



ARTE, CREATIVIDAD Y BIENESTAR: *EL ARTE DE LA RESILIENCIA*

INÉS SANGUINETTI
29 DE MAYO 2020

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA ENTORNOS CREATIVOS - SEMANA INTERNACIONAL DE LAS ARTES ORGANIZADA POR LA UNESCO

¡Hola a todos y todas! Bienvenidos y bienvenidas a este encuentro que, asumo, reúne apasionados y apasionadas arte-educadores del mundo. ¡Esto es lo que necesitamos, conocernos más e intercambiar nuestras prácticas para fortalecer procesos de transformación cultural y educativa!

Es una alegría poder contarles como estamos llevando adelante desde Crear vale la pena en Argentina un proyecto de arte, creatividad y bienestar llamado Entornos Creativos. Esto que voy a contarles es el resultado de un viaje muy largo que he realizado desde el mundo de la danza contemporánea en Argentina y en Europa hacia el mundo del arte para la transformación social en Argentina y Latinoamérica y, desde allí, hacia este proyecto de arte en la escuela pública que, en cierto modo, sintetiza este recorrido de vida. Entornos Creativos es el descubrimiento de la enseñanza de las artes y la producción artística en espacios intermedios, he tratado de descubrir nuevos espacios "entre" los viejos espacios.

Todo lo que he hecho - tanto un espectáculo en un teatro, una lúdica en la escuela o una celebración en el espacio abierto de una comunidad - **ha sido siempre una forma de movimiento en la organización de la emoción hacia un sentido trascendente de la experiencia humana.** Hoy voy a contarles el fundamento, la estructura y algunos ejemplos de Entornos Creativos, un programa que atraviesa y entrelaza el currículo escolar con la creatividad y el arte y que desde el 2012 ha producido muy buenos resultados.



“En términos generales, los estudios señalan que cuando se invierte de manera consistente y se desarrolla un sólido programa de aprendizaje a través del arte es altamente probable alcanzar un conjunto de beneficios tales como: una mayor asistencia escolar, mejores actitudes hacia la escuela, mejores habilidades sociales y cooperación estudiantil, un aprendizaje más activo, mayor rendimiento académico e incluso mejoras en los puntajes de los exámenes estandarizados (Booth, 2009).

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO

ENTORNOS CREATIVOS: PUNTO DE PARTIDA

El programa Entornos Creativos ya tiene 8 años de desarrollo y su nacimiento se inspiró en observar las fortalezas de los talleres artísticos dentro de centros culturales comunitarios de Crear vale la pena y observar cómo estas estructuras informales de la cultura y la educación ayudaban a cambiar la vida de miles de jóvenes.



“Transforma el vínculo con el conocimiento. Lo hace más disfrutable. Se pueden reír, se pueden mover, les cambia el panorama”.

Palabras de docente ligado al programa

Lúdica “líder rotativo”, con participación de la docente. Geografía, 3er año, Secundario N° 1, Alto Comedero, Jujuy, Argentina.

Nuestra tarea ha sido traducir estas prácticas, sistematizarlas y ordenarlas en un proceso de formación para docentes y artistas y transferirlas.



"Puedo dar cuenta que este aporte funcionó en el territorio de Palpalá con los y las jóvenes del Bachillerato N°22. Al conformar el grupo de Núcleo de Acción Permanente realizamos una serie de lúdicas y umbrales que nos permitió conocernos mejor y en una oportunidad en el umbral "*No dejes para mañana lo que puedes jugar hoy*" salió que 3 jóvenes deseaban volver a bailar como lo hacían cuando eran chicos.

Luego de un hermoso proceso de ensayos lograron aprender a bailar folclore. Logrando participar en la muestra final del encuentro juvenil cultural de Palpalá, con un gato, chacarera simple y escondido siendo uno de los mayores logros la conformación del ballet "Las mañanitas". Artista Vinculante de Jujuy, Argentina.

Entonces **¿A qué problemas está dándole respuesta nuestra didáctica lúdico creativa?**

Antes de ofrecer posibles respuestas, queremos dar lugar a la palabra de los y las docentes de diferentes ciudades que experimentaron nuestra didáctica:

"Cuando se presentó la propuesta de Entornos Creativos en el establecimiento me despertó curiosidad y lo tomé como un desafío, a partir del cual descubrí una nueva forma de aprender a partir del juego, de las emociones. El poder desestructurar el aula permitió crear un nuevo clima de trabajo y llevar a los alumnos a interrogarse de otra forma y relacionar los conceptos aprendidos en esta y otras clases. Otro aspecto es el impacto visual que uno tiene al llegar al colegio, el ver alumnos sentados en el pasto, con globos, jugando, saltando, disfrazados o participando de algún umbral. Resulta gratificante y atractivo"; testimonio de la profesora del Secundario N° 48, Alto Comedero, Jujuy, Argentina.

"Excelente la mirada que se le da a los procesos pedagógicos, desde la sensibilidad del arte, con el vínculo de vida"; Medellín, Colombia.

"De la formación me llevo variedad de actividades y dinámicas lúdicas, herramientas digitales para vincular a las lúdicas, una gran cantidad de instructivos, un cambio de mirada respecto a la enseñanza vinculando las emociones tanto positivas como negativas favor del aprendizaje."; testimonio de docente de la provincia de Corrientes, Argentina.

"Mediante los juegos trabajamos integración, cuidado del otro, ayuda mutua, entre otros aspectos importantes a desarrollar, establecidos en el Diseño Curricular"; testimonio de docente de Azul, Buenos Aires, Argentina.



“Es sorprendente cómo el arte es una herramienta que promueve la creatividad y tiene un efecto socializador que tanto necesitamos promover. Y a la vez sencillo. Yo no me considero una artista pero a través de este tipo de espacios descubro que no es necesario ser una experta para vivirlo”; docente de El Salvador.

Como hemos visto la didáctica lúdico creativa intenta dar respuesta a la ausencia de cuerpo y emoción en la educación.

Nuestro mundo está hoy marcado por escisiones: la separación de mente y cuerpo, de forma y contenido, de razón y emoción, de escuela y comunidad, de jóvenes y adultos, de naturaleza y cultura, de ciencia y arte.

“Cuando un movimiento es el comienzo de una idea, ya no puedo dejar de bailar” decía una gran maestra argentina de la danza Iris Scacheri.

Y traigo esta imagen de un cuerpo que al moverse despliega una idea porque quizás uno de los desafíos más esenciales de la educación en nuestro siglo, y sin duda el que tuvimos en cuenta al crear el programa Entornos Creativos, es volver a unir lo que desde muchos ámbitos venimos separando.

Nuestro programa se centra en poner permanentemente en juego cuerpo y emociones.

Por otro lado, a través de las actividades lúdicas podemos dar respuesta en las comunidades a las problemáticas relativas a inequidad como violencia y discriminación.

“Menciona el testimonio de Alejandra (profesora), quien cuenta que antes de del programa más de 35 alumnos/as debían recuperar la materia, mientras que después de aplicar lúdicas de EC ese número se redujo a 5 estudiantes. La profesora atribuye el cambio a que antes no tenía cómo motivar a los/as alumna/os y el programa le facilitó herramientas para comunicarse mejor con ellos/as.”

Garriga, M., Solano, R. (2020);
FLACSO, p.24



Intervención artística elaborada a partir de la lúdica "*Soltar la forma*" con estudiantes de 2° año del Colegio Municipal Marina Vilte en Alto Comedero, en el marco de la presentación de la Guía de Recursos de Atención a Víctimas de Violencias de la Red Comunitaria e Institucional y contra la Violencia de Género de Alto Comedero, Jujuy, Argentina.

Somos hijos e hijas de la II revolución industrial definida a partir de los años 50 por el consumo, la comunicación de masas y el hiperindividualismo. En ese mundo, además, las teorías del bienestar social se han ido degradando hasta casi desaparecer instalando un clima cultural de egoísmo o de sálvese quien pueda. La educación se concibió no solo para alfabetizar sino también, para pensar el porvenir. ¿Qué supone eso? El encuentro ciudadano en cada territorio y de la humanidad como conjunto, sin embargo:

¿Por qué persiste en el planeta la extraordinaria inequidad que representa que el 1% de la población mundial posea más del 50% de la riqueza?

Vivimos un mal de época que es el individuo asilado como nunca dentro de su cuerpo y su psique y por eso, muy vulnerable al poder casi irrestricto de los sistemas de producción de sentido que van quedando cada vez más en las manos de los medios de comunicación, las redes sociales, el mercado y espacios por fuera de los sistemas que forman pequeños grupos y que escapan a la supervisión de los ciudadanos y los estados nacionales. El individualismo a ultranza generó no sólo una desconexión emocional y física dentro de cada uno sino, también, con el otro, las comunidades y los contextos.



Nuestro planeta necesita imperiosamente de esta integración. Necesitamos desarrollar las herramientas de la empatía y la creatividad con urgencia para inaugurar mundialmente una conversación en diversidad sobre el bienestar general que aún no sucede.



Rosario Ortega, miembro del equipo técnico de la dirección de nivel secundario del Ministerio de Educación de la provincia de Jujuy, argumenta que personalmente empezó a valorar el programa cuando vio cómo la estrategia de trabajo colaborativo regeneraba las redes de contención comunitaria.

“La escuela salió al barrio y se realizó una pintada de Murales en Alto Comedero y toda la comunidad participó. Unos hacían una olla de mate cocido, otros amasaban pan, hasta los abuelos participaron. Estas acciones se integraron también con la iglesia del barrio, que tiene llegada a los adultos, pero poca llegada a los jóvenes, más allá de que van a comer allí”.

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.24



Estudiantes del Secundario N° 1, Alto Comedero, Jujuy. Realizando la lúdica ¿Qué piensan los que no piensan como yo? En una clase de Formación Ética y Ciudadana, trabajando el ejercicio efectivo de los derechos.

Son muchas las personas que proponen que la educación es el camino para disparar esta conversación. Pero, primero hay que preguntarse si:

¿La discriminación, la violencia y el descuido de los ecosistemas planetarios son resultado de la falta de educación o son resultado de la educación que estamos impartiendo?



Veamos en palabras de una docente como la lúdica genera condiciones para reparar inequidades:

“Pude evaluar a través de la lúdica a todos los chicos por igual, incluyendo a un alumno integrado en dicha evaluación. Esto no lo había podido hacer nunca ya q siempre para estos alumnos hay contenidos y evaluaciones especiales”; profesora Silvina Segovia de Historia, del Secundario N° 48 en Alto Comedero, Jujuy, Argentina.

No es una pregunta fácil de responder, sin embargo, nuestra práctica con docentes nos permite reconocer en ellos evidencias concretas. Podemos acordar que, aún si hace falta transformarla profundamente, la educación sigue siendo, quizás, una de las herramientas más extraordinarias creadas por la humanidad para poder salir de esta situación en la que hemos caído.

Reconocer este desafío fue nuestro punto de partida y nos dijimos que lo primero que debíamos promover para salir del encasillamiento era generar experiencias didácticas que alentaran el desarrollo de experiencias sensibles, promovieran el pensamiento crítico y el impulso colaborativo y fortalecieran la creatividad innata en cada quien.

Porque, recuperar la experiencia sensible mejora nuestra curiosidad por otras formas de vida. Esa curiosidad nos llena de preguntas y podemos mirar esta realidad no como lo definitivo, lo dado, sino con otros ojos para poder cambiarla. No podremos generar empatía, sin fortalecer nuestra capacidad colaborativa y todo esto será imposible sin poner el cuerpo en juego y especialmente el júbilo del cuerpo compartido que es el corazón de la cultura y el arte participativo.



“Me divertí, es algo distinto y aunque al principio no quería hacerlo después vi que la mayoría de mis compañeros también lo hicieron entonces tuve curiosidad.”

Palabras de estudiante ligado al programa.

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.37



Estudiantes del Secundario N° 1 de Alto Comedero, Jujuy, antes de salir a actuar en un Acto Conmemorativo. En esta oportunidad una Arista Vinculante bailó con ellos.

Por este motivo nuestro programa trabaja desarrollando actividades puente entre escuela y comunidad.

PEDAGOGÍAS TRANSFORMADORAS

Hace largo tiempo ya que brillantes intelectuales pensaron los fundamentos de una educación sensible, empática, crítica, comunitaria, creativa. Me remonto desde Confucio hasta nuestros días:

John Dewey - Jerome Bruner - Gary Fenstermacher - Paulo Freire - Seymour Sarason - Maria Montessori - Rudolf Steiner - David Perkins - Maria Acaso - Rosan Bosch - Inés Aguerrondo - Ines Dussel - Flavia Terigi - Krishnamurti - Philippe Meirieu - Sugatra Mitra - Daniel Greenberg - Silvia Duschatzky - Carlos Skliar - Estanislao Antelo - Augusto Boal - Francesco Tonucci - Francoise Matarasso - Gianni Rodari - Johan Pestalozzi

Hace más de quince años - un gran comunicador de la renovación educativa, Ken Robinson, logró instalar en la agenda mundial una consigna que ha sido hasta hoy la charla TED más vista en el mundo **“La escuela mata la creatividad”**.



¿Cómo es posible que la mayor parte de los sistemas educativos ignoren todos estos impulsos transformadores?

“Richard Deasy, director fundador de Arts Education Partnership, afirma - a partir del análisis de un conjunto de estudios muy específicos- que las artes han demostrado “un impacto confiable y medible en las siguientes seis áreas:

- Comprensión simbólica: la capacidad de decodificar y comunicarse en múltiples modos de representación, como texto, imagen, sonido, movimiento.
- Razonamiento espacio-temporal: la capacidad de organizar y secuenciar ideas y conceptos en múltiples modos.
- Razonamiento condicional: desarrollo y prueba de teorías (cómo aprendemos y navegamos hacia la comprensión).
- Autoidentidad / autoeficacia: valorarse y evaluarse de manera realista; haciendo un uso productivo de las capacidades propias.
- Aprendizaje autodirigido y motivado: aprender a aprender y disfrutar el proceso de aprendizaje.
- Aprendizaje cooperativo: adoptar múltiples puntos de vista y contribuir a la efectividad de un grupo.”

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO

Nuestra respuesta ha sido lanzarnos a la creación del programa que es una didáctica, una manera de hacer que pueda transportar a la acción todas estas maravillosas concepciones para que no se trate de hablar de hacer las cosas de diferente manera sino de ¡ir y hacerlas!

Lo que nos puso en acción es la generación de una didáctica lúdica como aporte a una nueva forma para el enseñar y aprender centrada en el juego creativo.

La lúdica aplicada al fortalecimiento de la capacidad de aprender y la capacidad de convivir parte de la idea de poder generar espacios accesibles al acto creativo sin el requerimiento del manejo de los diferentes lenguajes. Cada una de las actividades desde un principio de complejidad e



interdisciplinariedad propone el cruce de varios lenguajes dentro del arte y varias temáticas o disciplinas en un abordaje holístico e integrador de problemáticas y personas. Rescatamos en materia de innovación creadora disparadores más cercanos al collage, al azar, las conexiones multidimensionales mucho más que la “página en blanco”. Suponemos problemas complejos que requieren respuestas complejas y colectivas. Cada actividad busca abrir un espacio de conexión entre temáticas, disciplinas, culturas o personas que tenían escasas experiencias de integración.

Veamos cómo se pone esto en práctica aquello que hay “entre nosotros”:

PRIMER “ENTRE”: DOCENTES + ARTISTAS + ORGANIZACIONES COMUNITARIAS

Este es nuestro principio motor: docentes, artistas, trabajadores y trabajadoras comunitarias se capacitan en la metodología y didáctica lúdica y trabajan en par didáctico en la escuela y la comunidad.



“Más allá del aula, al trabajar con el barrio, el programa “humaniza” porque construye vínculos de paridad y fortalece los lazos sociales. Los/as docentes no ven el trabajo comunitario como una carga; por el contrario, lo valoran porque entienden que es positivo para el barrio y la comunidad, y porque les permite a ellos/as construir nuevos vínculos y aprender cosas nuevas.”

Garriga, M., Solano, R. (2020);
FLACSO, p.40

Profesores de escuelas de secundaria de la Provincia de Jujuy en un la “Capacitación en metodología lúdica para la prevención y posvención del suicidio”

SEGUNDO "ENTRE": ESCUELA + COMUNIDAD

Se suma calidad en la educación en un aula enriquecida por didácticas aplicadas a "aprender a ser". Se mejora la motivación hacia las disciplinas mejorando el clima emocional en el aula. Se diseñan actividades donde aprendan juntos a convivir jóvenes escolarizados y no escolarizados. Se realizan actividades entre docentes y jóvenes de la escuela y los actores claves de la comunidad.



En el marco de La Feria de Saberes y Sabores de Entornos Creativos, se generó un espacio de encuentro entre los saberes de jóvenes del Dispositivo Integral de Abordaje Territorial y estudiantes de 4to año del turno mañana del Secundario N° 48 de Alto Comedero. En un principio la premisa era solo hablar de los saberes, pero fue mutando a la apertura de historia de vida y las formas de sanar heridas mediante un saber. Se cruzaron miradas admiradas, se rompieron prejuicios y se mantuvo siempre un clima respetuoso.



Encuentro de jóvenes escolarizados del Secundario N°48 y no escolarizados de la comunidad de Alto Comedero, con estudiantes de la carrera de Trabajo Social en la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad de Jujuy.

Este encuentro fue el resultado de los Núcleos de Acción Permanente de Entornos Creativos, en el que se compartió el proyecto "Batucada".

TERCER ENTRE: LENGUAJES ARTÍSTICOS + CONTENIDOS CURRICULARES



El rol del juego, la creatividad y el arte desde distintos lenguajes corporales, visuales, tecnológicos, sonoros es ponernos al servicio de las disciplinas aplicándonos a su filosofía y espíritu.

Mi propuesta es la de generar la condición ideal para esto que es a través de dinámicas lúdico creativas como preparación del medio para el aprendizaje de las diversas disciplinas. Organizar desde ellas el sistema social de participación en el aula que requieren los aprendizajes efectivos.



"Transforma el vínculo con el conocimiento. Lo hace más disfrutable. Se pueden reír, se pueden mover, les cambia el panorama".

Docente ligado al programa

Garriga, M., Solano, R. (2020);
FLACSO, p.40

El resultado es un currículo no solo basado en saberes sino en capacidades como comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas, escucha, empatía, enseñanza entre pares, proactividad y capacidad de integrar hacer, sentir y pensar.



Con la lúdica "Personajes absurdos" se abordó la temática "estereotipos de género", reconociéndonos desde la construcción de la otredad, la empatía y sensibilización como una forma de vincularnos, a lo largo de la clase del 3° año de la Secundaria N° 48 de Alto Comedero, Jujuy.

"A través de la lúdica "El Credo" reflexionamos la convivencia. La misma se realizó a pedido de los directivos, con los grupos de los estudiantes que no suelen tener un buen vínculo con los/las docentes, afectando el clima grupal dentro del aula. Se optó por esta lúdica para lograr que se escucharan expresiones diferentes a las habituales, generar una mirada distinta entre los y las estudiantes, y que puedan ver el aporte de cada uno/a reunido en una prosa poética.

Al momento de la lectura del texto construido, todos se dispusieron corporalmente y con atención para escuchar, fue leída por dos de sus compañeros, quienes se propusieron para hacerlo, en una suerte de espontaneidad surgió darle ritmo a la lectura con sonidos corporales

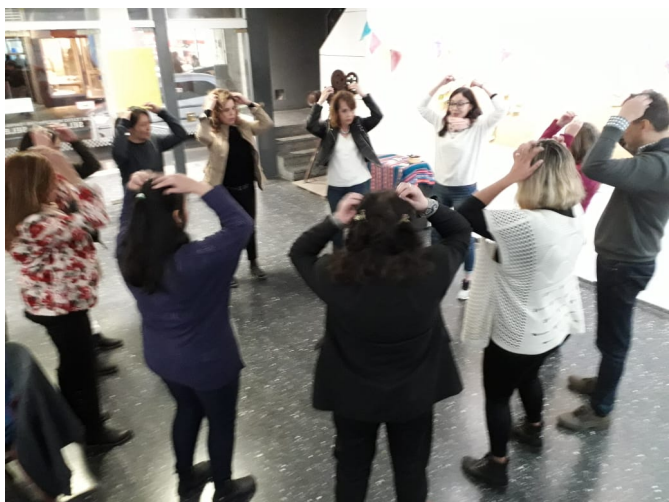


por parte del resto de los estudiantes. Participaron la vicedirectora y la asesora pedagógica tanto en la expresión de sus “creo” como en la lectura colectiva.

Se logró generar el clima propicio y motivar a una escucha activa, dando prioridad el conocer y escuchar lo que sienten sus compañeros/as, valorando tanto pensamientos y sentires propios como los de los/las demás; práctica lúdica realizada en el 1° año del Secundario N° 48 en Alto Comedero, Jujuy.

CUARTO “ENTRE”: CONSORCIO PÚBLICO - PRIVADO

EC es una propuesta que propone la conformación de consorcios públicos privados que habilitan la implementación del programa desde un abordaje institucional integral. De esta forma se crean puentes entre gobiernos locales, representantes del sistema educativo, organizaciones sociales y cooperación internacional y empresas comprometidas con el territorio, lo cual da mayores garantías a la continuidad y sustentabilidad del proyecto.



“Es algo que nos recrea, nos renueva y nos permite ejercer nuestro trabajo desde otro ángulo”.

Docente ligado al programa

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.40

Reunión del consorcio local, realizando la lúdica “AIEPU”, como cierre del encuentro. San Salvador de Jujuy.

LABORATORIO DE ESPACIOS INTERMEDIOS



Las y los artistas y docentes son llamados artistas vinculantes o docentes vinculantes pues son mediadores permanentes entre la escuela y variados espacios de la comunidad, entre lenguajes artísticos y disciplinas escolares, entre razón y emoción, entre conocimiento y habilidades socioemocionales. Estas nociones han sido aceptadas por la educación, pero no llevadas a la práctica de una educación situada. Educación situada conlleva el esfuerzo de llevar la escuela al territorio y el territorio y sus actores a la escuela.



En el marco de la Feria de Saberes y Sabores de Entornos Creativos, se convocó a un encuentro de jóvenes y saberes de la comunidad. Dicho encuentro contó con la participación del profesor de Lengua y Literatura, estudiantes de 1er. año, vecinos, vecinas, emprendedores, trabajadoras artesanas y Koki, dueña del buffet de la escuela. La fotografía registra a todas y todos reunidos alrededor de la lúdica "Zip-Zap-Boing" en la escuela Secundaria N°5 en Florida, Palpalá, Jujuy.



Proyecto "bajo la sombra de un libro": estudiantes de 4to del Secundario N° 48 de Alto Comedero, Jujuy, se organizaron y llevaron libros para leer con las y los niños del barrio, acompañados de la asesora pedagógica, realizaron lúdicas en el polideportivo. Se propuso esta actividad para complementar el apoyo escolar brindado y para trabajar con los niños que tiraban piedras al establecimiento en el horario de clases.



"La enseñanza y la educación (...) nunca puede ser tratada solamente como un asunto de habilidad o destreza técnica. La enseñanza es, en esencia, un proceso interpretativo sustentado en las concepciones de lo que uno está enseñando y en el valor que el contenido tiene para los estudiantes y la sociedad".

W. Doyle (1995) en Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.40

En uno de los encuentros con el Núcleo de Acción Permanente de Alto Comedero "Los Ingobernables", se convocó una artista música. Enseñó diversas técnicas musicales y nos encontramos con los jóvenes del barrio, quienes ya venían participando de diversos ensayos, tocando melodías conocidas, pero sin ningún cántico ya que era un problema del grupo, el no sentirse identificados con ninguna canción.

Al inicio de la jornada realizamos la lúdica "Colgadero de palabras", en donde los jóvenes expusieron su pensar, para luego tomar de ahí las palabras más significativas y representativas para combinarlas con los cánticos habituales de batucadas que se suelen escuchar en las canchas.

Como resultado, al finalizar la jornada los jóvenes tenían un ritmo de canción practicado con las trompetas además de una acción propia. "Pensaba que nos iba a costar más componer nuestras canciones, creo que ahora podemos empezar a crear nuestras propias canciones", aportó uno de los jóvenes.

RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES ACADÉMICAS 2012-202

El desafío que se plantea a través de la lúdica de EC es cómo pasar de la idea de la escuela de la alfabetización y el cálculo en la infancia y la adolescencia a la de entornos de aprendizajes creativos interdisciplinarios a lo largo de toda la vida.

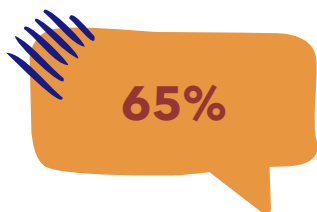
Se han realizado tres investigaciones evaluativas de Entornos Creativos, las cuales han sido llevadas adelante por la Universidad de San Andrés, por el Observatorio de Desarrollo Local



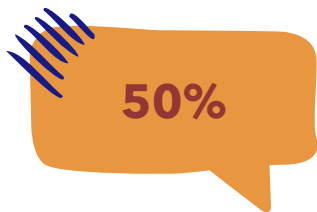
Sociedad y Territorio y por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales de Argentina (FLACSO).

Los resultados nos indican que la didáctica lúdica favorece:

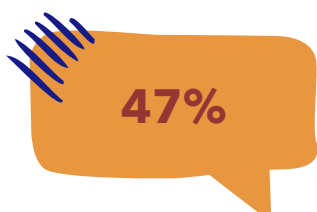
- El pensamiento creativo entre jóvenes, docentes y padres a través de actividades lúdicas virtuales.
- La Co-creación del medio para el aprendizaje entre jóvenes y adultos.
- Colaboración entre pares y la mejora de la convivencia.



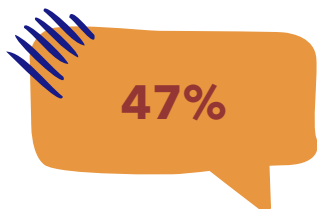
De los y las docentes manifiesta que a partir de las actividades valora lo lúdico como **una herramienta valiosa de enseñanza.**



De los docentes mencionan que el programa **enriquece sus herramientas pedagógicas** y les propone nuevas ideas para planificar la enseñanza de los contenidos, con la inclusión de las emociones y de situaciones concretas de la vida cotidiana



De los docentes dijo que el programa demuestra ser una herramienta muy valiosa de **expresión de los sentimientos** para los alumnos/as.



Que sus alumnos **incrementaron su participación en clases.**

Fuente: Investigación Evaluativa del Programa "Entornos Creativos 2020", Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), diciembre 2020



Veremos a continuación un análisis hecho por docentes de los varios aspectos que valoran de nuestra lúdica en la preparación de sus clases:

En un Día Lab organizado como cierre de año, una de las docentes par didáctico, propuso realizar una exposición sobre lo trabajado con los y las estudiantes a partir de las lúdicas. La docente en esta jornada realizó la evaluación de su materia preguntando a sus alumnos/as con qué lúdica preferían realizarla; la mayoría eligió ser evaluados con "Automatismo". Se logró que los y las estudiantes asociaran, a partir del Automatismo, el contenido, y a partir de ello explicar lo aprendido dando lugar al pensamiento lateral. Asimismo, la docente logró utilizar una lúdica como otra estrategia evaluativa. Además, dicha práctica fue realizada en el patio en una ronda. Experiencia en el Secundario N°48 con los jóvenes del 2° año. Alto Comedero, Jujuy, Argentina.



Los resultados logrados hasta ahora han sido:

1. Entornos Creativos contribuyó a la generación de un renovado interés de los alumnos por los contenidos trabajados.
2. Los y las estudiantes, docentes y equipos directivos valoraron positivamente la posibilidad de mejorar la convivencia entre estudiantes y, entre estos últimos y docentes.
3. Se observó un mejoramiento en el clima escolar a partir de la implementación del programa.
4. Las y los estudiantes valoraron positivamente la posibilidad de relacionarse con el espacio escolar de formas alternativas a las tradicionales (cambios en la disposición de los bancos, trabajo fuera del aula, no tener que permanecer en silencio por largos períodos, etc.)

"En la encuesta realizada los/as docentes afirmaron que el 42 % de los/as alumnos/as aumentaron su participación a partir de la implementación de las lúdicas del programa. Del mismo modo, y también en línea con las conclusiones de las investigaciones internacionales, se comprobó que la inclusión de EC mejora la motivación, que aumentó un 35 % a partir de la implementación de las lúdicas de acuerdo a los/as encuestados."

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.45



5. Los y las estudiantes reconocieron en EC una posibilidad de acceder a “algo diferente”.
6. Las y los estudiantes reconocieron una mejora en los aprendizajes.
7. Los y las docentes valoraron la capacidad de EC para brindar “elementos diferentes” a los que están acostumbrados y acostumbradas los alumnos y la reconocieron como una nueva manera de enseñar y aprender.
8. Para los equipos directivos y docentes el programa fue muy bueno para mejorar el clima institucional en la escuela.
9. El cambio sobre las formas de aprender y el desarrollo de las capacidades socioemocionales de los alumnos y alumnas fueron valorados de forma excelente.



“Veo notablemente una mejoría en la forma de expresarse de los estudiantes, en general, cada vez se sueltan más y participan más, es un logro que puedan recordar y afianzar lo aprendido en la materia a través del juego poniendo el cuerpo, como también lo que logramos reflexionar sobre la Historia Latinoamericana”; testimonio de la Docente de Historia, Lagoria Victoria del Valle, del 1° Bachillerato N°22, Palpalá, Jujuy.



¿DE QUE SE TRATA LA LÚDICA?

La lúdica es nuestra estrategia pedagógica, con ella creamos un ambiente propicio para el aprendizaje a través del disfrute y la experiencia. El facilitador de la lúdica EC es un generador de preguntas. Sus preguntas ayudan a tejer a través del juego unas ideas con otras para dar sentido de unicidad a lo que se está haciendo, ayuda a vincular.

Nuestra didáctica se encarga de la pregunta: quién, qué, a quién, cuándo, cómo, con qué y para qué se debe aprender.

"También se observa una reducción en la brecha de rendimiento que, si bien en este caso no es comprobable mediante un grupo de control como se realiza en otras investigaciones, sí podríamos inferirlo en tanto 36 % de los/as docentes sostienen que sus alumnos/as 46 demostraron mayor curiosidad y 28 % que mejoraron la asimilación de contenidos curriculares al implementar las lúdicas del programa."

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.45



"Ahora entiendo todo, además practicamos pronunciación", "Me sirve que cada movimiento sea una oración, así me acuerdo visualmente", testimonios de alumnos y alumnas de la materia de inglés de la Sede de FiNES Lomas del Mirador.

A través de la lúdica "Zip-Zap-Boing" y el posjuego "Qué sentí, qué aprendí" se trabajó en equipo generando un aprendizaje colectivo, ejercitación de la memoria, comparación de oraciones, trascodificación de lenguajes.

El arte a través del currículo es una manera de recuperar la posibilidad de que nuestros sentidos organizados en nuestra particular experiencia sensible se orienten a trabajar implicados en el objetivo académico, no anestesiando nuestros sentidos en el acto cognitivo sino estimulándolos, no dejando a nuestros cuerpos quietos y callados por horas sino poniéndolos en acción como forma de conocer, no postergando la sociabilidad para lo extraescolar, sino integrándola, no escindiendo los diferentes espacios presenciales y virtuales donde los y las jóvenes aprenden, sino integrándolos, no activando la disyunción “problemas afuera del aula pues nos distraen”, sino trabajando desde ellas y ellos, no trabajando desde las carencias de los y las jóvenes vulnerables, sino desde sus potencias ayudándolos desde ahora a ejercitar pequeños proyectos entre escuela y comunidad para fortalecer capacidades socioemocionales tanto como cognitivas para definir un proyecto de vida.

“Complementariamente los y las docentes sostienen que entrar a una clase en clave de juego anima a los/as alumnos/as a desinhibirse y a vencer el “no voy a poder” tan instalado en personas vulneradas y en esta etapa de la vida en particular. Jugar les permite equivocarse y transforma la forma de aprender, salir de la monotonía y la repetición. En ese juego se puede ensayar la capacidad crítica de expresar lo que cada uno piensa. De hecho, en la encuesta el 41 % los/as docentes afirmaron que sus alumnos/as pudieron expresar en mayor medida sus puntos de vista a partir de que trabajaron con lúdicas.”

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.45

Veamos varios casos donde la lúdica se pone a favor del bienestar emocional tanto como del cruce con diferentes contenidos curriculares:



Se implementó la lúdica “Cicatrices en mi cuerpo - Cicatrices colectivas” para trabajar en 1er año de la Secundaria N°5 en Palpalá, Jujuy, la temática “los tipos de violencia”. Las producciones se sociabilizaron en el patio para que las vea toda la institución, los mismos estudiantes compartieron el proceso de la lúdica a todo el colegio.



"Nunca había hecho algo tan lindo", comentó una estudiante de 4° año del Colegio Secundario N°54, Alto Comedero, luego de realizar la lúdica "*Automatismo*" en la hora de Química, con el tema ecuaciones químicas. "Por fin recuerdo el nombre de un elemento y nunca me voy a olvidar del Silicio", agregó otra estudiante de 4° año de la misma escuela.



En el curso 2° 3° en conjunto al profesor Rubén Alarcón de Matemáticas del Colegio Secundario N° 5 de Palpalá, se trabajó resolviendo problemas con la fórmula del Teorema de Pitágoras.

El docente en reiteradas clases le compartió al Artista Vinculante que los estudiantes tenían dificultad para comprender la geometría y por ende les costaba aún más resolverlos; por otro lado, con respecto a la convivencia en el aula, resultaba complejo trabajar en grupos y de forma colectiva, por ese motivo los estudiantes cuando no comprendían los ejercicios, se quedaban con dudas o no se consultaban entre ellos al no haber una vinculación sólida.

Desde las lúdicas "*Escenas Corporales*" y "*Elásticos*" se propuso trabajar en dos clases en la resolución de los problemas del trabajo práctico.



Por una parte, con los Elásticos se recrearon las formas geométricas, haciendo un repaso de todo lo que el docente explicaba en clases anteriores, promoviendo el trabajo en grupos y la evaluación del proceso de aprendizaje de parte del docente, que recorría los grupos haciendo preguntas, sugiriendo formas triangulares nuevas y observando a todos los estudiantes en acción.

A la clase siguiente, se realizó la lúdica "*Escenas Corporales*" articulando específicamente con los problemas del trabajo práctico.

Estas implementaciones propiciaron el trabajo en pequeños grupos, la participación activa de los estudiantes, la comprensión de las partes de los triángulos y la materialización de los problemas con el cuerpo y la palabra; más la interpretación reflexiva de los textos que presentaban la situación problemática a resolver.

¿Por qué hemos decidido hacerlo desde el arte?

Porque:

- Produce encantamiento en el desencantamiento del mundo.
- Es creación permanente entre las diferentes dimensiones de lo humano, lo natural y lo cósmico.
- Permite construir y formalizar tanto como fluir e improvisar.
- Nos acerca a la noción integralidad.
- Invita a la organización de las emociones.
- Porque crear hace que lo que no es, sea.

"(...) Después de haber tenido contacto con el programa, el 65 % de los/as docentes responde que valoraba lo lúdico como herramienta valiosa de enseñanza, mientras el 50 % de los/as docentes encuestados manifestó directamente haber enriquecido su formación y sentirse con más herramientas pedagógicas, el 44 % que se le habían ocurrido nuevas ideas para aplicar en sus clases-forma de enseñar y el 42 % haber integrado más lo emocional en el proceso de enseñanza."

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.47

¿Por qué hemos decidido hacerlo desde el juego?

Porque:

- Recupera la concepción holística del sujeto; recupera al cuerpo en su integralidad: ética - emoción / expresión - acción.
- Ejercita modos de organización colectiva.



"Descubrí la dimensión del cuerpo para enseñar matemáticas".

Docente ligado al programa

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO, p.39



- Atiende al clima emocional de los sujetos, visibilizando la intrínseca vinculación de la emoción y cognición
- Abre el espectro de lenguajes para la comunicación: lenguaje corporal, plástico, verbal, musical, entre otros.

En síntesis, la lúdica nos hace acceder al pensamiento abstracto a través de la metáfora:

Abre el espectro de lenguajes para la comunicación: lenguaje corporal, plástico, verbal.

Visibiliza la vinculación intrínseca de la emoción y la cognición.

Recupera al cuerpo en su integralidad.

Ejercita modos de organización colectiva.



Con el grupo de jóvenes del Núcleo de Acción Permanente de Palpalá, Jujuy, se planificó realizar un recorrido por el barrio 8 de marzo (territorio que la gran mayoría de los jóvenes no lo conocían). Uno de los alumnos nos ayudó a buscar referentes barriales para comenzar el recorrido.

Pensamos y organizamos juntos como ir, y uno de ellos propuso compartir una de las lúdicas que le había gustado mucho: "Abrir una puerta". Al principio, se plantearon los problemas, y salían preguntas como ¿Cómo nos desplazamos con el umbral en el barrio? ¿Cómo llegamos a recolectar más llaves en el barrio? Luego de varias propuestas salió la opción de realizar una lúdica móvil; se logró crear el Abrir una puerta móvil con los materiales que llevaron los alumnos y alumnas.

Fue una experiencia única porque aprendieron cómo comunicarse con las personas de la forma más clara para entender cómo hacer la actividad. Esa tarde fue motivadora y generó un clima de organización colectiva que nunca habían realizado.



Para CVLP la creatividad constituye un espacio particular de libertad. No se trata del juego como entretenimiento en el tiempo libre, sino espacio para el ejercicio de la libertad. Como vemos en esta foto muy conmovedora vincularse con la propia libertad incluye la necesidad de ser vistos. Es en esta posibilidad de ser vistos como seres creadores y

"Me genero facilidad para entender.
Me sentí más dado, menos tímido."

Palabras de estudiante ligado al
programa

Garriga, M., Solano, R. (2020); FLACSO,
p.37

creadoras, donde tanto las personas como los colectivos pueden asentar su independencia moral y desarrollar su propia mirada sobre el mundo y sobre ellos mismos y mismas. CVLP sostiene que la creatividad en sí misma es un valor porque puede prescindir de los lenguajes convencionales, racionales y lógicos, propios de cada actividad. De este modo permite acercarse a todos los contenidos y temas sin necesidad de dominar su lenguaje, superando así las barreras que supone no poseer los conocimientos, las metodologías particulares y la lógica inherente a dichos campos. La creatividad como el viento no se deja detener por las fronteras. Por eso desde el desarrollo de nuestra creatividad podremos soñar, planear y crear otro mundo posible.

He querido valorar centralmente los aprendizajes en la experiencia sensible y creo que la mejor manera de nombrarla es terminar viviendo una experiencia con ella.

REFLEXIÓN FINAL

El desafío de las sociedades del siglo XXI será el de la **creatividad**. Es decir, cómo preparar a sus ciudadanos y ciudadanas en la adquisición de conocimientos habilidades y competencias necesarias para vivir en un mundo de cambios veloces, turbulentos y realidades ambiguas.

Esos cambios además están planteados en contextos sociales y ambientales de gran incertidumbre.

La reunión de UNESCO en Seúl en 2010 planteó como uno de los 3 ejes de sus recomendaciones: "aplicar los principios y prácticas del arte-educación como una contribución a resolver los desafíos sociales y culturales que el mundo de hoy tiene por delante".



Este eje resume muy bien el propósito y sentido de nuestro programa Entornos Creativos...., quizás se trate simplemente de prepararnos para ser más humanos: Que sea posible un mundo donde alguna preocupación nuestra pueda convertirse en una preocupación de otro a través de lograr una red empática y colaborativa . **Y esto será una revolución cultural y educativa.**

Cuando la educación se aparta de la cultura, pierde su alma.

Cuando la cultura se aparta de la educación, pierde su cuerpo. Juntar cultura y educación es juntar cuerpo y alma. Y de esto se trata la Metodología y Didáctica Lúdica Entornos Creativos.

¡GRACIAS!