que sea educativo o que sea algo que podamos aplicar en nuestras vidas.

**Traisy Carrasco**  
2do Medio

# 09

Estimado director: La mejor clase del mundo sería que las clases fueran más didácticas, que fomente la estimulación de los estudiantes, ya que incentiva el aprendizaje, es decir, que los estudiantes se van a motivar más en explorar de diversos temas ya sea de cultura general, historia, etc .  
Se despide atte.

**Dafne Sánchez Riveros**  
3ro. Medio

# 10

Sr. Director, algo que sea más al aire libre en vez de hacer clases en una sala, sería en un lugar más conectado con la naturaleza o caminatas hacia lugares mientras nos explican.

**Vamzang Gaete**  
3ro Medio

# 11

Sr Director: Con la pregunta propuesta, podría imaginarme muchas cosas, como por ejemplo una clase presencial, donde se escuche con atención y respeto, y trabajemos de forma dinámica, donde no se mande tarea para la casa, sino que se utilice el tiempo en clases para aprender de una forma didáctica, con juegos o métodos distintos de enseñar, donde nos sintamos cómodos de participar y nos entusiasmen a aprender y no solo a memorizar, con juegos como kahoot o mapas mentales divertidos que nos hagan participar a todos, tener un espacio de descanso también, para no agobiarnos con tanto trabajo, y así poder estar más motivados a seguir aprendiendo. Básicamente para mí, la mejor clase del mundo es la que saliera de los estándares de la memorización de conceptos y materias, y ser más bien una instancia de aprender guiados(as) de los profesores porque queremos aprender, porque los profesores nos motivan a eso, que nos enseñen que el conocimiento es poder, y no solo se trata de memorizar.

**Fernanda Ferrer**  
4to Medio



# INNOVANDO EN EL MUNDO EDUCATIVO

## INTRODUCCIÓN

German Doin, director de "La Educación Prohibida", es activista de la educación libre, investigador de la educación alternativa y coordinador de Proyecto C, que tiene como eje imaginar que se puede hacer educación en una comunidad de aprendizaje, y Julio Fontán, fundador y director del Colegio de "Fontán Capital" en Bogotá, creador de la Educación Relacional Fontán (FRE) y presidente de Learning One to One, dan su visión, ideas y convicciones sobre la innovación en el mundo educativo.

## ENTREVISTA

German Doin: "Los estudiantes aprenden en procesos de innovación, otras maneras de ver el mundo" German Doin tiene treinta años y se formó en producción y dirección de televisión y radio. Comprometido en la búsqueda de alternativas educativas, este director de "La Educación Prohibida", es activista de la educación libre, investigador de la educación alternativa y coordinador de Proyecto C, que tiene como eje imaginar que se puede hacer educación en una comunidad de aprendizaje, centro cultural, club social, ludoteca, taller de producción, taller de arte, estudio de diseño, cooperativa de emprendedores desde una dinámica integrativa, holística y transformadora.

Conversamos con este argentino para conocer su visión, ideas y convicciones sobre la innovación en el mundo educativo.

### ¿Por qué es necesario innovar en las escuelas?

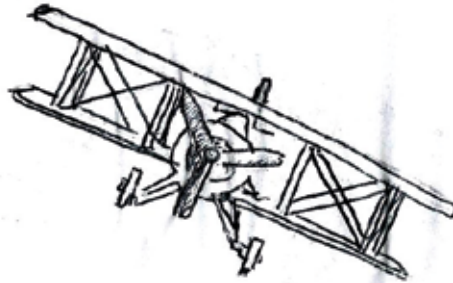
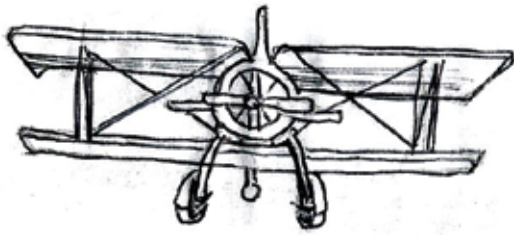
Yo creo que la innovación más que una práctica que viene a romper con las lógicas escolares, es una práctica necesaria para cualquier tipo de trabajo que implique personas y en este caso aprendizajes, porque los aprendizajes, las personas, las instituciones, los adultos, los niños y niñas estamos en constantes procesos de transformación. La cultura se está transformando constantemente, los contenidos se están transformando constantemente, entonces, pensar que cualquier mecanismo, modelo, propuesta, va a servir por siempre es ridícula y niega la realidad. Por ello, la innovación es la manera en la que el sistema educativo se mantiene fresco, actualizado, en la que una escuela se mantiene atenta, actualizada. Pedir que una escuela no haga innovación o rechace la innovación es como pedirle a la ciencia no escribir ni encontrar nuevas explicaciones para los fenómenos, es decir, de eso se trata, de estar constantemente



actualizando y entendiendo de nuevas, variadas y diversas maneras de cómo aprenden los niños y que herramientas, que contextos y que condiciones podemos transformar para que ese aprendizaje sea de "X" manera, o más respetuoso o más ameno o más completo o más integral, dependiendo de los objetivos de la escuela. Ahí me parece importante: La innovación no garantiza un proceso de transformación, no garantiza un horizonte saludable, sino que garantiza simplemente un horizonte de cambio, es decir, uno podría innovar para que la escuela sea más eficiente y para que los niños pierdan menos tiempo, eso es algo que yo no estaría de acuerdo, podría innovar para que la escuela satisfaga mejor las necesidades del mercado. Uno podría innovar para que la escuela satisfaga mejor las necesidades de la familia, o sea el objetivo es distinto. Pero para mi, el objetivo de cambio tiene que estar; entonces hay que hablar de los objetivos de la innovación.

*German Doin*





### ¿Qué aprenden los estudiantes cuando tienen experiencias de innovación?

Yo creo que los estudiantes aprenden en procesos de innovación, otras maneras de ver el mundo. En ese sentido, siempre es interesante que las herramientas de innovación sean lo más variadas posibles, es decir, no solo innovar en un sentido. También me parece clave entender que el proceso de innovación es innato porque surge de la curiosidad, en este caso, del docente de la institución y eso ayuda a cultivar también la curiosidad y los intereses de los niños y las niñas. Los estudiantes en general en los procesos de innovación se ven como atraídos, no solamente en aquello que son o tienen una carga más lúdica, más conectada con su forma de ver el mundo, sino que también porque cualquier proceso de cambio atrae. Entonces, a mí me parece interesante que el proceso de innovación, por sí mismo, ayuda a quitarnos una estructura común y establecida e imaginar otras formas.

### ¿Qué elementos facilitan la innovación en las escuelas?

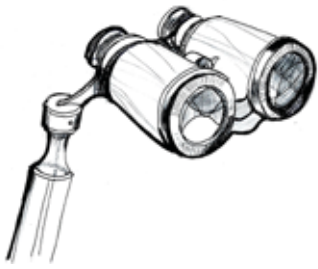
Hay muchas condiciones que facilitan, que propician procesos de innovación, no las puedo abarcar todas ahora, pero sí puedo decir algunas que me parecen importantes. Una de ellas es el ámbito de bienestar, de bienestar de los educadores, educadoras, de los niños y las niñas; cuando faltan elementos básicos es prácticamente imposible de innovar, es decir, podemos, pero no es lógi-

co pedir innovación cuando el educador no tiene su paga a tiempo o es injusta o siente presiones, ese no es un buen clima para propiciar innovación. Tampoco podemos propiciar innovaciones cuando no hay espacios para pensar o para crear y para imaginar. Si en el tiempo del trabajo del equipo docente, su único tiempo a pago es con los niños, resolviendo cuestiones con los estudiantes y no tiene un momento pagado para imaginar otros escenarios posibles, difícilmente haga innovación. Es importantísimo tener instancias de formación y cuando digo formación, lo digo en un sentido amplio, es decir estar en contacto, en vínculo con ideas, con miradas que se acerquen a procesos de innovación, teorías diversas, ideas diferentes, con enfoques diversos, tener muchas instancias de trabajo con pares, porque en el encuentro con pares, idealmente pares que estén innovando, que tienen las mismas inquietudes, aparecen soluciones nuevas. Estos son algunos elementos que para mí son importantes. Bueno, ni hablar del financiamiento, pero yo diría que no es lo principal, porque el financiamiento suele venir cuando está clara cuál es la innovación que se quiere hacer y depende también de las edades. Con los niños pequeños se puede hacer mucha innovación con cero financiamiento, entonces no es el punto principal. Pero es importante que esté listo el financiamiento para poder apalancar y acompañar a las innovaciones cuando están sucediendo

### ¿Qué dicen las experiencias de innovación que conoce?

Bueno, conozco experiencias de innovación de toda forma y color. La verdad es que me parece que el desafío más grande tiene que ver con lo que decía en la primera pregunta sobre el sentido de la innovación. La innovación en sí misma no me parece interesante, me parece que es valiosa sí, pero me parece que puede caer en la idea de que está cambiando algo, transformando algo cuando en realidad no transforma el fondo. Entonces, tiene que quedar muy claro hacia dónde va la innovación. Si la innovación va a seguir fortaleciendo los objetivos comerciales y del mercado, los que el mercado tiene sobre la educación y seguir perfeccionando la industria de la educación, no me parece que es la innovación que yo desee, y esas innovaciones las he visto y, en general, son las famosas y las que tienen mayores impactos y llegadas, pero lo cierto para mí son las que más se orientan a estancarse y a construir nuevas formas instituidas, que también va a ser más difícil cambiar en el futuro, llámese las formas de educación virtual que están sucediendo ahora. La pandemia ha traído unas formas que suceden en la virtualidad, que son muy interesantes y en su momento muy innovadoras, pero se están empezando a convertir en la regla y no por haber innovado cambian radicalmente la manera en la que suceden los aprendizajes. Entonces, yo me plantearía ¿sobre qué sentidos de la educación están puestas las innovaciones?





# JULIO FONTÁN: “INNOVAR EN EDUCACIÓN ES POSIBLE PARA CUALQUIER ESCUELA”

**Su sueño y su meta es que millones de niños, niñas y jóvenes, tengan las herramientas para construir calidad de vida, tanto para sí mismos como para su comunidad, estando preparados para los retos del siglo XXI.**

Julio Fontán es el fundador y director del Colegio de “Fontán Capital” en Bogotá, el creador de la Educación Relacional Fontán (FRE) y presidente de Learning One to One.

Siendo director del Colegio “Fontán Capital”, logró que éste se convirtiera en una de las instituciones más innovadoras del mundo. Y como presidente de Learning One to One, logró que decenas de colegios públicos y privados, iniciaran proyectos de innovación pertinentes con cada contexto, para que los estudiantes desarrollen su potencial, su autonomía y los hábitos y habilidades altamente correlacionados con la calidad de vida.

Fontán compartió sus ideas y convicciones sobre la innovación en el mundo educativo.

## ENTREVISTA

### ¿Por qué es necesario innovar en las escuelas?

El mundo actual nos exige innovar porque tiene características muy distintas al siglo pasado. Por ejemplo, este siglo es volátil, esto quiere decir que los cambios sociales, tecnológicos, económicos y otros, serán cada vez más rápidos, y su naturaleza y volumen no tienen un patrón predecible. También es incierto, porque es cada vez más difícil hacer pronósticos precisos, por ejemplo, durante la pandemia hemos estado en varios momentos de amplia incertidumbre. Además, vivimos en un mundo más complejo producto de la alta interconexión y en una sociedad ambigua en la que no existen únicas interpretaciones sobre los grandes eventos que suceden en la humanidad. La innovación educativa lleva a la construcción de una respuesta pertinente a cada estudiante, teniendo en cuenta sus capacidades, gustos y expectativas para que la educación sea una herramienta real para su calidad de vida, en un mundo altamente cambiante.

### ¿Qué aprenden los estudiantes cuando tienen experiencias de innovación?

En los colegios que usan nuestro modelo pedagógico, los estudiantes desarrollan capacidades de pensamiento que les permiten comprender la complejidad del mundo, también desarrollan la capacidad para evaluar, decidir y ejecutar. Además, mejoran en motivación intrínseca, en honestidad, objetividad, solidaridad, cooperación y en la capacidad de ser ordenados, metódicos y creativos. Es decir, con la innovación educativa los estudiantes desarrollan formas de relacionarse con el mundo que les permitirán ser mejores constantemente y hacer del mundo un lugar con bienestar.

### ¿Qué elementos facilitan la innovación en las escuelas?

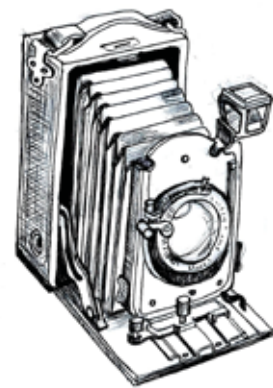
Hay tres elementos claves: 1. Tener un principio de acción para dar coherencia a las metas y decisiones. Por ejemplo, nuestro principio es el respeto a cada persona. Además de garantizar la coherencia y el desarrollo permanente, tener un principio evita que, para cada meta o necesidad, las escuelas tengan un proyecto distinto que las convierte en lo que yo llamo “escuelas cóctel”. 2. Trabajar en la personalización y acabar con las concepciones y prácticas que la escuela imita de la “industrial”, como, por ejemplo, que la escuela es una fábrica donde todos los estudiantes deben ir al mismo ritmo, mediante procedimientos igualadores. Hay que acabar con la educación industrializada y pasar a la educación centrada en el mejoramiento de cada persona. 3. Enfocarse en la innovación sistémica, para superar a la innovación de aula que hacen uno o dos docentes. La innovación sistémica es la innovación coherente, basada en un principio que genera transformación en lo curricular, en las prácticas pedagógicas y evaluativas de los estudiantes, las familias, los docentes. ¡Nada queda por fuera!

### ¿Qué dicen las experiencias de innovación que conoce?

Las conclusiones son muchas, pero destacaré una: innovar en educación es posible para cualquier escuela, no es una oportunidad exclusiva de aquellas que tienen tecnología, dotación suficiente o gobiernos favorables a la disrupción pedagógica. El desafío está en encontrar el punto de partida y el camino pertinente para el contexto de la comunidad educativa.



# VAMOS CONTANDO



**Narrar historias de innovación pedagógica es un acto necesario para dar cuenta, una vez más, que aquello que cambiamos o que queremos cambiar está siempre anclado en procesos emocionales, reflexivos y de una convicción en curso. Los docentes protagonistas relatan en primera persona sus experiencias. A leer...**

## **KARINA VILLARROEL AMBIADO**

**Contagia sus ideas desde la experiencia**

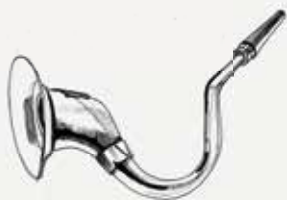
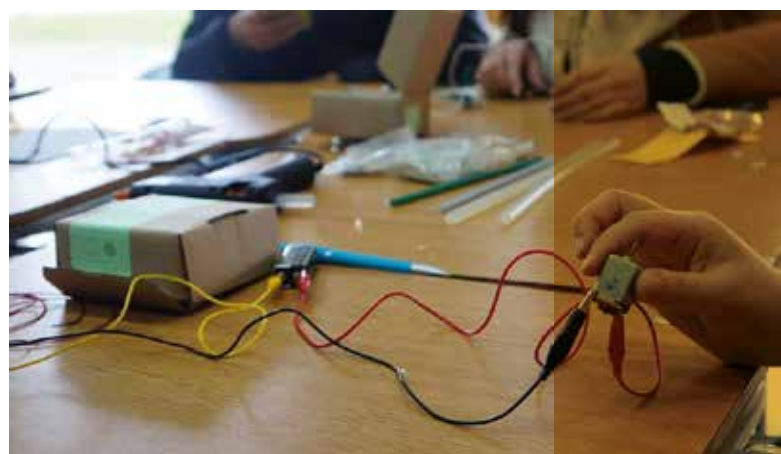
Hace muchos años, decidí transformar las clases en encuentros. Los primeros cambios se orientaron al espacio, la disposición de sillas y mesas, facilitando otras formas de dialogar y mirarnos. A esto se sumaron estrategias que apostaban por la participación de los estudiantes, aunque siempre el foco estaba puesto en el "contenido," pero cuando surgían temas emergentes, los tomábamos y volábamos en ellos, la clase se nos iba y nos encontrábamos en situaciones que nos movilizaban desde las emociones.

El tiempo pasaba y cada vez era más fuerte mi convicción: Los educadores en formación deben vivir experiencias que les lleven a sentir que "algo les pasa" en el encuentro - clase ¿Cómo van a configurar nuevas apuestas pedagógicas si ellos no las viven?, ¿cómo abandonan los 12 años de escolaridad tradicional? Esto me seguía tensionando en la búsqueda de otras formas de educar.

Pasó el tiempo y llegó el Laboratorio de aprendizaje a Concepción. Humor, emoción, arte, espacios, instalaciones, objetos. Me hacía sentido la bidireccionalidad, los guiones, las instalaciones y el separarme del contenido conceptual para abrirse a otros aprendizajes. Sentía que mi locura tenía cabida. Me gustaba vivenciar otras formas y repensar esos guiones para el grupo, no buscando replicar una situación, sino inspirándome en elementos que podrían constituir sentido para los estudiantes en el ámbito de las asignaturas/carreras. Así fue como la sala de la universidad y hoy, el aula virtual, se tornó un LUGAR de encuentro. Me hice más amiga de los OBJETOS y vi cómo se transformaban en una especie

de portavoz de posturas, experiencias, tensiones, etc. Pude vivenciar, junto a jóvenes, la maravillosa metáfora de los cien lenguajes de Malaguzzi, dando cabida a la PLURALIDAD DE EXPRESIONES. Aposté, tímidamente, por otros ESPACIOS, INSTALACIONES o ESCENARIOS que acogían imaginarios y representaciones de los estudiantes, algo que es fundamental cuando se habla de "recuperar experiencias o aprendizajes previos."

Hoy siento que el principal impacto ha sido dar cabida a las subjetividades y, principalmente, a intersubjetividades. Esto es potente en la formación de educadores, pues desde la vivencia comprendemos que el mundo se habita y coconstruye en relación, desde las identidades personales que aportan a la colectividad.







### ¿Quién es Karina Villarroel?

Es por sobre todo una mujer de gran carácter con convicción y pasión en los desafíos que emprende. Amante de su familia, de una buena conversación y de las risas que surgen en las anécdotas compartidas. Es una docente que contagia sus ideas y te invita a creer en la educación disruptiva, mágica y con sentido. Educadora de párvulos, doctora en educación, directora de la carrera de Educación Parvularia, en sede Concepción por casi 10 años y, actualmente, directora del Magíster en Educación inicial mención Didáctica del Lenguaje y de las Matemáticas de la Universidad Andrés Bello.







**CARLOS LUEIZA MUÑOZ**  
**Creador de personajes que van entregando conocimientos de una forma diferente, divertida, lúdica**

Uno de los grandes desafíos que nos plantea la educación en estos nuevos tiempos, es encantar a nuestros estudiantes, acercar los contenidos, aterrizarlos, hacerlos sentir que son suyos.

La emocionalidad, la innovación, el aprendizaje en base al juego debe estar presente en todas nuestras clases, es por esto, que, observando el panorama actual, de nuestro país y porque no, el panorama mundial, es que he ido implementando metodologías innovadoras, disruptivas, quebrando esquemas, que provoquen al estudiante en un sentido positivo, que los descoloquen ¿Acaso eso no es lo que se busca? Desequilibrar para formar nuevos aprendizajes.

En nuestro Laboratorio de Aprendizaje, nos han mostrado el camino, a través de diferentes actividades que nos impulsan y motivan a

hacer estas “locuras” pedagógicas y que tanto resultado dan con nuestros estudiantes.

La innovación parte por acercar un contenido tan complejo que es la matemática, ¿Cómo lo hago? ¿Con qué? ¿Para qué? Fueron interrogantes que nacieron de inmediato. Para esto, tuve conversaciones con diferentes profesores Lapianos, de quienes iba sacando las mejores ideas y es así como nacen personajes, que desde su impronta y su estilo característico van entregando estos conocimientos de una forma diferente, divertida, lúdica y, por supuesto, más cercana a ellos.

Uno de los personajes es el profesor Rapero. Este personaje desde su arte y habilidad realiza resúmenes de los contenidos, tocando los aspectos esenciales de los contenidos, donde los/las estudiantes observan y aprenden los contenidos desde otro punto de vista. Han sucedido situaciones en que las familia y amistades se conectan a ver a este profesor rapero, porque de un arte tan cercano y conocido, va enseñando y va provocando conocimientos.





Otro personaje es el profesor MarshMallow. Inspirado en el DJ de este mismo nombre que a través de esta máscara realiza clases, pero de una forma divertida y juguetona, incluso equivocándose a propósito, porque del error es cuando más se aprende. Otra característica es que este personaje utiliza la aplicación Kahoot para realizar juegos matemáticos, ofreciendo premios imposibles de entregar (Viaje a la Luna, Cruceros por el Caribe, entre otros). Justamente, esto hace más divertido el juego y todos quieren participar. Los juegos tienen que ver con contenidos matemáticos pero el último juego, en la última clase, es para divertirse y se llama "Preguntas tontas, respuestas inútiles", donde el cierre se produce a través de la risa, de la felicidad y, por supuesto, pasándola bien.

En septiembre, nace el personaje Profesor Payero. Este profesor con guitarra en mano compone payasas matemáticas, reforzando los contenidos vistos desde un juego tan característico y criollo de nuestro país. Esta performance termina con la creación de payasas matemáticas que crean los mismos estudiantes y que utilizan en sus clases para reforzar los aprendizajes en sus propios estudiantes.

El último personaje creado, es el profesor Terrorista, en realidad es un anti profesor, porque hace lo que no se tiene que hacer, utiliza contraejemplos de lo que no debe hacerse en clases. Se forma un juego, porque los mismos estudiantes comienzan a tomar conciencia de las malas prácticas, convirtiéndola esta caracterización en una potente herramienta de auto crítica pedagógica.

#### ¿Quién es Carlos Lueiza?

Sin miedo a realizar "locuras" pedagógicas, este académico y coordinador de Prácticas del Programa de Pedagogía en Educación Media para Licenciados de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la U. Andrés Bello, ha creado una serie de personajes para entregar conocimiento.



# OBJETOS PEDAGÓGICOS

En esta sección mostraremos cómo un objeto se convierte en algo más. Se convierte en un objeto vinculante con el mundo, con la cultura, con la historicidad y experiencias de cada uno. Se convierte en un objeto pedagógico. Acá compartimos dos ejemplos: La bandera y la manzana... Una lectura imperdible.



## La Bandera

Una bandera y asoma un recuerdo de infancia. Se asoman parques llenos de algarabía para celebrar nuestras fiestas patrias, entre aromas y música aparecía el vendedor de banderitas, portando un báculo clavado de pequeños estandartes de distintos colores y diseños, obviamente pedíamos una ... La imaginación nos hacía recorrer por soles, franjas, estrellas, cruces. Cualquiera, de inmediato, nos situaba en la interrogante geográfica ¿de qué país sería?, ¿Dónde estaría ubicado?, primeras reflexiones que nos invitaban a ubicarnos en el mapa o una enciclopedia, y que, al abrirla, descubrimos nuevos y más mundos desconocidos. La bandera entonces, es impulso casi natural de entrar a la geografía (país, hemisferio, continente, gentilicio), a la historia, sus significados y simbolismos. Esos de las banderas deportivas, las de causas y luchas como las del feminismo, ambientalismo, identidad sexual, política o como la blanca que se ondea como símbolo de paz o rendición en un conflicto bélico, o la roja para indicar peligro de baño o verde para dar tranquilidad a los bañistas, o la negra de los piratas, entre tantas otras.

La RAE define bandera, simplemente como un trozo de tela de forma comúnmente rectangular, que se asegura por uno de sus lados a una asta o a una cuerda y se emplea como enseña o señal de una nación, una ciudad o una institución. Entonces, ¿Qué señal o qué nos enseña una bandera por ejemplo? Si tomamos la dirección de las que utilizan el círculo para representarse ¿Qué valores y mensajes nos transmite esta forma geométrica perfecta? La más emblemática, entre las que utilizan el círculo, es la bandera de Japón, llamada oficialmente Nishshōki (bandera del Sol en forma de disco). En esta bandera, el elemento principal es el círculo rojo, que representa al Sol.

Otra direccionalidad es la "bandera" como icono significativo. En la historia de Francia, como la del cuadro de Eugene Delacroix, "La libertad" guiando al pueblo; o bien, las dos imágenes más famosas de la II Guerra Mundial: la foto de los marines alzando la bandera estadounidense en Iwo Jima, y la otra, de los soldados del Ejército rojo alzando la bandera soviética sobre el Reichstag de Berlín en los estertores finales del nazismo.

Entonces, ¿cómo trasladamos la bandera a un espacio pedagógico sin perder su riqueza, sus bordes abiertos, sus interpretaciones, sus sitios? Una posible respuesta está en la pregunta, esa que llama a indagar, vincular, esa que nos identifica y que da sentido a lo que hacemos. Esa pregunta puede venir de cada uno: ¿quiénes somos? ¿cómo nos representamos? Puede venir desde la historia de un país, de una cultura. Puede instalarse desde el lenguaje, la escritura, la música, el deporte, los idiomas, la física, la ciencia, el arte y las matemáticas para navegar pedagógicamente dentro y fuera de la bandera.

Esto es abrir miradas, abrir líneas de fuga del conocimiento, esos que se enlazan unos con otros, interdisciplinidades o transdisciplinidades que están allí, en la vida misma, y que invitamos a instalar en el aula.

Colguemos banderas, las nuestras, las de otros, las de antaño, las recientes. Construyamos banderas. Instalémosla al medio de nuestras asignaturas como forma de vínculo, de búsqueda y de conocimiento, porque colgar una bandera en nuestro lugar de enseñanza ilumina infinitos caminos y direcciones que acogen a la cultura en líneas de tiempo, lugares geográficos, historia, arte. La bandera nos permite abordar todos los campos disciplinares que imaginemos.





### La Manzana

La manzana verde se instala sobre un plinto, una base, como pieza de museo. Se instala con toda su historia, como fruta, obra, metáfora, símbolo y significado. Se instala como acto de reconocimiento desde diferentes esquinas y aparece Newton y la pregunta que cae al suelo, como imaginario de la gravedad o como la fruta prohibida en el árbol del bien y del mal.

La manzana se torna en un objeto pedagógico cuando se instala el montaje y la pregunta ¿Qué les recuerda la manzana? ¿Qué sabemos? Indaguemos...

Aparece así la manzana sabia de griegos, celtas y germanos, o bien la manzana de la discordia de la mitología griega que nos permite tejer un entramado de coordenadas disciplinares, tanto en la religión, historia, el arte, la ciencia, la arquitectura y la dejamos así, enmarcada o sobre una tarima para contemplarla, para leer las historias tejidas sobre ella, como música, color, textura, sabor, como pinceladas de mundos que se abren, para descubrir entre la simpleza y cotidiana fruta, conocimientos guardados o encontrados y navegar con una manzana por nuestra civilización moderna y tecnologizada.

Así descubrimos también la "Naturaleza muerta con manzanas" de Vincent van Gogh y, o

en la obra "Manzanas en las tazas del estaño" William Sidney Mount o en "Manzanas, orugas y mariposas" de Vladimir Kush o "El hijo del hombre" y en "La habitación para escuchar" de René Magritte,

De alguna manera la manzana deja de ser sólo manzana y se transforma en arte, ciencia, rito simbolismo, inmortalidad, sabiduría o juventud hasta el pecado, siendo el surrealismo la corriente que deja a la imaginación el significado de cada una. También se convierte en arquitectura, olor sabor e infancia y recorremos la manzana, a pie, corriendo o en bicicleta y vamos por esa isla urbana o grupo de bloques de departamentos y casas rodeados por cuatro calles. También se transforma en marca o logotipo de Apple o aparece también la Manzana de Adán o bien La Gran Manzana de Nueva York"

Entonces, pareciera que basta un objeto para preguntarse, para indagar, encontrar y descubrir el mundo su historia y su cultura. Basta un objeto para instalar reflexión, pensar en todas las coordenadas posibles y vincular con los temas propios de una asignatura. Basta un objeto para desarrollar emociones, conversaciones o habilidades interconectadas entre las disciplinas. Entonces podremos cantar, construir, diseñar, desde una bella manzana vinculante con las coordenadas del conocimiento.

# EDGAR DEL CANTO Y LA MIRADA DEL SER DEL SIGLO 21

El arte es una práctica que desafía la lógica y las formas convencionales, nos interpela porque contienen una potencia revolucionaria capaz de iluminar el presente y un modo de conocimiento y de transformación de la realidad. Se crea una sensibilidad frente a los aconteceres del mundo y ve aquellas maneras de sentir que abren las visiones y perspectivas a nuevas formas de experiencia.

El arte ordena y desordena, y nos invita a mirar, detenernos, prestar atención sobre lo humano, una manifestación simbólica que se gesta al interior y se utiliza para comunicar desde lenguajes/experiencias únicas y colectivas, articuladas con el mundo que lo rodea. Así el arte forma parte de todas las disciplinas y viceversa, no como una fusión, sino como encuentros donde se sorprenden mutuamente, tensionando opuestos, construyendo contrastes complementarios, explorando en los límites tradicionales, en búsqueda de traspasar la esfera de una realidad/imaginación constantemente cuestionada.

Edgar del Canto nació en 1963 en Valparaíso, Chile. Estudió Arte en la Escuela Municipal de Bellas Artes y en la Universidad de Playa Ancha de la misma ciudad. Ha expuesto su obra en diversas exposiciones individuales y colectivas, tanto dentro de Chile como en el extranjero.

Del Canto propone una nueva mirada del retrato, alejándose de la composición tradicional de éste. Concentra su interés en zonas del cuerpo que siempre han sido silenciadas visualmente en la extensa historia de la pintura. En cada una de sus obras, Del Canto pretende provocar una reflexión en torno a lo recóndito del individuo, su desalajo y desilusión. Es una mirada del ser del siglo 21, de su complejidad, de su vanidad y de la caída de sus relatos.





Los invitamos a abrir sus sentidos/pensamientos para explorar:

Artista Edgar del Canto.  
Fuente <https://edgardelcanto.com/>



# LABORATORIO DE APRENDIZAJE

**Aquí mostraremos lo que hacemos, será siempre un viaje que interactúa con el arte, la voz de todos, la reflexión, la sorpresa, las disciplinas, los aprendizajes, deconstrucciones y construcciones. Vamos viendo que encontramos...**

## SESIONES DEL LABORATORIO DE APRENDIZAJE

El LABORATORIO DE APRENDIZAJE, tiene una manera particular de planificar. Un GUIÓN es la carta de navegación de cada una de nuestras travesías, ese guión tiene un CONCEPTO que lo funda y es la arquitectura que guía el trabajo. Ese concepto lo ampliamos a través de la BIDIRECCIONALIDAD que nos permite construir escenas con diferentes perspectivas y actos pedagógicos, así la sintaxis y atmósfera espacial están vinculados con los objetos, con el arte y otros nuevos horizontes. Hoy presentaremos, *Arqueología de las Preguntas, Arte- Palabra y Preguntas a este mundo.*



# 01

## ARQUEOLOGÍA DE LAS PREGUNTAS/ LABORATORIO DE APRENDIZAJE

Arqueología de las preguntas

Concepto: La pregunta

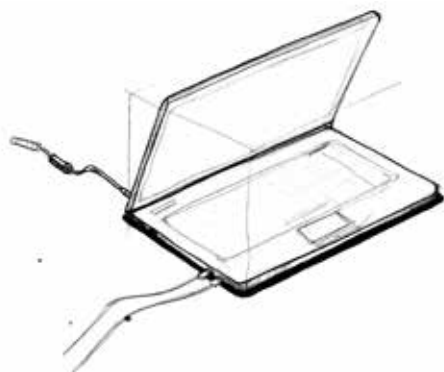
Bidireccionalidad: Certeza/ Ignorancia

Preset: En el espacio se encuentran instalados una serie de objetos "raros". Cada uno de ellos tiene una pregunta instalada. A la manera de vestigio arqueológico y/o de museo de Arqueología

Escena 1 - Preguntándole a la pregunta

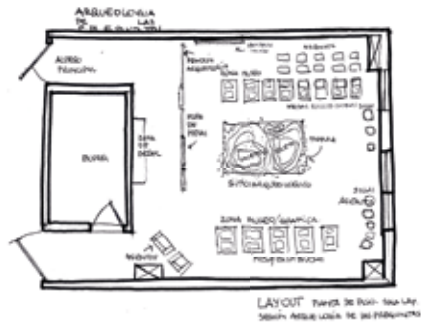
Escena 2 - Explorar - crear

Escena 3 - Dignificando la ignorancia



El concepto es la pregunta y para esta sesión nos declaramos ignorantes. Pensamos en la interpelación que como docentes nos deberíamos hacer respecto de nuestros saberes y no saberes, por ejemplo, ¿Cuánto no sabemos?, ¿Qué podemos descubrir en aquello que ignoramos? Entonces, intentamos convertirnos en arqueólogos de nuestras ignorancias, entendiendo que éste reconstruye, descubre, comprende, reflexiona, sitúa.

¿Cómo situarnos en el terreno de lo desconocido, en aquellas cuestiones que están en nuestro entorno habitual, en nuestro entorno pedagógico?. Nos asumimos como exploradores, como arqueólogos de las preguntas. Diseñamos la idea-fuerza en el espacio e instalamos una puesta en escena: Una "excavación donde hemos encontrado objetos extraños" y nos hacemos preguntas. El montaje se profundiza, se hace lúdico con la muestra de "objetos vestigios" exhibidos en un museo arqueológico.



LAYOUT, Plano general, diseño de montaje. Sesión Arqueología de la Preguntas. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



Fotografía 1: Montaje del Sitio Arqueológico. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



Fotografía 2: Set de algunos objetos extraños. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje

**Nuestra propuesta navega por la indagación y la exploración. Primero por el montaje, la zona del sitio arqueológico, zona de exhibición de objetos, para abrirnos, desde ahí, a todo el espacio circundante de la comunidad universitaria. Luego invitamos a una travesía de la ignorancia, preguntándole al espacio arquitectónico que acoge su quehacer.**

Fotografía 3: Travesía de la Ignorancia. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



**Finalmente, todos los participantes diseñan (según instrucción) conos de castigados, y escriben el nombre de la nueva ignorancia, en la reflexión del no saber. Dignificando la Ignorancia.**



Fotografía 4: Travesía de la Ignorancia. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



Fotografía 5 Dignificando la ignorancia. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje

# 02

## “ARTE-PALABRAS” / LABORATORIO DE APRENDIZAJE

Arte- Palabras

Concepto: “Arte-Palabras”

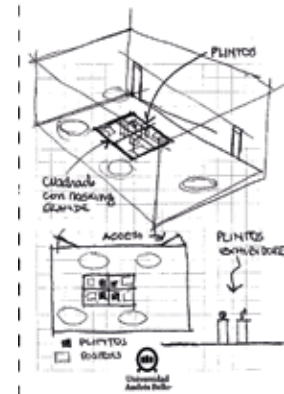
Bidireccionalidad: Unidad-Conjunto

Preset: La sala museo, exhibe en cuatro cuadrantes, textos y objetos plásticos seleccionados de Artistas, enaltecidos en plintos Laboratorio de Aprendizaje, diseñando un espacio que expone Arte y Palabras. Nos apropiamos de la experiencia estética convirtiéndola en una oportunidad de crear textos vivos.

Escena 1 - Sala museo arte-palabra

Escena 2 - El arte y las palabras

Escena 3 - Todos somos arte- todos somos palabra



LAYOUT, Plano general, diseño de montaje. Arte-Palabras. Fuente Oh!Lap.

**Nos apropiamos de la experiencia estética, el arte y las palabras se convierten en una oportunidad de crear textos vivos. Cada palabra en su conjunto, reconstruye poéticamente a los maestros, artistas, con un concepto clave que los podría definir.**

El concepto pedagógico para esta sesión, lo denominamos arte-palabras, invitando a descubrir, a conocer, a sorprenderse con los artistas, el arte, y las creaciones artísticas, reconociendo el discurso artístico, plástico, literario. Entonces vienen las preguntas ¿Quién es?, ¿qué hizo?, ¿qué destaca en su producción de arte? ¿Cuáles son sus pensamientos relevantes, esos del mundo, del hombre, de sus materias, de sus especialidades, de sus producciones?

Para la puesta en escena Arte- Palabras, se proyecta y diseña un espacio para una exposición mínima, seleccionando a cuatro artistas famosos, de distintas disciplinas plásticas, transformando al aula en una “sala museo”, que acoge la obra visual y escritos celebres de los creadores; Leonardo da Vinci, René Magritte, Frida Kahlo, y Nicanor Parra, han sido aleatoriamente seleccionados para esta muestra. La sala museo, exhibe en cuatro cuadrantes, textos y objetos plásticos seleccionados, enaltecidos en plintos, diseñando un espacio que expone Arte y Palabras.



Fotografía 1. Sala Museo, Exhibición en plintos Oh!Lap objetos y en piso, obras de Kahlo, Parra, Da Vinci, Magritte. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



Fotografía 2. Sala Museo, reconstrucción poética. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



Fotografía 2. Sala Museo. Todos somos arte - todos somos palabra. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



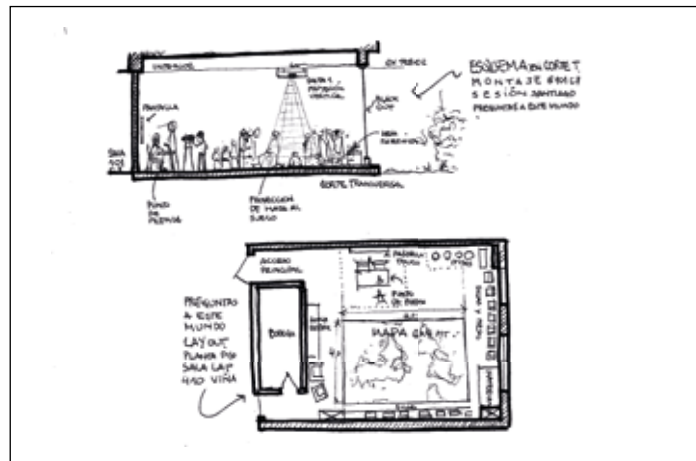
# 03

## PREGUNTAS A ESTE MUNDO / LABORATORIO DE APRENDIZAJE

Preguntas a este mundo
Concepto: "Preguntas a este mundo"
Bidireccionalidad: Indiferencias y posiciones (o inclinaciones)
Preset: El espacio del aula se prepara con un mapa político del mundo en tamaño gigante (6x4mt.app), como material pedagógico que nos interpela desde distintos territorios. Geográficos, Sociales, Históricos, Emocionales, etc.
En el aula se instala un punto de prensa donde cada docente tendrá unos minutos para un "brief news" del mundo actual.
Escena 1 - Qué sabemos, qué conocemos
Escena 2 - El mundo al instante ¿qué vemos?
Escena 3 - ¿Qué piensas tú?

Tenemos un mundo al instante ¿qué vemos?, ¿cómo asociamos aquellas percepciones que surgen desde nuestros saberes del mundo?. Navegamos en dirección de temáticas que no vemos de inmediato, inducimos un viaje hacia las profundidades que exigen al participante una posición o una indiferencia. A través de audiovisuales breves, se presentan algunos temas del mundo actual "El séptimo Continente"; "El discurso de Greta Thunberg, el regaño de una niña a los líderes mundiales"; y "Discurso de niña indígena en la CEE Natalia López", entre otros.

La coordenada pedagógica de esta sesión es la reflexión acerca del mundo en que habitamos. Para ello, el concepto Preguntas a este mundo, es preparado con un mapa político del mundo en tamaño gigante (6x4mt.app). Material pedagógico que nos interpela desde distintos territorios, Geográficos, Sociales, Históricos, Emocionales, entre otros. Nos preguntamos ¿qué sabemos?, ¿qué conocemos?. Damos cuenta de nuestro saber, instalando la información que cada participante maneja, conoce, en el territorio físico (mapa) dispuesto para tal efecto.



LAYOUT, Plano general, diseño de montaje. Sesión Preguntas a este mundo. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje

Los participantes instalan lo conocido por ellos de los países del mapa. Banderas, capital, moneda, las ciudades más importantes, comidas típicas a partir de la siguiente pregunta:

¿Tienes algún pariente, amigo, conocido/a que viva en el extranjero? A partir de esa conexión, ¿Qué sabes de ese país? Expresarlo en el mapa por señas y contar aquellas cosas relevantes para ti de ese lugar. Se escribe brevemente para, posteriormente, exponerlo.



Fotografía 1. Instalando nuestros saberes. Qué sabemos, qué conocemos. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje

Frente a todo lo escuchado y visualizado, levantamos la pregunta abierta: ¿Qué piensas tú? Para ello se instala un punto de prensa donde grupos de participantes tendrán unos minutos para un “brief news” del mundo actual, donde reflexionamos y conectamos nuestros pareceres, resignificando lo que sucede en el mundo actual. Indiferencias o posiciones. Construyendo relaciones con ellas en lo cotidiano y en la docencia. Analizando posibles acciones pedagógicas.



Fotografías 2 y 3. Reconociendo lugares, contando nuestros saberes. Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



Fotografía 4. Tenemos un mundo al instante. ¿Qué Vemos? Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



El mundo al instante Estudiantes Santiago  
Fuente: Laboratorio de Aprendizaje



Noticias MUNDO AL INSTANTE - DOCENTES LAP  
Fuente: Laboratorio de Aprendizaje

Códigos QR, 1 y 2. Videos de los Brief News.  
Fuente: Laboratorio de Aprendizaje

**En esta sección  
mostraremos las  
experiencias con  
profesores de aula  
de establecimientos  
educativos. Con  
aquellos docentes que  
quieren experimentar  
pedagógicamente,  
como parte natural  
de su identidad  
profesional. Veamos....**



**Las escuelas innovan. Laboratorio de aprendizaje Comunidad**

Las escuelas innovan. Siempre innovan cuando tienen la posibilidad de conversar con otros, cuando se nutren y celebran las ideas, cuando se instala el acto generoso de compartir con otros y poner sobre la mesa reflexiones, creación, sorpresa y ese inquestionable deseo de lograr mejores aprendizajes.

En este sentido, las escuelas deberían funcionar como laboratorios pedagógicos, donde el tiempo mayor sea para conversar sobre lo que se podría hacer y lo que se hace cuando se hace o cuando ya se experimentó; sobre giros, materiales, aprendizajes y experiencias para la clase.

Estos espacios resultan necesarios para retomar el sentido de la pedagogía, para retomar aquello esencial del acto pedagógico desde una perspectiva cada vez más abierta, cada vez más integrada con el mundo y su cultura.

Cuando esto sucede, cuando se abre un espacio, los profesores florecen en su esencia de formadores. Se convierten en enseñantes y aprendices a la vez, se disfruta generar aprendizajes y formar, como acto noble, riguroso, creativo y humano. Es un espacio de análisis, un espacio de experiencias, risas, sorpresas y experimentación.

Es así como nuestro laboratorio se abre a la comunidad y le llamamos justamente Laboratorio de aprendizaje Comunidad y estas fotos de antes de la pandemia muestran algunas formas de trabajo.



# 01

## Conversamos de los números que hay en nuestras vidas.

El mundo se nos transforma en sólo números. En gráficos que representan el mundo sin mostrarlo, donde nos llenamos de dudas de lo que muestran y lo que se deja de mostrar. Se construyeron gráficos con materiales simples, representaciones gráficas a la manera de cada uno



# 02

## Cobijarse, para aprender, para reír, para crear.

Tan simple como poner un papel, una sábana, para sentir ese espacio de infancia e investigar, detenerse a mirar y remirar hasta encontrar ese detalle no visto. Se representan historias de terror, de amor o fantásticas.

# 03

## Trabajar conectado con los signos y símbolos del mundo.

Hablar y trabajar con otras formas de comunicación que están en nuestra vida diaria. Visualizar comodidades como también incomodidades de un mundo conectado, tecnológico y global. Problemas, vicios como también lo mágico de este tipo de comunicación.



# 05

## Clase protesta o auto protesta

Entendemos la necesidad de manifestar ideas, reclamos a la sociedad, pero nos interesa el auto-reclamó, entonces, se instaló la pregunta ¿qué se reclama a sí mismo?



# 04

## Trabajar con la boca cerrada, dejar de hablar

Dejar que circulen ideas, palabras y distintas formas de expresión; esas que a veces no tienen lugar. Escuchemos el bullicio de la sala, sus silencios y esas voces nuevas que aparecen como risas, murmullos o gritos.



# MAJO PUGA Y SU PROCESO DE CREACIÓN COLECTIVA

Este es un espacio para mostrar experiencias que vinculan arte y educación en el entendido que forman parte de un ensamble que permite aprender desde perspectivas amplias, curiosas y siempre en sospecha. Esta vez, comenzaremos con el arte colaborativo de Majo Puga.

El arte colaborativo se considera como una vertiente del arte contemporáneo. Una de sus características, se enmarca en un compromiso social y político que apuesta por un arte centrado en los contextos para desarrollar discursos colectivos. Intentan tejer narrativas entre y con comunidades, dando paso a la construcción de símbolos interpretativos de una realidad, de una situación y/o de una problemática social, activando otros mecanismos de pensamiento, otra forma de aprender.

El 2020, Majo Puga, artista y educadora, fue invitada a exponer su obra en el montaje RESET. Ejercicios tentativos, junto a otros 5 artistas locales, gestionado por el Centro de Extensión del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (CENTEX) en Valparaíso, Chile.

Majo propuso un ejercicio de antropología en confinamiento, un estudio de campo sobre las emociones y sueños de los habitantes de la Población Márquez de Valparaíso, territorio donde habita la artista, durante la pandemia Covid19. Decide explorar los cambios de ritmo que ha significado para muchos este sistema de vida, la forma de comunicarnos, la revolución digital transmedia y el múltiple espacio.

Moviliza el proceso de creación a través de preguntas: ¿Ha influenciado nuestro campo onírico esta crisis? ¿Cuáles son las emociones que aparecen por primera vez? ¿Cuáles son nuestros nuevos miedos y pesadillas? Utiliza dispositivos interactivos como pizarras instaladas en sectores públicos de la población, un buzón con preguntas en el almacén del barrio "Mini Márquez", donde las y los habitantes pueden escribir sus respuestas mientras esperan ser atendidos, cartas enviadas a cada uno de los departamentos con preguntas que permiten responder de distintas formas como una narración, selección y dibujos. También decide desplegar lienzos interpe-lantes desde balcones, los lienzos contenían preguntas: ¿cómo seguimos? ¿qué queremos? ¿qué soñamos? ¿qué olvidamos?







Para más información de los procesos creativos en torno al arte y la educación de Majo Puga, pueden visitar su página web <https://majopuga.com/> y su IG@majo\_puga

Para Majo, el arte y la educación forman parte de su cotidiano, son indisolubles. Cuando piensa en procesos educativos, piensa en arte, y viceversa. Los considera indispensables para cualquier tipo de trabajo, es transversal a todas las disciplinas.

Percibe el arte y la educación como un proceso de creación colectiva, un tejido de experiencias que se nutren y complementan para construir y crear nuevos conocimientos desde inquietudes comunes, puntos de encuentros para transformar desde lo colectivo.

Cree que es posible cambiar el paradigma, que aún tienen algunos educadores, de un aprendizaje individual a un aprendizaje que pone el foco en lo colectivo, entendiendo que somos con otros, construir una realidad distinta a través de símbolos interpretativos entretnejidos. Arte y educación en constante relación para "transformar desde lo colectivo."



# DICCIONARIO PEDAGÓGICO LAP



En este apartado vamos a ir instalando palabras de la pedagogía desde otras miradas con la convicción de que la pedagogía se sostiene en irregularidades, en diferencias y en interpretaciones amplias y múltiples en relación a aquellas cuestiones propias del acto de enseñar y aprender.

El Laboratorio de aprendizaje se mueve entre palabras que obligan a transitar acciones y direcciones. Se construye así un tejido conceptual, teórico y práctico que nos sitúa en otras coordenadas para la generación de aprendizajes y experiencias de sentido. Cada una de ellas nos lleva a un viaje, a una exploración, a un mapa pedagógico donde instalamos una escena para estudiar, aprender, enseñar y así enseñarnos, conversar y conversarnos, y nos alejamos de racionalidades, sólo técnicas donde el profesor o docente actúa pedagógicamente como un calco, "como una foto, una radiografía que comenzaría por seleccionar o aislar lo que pretende reproducir, con la ayuda de medios artificiales, con la ayuda de colorantes o de otros procedimientos de contraste" (Deleuze y Guattari, 2013, p.31).

Oh!LAp es provocador de un espacio que se abre a mapas o rizomas con múltiples entradas y salidas, siempre en construcción y con líneas de fugas que establecen posibilidades constantes a otras conexiones. Algo se produce cuando estamos con otros, en esa inti-

midad pública, con ritualidades que los sitúan a cada uno en un espacio, en un tiempo, en un modo de ser y un modo de estar (Brailovsky, 2019). Espacios construidos, montajes, como en una escena, donde cada uno es un extraño que se encuentra con otro extraño, siempre se conversa con desconocidos usando sus nombres propios (Skliar, 2017).

Nos detendremos cada vez en algunas palabras que nos pueden hacer mirar desde otra perspectiva nuestra propia clase: La palabra rizoma porque contiene vinculación, nueva ruta y posibilidad y arroja esa idea de saberes colectivos, integrados, unos con otros, sin límite de lo propio, sin distinción de saberes pequeños o gigantes. Es como la conversación genuina, esa en que hablamos, creamos, ideamos y encontramos nueva ruta.

La palabra tiempo porque permite descubrir, la pérdida del tiempo propio y la tiranía del tiempo mal llamado productivo y esa renuncia de a poco, a tirones y sin darse cuenta de aquello que le alimentaba el alma hasta darse cuenta, más tarde o temprano, que eso es lo vital: Contemplar, detenerse en los detalles, escribir poesía, escuchar música, conocer ideas, arte, esas cosas Inútiles que alimentan el alma.

La palabra Experiencia que "es lo que ocurre, lo que me pasa en una situación" (Larrosa, 2006, p 88) Aquello que no es ajeno, sino que se entrelaza y afecta. Es un proceso dinámico, múltiple, incierto, de reconstrucción y co-construcción de situaciones, de detenerse en las acciones, los lenguajes, las emociones, el mundo, siempre en interpelación hacia dentro y hacia afuera, siempre con otros y consigo mismo. La experiencia implica de algún modo ponerse en cámara lenta para estudiar, disfrutar, para estar, explorar, conversar, sentir y afectarse por el descubrir y saber lo que me está pasando.

La palabra bidireccionalidad la empleamos para transitar sobre un mapa de antonimia, de manera viceversa, porque de ese modo hay posibilidad de apertura y de nuevas conexiones. Se transita así, por ejemplo, desde lo visible a lo no visible y desde lo no visible a lo visible; desde el problema a la solución y desde la solución al problema; desde lo complejo a lo simple y desde lo simple a lo complejo, desde lo emergente a lo clásico y desde lo clásico a lo emergente; desde el mundo al aula y desde el aula al mundo; desde el silencio al diálogo y desde el diálogo al silencio, entre otros.



experiencias de sentido

mapa pedagógico

tiempo bidireccionalidad

Inútiles

Experiencia

La palabra ignorancia que posibilitan búsqueda, conocimientos y saberes, una ignorancia activa que moviliza a desentrañar respuestas y preguntas. Entonces ¿no podría la clase terminar con ignorancias? ¿no se debería instalar la pregunta cómo inicio? La clase se podría llenar de ignorancias, ser lugar para construir, detenerse, observar, escuchar, buscar, sentir, problematizar, donde sucedan y se promuevan cosas que valgan la pena, es decir, escenas donde se introduzca "(...) una brecha, una paradoja, un orificio, una contradicción; en síntesis (...) producir alteridad" (Skliar, 2017, p.160).

Y bueno se construye o construimos una escena, porque entendemos así la clase. Una escena con actos pedagógicos que se mueven en una sintaxis espacial y en coordenadas siempre emocionales y creativas. Se construyen así microrrelatos, micro narraciones de cada uno y de todos.

#### Bibliografía

Garrido, C (2021) Una pedagogía que tenga sentido, no importa dónde. Evaluación y aprendizaje en contextos lasallistas: experiencias docentes, volumen 16, Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia.

\_\_\_\_\_ Conversaciones académicas y resignificaciones. La docencia como experiencia con y entre otros. CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y ALTERIDAD III ENTRE EL CUIDADO Y LA EXPERIENCIA, pag. 148-165 Universidad Católica de Manizales, Colombia

\_\_\_\_\_ (2018). Estudio sobre docencia universitaria. Fondo de Cultura Económica.

Brailovsky, D. (2019). Pedagogía (entre paréntesis). Editorial Noveduc Skliar, C. (2017). Pedagogías de las diferencias. Buenos Aires: Noveduc.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2013). Rizoma. Valencia: Pre-textos

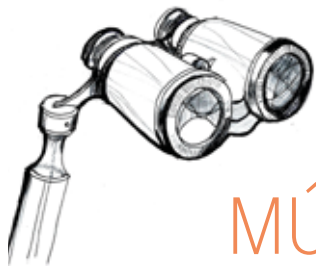
Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia. Aloma: Revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna. 19, 87-112. En: <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/103367>

viaje

rizoma

ignorancia





## Ideas Pedagógicas de Ayer y Hoy

# MÚSICA Y EDUCACIÓN FÍSICA, HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

**En esta sección mostraremos ideas pedagógicas, que se han planteado en diferentes periodos de la historia, a veces invisibilizadas en toda su dimensión, y que siguen con una vigencia extraordinaria. Leamos...**

**María Gabriela Huidobro Salazar**  
**Doctora en Historia**  
**Decana de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales**  
**Universidad Andrés Bello**

En los últimos años, las políticas educacionales para Chile han sido objeto de variados debates y conflictos. Entre otros, un asunto que generó polémica fueron las nuevas bases curriculares para la Enseñanza Media, que produjeron una tensa discusión derivada del carácter electivo asignado a asignaturas como Historia y Educación Física. Y si hacemos memoria, unos años antes, también fue materia de debate el lugar de las asignaturas de Lenguaje y Filosofía.

Más allá de miradas personales, la falta de acuerdos transversales y de comprensión sobre esas decisiones se relaciona, quizás, con que, en el fondo, las reformas curriculares no se inician con una reflexión ni definición sobre por qué y para qué educamos.

El debate no es trivial. Si partimos por definir para qué educamos (¿para formar buenas personas?, ¿buenos ciudadanos?, ¿técnicos? ¿o expertos profesionales?), las asignaturas prioritarias se determinarán por lógica consecuencia. Pero da la impresión de que esa respuesta se suele dar por hecho, lo que lleva a que, fácilmente, se saque una asignatura o después se la reinstale en el currículum, sin mayor fundamento pedagógico.

Hace 200 años, este principio parece haber estado más claro. La educación se planteó como formación de buenos ciudadanos, de manera que su objetivo último era moral: Había que educar personas integrales, que supieran distinguir el bien y el mal, y comportarse rectamente.

Uno de los primeros planes de estudios escolares, diseñado con ese objetivo, fue el del intelectual Juan Egaña, escrito en 1811. Egaña decía que la formación integral de una persona pasaba por complementar la educación intelectual, con la educación del cuerpo y del alma. Y para eso, propuso que el eje del currículum lo constituyeran la Educación Musical y

la Educación Física, que tenían que acompañar toda la trayectoria formativa.

La música ofrecería dos ventajas para el aprendizaje. Por una parte, ayuda a aprender desde la experiencia práctica, algunos principios teóricos esenciales para la formación moral, pues permite formar un sentido estético en los niños, que les permite aprender a distinguir lo armónico de lo inarmónico, lo bello de lo feo, y desde ahí, elevarse a diferenciar lo bueno de lo malo por analogía.

Además, decía que la música y el arte mueven las pasiones, emocionan, lo que facilita el aprendizaje significativo. La historia y la biología, por ejemplo, lograrían mejor su propósito, si usaran melodías como herramientas de inspiración para promover el aprendizaje de los grandes acontecimientos del pasado o la apreciación del espacio natural al salir a terreno.

En el caso de Educación Física, Egaña afirmaba que el cuidado del cuerpo garantiza el cuidado del alma y que la salud corporal individual es indispensable para la salud pública.

No pensaba, entonces, en la música por la música, ni en el ejercicio físico por sí mismo, sino como herramientas para el aprendizaje significativo en todas las asignaturas, ordenadas a la formación integral de personas. En el fondo, concebía un currículum interdisciplinario, que hiciera sentido a los estudiantes a través de sus experiencias prácticas y personales.

Qué lejos parece estar a veces el modo en que actualmente concebimos el lugar de cada disciplina en nuestros planes de estudios. No está de más, de vez en cuando, volver un poco la mirada al pasado para tratar de inspirar nuestros proyectos innovadores a futuro.



# VARIEDADES PARA INNOVAR

Creemos que para hacer un cambio en nuestra sala de clases necesitamos reflexionar sobre nuestros marcos conceptuales y plantearnos diferentes rutas para enseñar y aprender, como circuitos que gatillan aprendizajes desde una posición siempre creativa, reflexiva, respetuosa de las diferencias y que alimenta curiosidades... hoy presentamos ideas y circuitos pedagógicos posibles, como también algunas herramientas tecnológicas...

PÁGINAS WEB: HERRAMIENTAS I  
NNOVADORAS

## 01

**Crea tu código QR Dinámico**

Te permite crear códigos QR en donde los estudiantes pueden acceder directamente a alguna página, imagen o archivo, el cual los estudiantes pueden acceder mediante escaneo del código en su celular.

<https://me-qr.com/>



## 02

**Ed puzzle**

Convierte cualquier vídeo en una lección de clases.

<https://edpuzzle.com/>

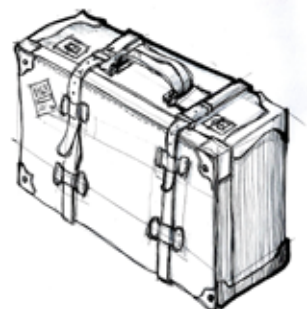


## 03

**LearningApps**

Herramienta para hacer actividades interactivas, una de las opciones es de preguntas de opción múltiple.

<https://learningapps.org/>



# 04

## Witeboard

Pizarra gratuita interactiva online  
<https://witeboard.com/>



# 07

## Bitmoji

Aplicación de celular que te permite crear tu AVATAR  
[https://www.youtube.com/watch?v=ySgRqo\\_yNIs](https://www.youtube.com/watch?v=ySgRqo_yNIs)



# 05

## Classroomscreen

Simula un escritorio del computador y además es una pizarra virtual que se puede compartir con los estudiantes. Integra herramientas de gestión de clase, como, por ejemplo, herramientas de dibujo, encuestas, sorteos de nombre, casilla de texto, reloj, símbolos de trabajo, semáforo, temporizador y código QR.  
<https://classroomscreen.com/>



# 08

## Tabla periódica TAC

Presentación en forma de tabla periódica con múltiples aplicaciones para el aula.

<https://view.genial.ly/608c55c4f612ad0d15beb575/presentation-tacbla-periodica>



# 06

## Videos tutoriales classroomscreen

Tutorial de youtube de como usar classroomscreen  
<https://www.youtube.com/watch?v=PI9cE7aT3vg&t=17s>





### Circuitos pedagógicos **SUMA +**

Contextualice su clase usando narración, esquema, pregunta, imagen.

Comuníquese qué va a trabajar, conecte con vida profesional/mundo/historia/libro/noticia.

Desarrolle su clase: haga un esquema/ nube de conceptos/ preguntas/ absurdos/ conflictos.

Ponga un disco PARE y sondee comprensiones e incomprensiones: que contesten preguntas, que definan, que representen ideas. Que relaten como lo hacen, que conexiones hacen. Utilice pautas meta cognitivas.

Al final que respondan a preguntas iniciales/ que generen preguntas/ que muestren de alguna forma que comprendieron, que dudas tienen, que vínculos

Universidad Andrés Bello

**Laboratorio de Aprendizaje**

### Circuitos pedagógicos **SUMA +**

Problematiza (Docente)

Indagación (estudiante)

Conceptualiza (estudiante)

Diseña Prototipo o proyecto (estudiante)

Elabora producto, proyecto o tarea y presenta (estudiante)

Universidad Andrés Bello

**Laboratorio de Aprendizaje**

### Circuitos pedagógicos **SUMA +**

Contextualización del Docente

Indagación del estudiante

Diseña un producto/ proyecto/ tarea el estudiante. Primer borrador

Revisa entre pares

Ajusta y presenta

Universidad Andrés Bello

**Laboratorio de Aprendizaje**

### Circuitos pedagógicos **SUMA +**

Pregunta generadora (del Docente)

Planteamiento de nuevas preguntas e indagación (estudiante)

Genera respuestas posibles (estudiante)

Dialoga - reelabora y presenta (estudiante)

Universidad Andrés Bello

**Laboratorio de Aprendizaje**



**Universidad  
Andrés Bello®**  
Conectar • Innovar • Liderar