



GLOSARIO DEL ENCUENTRO

[Subtítulo del documento]



ESNCONTRADORES
FABIANA ANDREA MENDEZ
Celular:+54 9 11 41608222

Glosario de la Pedagogía del Encuentro

Palabras para nombrar una manera de aprender, acompañar y estar en camino

No todas las palabras dicen lo mismo para todos.

Algunas, cuando encuentran su significado, pueden convertirse en una manera de mirar.

Una posible definición del glosario

Este glosario no pretende establecer un diccionario cerrado.

Busca construir un lenguaje común para una propuesta que todavía está creciendo.

Las palabras que lo integran tienen algo en común: **nombran experiencias, movimientos y posiciones frente al aprendizaje y frente a la vida.**

Algunas vienen de la experiencia profesional.

Otras de la escritura.

Otras de las conversaciones.

Y otras todavía están buscando su significado.

Porque quizás un glosario de encontradores no debería comenzar diciendo qué significa definitivamente cada palabra.

Debería dejar también un espacio para aquello que **todavía no sabemos cómo nombrar.**

A

ACOMPañAR

Acompañar no es llevar a alguien hacia un destino que nosotros conocemos.

Es caminar a su lado, ofrecer presencia, preguntas, herramientas y una mirada que ayude a reconocer posibilidades.

En la Pedagogía del Encuentro, acompañar supone respetar el recorrido del otro sin apropiarse de él.

ANTICIPACIÓN

Anticipar es prepararse para posibilidades futuras sin esperar necesariamente a que se conviertan en problemas.

La Pedagogía del Encuentro puede ofrecer espacios de anticipación: lugares donde explorar, entrenar y aprender antes de que la realidad obligue a hacerlo.

APRENDIZAJE

Aprender no es solamente incorporar información o adquirir conocimientos.

Es poder transformar lo que sabemos, hacemos o pensamos a partir de la experiencia, la pregunta, la reflexión y el encuentro con otros.

A veces aprendemos porque necesitamos resolver algo. Otras veces porque sentimos curiosidad, porque deseamos desarrollar una capacidad o porque queremos explorar una posibilidad.

Por eso, aprender también puede ser una forma de expandir lo posible.

B

BUSCADORES

Son quienes parten de una pregunta, una necesidad, un interés o un objetivo y emprenden una búsqueda deliberada.

Buscar no es algo negativo. Muchas veces necesitamos buscar para comenzar un camino.

Pero no toda búsqueda nace de una carencia ni necesita tener un resultado definido.

Podemos buscar porque queremos saber más, crear, experimentar o descubrir.

La Pedagogía del Encuentro no propone abandonar la búsqueda, sino permanecer disponibles para aquello que puede aparecer mientras buscamos.

Por eso, un buscador también puede convertirse en encontrador.

C

CAMINO

El camino representa el proceso.

No es solamente aquello que conduce hacia un destino, sino todo lo que sucede mientras lo recorremos.

En Encontradores, el camino admite desvíos, pausas, encuentros, pérdidas, descubrimientos y cambios de dirección.

Porque el camino también transforma a quien lo recorre.

CONEXIÓN

La conexión establece un vínculo.

Puede ser tecnológica, comunicacional, informativa o humana.

Pero estar conectado no significa necesariamente estar en encuentro.

Podemos estar conectados a una red, a una plataforma o a una persona sin estar verdaderamente disponibles para ella.

Por eso, para la Pedagogía del Encuentro: **conexión no es sinónimo de encuentro.**

CONVERSACIÓN

La conversación es uno de los territorios privilegiados del encuentro.

Conversar no es solamente intercambiar información.

Es construir significado con otros.

Una conversación puede abrir una pregunta, modificar una mirada, hacer visible una diferencia o permitir que algo pueda ser dicho por primera vez.

CREAR

Crear es producir algo que antes no estaba.

La creación requiere encuentro porque muchas veces una idea se transforma cuando entra en contacto con otras ideas, miradas, experiencias y preguntas.

Por eso la Pedagogía del Encuentro también puede ser una pedagogía de la creatividad.

CUIDADO

Cuidar es reconocer que todo encuentro ocurre entre personas que tienen necesidades, límites, historias y vulnerabilidades.

En la Pedagogía del Encuentro, el cuidado implica prestar atención a cómo construimos los espacios de aprendizaje, cómo escuchamos, cómo intervenimos y cómo utilizamos las herramientas que tenemos a disposición.

Cuidar no significa evitar toda incomodidad.

Significa generar las condiciones para que sea posible aprender, preguntar, disentir, equivocarse y transformarse sin que el otro deje de ser reconocido y respetado.

CURIOSIDAD

La curiosidad es la disposición a acercarse a aquello que todavía no conocemos sin que exista necesariamente un problema que resolver.

En la Pedagogía del Encuentro, la curiosidad es una puerta de entrada al aprendizaje.

No pregunta solamente:

¿Cómo solucionamos esto?

También pregunta:

¿Qué pasaría si...?

La curiosidad permite que el encuentro nazca de la exploración y no solamente de la necesidad.

CUADERNOS DE UN ENCONTRADOR

Es el espacio donde se registra aquello que aparece durante el recorrido.

Puede contener preguntas, ideas, experiencias, relatos, aprendizajes, dudas, descubrimientos o simplemente aquello que merece ser conservado.

No es necesariamente un diario, es una forma de dejar huellas del camino.

Los *Cuadernos de un Encontrador* son también un territorio de experimentación: un lugar donde las ideas todavía no están terminadas y pueden comenzar a echar raíces.

D

DESEO

El deseo es aquello que nos mueve hacia algo que todavía no tenemos, no conocemos o no hemos realizado.

A diferencia de la necesidad, que suele surgir de aquello que falta y debe ser resuelto, el deseo puede nacer incluso cuando no existe una carencia.

Podemos desear aprender aunque no lo necesitemos.

Crear aunque nada esté roto.

Explorar aunque no estemos perdidos.

Entrenar aunque todavía no haya una competencia.

Encontrarnos con otros simplemente porque queremos descubrir qué puede suceder entre nosotros.

El deseo introduce una dimensión esencial en la Pedagogía del Encuentro: **no todo movimiento hacia algo nace de un problema que resolver. También podemos movernos porque algo nos atrae, nos despierta, nos inquieta o nos invita a imaginar otra posibilidad.**

Por eso, el deseo no señala necesariamente un destino.

A veces señala simplemente **una dirección.**

Y esa dirección puede cambiar durante el recorrido.

DESVÍO

El desvío es aquello que ocurre cuando el recorrido se aparta de la ruta inicialmente prevista.

En una lógica puramente instrumental puede ser entendido como obstáculo.

En la Pedagogía del Encuentro puede ser también una oportunidad.

Porque algunas de las cosas más significativas que encontramos aparecen precisamente cuando dejamos de caminar exactamente por donde pensábamos hacerlo.

DISPONIBILIDAD

Es la disposición interna para dejar que algo pueda suceder.

Estar disponible para escuchar.

Para aprender.

Para sorprenderse.

Para cambiar de opinión.

Para encontrarse.

La disponibilidad es especialmente importante para el encontrador porque supone no tener completamente ocupado el espacio interior con aquello que ya sabe, espera o busca.

Hacer lugar es, en buena medida, crear disponibilidad para el encuentro.

E

EN CAMINO

Estar en camino significa reconocer que el desarrollo no es un estado al que se llega.

Siempre estamos atravesando alguna parte del recorrido.

Estar en camino implica movimiento, pero no necesariamente velocidad.

A veces avanzar significa detenerse.

A veces significa volver.

A veces significa cambiar de dirección.

EN PAUSA

La pausa no es ausencia de movimiento.

Es un tiempo diferente.

Un tiempo para mirar lo recorrido, escuchar lo que está sucediendo, recuperar fuerzas, formular nuevas preguntas o simplemente dejar que algo decante.

En Encontradores, *En Pausa* puede ser entendida como una estación necesaria del camino: un espacio para detenerse sin abandonar el recorrido.

ENCUENTRO

El encuentro no es simplemente estar con otros.

Es aquello que sucede cuando la presencia de otro produce una diferencia en nosotros.

Un encuentro puede confirmar, cuestionar, incomodar, acompañar, enseñar o transformar.

Pero el encuentro no necesita surgir necesariamente de una dificultad.

Puede nacer de una pregunta, de un interés compartido, de una inquietud creativa, de un deseo de aprender o simplemente de la curiosidad por aquello que todavía no conocemos.

Por eso:

no todo encuentro responde a una necesidad. Algunos nacen de la curiosidad.

ENCUENTRO HUMANO

Es el encuentro en el que la presencia del otro no queda reducida a su función, a su información o a su utilidad.

El otro aparece como alguien que puede sorprendernos, afectarnos, enseñarnos, cuestionarnos y transformarnos.

La tecnología puede mediar un encuentro humano, pero no lo garantiza.

Por eso la pregunta central no es si el encuentro ocurre en línea o presencialmente, sino **qué sucede entre las personas cuando se encuentran.**

ENCONTRADOR

Es quien se permite encontrar aquello que no necesariamente estaba buscando.

El encontrador no renuncia a sus preguntas ni a sus propósitos, pero tampoco queda atrapado en ellos.

Puede desviarse. Puede sorprenderse. Puede cambiar de mirada.

Puede reconocer valor en aquello inesperado.

En Encontradores, el encontrador representa una posición frente al camino: una manera de transitarlo manteniendo abierta la posibilidad de descubrir algo diferente de aquello que inicialmente se buscaba.

ENCONTRARSE

Encontrarse es más que descubrir algo.

Es reconocer aquello que, de algún modo, puede producir una transformación.

Podemos encontrarnos con una persona, una idea, una capacidad, una pregunta, una dificultad o una parte de nosotros mismos.

Por eso el encuentro puede ser inesperado.

Y por eso también puede suceder que aquello que encontramos sea mucho más significativo que aquello que originalmente buscábamos.

ENTRENAR

Entrenar es prepararse para desarrollar una capacidad, incluso antes de necesitarla.

Un deportista entrena cuando todavía no está en la competencia.

Una persona puede entrenar una conversación difícil antes de tenerla.

Un equipo puede entrenar su capacidad de adaptación antes de atravesar una crisis.

Entrenar introduce una idea importante para la Pedagogía del Encuentro:

podemos aprender antes de necesitar aprender.

ESTACIÓN

Una estación es un momento del recorrido.

Puede ser un espacio para aprender, conversar, practicar, descansar, revisar o decidir.

Las estaciones permiten estructurar un recorrido sin convertirlo en un camino rígido.

EXPERIENCIA

Es aquello que nos sucede y que puede convertirse en aprendizaje cuando logramos detenernos, mirarlo, ponerlo en palabras y compartirlo.

No toda experiencia produce aprendizaje automáticamente.

Necesita ser transitada, interrogada y resignificada.

Tampoco tiene que ser necesariamente una experiencia problemática.

Podemos aprender de aquello que funciona, de aquello que nos entusiasma y de aquello que queremos llevar más lejos.

EXPANSIÓN

Expandirse no significa necesariamente corregir algo que está mal.

Puede significar desarrollar una capacidad, ampliar una mirada, descubrir una posibilidad o llevar más lejos algo que ya funciona.

La Pedagogía del Encuentro no se ocupa solamente de reparar o resolver.

También busca **expandir lo posible**.

EXPLORACIÓN

Explorar es recorrer una posibilidad antes de saber exactamente qué encontraremos.

A diferencia de la búsqueda orientada a un resultado definido, la exploración conserva abierta la posibilidad de descubrir algo diferente de aquello que imaginábamos.

F

FRONTERA

La frontera representa aquello que conocemos y aquello que todavía no conocemos.

También puede ser la frontera entre una manera habitual de hacer las cosas y otra que todavía estamos aprendiendo.

La Pedagogía del Encuentro busca acercarse a esas fronteras sin exigir que sean atravesadas de inmediato.

H

HACER LUGAR

Hacer lugar es crear las condiciones para que algo nuevo pueda aparecer.

Hacer lugar a una pregunta.

A una persona.

A una emoción.

A una idea.

A una posibilidad.

A una diferencia.

A lo que todavía no sabemos.

En la Pedagogía del Encuentro, hacer lugar es una condición previa para encontrarse.

No podemos encontrarnos con aquello que no estamos dispuestos a alojar.

HUELLA

Es aquello que queda después del encuentro.

Puede ser un aprendizaje, una pregunta, una conversación, una decisión, una transformación o simplemente una mirada diferente.

La huella no siempre es visible inmediatamente.

Algunas aparecen mucho después de haber terminado una travesía.

I

INCERTIDUMBRE

La incertidumbre es parte inevitable de todo verdadero proceso de aprendizaje.

No saber exactamente qué ocurrirá puede generar temor, pero también abre posibilidades.

Una Pedagogía del Encuentro no busca eliminar toda incertidumbre.

Busca desarrollar recursos para transitarla.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La inteligencia artificial puede convertirse en una herramienta para aprender, crear, explorar posibilidades y ampliar capacidades.

Su incorporación plantea nuevas preguntas para una Pedagogía del Encuentro.

¿Qué ocurre cuando una parte de la conversación que antes teníamos con otras personas comienza a ser reemplazada por una conversación con una máquina?

¿Qué aprendemos cuando delegamos una pregunta?

¿Qué capacidades desarrollamos y cuáles dejamos de ejercitar?

¿La inteligencia artificial amplía nuestros encuentros o puede convertirse en una nueva forma de aislamiento?

La Pedagogía del Encuentro no necesita responder anticipadamente estas preguntas.

Necesita **mantenerlas abiertas**.

Porque también frente a la inteligencia artificial necesitamos aprender a encontrarnos.

INTERDEPENDENCIA

Somos seres que necesitamos de otros para aprender, crear, desarrollarnos y vivir.

La interdependencia reconoce esa necesidad sin convertirla en dependencia.

No significa que no podamos hacer cosas solos.

Significa comprender que nuestra autonomía también se construye en relación con otros.

En la Pedagogía del Encuentro, la interdependencia permite superar dos extremos:

el aislamiento, que supone que debemos poder hacerlo todo solos;

y **la dependencia**, que supone que necesitamos que otro haga por nosotros.

Entre ambos aparece una posibilidad diferente:

podemos hacer con otros aquello que solos no podríamos hacer de la misma manera.

J

JUEGO

El juego abre un espacio donde es posible probar sin que cada acción tenga que producir inmediatamente un resultado.

Permite experimentar, crear, equivocarse y descubrir.

Por eso puede constituir un recurso privilegiado para generar encuentros y aprendizajes.

L

LUGAR DE APRENDIZAJE

No es solamente un espacio físico o virtual.

Es el espacio relacional y simbólico donde una persona puede probar, preguntar, equivocarse, pensar y construir algo nuevo.

Una sala puede ser un lugar de aprendizaje.

Una conversación también.

Una experiencia laboral.

Un encuentro inesperado.

Un cuaderno.

Una pausa.

M

MEDIACIÓN TECNOLÓGICA

Es la intervención de una tecnología en una relación entre personas, conocimientos o experiencias.

Toda mediación transforma aquello que media.

Una videollamada no es simplemente una conversación presencial trasladada a una pantalla. Una inteligencia artificial no es simplemente otro interlocutor. Una plataforma educativa no es simplemente un aula trasladada a internet.

Cada tecnología habilita algunas posibilidades y limita otras.

Por eso, preguntarse por la mediación tecnológica implica preguntarse:

¿Qué ganamos?

¿Qué perdemos?

¿Qué aparece?

¿Qué deja de aparecer?

MIRADA

La mirada es la manera en que interpretamos aquello que encontramos.

Aprender no siempre implica incorporar algo nuevo.

A veces implica mirar de otra manera aquello que ya estaba allí.

Por eso transformar una mirada puede ser una forma profunda de aprendizaje.

N

NECESIDAD

La necesidad aparece cuando reconocemos que algo requiere ser atendido, resuelto o transformado.

Puede surgir de una dificultad, una carencia, un problema o una situación que nos desafía.

Pero no toda necesidad implica estar en crisis.

También podemos reconocer la necesidad de aprender algo nuevo, desarrollar una capacidad, mejorar una práctica o prepararnos para algo que todavía no ocurrió.

En la Pedagogía del Encuentro, la necesidad es **una de las posibles puertas de entrada al recorrido**, pero no la única.

Podemos encontrarnos porque necesitamos resolver algo, pero también porque sentimos curiosidad o porque algo nos impulsa desde el deseo.

NARRATIVA

Cada persona interpreta su recorrido a través de una historia que se cuenta sobre sí misma.

Cambiar esa narrativa puede modificar también las posibilidades que percibe.

Por eso contar, escribir y volver a narrar la propia experiencia puede convertirse en una herramienta de transformación.

O

OTRO

El otro no es un destinatario de nuestra intervención.

Es alguien que puede modificar aquello que pensamos.

Esta diferencia es fundamental.

En la Pedagogía del Encuentro, el otro no está allí solamente para aprender de nosotros.

También está allí para enseñarnos algo.

P

PERDERSE

Perderse no significa fracasar.

Tampoco significa abandonar el camino.

En Encontradores, perderse es una posibilidad de abrirse a aquello que no estaba previsto.

A veces necesitamos perder una certeza para encontrar una pregunta.

Perder una dirección para descubrir otra.

Perder una respuesta para comenzar a pensar.

Por eso perderse puede ser una experiencia pedagógica.

No se trata de perderse sin rumbo, sino de **permitirse no saber exactamente dónde termina el camino.**

POSIBILIDAD

Una posibilidad es aquello que todavía no es realidad, pero que puede comenzar a ser imaginado, explorado o construido.

El encuentro puede hacer visibles posibilidades que una persona sola no había podido imaginar.

PRESENCIA

La presencia es la disponibilidad para estar verdaderamente con otro.

No significa solamente compartir un espacio físico.

Podemos estar presentes a través de una pantalla y también podemos estar ausentes mientras estamos sentados frente a alguien.

La presencia requiere atención, escucha y disposición.

En un mundo de conexiones permanentes, **estar presente puede convertirse en una forma de resistencia al aislamiento.**

PREGUNTA

La pregunta es una de las principales herramientas de la Pedagogía del Encuentro.

No busca solamente obtener respuestas.

Busca abrir posibilidades.

Una buena pregunta puede desarmar una certeza, hacer visible algo que permanecía oculto o permitir que una persona encuentre una respuesta propia.

Algunas preguntas nacen de una dificultad:

¿Cómo solucionamos esto?

Otras nacen de la curiosidad:

¿Qué pasaría si...?

Ambas pueden abrir aprendizaje.

Por eso, preguntar también es una forma de acompañar.

PROPÓSITO

Es aquello que orienta el camino sin necesariamente convertirse en un destino rígido.

El propósito da dirección, pero no determina cada paso.

Puede revisarse, profundizarse y transformarse a medida que avanzamos.

R

RECORRIDO

Es el trayecto singular que cada persona, equipo u organización construye.

A diferencia de un programa completamente predeterminado, un recorrido reconoce que los puntos de partida son diferentes y que las necesidades también lo son.

El recorrido puede tener estaciones, pero conserva la posibilidad de elegir, desviarse y volver a encontrar dirección.

RIESGO

Todo aprendizaje significativo contiene algún grado de riesgo.

Preguntar puede incomodar. Probar algo nuevo puede llevar al error.

Mostrar lo que no sabemos puede hacernos sentir vulnerables.

Por eso generar condiciones de confianza es fundamental para que las personas puedan asumir pequeños riesgos de aprendizaje.

S

SABERES DE LA EXPERIENCIA

Son los conocimientos que las personas construyen haciendo, resolviendo problemas, atravesando situaciones y aprendiendo de lo vivido.

No siempre están formalizados ni pueden expresarse fácilmente.

La Pedagogía del Encuentro busca hacerlos visibles, ponerlos en circulación y permitir que entren en diálogo con otros saberes.

T

TECNOLOGÍA

La tecnología es una herramienta creada por las personas para ampliar sus posibilidades de hacer, conocer, comunicarse, crear y transformar.

Pero ninguna tecnología es completamente neutral en la experiencia del encuentro: al mismo tiempo que puede acercarnos a otros, puede modificar la manera en que nos relacionamos con ellos.

Por eso, para la Pedagogía del Encuentro, la pregunta no es solamente **qué tecnología utilizamos**, sino **qué hacemos posible a través de ella y qué tipo de vínculo construimos cuando la utilizamos**.

La tecnología puede facilitar el encuentro, ampliar una conversación, permitir que alguien participe desde otro lugar o abrir el acceso a conocimientos y experiencias que antes estaban lejos.

Pero también puede convertirse en una mediación que empobrece la presencia, reemplaza la conversación, fragmenta la atención o genera la ilusión de estar conectados mientras nos encontramos cada vez más aislados.

La Pedagogía del Encuentro no propone rechazar la tecnología ni idealizarla.

Propone **ponerla al servicio del encuentro y no convertir el encuentro en un servicio de la tecnología**.

TODAVÍA NO

El *todavía no* nombra aquello que aún no ocurrió, pero que no por eso resulta imposible.

Es una expresión que permite reemplazar algunas afirmaciones definitivas:

“No puedo” puede transformarse en “todavía no puedo”.

“No sé” puede abrirse a “todavía no lo sé”.

“No soy capaz” puede convertirse en “todavía no desarrollé esa capacidad”.

Pero el *todavía no* también puede abrir preguntas que no nacen de una dificultad:

Todavía no lo conozco.

Todavía no lo probé.

Todavía no lo imaginé.

Todavía no sé hasta dónde puedo llegar.

El *todavía no* no promete que todo sea posible.

Propone, simplemente, no confundir el presente con el destino.

TRAVESÍA

Una travesía es un recorrido que no puede conocerse completamente antes de comenzar.

Tiene un punto de partida y algún tipo de orientación, pero también contiene incertidumbre, descubrimientos y transformaciones.

En Encontradores, una travesía supone entrar en movimiento y aceptar que quien inicia el recorrido probablemente no sea exactamente la misma persona que lo termina.

TRAVESÍA DEL ENCUENTRO

Es la forma que adquiere la Pedagogía del Encuentro cuando se convierte en experiencia.

Una Travesía del Encuentro no es solamente un curso, un taller o una capacitación.

Es un espacio diseñado para que suceda algo entre las personas, los contenidos, las experiencias y las preguntas.

Puede incluir formación, conversación, práctica, reflexión, acompañamiento y acción.

Su propósito no es solamente llegar a un resultado, sino producir un movimiento significativo en quienes participan.

TRANSFORMACIÓN

Es el movimiento que se produce cuando algo cambia de manera significativa.

No necesariamente significa un cambio espectacular.

Puede comenzar con una pregunta.

Una conversación.

Una decisión.

Una nueva manera de hacer algo.

En la Pedagogía del Encuentro, la transformación es una posibilidad del proceso, no una promesa de resultado.

U

UMBRAL

El umbral es el lugar de entrada.

Pero también es el momento anterior al movimiento.

Representa ese instante en que todavía estamos donde estábamos, pero algo nos invita a cruzar.

En Encontradores, el umbral puede ser entendido como el comienzo de una travesía.

No exige saber adónde vamos.

Solo requiere decidir que estamos dispuestos a entrar.

UNA RED DE PALABRAS

Las palabras de la Pedagogía del Encuentro no funcionan de manera aislada.

Forman una red.

Podríamos imaginarla así:

NECESIDAD — CURIOSIDAD — DESEO

son distintas puertas de entrada.

PERDERSE — PREGUNTAR — EXPLORAR — CREAR

son movimientos posibles.

HACER LUGAR — DISPONIBILIDAD — PRESENCIA — ESCUCHA — CUIDADO

son condiciones del encuentro.

BUSCADOR — ENCONTRADOR — OTRO — NOSOTROS

son posiciones frente al encuentro.

CAMINO — RECORRIDO — ESTACIÓN — TRAVESÍA — PAUSA

son formas de transitarlo.

TODAVÍA NO — POSIBILIDAD — EXPANSIÓN — TRANSFORMACIÓN

son horizontes.

TECNOLOGÍA — MEDIACIÓN — CONEXIÓN — AISLAMIENTO TECNOLÓGICO — INTELIGENCIA ARTIFICIAL

son preguntas contemporáneas sobre cómo nos encontramos en un mundo cada vez más mediado por tecnologías.

No es un recorrido obligatorio.

Es una constelación.

Porque la Pedagogía del Encuentro no pretende decirle a cada persona cuál debe ser su camino.

Pretende ofrecerle palabras, preguntas y espacios para que pueda construirlo.