



# Aulas motivadoras

Alfredo Rojas Figueroa  
Coordinador red de Liderazgo Escolar  
OREALC UNESCO  
Versión 2 2012

# Aulas motivadoras.

Objetivo. Al finalizar este Taller, los participantes habrán logrado:

- Comprensión de temas de lectura competente, “cultura letrada” y “lectura y escritura, base y columna del trabajo escolar”
- Dominio de la distinción «aulas motivadoras»
- Disposiciones emocionales para adherir a aulas motivadoras
- Dominio competente de la distinción «familiarización a través del cuerpo, la emoción y el lenguaje»
- Reconocimiento del uso de la experimentación y el material concreto como estrategia de aulas motivadoras
- Valorización del uso de las TIC como herramienta didáctica

# EL PUNTO DE PARTIDA. Lectura y escritura

- Las familias de los sectores pobres y vulnerables de Chile no forman parte de la “cultura letrada”. Encuestas señalan que hay entre 2 y ningún libro en su casa (excepto los libros de texto). Se informan mayormente por la TV o por otras personas.
- La base y columna del trabajo escolar es la lectura y la escritura. A los estudiantes que provienen de habitus no-lector, entrar a actividades escolares supone “saltar una primera valla”; aún antes de realizarlas.
- Tienen una “escucha” diferente a la “escucha del docente”. Parten de juicios instalados (caracterizaciones) de rechazo a la escuela y lo escolar largamente instalados. Aprecian a la escuela como lugar de encuentro con sus amigos, pero indican que “se aburren”.
- Hoy el trabajo de los/las docentes se ve desafiado por los medios, por la TV y los juegos de video. La vida de los niños y jóvenes se llena de los desafíos emocionales vicarios que proporcionan los medios (películas, juegos).

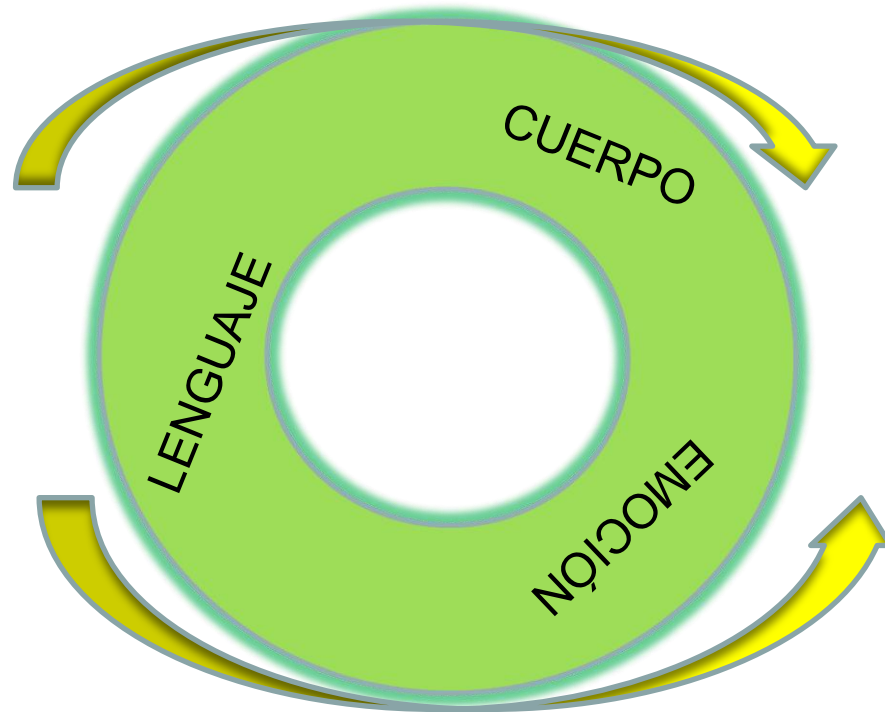
# Punto de partida

(en base a H.Maturana, Francisco Varela, R. Echeverría y otros)

- Hay un estado de ánimo que tiñe a todas las actividades lectivas como “difíciles”, “complejas”, “aburridas”
- ¿Qué son los estados de ánimo?: estados emocionales que surgen de juicios recurrentes que se dan en conversaciones recurrentes. Ejs.
- Las emociones, los estados emocionales, y en particular los estados de ánimo generan una escucha que abre o cierra posibilidades de acción. En este caso, abre o cierra posibilidades de aprender
- ***¡Y se pueden cambiar!***
- Se requieren docentes observadores y diseñadores de procesos de cambio de estados de ánimo.

# Dos elementos clave:

1. Cuerpo, emoción y lenguaje son un todo accesible de forma inmediata al observador. La “mente” no es accesible de forma inmediata y directa.



2. Diferenciar entre “describir” (que es lo que solemos hacer, dirigiéndonos sólo a la mente) y “generar o reproducir el fenómeno” (que es lo que necesitamos hacer, dirigiéndonos también a la emoción)

# Hemos declarado que:

1. El modelo pedagógico frontal y tradicional no resulta ya ni eficaz ni eficiente para que los estudiantes aprendan. Es necesario cambiarlo.
2. Observando la lección sobre las puertas del cielo y del infierno que maestro zen Haikun entregó al samurai del emperador\*, hemos aprendido a diferenciar entre lo que es *describir* y lo que es *generar* el fenómeno a aprender.
3. Partimos del principio, fundado en Maturana y Varela; y R. Echeverría, que los seres humanos somos *cuerpo, emoción y lenguaje* y añadimos que, desde eso que somos, holísticamente, se constituye nuestra *mente* y desde la *coordinación de estados mentales*, se constituye la cultura.

# Hemos declarado que:

4. Hay la urgente necesidad de instalar Aulas Motivadoras para transformar el modelo frontal.
5. La motivación y el aprendizaje tienen lugar en una secuencia de:
  - a) La *familiarización* de los estudiantes como punto de partida de cualquier unidad de aprendizaje. La *familiarización* ocurre primordialmente desde el cuerpo y la emoción. (Fase 1)
  - b) A la familiarización inicial sigue el *dominio inicial*, mediante trabajos en grupo con materiales concretos. (Fase 2)
  - c) Al dominio inicial sigue la *formalización lúdica* utilizando TIC (Fase 3)
  - d) A la formalización lúdica sigue la *formalización compleja* con textos, y desafíos que se resuelven con lápiz y papel. (Fase 4)
6. En cada paso de la secuencia se evalúa lo aprendido por los estudiantes y se organizan grupos de distintos ritmos de aprendizaje, reiterando las secuencias cuando resulta necesario.
7. ***Se busca el aprendizaje total!***





**Fase 1:  
Familiarización mediante  
dinámicas  
cuerpo/emoción/lenguaje**

- El objetivo de la familiarización es lograr que los fenómenos o temas que se introducen se vuelvan familiares o cercanos para los estudiantes a través de la presentación de las distinciones de lenguaje/acción especializadas, propias de los lenguajes especializados que son las ciencias, las artes o las disciplinas a impartir.



- Para ello se requiere generar metáforas de tales fenómenos de manera lúdica y no-problemática. Esto se consigue haciéndolos parte de juegos, bailes o coreografías.
- La metodología de la familiarización consiste en representar, en lo posible mediante una sola gran dinámica en la que participen todos los estudiantes, un problema que resume las competencias a adquirir mediante «cuadros» corporales colectivos (filas, formas, líneas, simulaciones, role playing, etc).
- Las distinciones lingüísticas clave se introducen en cantos y recitados y se las va presentando en carteles. Éstos se pegarán a las paredes del aula mientras dure la unidad de aprendizaje



- El/la docente:
  - Presenta la unidad de aprendizaje y el objetivo de la clase. Luego muestra un problema extraído de una prueba estandarizada (ej: del SIMCE) de la que se desprenden las competencias que los estudiantes deben llegar a tener al final de la misma.
  - Presenta la dinámica y la dirige la dinámica aceptando risas y chistes, pero procurando que en ningún momento se desarmen los cuadros o se interrumpan las dinámicas.
  - Va remarcando los términos nuevos, desconocidos hasta entonces para los/las estudiantes, a través de rótulos o carteles. Los señala en el espacio físico del aula, en las formas del cuadro formado por los estudiantes.
  - Los carteles escritos que se hacen visibles para todos los estudiantes y se les pega en las paredes del aula mientras dura la unidad temática que se está tratando

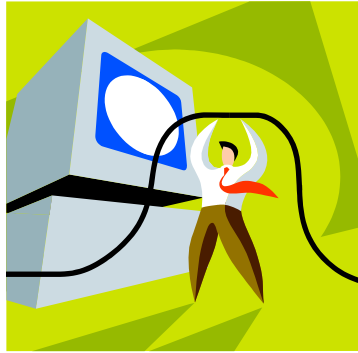
**FASE 2: DOMINIO INICIAL MEDIANTE  
TRABAJOS EN GRUPO CON  
MATERIALES CONCRETOS**

# En esta fase...

- El mismo problema con que se inició el aula motivadora fase 1, se replica en grupos pequeños de estudiantes utilizando materiales concretos, juegos de roles, teatro de títeres, etc.



- Se espera que los estudiantes sean capaces de presentar y mostrar el problema inicial en pequeña escala, y que al hacerlo, comiencen a utilizar las distinciones lingüísticas que se les mostró en la fase 1.
- Se hace una primera evaluación mediante lista de chequeo, en cada grupo, del dominio de la distinción alcanzado por los/las estudiantes.
- La evaluación permite redistribuir a los alumnos en nuevos grupos. Tales grupos realizarán una actividad de menor grado de dificultad, preparada de antemano. De este modo, el aula motivadora Fase 2 da lugar a aulas motivadoras diversificadas.



# **FASE 3: *FORMALIZACIÓN* *LÚDICA* UTILIZANDO TICS**

Utilización de Computadoras y Aplicaciones digitales *ad hoc*, para trabajos grupales o individuales.



# El docente

- Selecciona y prepara la aplicación con la que se hará el ejercicio, que será el mismo o muy similar al aplicado en las fases 1 y 2, aunque con mayor nivel de complejidad
- Los estudiantes que han adquirido las distinciones clave en las fases iniciales van arribando al trabajo con las aplicaciones digitales, supervisados por el/la docente.
- Una vez que resuelven los ejercicios propuestos, están plenamente disponibles para pasar a la fase 4.



## **FASE 4: ARRIBANDO A GUTENBERG**

Al llegar a esta fase los/las estudiantes se han familiarizado con las distinciones clave del tema. Han realizado ejercitaciones con diversidad de medios. Presentarles el tema y trabajar con textos, guías, pruebas escritas ya no será un obstáculo.

## EL ENFOQUE Y LA METODOLOGÍA PROPUESTA...

- Se “acoplan” a cualquier modelo pedagógico convencional como fases introductorias o “apresto” de unidades de aprendizaje.
- Dan sentido a la secuenciación de metodologías que van desde lo más concreto a lo “abstracto”, pasando por el uso de recursos digitales. Tienen un hilo conductor: las distinciones lingüísticas clave de cada unidad de aprendizaje.
- En la medida que los docentes así lo van señalando, fomentan el juicio que **aprender es entretenido**, entre los/las estudiantes (y que **enseñar es entretenido y descansado**, entre los/las docentes).

**¡Vamos que se puede!**

**FIN**