



ESPACIO DE MEJORA INSTITUCIONAL “Empatizar”

Los EMI son espacios destacados para fortalecer los vínculos de confianza y creatividad entre los docentes y, de ese modo, permitirles diseñar juntos el cambio educativo.

Los acompañamos en el viaje.



Índice

Introducción	3
¿Qué nos proponemos?	4
Herramientas para “liderar los EMI”	4
Pensamiento de diseño	5
Ideas que inspiran	5
Actividad preliminar	7
Reconociendo mi travesía de aprendizaje en Eutopía	7
Diseños de la jornada “Empatizar”: posibles recorridos	9
Recorrido A: Mapeo de experiencias de innovación	10
Actividad 1 Técnica “Glocal”	10
Actividad 2 <i>Focus Groups</i>	13
Actividad 3 Construcción con sentido	14
Recorrido B: Cambio cultural y escuela	15
Actividad 1 Técnica “Mapa de empatía”	15
Actividad 2 Visualización de imágenes de lo extraordinario	19
Actividad 3 Hallar el norte, cambiar la escuela	20
Recorrido C: El sentido del cambio	21
Actividad 1 World Café	22
Actividad 2 Va a llegar la MAREA... ¡a la escuela!	25
Actividad 3 El Nudo	27



Introducción

Evocando la metáfora inicial del caleidoscopio de Eutopía, esta guía será una invitación a que los equipos directivos puedan crear la experiencia de cada Espacio de Mejora Institucional en sus escuelas, diseñando distintas combinaciones y acciones posibles, dando vida a una policromía de propuestas.

3

Creemos que los EMI son una valiosa oportunidad para pensar y diseñar junto a otros actores escolares la propuesta de cambio escolar. Mirando el recorrido a transitar a lo largo del año, los EMI pueden visualizarse como “hitos” en un proceso de construcción participativa al interior de cada escuela.

Para conducir este proceso comunitario los invitamos a partir del reconocimiento del camino realizado hasta el momento en Eutopía. Esta actividad preliminar apunta a la metacognición, a hacer conscientes los aprendizajes personales y colectivos que posibilitaron la reflexión profunda acerca del cambio educativo necesario, nuevos modos de mirar y pensar la experiencia escolar, para juntos soñar y hacer posibles procesos de innovación en nuestras instituciones. Creemos este paso, iluminará el siguiente.

En una segunda instancia, les presentamos diferentes propuestas de trabajo para orientar el desarrollo del próximo EMI en sus escuelas. Una “paleta de colores” con la cual cada equipo directivo con autonomía de acuerdo con su realidad institucional y grado de comunicación de este proyecto en sus comunidades creará su encuentro.

Equipo de Eutopía



¿Qué nos proponemos?

- Orientar el desarrollo de los EMI, asumiendo el reto de acompañar el aprendizaje institucional en “escuelas heterogéneas” con un amplio abanico de materiales de trabajo. Éstos estarán dirigidos a favorecer la autonomía y el liderazgo de los equipos directivos.
- Ofrecer un diseño de propuestas de trabajo que modelen el cambio en las escuelas, a partir de la experiencia “hackear los EMI”. Esta experiencia consta de un repertorio de tecnologías de participación social y de acción orientadas a transformar la cultura escolar.

4

Herramientas para “liderar los EMI”

GUÍAS DE LOS EMI

Se trata de propuestas divergentes de trabajo que apuntan a un foco común, en cada etapa del proceso. Materiales de lectura, metodologías ágiles de participación, técnicas, dinámicas, etc. Un amplio menú de opciones y recorridos de diseño, entre los cuales podrán elegir, según los consideren relevantes para el proceso individual que cada escuela viene desarrollando.

CONSULTORÍAS

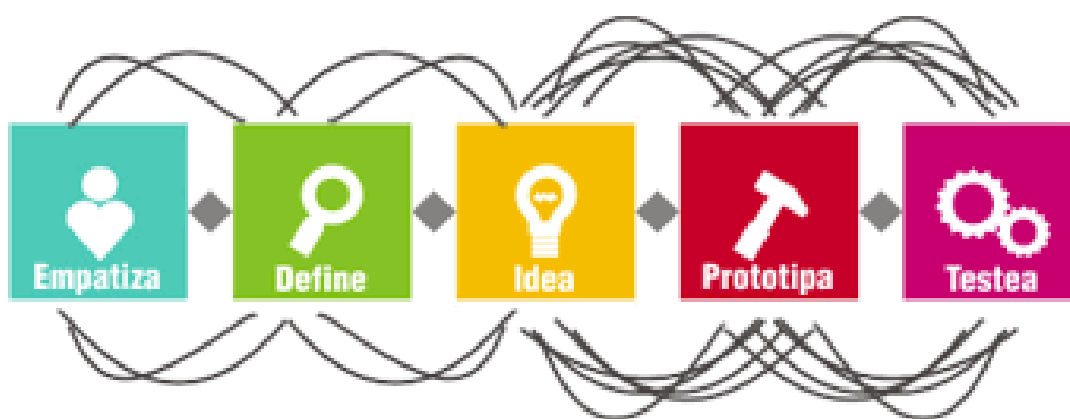
El diseño y desarrollo de los EMI en las escuelas, será materia de diálogo e intercambio en los espacios de acompañamiento en campo. Esta acción será documentada y compartida con la red, a modo de registro del proceso de cambio en las escuelas.



Pensamiento de diseño

El pensamiento de diseño es la perspectiva que compartiremos a la hora pensar la planeación y el cambio escolar en nuestras comunidades. En este sentido, cada uno de los EMI estará identificando con un verbo rector, que se corresponde con la acción de cada etapa del proceso de diseño.

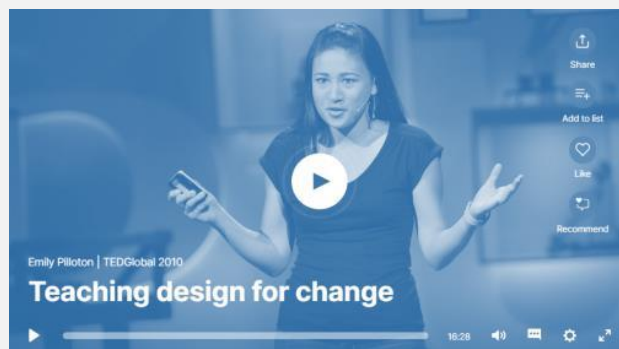
5



Ideas que inspiran

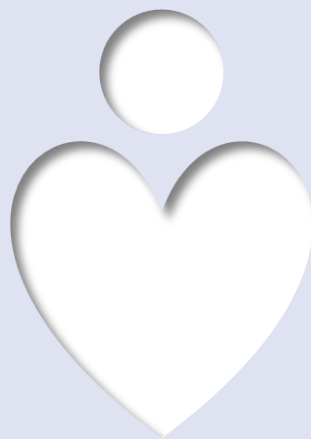
En cada EMI, además de definir un verbo rector común, les propondremos compartir entre la red de escuelas un pensamiento o idea que inspire el encuentro y aporte lenguaje metafórico al proceso colectivo de cambio.

MATERIALES RECOMENDADOS



Emily Pilloton: Enseñando Diseño para el Cambio ([ver video](#))

Design Thinking para educadores ([ver enlace](#))



EMPATIZAR

“Nos preguntamos respecto de las innovaciones, cuánto impactan en la vida de las instituciones, en el currículum, en las relaciones interpersonales; si son generosas con la inteligencia y con las emociones, si se asientan en teorías o concepciones en las que se inscriben, si son erráticas o responden a un programa de trabajo; si favorecen la autonomía de los actores involucrados o, por el contrario, se inscriben en procesos de corte aplicativos”.

(Edith Litwin, 2007)



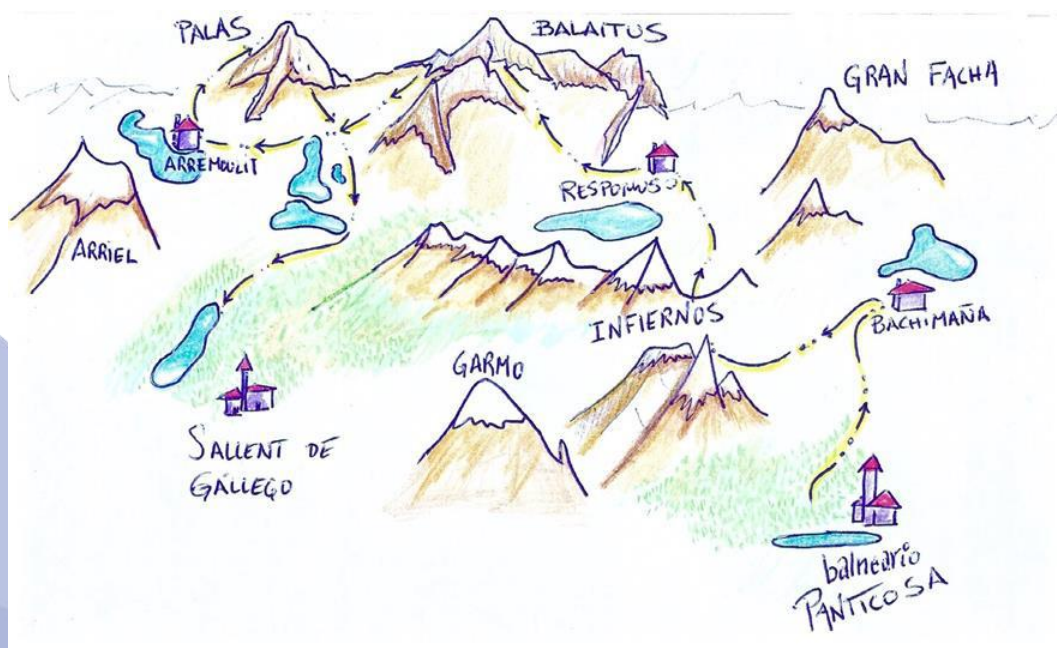
Actividad preliminar

Reconociendo mi travesía de aprendizaje en Eutopía

7

Visualicen la imagen. Se trata de un mapa de la Alta Ruta del Valle de Tena, en los Pirineos. El camino enlaza los picos más representativos del valle, a través de una travesía entre refugios de montaña. Una ruta desafiante exigente y bella al mismo tiempo como la aventura que compartimos en Eutopía. Inspirados en esta metáfora, y mirando los pasos del propio aprendizaje en Eutopía, les proponemos:

- Identifiquen distintos hitos de aprendizaje en el proyecto, aquellos en que logramos hacer “cumbre” en el proceso, nómbralos.
- Reconozcan los tiempos de “valles”, incertidumbres que transitamos en el camino.
- Indiquen en las “flechas” tiempos de ascensos exigentes y descensos descansados
- Reconozcan los espacios, encuentros y personas que representaron un “refugio” en el proceso. Vale ponerles nombre propio.





Observando nuestros pasos desde las cumbres, les compartimos algunas pistas del camino:

8

- Exploramos experiencias de innovación escolar: un abanico divergente de iniciativas de cambio educativo con impactos y matices diferenciados. Casos a nivel local, regional y mundial. Un caleidoscopio de innovaciones de las cuales aprender.
- Descubrimos la necesidad de transformar la enseñanza hacia una experiencia policromática, dispositivos pedagógicos que posibiliten a los estudiantes diversas formas de aprender y construir autonomía en la escuela.
- Reconocimos elementos esenciales para pensar el cambio escolar, construimos colectivamente puntos de convergencia en una matriz referencial.
- Interpelamos la cultura de nuestras instituciones, problematizamos la experiencia escolar, abrimos interrogantes poderosos acerca del cambio y visualizamos transformaciones “extraordinarias”, sueños e imágenes deseadas.
- Proyectamos un cambio posible en nuestra escuela, una primera aproximación a modo de ensayo. Un punto de partida para continuar profundizando.
- Manifestamos nuestras aspiraciones y convicciones acerca del cambio profundo buscado. Un referencial que guía los impactos deseados en nuestros proyectos de cambio.
- Construimos colectivamente un “modelo” de cambio, un de marco de referencia compartido que nos permite resignificar la mirada sobre las prácticas escolares y orienta los procesos de planeamiento y definición de los proyectos de cambio.
- Desafiamos nuestras prácticas de gestión, comenzamos a transformar nuestra acción de conducción para liderar el cambio en nuestras escuelas.



Diseños de la jornada “Empatizar”: posibles recorridos

9

	A	B	C
Propuesta de trabajo	Mapeo de experiencias de innovación	Cambio cultural y escuela	El sentido del cambio
Materiales compartidos	Melina Furman	Michel Serres	Michael Fullan
Técnicas “Empatizar”	GLOCAL Grupos Focales	MAPA EMPATÍA Visualización y relato	WORLD CAFÉ Scamper
Simbolización (inicio y cierre)	Construcción con sentido	Enfocar el Norte	Deshacer el nudo



Recorrido A: Mapeo de experiencias de innovación

Actividad 1 | Técnica "Glocal"

10

Objetivo: Entender el contexto del reto, "localizar lo global". En nuestro caso, nos proponemos localizar experiencias de cambio educativo.

Descripción: Investigar y estudiar las tendencias locales y globales de innovación educativa y de escuelas en red, para imaginar en cómo podrían aplicarse a nuestro proyecto. Algunas de las experiencias que vale la pena poner a debate son:

Sistema Fontán; Horizonte 2020; Escola Nova 21; Innova; KIPP; y Vittra.

Materiales: en el portal app.eutopia.edu.ar encontrarán fichas de cada experiencia y enlaces a fuentes que les brindarán más información. Para ingresar a la plataforma, deben usar su usuario y contraseña, y luego acceder al I Seminario compartido junto a Melina Furman. En caso de no recordar sus claves de acceso, les sugerimos usar esta genérica:

- Usuario: Eutopía
- Contraseña: Cambioeducativo (respetar mayúscula)

MATERIALES RECOMENDADOS



I Seminario de Innovación Educativa para directivos. Melina Furman. ([Ver video](#))

Presentación PPT ([descargar](#))



Actividad inicial de bienvenida:

Con anticipación al día del EMI, se envía a los docentes una invitación para participar de un "Festival de escuelas innovadoras" a llevarse a cabo en la institución. A su vez se propone a seis docentes entusiastas que participen de un *rol playing* en el que tendrán que personificar a "profesores representantes" de esas experiencias. Por ejemplo: "Un docente KIPP convencido que su modelo es potente e innovador".

11

Cada profesor deberá exponer brevemente la experiencia de innovación asignada o elegida en formato "*pitch*". El término inglés "*pitch*" hace referencia a una presentación -verbal y visual - concisa de una idea.

Pautas para contar las innovaciones:

Duración: 5 minutos (máximo)

¿En qué consiste la experiencia?
¿Cuál es el impacto?

¿Por qué es un caso innovador?
¿En qué innova?

¿Donde se desarrolla? ¿Cómo se generó?
¿Con qué propósito?
¿Quiénes lo impulsan?

Pautas para la actividad "Glocal":

Luego de "las representaciones" en escena, nos dividiremos en grupos para valorar el potencial de cada modelo de innovación (asignar un caso por grupo):

1. Les pedimos que lean las fichas de cada innovación escolar (resúmenes disponibles en portal app.eutopia.edu.ar) y que intenten identificar aquellos aspectos que hacen que esta experiencia sea una innovación.
2. Escriban en *post-it* las características de cada innovación, pueden ser palabras o frases, y ubíquenlas en un semáforo, según estos criterios:



- a. Rojo: es el espacio para completar con aquellos aspectos que consideren como una debilidad de la propuesta.
 - b. Amarillo: aspectos acerca de los que se requieren más información o les generan dudas.
 - c. Verde: lo más destacado y valorado en términos de innovación y cambio.
3. Algunas claves para leer la experiencia son:
- a. el modelo pedagógico,
 - b. el ambiente como espacio físico,
 - c. la organización del tiempo y los recursos,
 - d. la enseñanza, el currículum y la evaluación



Actividad 2 | Focus Groups

Objetivo: identificar percepciones, pensamientos, hábitos de comportamiento, dinámicas y necesidades sociales por medio de grupos de enfoque. Nuestro foco es la discusión sobre el cambio educativo necesario en el modelo de escuela secundaria.

13

Descripción: un grupo de enfoque o *Focus Groups* es una reunión de personas, que permite profundizar y comprender percepciones, valores, creencias individuales y colectivas. Nos acercan a las maneras en que los sujetos sociales construyen sus experiencias y dan significado a sus prácticas, a partir de su contexto sociocultural y la relación con el entorno. Los sujetos comparten un espacio de reflexión comparten experiencias y de ese modo se logra una mayor compenetración y comprensión. La sesión reproduce una dinámica social.

Pautas de la actividad: dividir al profesorado en grupos de 6 u 8 integrantes. Asignar un profesor dinamizador del intercambio (puede ser uno de los “profesores entusiastas”). Este profesor aportará preguntas para promover el intercambio y moderará la participación de todos los integrantes. Es importante registrar el intercambio (idealmente en audio o escrito literal), para su posterior análisis del contenido cualitativo.

Posibles preguntas:

¿Qué significaría innovar en la escuela? ¿Qué problemas reales de la cultura escolar actual requieren soluciones innovadoras? ¿Cómo imaginamos la escuela en tres años? Imágenes deseadas. Compartir: el mejor recuerdo de la escuela del ayer, el mayor logro de la escuela de hoy, un sueño para la escuela del mañana.



Actividad 3 | Construcción con sentido

Consigna

14

1. Les pedimos que cada uno, individualmente, elija un objeto de los que tienen a mano (en su cartera/billetera/maleta/mochila).
2. Reúnanse en grupos de no más de 6 integrantes y con los objetos que cada uno eligió deben armar una ESTRUCTURA en 5/10 minutos.
3. Al finalizar, asígnenle un nombre que identifique a la estructura que armaron.
4. Para cerrar la actividad, se realizará una visita por las estructuras de cada grupo. Un integrante de cada equipo deberá contar al resto qué fue lo que armaron, comentar sobre su utilidad y explicar qué desafíos fueron superando durante el proceso.

Tips para el análisis

La persona que dinamiza la actividad general guiará la reflexión tomando elementos de las producciones que se van presentando, para resaltar algunas características básicas de una estructura:

- Se autosostiene, no está apoyada sobre una pared.
- Tiene una base.
- Tiene una función determinada.
- Hay coherencia entre las piezas o partes que la conforman y la función que cumple la estructura.
- Cada parte, a su vez, cumple un rol fundamental en el sostén y funcionamiento de esa estructura.



Recorrido B: Cambio cultural y escuela¹

Actividad 1 | Técnica “Mapa de empatía”

15

PULGARCITA: EL RETRATO ROBOT

Ella, y él, forma parte de la generación más tecnológica que ha vivido la humanidad y tiene la difícil y apasionante misión de rehacerlo todo porque el mundo ha cambiado, porque los términos conocer y crear tienen hoy otro significado. Acceder a la información y conectarse con este mundo está al abasto de su pulgar. Pero una cosa es abastarlo y otra, de muy diferente, fijar los fundamentos que deben regirlo. Así es Pulgarcita:

GEDISA
MICHEL SERRES
Pulgarcita

EL ENTORNO DIGITAL

- Las redes sociales son su ágora.
- Mediante el teléfono móvil accede a todo el mundo; con el GPS, a todos los lugares; con Internet, a todo el saber.

¿QUÉ LE PREOCUPA?

Pulgarcita ve con preocupación las resistencias de las viejas generaciones a un mundo más abierto en que la tecnología permite acabar con los viejos y peligrosos atributos nacionales, de raza y religiosos que desencadenaron las grandes guerras de occidente y sufre por:

- Corrupción
- Educación
- Trabajo

EDUCACIÓN

Pulgarcita ha cursado o cursará estudios superiores. Ella no entiende un sistema educativo que considera obsoleto, una metodología de otro tiempo donde no hay espacio para el debate y que insiste en un modelo basado en portavoces (profesores) y anotadores (estudiantes).

LUGAR DE RESIDENCIA

Pulgarcita ya no vive cerca de los animales, ya no habita en la misma tierra. Ella vive en la ciudad, mientras que más de la mitad de sus predecesores vivían en el campo.

EDAD Y SEXO

Pugarcitas, pero también Pulgarcitos, la nueva generación digital es esa que nació a partir de los años 80 en una sociedad donde el ordenador ya se había convertido en una herramienta de uso doméstico.

Objetivo: aumentar el proceso de empatía con la experiencia de escuela que vivencian los distintos actores de la comunidad educativa.

Descripción: el mapa de empatía es una herramienta que posibilita conocer mejor las necesidades, pensamientos y sentimientos de los destinatarios, tanto aquellos que se pueden ver a simple vista como los que no.

¹ Este formato de EMI es susceptible de ser desarrollado en conjunto con estudiantes de Aulas Creativas. Ellos podrían dinamizar la actividad 1 y 2.



Materiales: En nuestro drive de [“Lecturas de verano de Eutopía”](#) encontrarán la publicación **“Pulgarcita”** de Michel Serres, para trabajar el cambio cultural y escuela. También les sugerimos ver la conferencia de Mariana Maggio en el “XV Foro de Educación, titulada [“Rediseñar la enseñanza en ambientes de alta disposición tecnológica. Hacia una didáctica en vivo”](#). En su conferencia, la especialista nos invita a reconocer de qué como la enseñanza se ve interpelada por los cambios culturales.

Actividad inicial de bienvenida: invitar a los profesores a leer el *capítulo 1* de “Pulgarcita” de Michelle Serres y/o a ver la conferencia de Mariana Maggio. El día del encuentro deberán presentar “un ticket de entrada” en el que expresen:

- Una idea clara, luego de la lectura o visualización de la conferencia
- Alguna idea que cambiado a partir de la lectura o la conferencia

Para compartir esas ideas les proponemos asignar a dos “profesores relatores” que dinamicen la jornada. Su tarea será la de ir “contando” y haciendo visible el pensamiento y percepciones del profesorado a lo largo del encuentro.

Los relatores iniciarán la actividad recuperando las ideas compartidas por el profesorado en el “ticket de entrada”. De este modo, se avanzará en un proceso de reflexión acerca de cómo los cambios sociales interpelan la cultura escolar e invitan a problematizar la mirada sobre las prácticas, valores y rutinas en la escuela. Es vital realizar estos reconocimientos con la comunidad educativa, para iniciar un proceso de cambio, por eso los invitaremos a “empatizar”.



Pautas para la dinamización del "Mapa de la empatía"

Impriman o dibujen el mapa de empatía y ubíquenlo en una pared o lugar en donde varios docentes puedan visualizarlo y participar de la actividad escribiendo sus ideas en *post-it* de colores.

17

Nos haremos preguntas acerca:

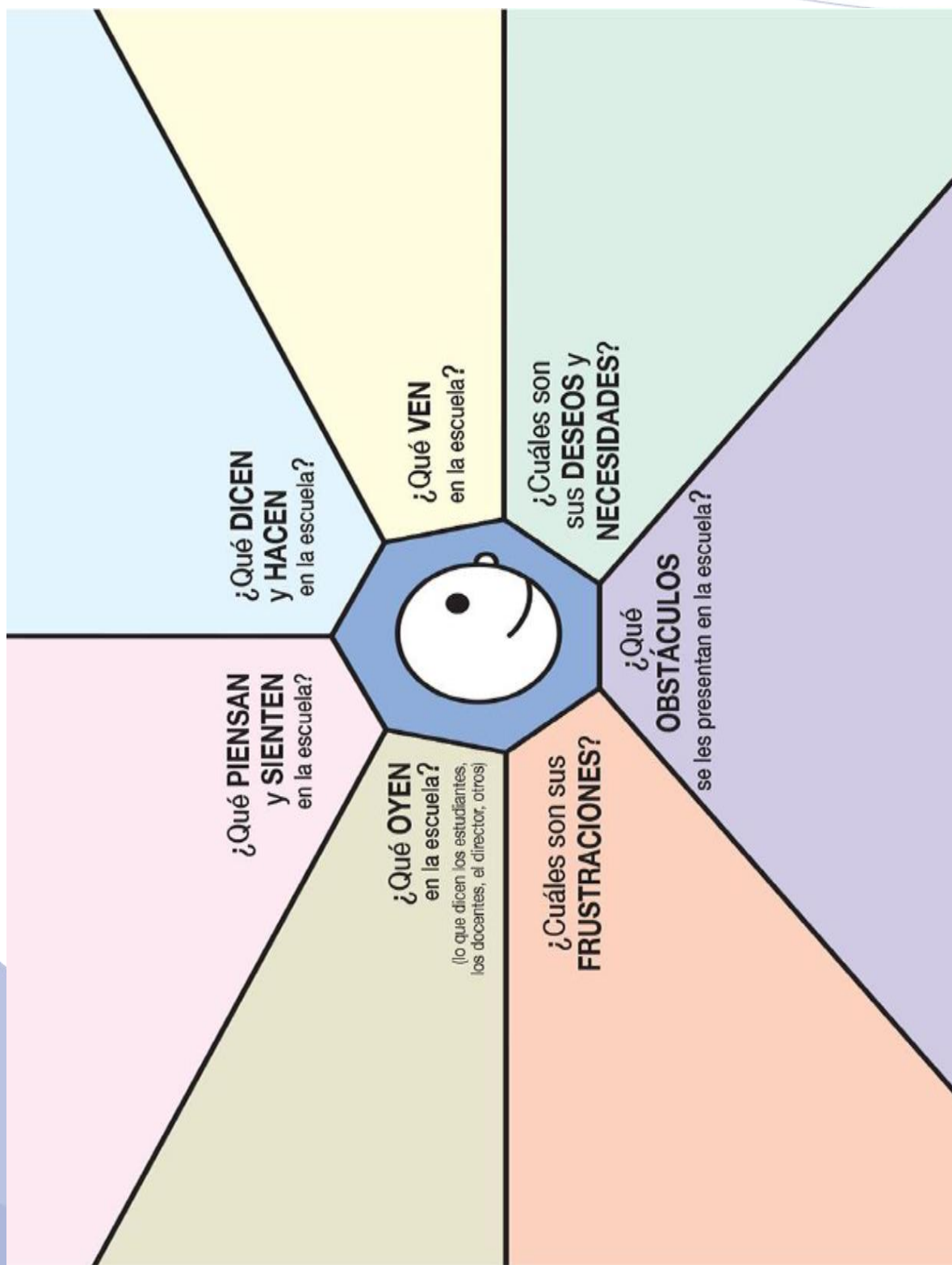
- ¿Qué piensan y sienten de la escuela?
- ¿Qué oyen de la escuela? (lo que dicen los estudiantes, los docentes, el director, los padres, otros)
- ¿Qué ven en la escuela?
- ¿Qué dicen y hacen en la escuela?
- ¿Cuáles son sus frustraciones? ¿Qué obstáculos que les presentan en la escuela?
- ¿Cuáles son sus deseos y necesidades?

Dividir al plantel docente en equipos de trabajo. La propuesta es que un grupo de docentes presenten la actividad a sus compañeros con la guía del director referente.

¿Qué necesitamos?

- Lápiz y papel o *post-it* de colores.
- Un papel afiche donde representar el mapa de empatía (o impresiones en escala del siguiente gráfico).

Luego cada equipo compartirá sus pensamientos y los "relatores" dinamizarán el intercambio, aportando *feedback* emocional a las producciones.





Actividad 2 | Visualización de imágenes de lo extraordinario

19

Luego de “empatizar” con la experiencia de escuela que vivenciamos los distintos actores que habitamos en ella y de realizar los reconocimientos culturales que nos invitan a transformarla, los invitamos a producir en equipos una actividad de proyección colectiva. ¿Qué necesitamos?

- Lápices, crayones, marcadores, materiales para collage.
- Un papel madera donde representar gráficamente.

¿Cómo vemos, pensamos, deseamos e imaginamos nuestra escuela en dos años?

Se trata de hacer un viaje al futuro. Imaginamos que hemos recorrido un camino de diseño y construcción comunitaria de nuevos dispositivos pedagógicos que resignifican las rutinas escolares: tiempos, espacios, curriculum, evaluación, metodologías, etc. Cada equipo responderá de manera gráfica o con dibujos a la siguiente pregunta:

¿Pueden contarnos un día o semana en esa cultura escolar en transformación?

Se trata de contar una historia, un relato que comienza con una imagen. Es importante registrar con fotos las producciones y documentar por escrito los relatos, para su posterior análisis de contenido cualitativo.



Actividad 3 | Hallar el norte, cambiar la escuela

Consigna

20

- Se propone a los presentes que se distribuyan libremente en el espacio con una distancia prudencial del resto de los compañeros (deberían poder hacer un giro 360° con los brazos extendidos sin chocarse con nadie).
- Luego se les pide a todos que cierren los ojos y que den otro giro de 360° en el lugar. Luego, manteniendo los ojos cerrados, darán un paso hacia adelante, otro hacia la izquierda, otro hacia atrás y, por último, girarán de manera tal que todos queden mirando al Norte
- A la cuenta de 3 les pedimos que abran los ojos y que no se muevan de la posición en la que están.

Tips para el análisis

- ¿Dónde está el Norte? Sin hablar, les pedimos que simplemente señalen dónde está el norte y se miren.
- Si tomamos el norte como metáfora para representar nuestro proyecto institucional, observaremos lo que habitualmente sucede en las escuelas: hay quienes están convencidos que el norte es en una determinada dirección por tal o cual motivo, pero hay otro que está convencido que esa no es la dirección del norte, sino la que él está marcando, etc.
- Si unimos con un hilo imaginario a todas las personas e intentamos caminar en sentido norte con la dirección en la que cada uno está orientado ¿qué sucedería?
- Por último, se les pedirá a todos que ubiquen el norte (marcado por los organizadores de la actividad), que giren y miren hacia ese punto, ¿qué sucede si ahora avanzamos todos tomados del hilo?



Recorrido C: El sentido del cambio

Actividad inicial de bienvenida: En un “Meet and great” de dos minutos compartir con un colega:

21

- “Algo en lo que me quedé pensando” luego del video “la bicicleta al revés”
- La lección del cambio de Fullan, que más me inspira para la acción

Repetir tres rondas de encuentros. Se sugiere hacer esta actividad de pie. Duración: 9 minutos)

Materiales:

- Para trabajar la transformación de la cultura escolar, les sugerimos anticipar a los profesores la lectura de “Las 8 lecciones del cambio”, que forma parte de “**El sentido del cambio**” de Michael Fullan. La misma está disponible en nuestro drive de “[Lecturas de verano de Eutopía](#)”.
- Les sugerimos ver el siguiente video: “La bicicleta al revés” que nos invita a pensar sobre los cambios y las representaciones mentales.



La bicicleta al revés ([ver video](#))



Actividad 1 | World Café

Objetivo: Dialogar, aceptar las ideas de otros, construir pensamiento colectivo.

22

Descripción: El "World Café" es una dinámica en la que distintas personas comparten conocimiento. Los participantes deben organizarse por grupos pequeños, sentados alrededor de mesas, en un ambiente distendido, similar al de una cafetería. En el transcurso de la dinámica, los participantes se irán cambiando de grupo, para formar parte de todas las conversaciones y aportar su conocimiento y opiniones. Esta dinámica ayuda a generar nuevas conexiones entre conceptos, ideas y personas. Además, promueve la escucha activa, el respeto, la participación, y la creación de conocimiento compartido.

Pautas para la dinamización del World Café

El World Café es el método de un proceso de conversaciones cruzadas que hace visible la inteligencia colectiva de un grupo. El proceso parte de la exploración colaborativa alrededor de preguntas importantes, o poderosas, en el que todos los participantes intercambian ideas, aprenden cosas nuevas, desarrollan o fortalecen relaciones personales e inspiran la acción colectiva. Al mismo tiempo, el método es una metáfora que nos permite descubrir nuevos caminos para hacer innovaciones en nuestras vidas y en nuestro trabajo.

Dinamización:

1. Los participantes se dividen en grupos de entre 6 y 12 personas.
2. Disponemos de espacios amplios para ubicar mesas grandes. Una para cada grupo.
3. En cada mesa se encuentra un anfitrión que será el encargado de dinamizar las conversaciones que se desarrollen en su mesa.



4. Cada mesa está forrada con papel. Este papel cubre toda la superficie de la mesa y sirve para que cada grupo pueda escribir el resumen de sus conversaciones. Resumen que se añadirá al de los otros grupos y así, de conversación en conversación, se construirá un panel global, fruto de la inteligencia colectiva de todos los grupos.
5. El anfitrión es quien velará por la claridad gráfica y de contenido del panel global.
6. Comienza la rueda de conversaciones con un recibimiento del anfitrión de la mesa al grupo. (Tiempo máximo 1 minuto)
7. El anfitrión explica al grupo cual ha sido la conversación del grupo anterior y muestra el resumen que se ha hecho en el panel de la mesa. (Tiempo máximo 3 minutos)
8. En la primera ronda de conversaciones, al ser la primera vez que los grupos establecen conversaciones, no es necesario explicar que ha hablado el grupo anterior puesto que no había.
9. El anfitrión pide al grupo que haya estado en otra mesa que explique el resumen de la conversación e invita a los demás integrantes a ampliar y completar el resumen que tienen delante en el panel y que es fruto del grupo anterior. (Tiempo máximo 4 minutos)
10. El anfitrión presenta una nueva pregunta que iniciará la nueva conversación.
11. El anfitrión dinamiza los turnos de participación y ayuda a que la conversación fluya.
12. El anfitrión va construyendo el resumen de la nueva conversación y permite que los participantes puedan, si es el caso, añadir gráficas y contenidos. (Tiempo máximo 15 minutos)



13. El anfitrión, al acabar la conversación, hace un resumen de lo que se ha dicho y de lo que está escrito en el panel. (Tiempo máximo 2 minutos)
14. A la señal convenida, el anfitrión invita al grupo a desplazarse hacia otra mesa para iniciar una nueva conversación alrededor de una nueva pregunta. (Tiempo máximo para desplazarse 2 minutos)
15. En la nueva mesa habrá un nuevo anfitrión que recibirá al grupo y comenzará una nueva tanda de conversaciones (Primero se hará un resumen de lo que ha hablado el grupo anterior. Después el grupo añadirá contenido del que ha hablado en la mesa anterior y dicho esto, comenzará una nueva pregunta).

24

Preguntas sugeridas:

¿Como es la escuela que soñamos?

¿Como son las personas que se involucran en la escuela que soñamos?

¿Qué pequeños y grandes pasos podemos dar desde nuestros lugares para construir juntos la escuela que soñamos?



Actividad 2 | Va a llegar la MAREA... ¡a la escuela!

“Transforma un objeto o concepto para llegar a un invento”. Basado en la técnica SCAMPER. La misma es desarrollada en el capítulo “Mi genoma creativo” de la publicación [“Escuelas Creativas. Un viaje hacia el cambio educativo”](#), de Ferrán Adriá (Fundación Telefónica).

25

Cuando llega una ola a la orilla de la playa y tenemos un castillo de arena, nuestra construcción se transforma. A veces, tira un muro, otras se genera un río. En ocasiones genera un pozo, o el castillo se convierte en otra figura que te gusta y da pie a una nueva creación.

Pasa por la técnica de la marea. Te invitamos a pensar en todo lo que vemos y los que integramos la escuela: Mobiliario (mesas-pizarrón-sillas); Horarios; Tiempos; Materias; Profesores; Alumnos; Materiales para el aprendizaje (libros-tecnología); Reglas; y Espacios (aulas-laboratorios-pasillos)

Ahora viene la ola de la marea...

- **Mantener:** ¿qué cosas dejarías porque es importante que se queden?
- **Aumentar:** ¿qué cosas añadirías para que el objeto gane posibilidades?
- **Reducir:** ¿qué cosas quitarías, pero no del todo? Una parte o varias.
- **Eliminar:** ¿qué cosas quitarías del todo?
- **Adaptar:** ¿qué cosas que tiene el objeto podrían valer para otra cosa?
- **Agregar:** ¿qué cosas incluirías que hoy no están?



Te invitamos a pensar en todo lo que vemos y lo que integramos en la escuela:

	MOBILIARIO	HORARIOS	TIEMPOS	MATERIAS	PROFESORES	ALUMNOS	MATERIALES	REGLAS	ESPACIOS
MANTENER									
AUMENTAR									
REDUCIR									
ELIMINAR									
ADAPTAR									
AGREGAR									



Actividad 3 | El Nudo

Consigna

27

- Se propone al grupo completo formar una ronda y observar detenidamente al compañero ubicado a la derecha. Luego se desarma la ronda y todos caminan por todo el espacio.
- A la cuenta de 3, el facilitador invita a todos a detenerse y a acercarse entre sí lo máximo posible, pero sin volver a armar una ronda. Cada participante debe intentar tomar la mano izquierda del compañero que tenía a su derecha en la ronda original. Se arma así un “nudo humano” y, en tres minutos, deben intentar volver a armar la ronda original, en lo posible sin soltarse.
- Un participante debe ocupar el rol de observador y tomar nota de los emergentes para luego hacer un cierre junto con el facilitador.

Preguntas para guiar el análisis:

- ¿Todos aportan soluciones?
- ¿Cómo se comunican?
- ¿Algún integrante ejerce un liderazgo más notorio o todos participan cooperativamente? (se sugiere no personalizar sino mencionar actitudes y roles en general) ¿Hubo un líder, hubo varios según el momento?
- ¿Qué actitudes aparecen frente al conflicto? ¿hablan todos juntos? ¿se escuchan? ¿se acepta la propuesta del colega? ¿se busca imponer soluciones? ¿se toman actitudes proactivas o pasivas frente al “nudo”?
- ¿Qué estrategias se pusieron en juego para desarmar el nudo?
- ¿Cómo lograron desarmarlo (si es que lo lograron)? Y si no ¿por qué no lo lograron?



EUTOPIA

www.eutopia.edu.ar