

Inés Sanguinetti
José María D'Angelo

La Creatividad en el Aula

Aprender a vivir y vivir aprendiendo



Arte, Bienestar y Creatividad
en la Comunidad



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación

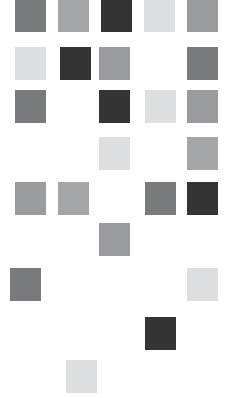
Dirección General Fortalecimiento de la
Sociedad Civil Ministerio de Desarrollo Social

Ministerio de Cultura

SECHI Secretaría de
Hábitat e Inclusión

LA CREATIVIDAD EN EL AULA

Aprender a vivir y vivir aprendiendo



ÍNDICE

La creatividad en el aula, aprender a vivir y vivir aprendiendo / Inés Sanguinetti y José María D'Angelo - 1^{ra} ed. - San Isidro: Fundación Crear vale la pena, 2013.

128 p. : il. ; 28x20 cm.

ISBN 978-987-45127-0-3

Fundación Crear vale la pena

Idea y Dirección general

Inés Sanguinetti

Diseño y Desarrollo de contenidos

Inés Sanguinetti

José María D'Angelo

Dirección artística pedagógica

Inés Sanguinetti

Coordinadora de la lúdica ABC

Mila Mirande

Coordinación de contenidos y materiales didácticos

Gabriela Ravet

Coordinación de producción

Camila Bruges

Edición de estilo

Sandra Langono

Diseño gráfico

Débora Galun

Los talleres ABC en la comunidad se realizan en alianza con la escuela de Educación de la Universidad de San Andrés y con apoyo del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

■ ■ ■ ■ Parte 1	INTRODUCCIÓN	9
	¿Por qué hablamos de Arte, Bienestar y Creatividad en la Comunidad?	11
■ ■ ■ ■ Parte 2	HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA COHESIÓN SOCIAL EN EL AULA Y EL TALLER COMUNITARIO	13
	DINÁMICAS DE APERTURA	17
	El líder rotativo	18
	Paco - Peco - Pico	19
	Zip - Zap - Boing	21
	Miradas comodín	22
	Circulación de gestos	23
	Miradas en ronda	24
	Circulación de ritmos	25
	DINÁMICAS TEMÁTICAS SOCIO-CULTURALES	27
	Silueteo	28
	Personajes absurdos	29
	El escultor y sus estatuas	31
	Escrito en el viento - El juego del Oráculo	32
	¿Qué piensan los que no piensan como yo?	33
	Saludarte	35
	Dilemas sobre arte, educación, salud y política	36
	Feria americana de valores y preocupaciones	38
	Percepciones sobre discriminación	39
	El viaje en avión	40
	Asociación de palabras	41
	¿Qué me ata?	42
	El sueño del líder	43
	DINÁMICAS DE CREACIÓN COLECTIVA	45
	El barco	46
	¡Lluvias, gotas y truenos!	47
	La Máquina	49
	Poema colectivo	50
	Tarjetas musicales	51

DINÁMICAS INTROSPECTIVAS E INTERPERSONALES 55

Decime ¿quién sos?	56
El nudo	57
Mensajes cruzados en círculo	58
Uno - dos - tres	59
Ritmos grupales	61
El juego de la confianza ciega	62

DINÁMICAS DE CIERRE 63

Aiepu	64
Palo bonito	66
Saludo grupal	68

OTRAS DINÁMICAS 69

Caminatas completas	70
Danza espontánea	72
Armá tu bandera	73
Dibujando figuras geométricas	78
Armá tu cifra	79
Escenas corporales	80
Palabras aleatorias	81
Pasillos sonoros	82
Automatismo	83

■ ■ ■ ■ Parte 3 FUNDAMENTOS CONCEPTUALES DEL PROGRAMA ABC EN LA COMUNIDAD 85

Investigación evaluativa de "Abc: arte, bienestar y creatividad en la comunidad"	89
Arte y construcción de ciudadanía en escuelas	
El binomio Arte-Educación como respuesta a la crisis de la escuela post-moderna	97
Algunas consideraciones sobre la perspectiva del Concepto de comunidad desde el enfoque de "Arte, Bienestar y Creatividad en la Comunidad"	107

■ ■ ■ ■ Parte 4 BIBLIOGRAFIA " Arte, Bienestar y Creatividad en la comunidad " 115

Arte	116
Educación	116
Identidad, Ciudadanía y Derechos	116
Organización Social	117
Juventudes	117
Exclusión e Integración Social	117
Recursos informáticos	117
Juegos	118
Educación Emocional	118
Neurociencias	118
Enlaces de Información sobre Creatividad	118

"Agradecemos la colaboración de Mara Borchardt y Paula Zambelli, y a todos los docentes, facilitadores, coordinadores de áreas y alumnos de Crear vale la pena que han contribuido con su creatividad y entusiasmo a este proyecto. También queremos hacer un reconocimiento a nuestros amigos educadores de Escocia que generosamente se sumaron a los esfuerzos de impulsar en nuestro país políticas públicas de creatividad en la escuela"

Queremos presentarles este manual como una guía de trabajo para los docentes y artistas que están encontrando nuevas maneras de enseñar y aprender desde el programa ABC en la comunidad.

La visión que ha alentado su creación es que la escuela debe integrar el desarrollo de la creatividad y la práctica comunitaria como componentes significativos de las respuestas a los principales problemas que se le presentan en la actualidad.

Debemos recuperar el sentido social de la escuela, reconstruyendo y re-acreditando colectivamente su función social. El programa ABC ha tomado el desafío de transferir herramientas lúdico-creativas para fortalecer a los docentes en sus capacidades en la preparación del medio para el aprendizaje y como facilitadores de la convivencia en el aula.

La Innovación en el aula se refiere a diversos aspectos, desde el uso de tecnología, estrategias pedagógicas, organización del espacio del aula hasta la colaboración entre docentes. El objetivo de nuestro programa ABC es lograr una experiencia del aula más efectiva para atrapar el interés de los alumnos, generar motivación y cumplir con los objetivos de aprendizaje que los miembros de la escuela deben acordar. Innovar es animarse, es confiar que todos pueden aprender más y mejor, tanto los alumnos como los docentes, sin formatos rígidos.

Tener una buena escuela es un derecho, no puede ser una suerte. Para ello tenemos que cambiar nosotros, docentes y directivos. No podemos seguir pensando en un trabajo individual y aislado que nos aleja de la escuela que podemos construir juntos. Son los docentes y directivos trabajando en equipo los motores del cambio y la innovación.

Con la audacia de salir de la noción de arte como algo extracurricular y pasar a la comprensión del arte como algo transversal a los contenidos curriculares, se propone este programa como un encuentro propicio del arte y la educación desde el concepto de aula taller para potenciar el desarrollo de herramientas de integración social y generación de oportunidades para los jóvenes y de responsabilidad social de los docentes, descubriendo nuevas experiencias de encuentro y creatividad en la escuela.

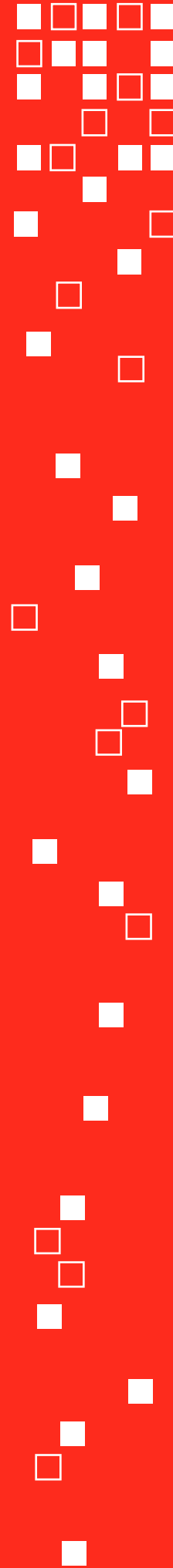
La innovación que se plantea consiste en sumar un nuevo actor en la comunidad educativa: el "artista vinculante", siendo su tarea la de introducir la lúdica y la creatividad en todas las materias como preparación del medio para el aprendizaje y la convivencia en el aula, interaula y con la comunidad. El rol de este artista es ponerse a disposición como colaborador en la preparación del medio para el aprendizaje de contenidos curriculares de los docentes, de la facilitación de experiencias interaula al servicio del proyecto escolar y del reforzamiento de vínculos interinstitucionales entre escuela, espacios de atención primaria de la salud y espacios culturales y deportivos para permitir abordajes complejos de las problemáticas en los territorios.

El programa ABC en la comunidad propone que a través de diferentes lenguajes artísticos (expresión corporal, artes visuales, teatro, música, danza, cerámica, lenguajes artísticos combinados) se busquen nuevas maneras en que los alumnos incorporen contenidos curriculares como ciencias sociales, historia, matemática, informática, inglés, ciencias naturales y educación cívica, entre otras.

El logro se traduce en generar aulas de mayor calidad desde la idea de que el arte alienta la curiosidad, impulsa a la creatividad, y eso es lo que logra la innovación individual y colectiva en aulas con mayor bienestar emocional y felicidad para jóvenes y adultos.

¡Los invito a sumarse a esta práctica transformadora para descubrir la nueva escuela!

Esteban Bullrich
Ministro de Educación
GCBA



Parte 1
INTRODUCCIÓN

¿POR QUÉ HABLAMOS DE ARTE, BIENESTAR Y CREATIVIDAD EN LA COMUNIDAD?

*“No aceptes lo habitual como cosa natural.
Porque en tiempos de desorden, de confusiones organizadas,
de humanidad deshumanizada, nada debe parecer natural.
Nada debe parecer imposible de cambiar”
Bertolt Brecht*

En el pasado la escuela era, entre otras cosas, un ámbito efectivo para la incorporación de las personas al mercado de trabajo y para la construcción del espacio simbólico de pertenencia a una nación.

Las nociones de trabajo y de nación eran los grandes organizadores de la vida cotidiana de las personas. El trabajo de antes era mayoritariamente previsible. Todos tendrían trabajo y se sabía cuáles eran las competencias que esas tareas requerirían.

La revolución científico-tecnológica, la sociedad del conocimiento, las catástrofes ambientales, las recurrentes crisis de los modelos de acumulación y distribución económica, han prefigurado en cambio un futuro lleno de incertidumbres.

Lo único previsible hoy es que la mayor parte de las tareas profesionales, que desarrollarán en 15 años los niños y las niñas que ingresan hoy a la escuela, son desconocidas en la actualidad por sus docentes y por los especialistas que diseñan los contenidos curriculares.

Por otro lado, la creciente desaparición del trabajo regular como base de la procuración de la existencia, pone en jaque la autoridad de la escuela como base de la construcción social. Los procesos de globalización y los flujos migratorios ponen también en crisis las identidades conformadas como Estado/Nación, que eran el marco de legitimidad de la escuela como espacio de socialización secundaria.

El modelo curricular encontraba sentido en el ordenamiento de los destinos de ciudadanos abocados a diferentes funciones en la construcción de la sociedad industrial “fordista”, pero hoy en día el currículum prescriptivo y la organización social de la escuela han perdido vigencia como formas y contenidos reconocibles en la preparación de un futuro para los alumnos.

El currículum fragmentado y los métodos memorísticos y de evaluación del desempeño de alumnos y docentes encontraban justificación en un presente y en un futuro ciertos.

PERO AHORA, ¿QUÉ?



Si asumimos que la sociedad global transita crisis sociales estructurales en lo económico, en lo social y en lo ambiental ¿qué necesitamos dentro de la escuela para construir una sociedad económica, social y ambientalmente sustentable?

Necesitamos desnaturalizar las situaciones recurrentes de malestar dentro y fuera de la escuela de modo de poder asumir que-dado que la realidad que vivimos ha sido construida por nosotros-puede transformarse en algo diferente a lo que hoy es. Debemos recuperar el lugar central de la escuela en la construcción del contexto social y político del mundo que hoy está en crisis.

¿QUÉ NECESITAMOS PARA TRANSFORMAR LA REALIDAD A FAVOR DEL BIENESTAR?



¿Qué necesitamos para transformar la escuela a favor de individuos que puedan colectivamente sentir y producir bienestar?



Necesitamos exactamente lo que UNESCO ha destacado como los pilares de la educación:

- * APRENDER A SER
- * APRENDER A APRENDER
- * APRENDER A HACER
- * APRENDER A CONVIVIR

¿CÓMO PUEDE EL ARTE AYUDARNOS?



El arte produce transformación social porque produce encantamiento en el desencantamiento del mundo.

El arte es creación permanente y juego entre las diferentes dimensiones de lo humano, lo natural y lo cósmico. Permite construir y formalizar tanto como fluir e improvisar.

El arte nos acerca la integralidad. La creación es una permanente posibilidad de habitar espacios holísticos y es, por lo tanto, una oportunidad de poder construir en el aula estrategias educativas integrales. En una clase enfocada en la creación, el docente no conoce las respuestas. Para participar del acto de descubrir, alumno y docente previamente deberían descubrirse recíprocamente.

Esta guía de juego, para desarrollar la creatividad y la convivencia, busca ser una herramienta para que ustedes puedan convertir el aula en un laboratorio donde **“hacer, sentir y pensar”** sean una tríada integrada y articulada en el espacio educativo.

Proponemos estos ejercicios con el propósito de que ayuden a aprender a ser y a hacer, aprender a aprender y a convivir, reuniéndolos a todos en el desafío de crear.

Las experiencias que se desarrollen ayudarán a enriquecer el camino hacia una sociedad donde podamos naturalizar -en la escuela y en la comunidad- la idea de **“aprender a vivir y vivir aprendiendo”**.

Inés Sanguinetti
Dirección General

Parte 2

HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA COHESIÓN SOCIAL EN EL AULA Y EL TALLER COMUNITARIO

“Creemos en la solidaridad, en pensar en el otro y con los otros, en las vivencias comunitarias, en los grupos que despiertan potenciales humanos y desarrollan aptitudes de encuentro, intercambio y conocimiento; creemos en el Arte como forma de dejar una huella, una impronta de lo inasible, como otra forma de decir “aquí estoy, acá estas, ¡acá estamos!”, cantando, bailando, pintando o creando. Somos hacedores de nuestro destino y sólo aquello que miramos y deseamos honestamente se Manifiesta.”

José María D'Angelo
Director artístico pedagógico
Fundación Crear vale la pena



HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y
LA COHESIÓN SOCIAL EN EL AULA Y EL TALLER COMUNITARIO

DINÁMICAS DE APERTURA



El arte abre la comunicación. El arte vincula.

Marcela Bonastia
Directora del jardín n° 905

EL LÍDER ROTATIVO

Esta actividad facilita la generación de un clima de apertura a través de diferentes acciones y movimientos propuestos por un "guía- líder" que a continuación serán imitados por el grupo.

Objetivos

- Generar un clima de participación y protagonismo.
- Entrar en contacto con el otro a partir del juego.
- Motivar la creatividad e invención.
- Desarrollar la capacidad de observación e imitación.



Duración estimada
10 minutos

Desarrollo

- › El juego consiste en adjudicar dos roles: "guía/líder" y "coro/grupo".
- › El coordinador define un cuadrado en el espacio donde se colocan los participantes intercaladamente entre sí. Además se definen los 4 frentes del cuadrado y un líder visible en cada frente (que sobresale de la línea imaginaria que conforman los participantes).
- › La actividad se inicia cuando el líder del frente señalado por el coordinador propone una acción o movimiento que puede ser acompañada con un sonido.
- › A continuación y rápidamente el "coro/grupo" observa e imita cada detalle realizado por el líder a modo de respuesta.
- › Cuando el líder decide ceder su rol gira a la derecha o izquierda, el líder visible del nuevo frente definido realiza una nueva acción, la cual rápidamente, es imitada por todo el "coro/grupo."
- › La actividad continúa con nuevos líderes que proponen nuevas acciones o movimientos hasta que el coordinador marca un stop. Es importante que el coordinador promueva que haya siempre alguien nuevo ejerciendo el rol de líder visible/procure la rotación del rol de líder visible

PACO - PECO - PICO

Esta actividad genera un clima de participación y pertenencia grupal que motiva el trabajo en equipo. Se ponen en juego la coordinación y sincronización grupal a través de movimientos y ritmos corporales.

Objetivos

- Desarrollar climas de participación.
- Generar sincronía individual y grupal.
- Fortalecer e incentivar el compañerismo y la solidaridad.
- Dinamizar la integración y cohesión través del juego.






Duración estimada
10 min.

Desarrollo

El coordinador invita a los participantes a formar una ronda y a tomarse de las manos. Luego muestra las siguientes acciones en forma sucesiva y secuencial: A, B, C.

SECUENCIA

	A	B	C
	 Dos golpes en simultáneo en los cuádriceps con ambas manos	 Un golpe de palmas	 Un chasquido con los dedos con los brazos extendidos hacia delante

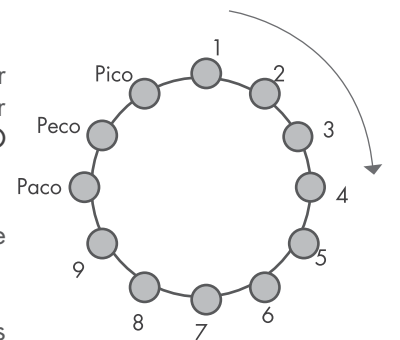
- › El coordinador realiza la secuencia (A-B-C) y el grupo imita los movimientos. Se ensaya colectivamente hasta lograr la sincronía grupal.

- › A continuación se le asigna un número a cada participante.

- › El número 1 se asigna al facilitador o integrante que comienza la ronda; a partir de éste, y en forma correlativa, se asignan los siguientes números, hasta llegar a los últimos tres integrantes, los cuales se nombran como PACO, PECO y PICO respectivamente.

- › El grupo comienza la dinámica y sostiene en forma continua la secuencia de movimientos A-B-C, sin detenciones.

- › A continuación el facilitador asignado con el número 1 inicia el juego. Todos estos movimientos se realizan al mismo tiempo: se dice el número en voz alta y se realiza la acción correspondiente.



- A** acción, dos golpes en los muslos.
- B** número asignado: 1.
- C** dice el número de otro participante o Paco - Peco o Pico.

ZIP - ZAP - BOING

Esta actividad motiva un clima de participación y distensión a través de acciones corporales y sonidos, promoviendo la pertenencia a un grupo en forma de juego.

REPASEMOS LA SECUENCIA:	En el momento "A" únicamente se realiza la acción: dos golpes en simultáneo en los cuádriceps con ambas manos.	En el momento "B" se dice el número asignado en la ronda.	En el momento "C" se dice el número asignado de otro participante de la ronda.
--------------------------------	--	---	--

A MODO DE EJEMPLO:	En el momento "A" Dos golpes en simultáneo en los cuádriceps con ambas manos; solamente se realiza la acción	En el momento "B" Un golpe de palmas mientras se dice el número asignado en la ronda = 1	En el momento "C" Chasquido con los dedos con los brazos extendidos hacia delante; el participante 1 dice el número = 8
---------------------------	--	---	--

ENTONCES NOS QUEDARÁ:	En el momento "A" acción	En el momento "B" acción y dice "1"	En el momento "C" acción y dice "8"
------------------------------	------------------------------------	--	--

Luego, el participante asignado con el número "8" realiza:	En el momento "A" acción	En el momento "B" acción y dice "8"	En el momento "C" acción y dice "Paco"
---	------------------------------------	--	---


Entonces el participante "Paco" , al ser nombrado, realiza las siguientes acciones:	En el momento "A" acción	En el momento "B" acción y dice "Paco"	En el momento "C" Acción y dice "11" quién continúa la acción, y así sucesivamente.
--	------------------------------------	---	--

- › La propuesta es estar atento al número asignado y responder sin que se produzcan cortes.
- › Es importante sostenerse individualmente en la secuencia de movimientos grupales. Siempre el paso C de la secuencia enlaza a los diferentes participantes de la ronda.
- › El impulso se puede pasar a cualquier participante asignado con un número o a los tres últimos participantes llamados PACO, PECO y PICO. Y así sucesivamente...

¿PROBAMOS?!

Objetivos

- Activar el cuerpo a través de movimiento.
- Estimular un clima distendido y de alegría.
- Motivar acciones expresivas simples.
- Corporizar habilidades motrices y expresivas sencillas.
- Promover la atención grupal.

 **Duración estimada**
10 min.

Desarrollo

- › - El coordinador invita a los participantes a tomarse de las manos para formar una ronda. Luego indica que se va a transmitir un impulso a través de una palabra con movimiento corporal.
- › - La actividad comienza transfiriendo un impulso en dirección derecha o izquierda, a elección del coordinador.
- › - El juego consiste en decir tres palabras-movimiento: **"Zip-Zap-Boing"**. Cada una de esas palabras conlleva una acción y cumple una función en el juego.

¡ZIP!

- › Acción: golpe de palmas o movimiento del brazo izquierdo extendido hacia la derecha con energía.
- › Función: pasar el impulso hacia el integrante de la derecha.
- › Luego de incorporar esta consigna a través de un ensayo grupal, el coordinador dice la siguiente palabra: **"¡ZAP!"**.

¡ZAP!

- › Acción: extender ambos brazos hacia delante señalando con los dedos índices a la persona a quién se le pasará el impulso.
- › Función: pasar el impulso a cualquier participante excepto a la persona ubicada del lado derecho o izquierdo.
- › A partir de estas indicaciones, el coordinador da inicio a la dinámica grupal con la transmisión del impulso **"ZIP"**.
- › Los participantes pueden elegir libremente alguno de estos dos impulsos: **"ZIP"** o cambiar a **"¡ZAP!"**.
- › Luego de lograr una dinámica de juego grupal con los dos impulsos anteriores, se suma la siguiente palabra-impulso, **"BOING"**.

¡BOING!

- › Acción: dar un paso adelante con el pie derecho, extender ambos brazos hacia delante - simulando agarrar una barra en forma horizontal- empuñada en ambas manos. Se contraen hacia el torso con ambos brazos a la vez y se levanta y flexiona la pierna izquierda simultáneamente.
- › Función: "rebota" el impulso al participante anterior.
- › Variante: se inventa una nueva palabra/movimiento que permite redirigir el impulso, saltando al compañero contiguo a la derecha si el Zip viene de la izquierda o contiguo a la izquierda si el Zip viene de la derecha. Es decir, este nuevo gesto saltea!

MIRADAS COMODÍN

Es una actividad con desplazamientos que implica mirar y acordar estrategias de manera no verbal con otro participante. Es ideal para la apertura de una jornada. Promueve la capacidad de pensar estrategias conjuntas para cumplir un objetivo común.

Objetivos

- Generar contacto visual entre los participantes.
- Acordar estrategias no verbales.
- Motivar la participación e inclusión de todos los integrantes.
- Motivar la atención y la toma de decisiones.

Desarrollo

- › Se organiza una ronda.
- › Uno de los participantes, el "comodín", se ubica en el centro de la ronda.
- › Al inicio del juego todos los participantes miran al piso. A la señal del coordinador, los miembros de la ronda miran a un compañero. Cuando las miradas coinciden (2 jugadores hace contacto visual), ese par de jugadores intercambia lugares. Cuando un integrante del círculo no hace contacto visual con otro, se queda en su lugar.
- › El "comodín" intentará ocupar el lugar que quedo "libre", de cualquiera de los participantes. El desafío es pensar estrategias y decidir el momento del intercambio rápidamente, para evitar que el "comodín" ocupe el lugar vacío.
- › Una vez que la dinámica se aceitó, los otros participantes del círculo intercambian sus lugares libremente decidiendo, a través de sus miradas, en qué momento hacerlo.



Duración estimada

10 min.



Espacio

Se recomienda un espacio amplio y vacío.



Cantidad de participantes

20 a 30 personas.

CIRCULACIÓN DE GESTOS

Es una actividad de apertura que facilita el juego y la soltura de movimientos expresivos, a través de gestos corporales simples.

Objetivos

- Crear un clima de distensión e integración.
- Estimular el sentimiento de aceptación mediante expresiones no verbales.
- Motivar la confianza y la comunicación entre los integrantes del grupo.

Desarrollo

- Los participantes se ubican en ronda, filas o hileras.
- › El coordinador mira rápidamente al compañero de su derecha.
 - › A su vez, ese integrante mira al compañero de su derecha y así sucesivamente.
 - › De esta manera, se hace circular la propuesta rápidamente a través de la ronda.
 - › En la segunda vuelta suma una sonrisa, pero ahora hacia el lado contrario (izquierda), en las siguientes vueltas se pueden agregar otros gestos, por ejemplo: sorpresa, tristeza, indiferencia, enojo, comicidad etc.



Duración estimada

10 min.



Variante

Girarla cabeza hacia la derecha, hacer un gesto (por ejemplo una sonrisa) junto a un movimiento en la misma dirección, los demás participantes imitan el movimiento/gesto (agregar un sonido corto).

MIRADAS EN RONDA

Esta actividad aborda la interacción a través de las miradas. De esta manera los participantes toman contacto y establecen un primer acercamiento generando reconocimiento interpersonal e intercambio.

Esta dinámica consiste en dejar lugares para ubicarse en otros diferentes dentro del espacio y del grupo.

Objetivos

- Favorecer un primer acercamiento entre los miembros de un grupo.
- Reconocer visualmente a los integrantes.
- Identificar el espacio físico e interpersonal.
- Motivar la interacción entre los integrantes de un grupo.



Duración estimada
10 min.

Desarrollo

- › El grupo se ubica en ronda.
- › El facilitador mira a algún participante de la ronda e inicia una caminata hacia el centro de la ronda.
- › Cuando ese participante se reconoce mirado, sale a caminar en otra dirección en busca de la mirada de otra persona de la ronda, ocupando el lugar del participante observado, y así sucesivamente. Variante de la actividad : además de intercambiar las miradas y lugares, los participantes pueden decir su nombre, una palabra que resulte significativa, una expectativa, un gesto , etc. Si estas variantes son las mismas para todos los participantes, se generará una suerte de polifonía de palabras y gestos.
- › Para generar más interacciones y recorridos entre los participantes, el facilitador puede iniciar nuevas caminatas tocando en el hombro a otros participantes e iniciar nuevas caminatas.

CIRCULACIÓN DE RITMOS

Es una actividad musical que facilita la sintonía grupal y la generación de un clima de apertura o cierre. Se realizan acciones corporales y sonoras simples, promoviendo la participación mediante la imitación y la escucha. La cantidad ideal de participantes es de 25 personas; si la cantidad es mayor se sugiere dividir en grupos o realizar círculos concéntricos.

Objetivos

- Facilitar la integración y sintonía grupal.
- Generar climas de participación y protagonismo en los integrantes del grupo.
- Coordinar acciones corporales y sonoras opuestas y complementarias.
- Entrar en contacto con el otro a partir del juego.
- Ejercitar la observación e imitación.



Duración estimada
15 min.

Desarrollo

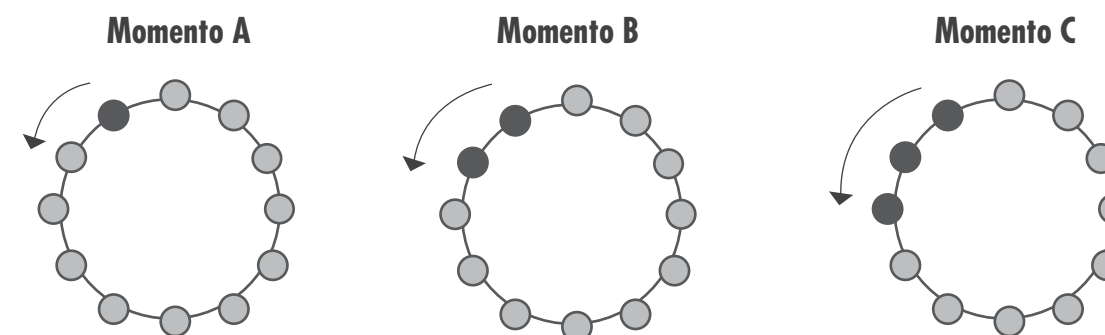
- › El grupo se ubica en ronda. Los participantes se toman de las manos.
- › El coordinador invita a percibir el contacto entre las palmas y dice: "somos eslabones de una misma cadena a través de la cual circularán motivos rítmicos".
- › El coordinador/docente propone motivos rítmicos simples, que circulan alrededor de la ronda. De esta forma se arma una cadena de ritmos breves, sucesivos y continuos que se transmiten diferidamente en una misma dirección.

Las acciones para lograr la cadena son:

1. Escuchar y observar al compañero de la izquierda.
2. Imitarlo.
3. Repetir el motivo rítmico recibido y luego transmitirlo al compañero de la derecha.
4. Se sostiene el motivo dado hasta que llegue un nuevo motivo rítmico del compañero de la izquierda y así sucesivamente.

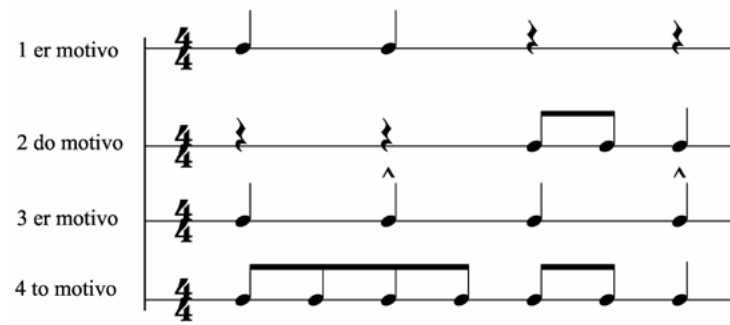
Variante

Se puede sumar la voz o motivos melódicos u onomatopeyas que contrasten.



- › Al transmitir el motivo, se aconseja mirar al compañero de la derecha. La copia del motivo no tiene que ser instantánea. Hay que lograr una cadena de motivos.
- › De esta manera se transmite el impulso sonoro-motriz de izquierda a derecha, siempre en el mismo sentido.
- › Se sugiere proponer motivos simples y complementarios.
- › Los motivos nuevos se agregan cuando se llega a la mitad o a la cuarta parte de la ronda.

DINÁMICAS SOCIO - CULTURALES



Autor : Jose Maria D' Angelo

1º Motivo

Acción motriz: Dos palmadas sobre los muslos.

La palabra guía: (voy - voy - silencio - silencio).

Para concientizar el tiempo que dura el silencio, se sugiere corporizarlo a través de un movimiento. Por ejemplo: movimiento de brazo o mano, o el gesto de hacer silencio.



2º Motivo

Acción motriz: palmear.

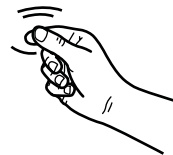
La palabra guía: esperar dos silencios (shh - shh - corro - voy).



3º Motivo

Acción motriz: chasquidos.

La palabra guía: voy - vóy - voy - vóy.
El 2º y 4º chasquido son más fuertes.



4º Motivo

Acción motriz: frotar las manos.

La palabra que guía: corro - corro - corro - voy.



Cuando el grupo realice el último motivo, el facilitador propone las siguientes consignas: "busquen diferentes formas de frotar las manos"; "prueben diferentes velocidades"; "cada uno invente una forma personal, cuando la encuentra, reiterela y comparta con el compañero de la derecha"; "de a poco y muy gradualmente, cada uno a su tiempo, sin dejar de escuchar al grupo, lleguen a un final, hasta que el silencio los sorprenda".

"Ser creativo consiste en hacer nuevas conexiones (...) ver las cosas desde nuevos puntos de vista y desde diferentes perspectivas"

Ken Robinson
Experto en educación, creatividad e innovación

SILUETEO

Esta actividad puede ser útil para abordar temáticas complejas a partir del lenguaje de las artes visuales y de la representación corporal. Se plantean conflictos y estrategias o alternativas para resolverlos a partir del propio cuerpo.

Esta dinámica se puede aplicar a contenidos curriculares: "Construcción de la Ciudadanía", "Salud y Adolescencia", o para trabajar hechos históricos y analizar los factores que anteceden y preceden a los acontecimientos.

Objetivos

- Elegir, representar y analizar un conflicto o escena.
- Fomentar la imaginación y asociación de ideas a través de representaciones visuales.
- Explorar alternativas para la solución de conflictos utilizando el cuerpo y la expresión plástica o corporal.
- Reflexionar sobre el proceso de las producciones realizadas.
- Resignificar y transformar las imágenes representadas.



Duración estimada

45 min.



Espacio

Se propone un espacio amplio, con paredes lisas y vacías para disponer pliegos de papel, y una mesa grande para apoyar los materiales.

Desarrollo

- › Se divide a los participantes en 5 grupos de 4 personas cada uno.
- › Se dispone sobre la pared un papelógrafo de 2m. de largo x 3m. de ancho aproximadamente.
- › Cada grupo piensa algún conflicto con el cual se sienta identificado. Se propone entonces: "¿Cómo puede representarse ese conflicto en una "foto corporal"?"
- › La idea es que, a modo de foto estática, se exprese la escena con los propios cuerpos, enfatizando las posibilidades expresivas del mismo.
- › A partir de esta "foto", un integrante del grupo dibuja sobre el papelógrafo los contornos de los cuerpos a modo de "silueteo".
- › Luego de dibujada la "foto" se propone pensar en dos "fotos" más, con el objeto de armar la siguiente secuencia:
- › Conflicto ("foto" n° 1) – Solución del conflicto ("foto" n° 2) – Nueva realidad ("foto" n° 3).
- › Finalmente, cada grupo expone sus "fotografías" representadas corporalmente, luego se siluetean y finalmente se analiza la situación promoviendo la reflexión y observación del antes, durante y después de cada escena.
- › Se sugiere complementar esta actividad con "Personajes absurdos", página 32.

PREGUNTAS PARA EL DEBATE



- ¿Qué conflictos aparecieron?
- ¿Cómo se solucionaron?
- ¿Qué hubo que hacer para que los conflictos se resolvieran?
- ¿Qué cosas no cambiaron?
- ¿Estas situaciones parecen reales?
- ¿Existe la posibilidad de hacer algo para cambiarlas?
- ¿Qué es lo que permite realizar un cambio?
- Cuando se trata de la realidad, ¿podemos pensar una situación e imaginar cómo sería de otra manera y actuar para transformarla? ¿Es fácil? ¿Qué facilita el cambio? ¿Qué lo complica?
- ¿Cómo se llegó al conflicto? ¿Qué actos o acciones previas desembocaron en el conflicto?

Materiales

Témperas al agua, en pomos o en tarros grandes, con los siguientes colores y cantidades: 6 blancos, 5 amarillos, 5 azules, 5 verdes, 6 rojos, 5 negros, 3 violetas.
20 pinceles de diferentes medidas.
20 bandejas para escurrir la pintura.
4 trapos.
1 rollo de papel escenográfico de color blanco o madera, de 1,50m de ancho x 40m de largo.

PERSONAJES ABSURDOS

Es una actividad de artes visuales que se utiliza para desarrollar diferentes tipos de relatos y reflexiones a partir de imágenes².

Los contenidos posibles a abordar apuntan a la realidad social: lo absurdo, lo exagerado, injusticias, contradicciones, conflictos, transformación de significados, fractura social, etc.

Objetivos

- Jugar y apropiarse de imágenes diversas que nos rodean constantemente y "hacerlas hablar".
- Explorar el absurdo y el ingenio.
- Construir relatos y expresar pensamientos, sentimientos, opiniones, preguntas y conflictos que sugieren las diferentes imágenes.
- Inventar nuevos personajes sobre viejas representaciones sociales.
- Trabajar un relato-historia sobre alguna temática elegida o sobre una lectura crítica de la realidad cotidiana.



Duración estimada

80 min.

Desarrollo

Esta actividad se trabaja en relación con la actividad anterior: "Silueteo"

- Se divide a los participantes en grupos de 4 o 5 personas.
- Se entrega un afiche y 2 marcadores.
- Cada grupo inventa un nombre, se escribe en la parte superior del afiche.
- En una mesa amplia se disponen, en grupos claramente identificados, imágenes de tres tipos: de conflicto, neutras y libres, y globitos de historietas (ver Materiales).
- El facilitador reparte 4 sobres por cada grupo con las siguientes consignas:

Inventar un personaje con las imágenes recortadas que reciban. Estas serán el resultado de ensamblar esos recortes.

1. CONSIGNA:

Preparar los sobres con imágenes recortadas que resulten atractivas y jugar a diferentes combinaciones de collage o ensamblado. Mover los recortes en silencio durante unos momentos y tomar 5 minutos más para acordar una imagen final collage.

Pegar los recortes en el papelógrafo y completar esta ficha para el "personaje absurdo" construido:

Nombre:
Ocupación:
Lo que más le gusta hacer en la vida es:
Su miedo más secreto es:

² Esto supone organizar una historia con introducción, nudo y desenlace, relacionar y asociar dos imágenes, articular frases e imágenes, y cambiar los significados lógicos de las imágenes.

2. CONSIGNA: Elegir una imagen del tipo "conflictos sociales".
Describir cuál es el conflicto que observan y determinar por qué lo eligieron.

3. CONSIGNA: Elegir una imagen del tipo "imágenes libres" y pegarle los globitos de historietas.
Los textos de los globitos deben representar la oralidad del conflicto anterior elegido y no la de las figuras del conjunto de imágenes libres.
Los globitos pueden pegarse haciendo hablar a personas, partes del cuerpo humano, a cosas, animales o naturaleza. ¿Qué dicen los globitos?

4. CONSIGNA: Ir a la actividad Silueteo e integrar en ella:
- El personaje absurdo.
- Las imágenes libres que hablan de conflictos.
- Las imágenes de conflictos.
- Los globitos.
Se puede completarlo con libertad usando marcadores o incorporando pinturas.

5. CONSIGNA: Cada grupo cuenta cómo es que el personaje absurdo, ahora transformado en un héroe que resuelve el conflicto planteado en la actividad "silueteo".
-Se elige en cada grupo un coordinador que tomará el tiempo y presenta la producción grupal.

Materiales

Recortes de revistas de tres tipos:
-Imágenes con conflictos sociales importantes.
-Imágenes libres.
-Imágenes comodines (gran variedad de imágenes y tamaños de: partes del cuerpo humano, objetos, caricaturas, animales, comida, naturaleza, etc.).
Globitos de historietas en blanco.
Papel afiche blanco.
Marcadores.



DINÁMICAS SOCIO-CULTURALES


EL ESCULTOR Y SUS ESTATUAS

Esta actividad promueve la puesta en escena de situaciones conflictivas y la reflexión acerca de ellas a través del lenguaje corporal y teatral.

Cada grupo designa su "escultor", el cual jugará con las posiciones y expresiones de los cuerpos de sus compañeros hasta modelar una "estatua" neutra o representante de un conflicto o tema. Luego se hará actuar a las estatuas, para el posterior debate acerca de los conflictos planteados.

Objetivos

- Realizar una creación colectiva a través del lenguaje teatral.
- Reflexionar sobre escenas conflictivas y la puesta en escena.
- Analizar alternativas o propuestas de solución a las mismas.
- Observar y reflexionar sobre los prejuicios.

 **Duración estimada**
25 min.

Desarrollo

- El facilitador enumera a los participantes del 1 al 4. Los divide en 5 grupos e indica la primera consigna.
- Los grupos eligen un lugar desde el que todos puedan verse.

ESTATUAS SIMPLES:

- Cada grupo designa un "escultor".
- El "escultor" modela los cuerpos de sus compañeros: elige a un miembro del grupo, juega con las diversas posiciones y expresiones que permite su cuerpo para finalmente dejarlo "congelado" en una postura y expresión.
- El "escultor" ensambla y relaciona los cuerpos de los compañeros en una estatua única.
- Luego, sin romper las construcciones, cada grupo observa y da un nombre a cada una de las estatuas vecinas.

Se trata del mismo ejercicio con la diferencia de que la estatua resultante es la imagen estática de un conflicto. Ejemplo: "Mi barrio". Cada miembro asume un personaje en el conflicto o ámbito a desarrollarse la escena.

ESTATUAS CONFLICTIVAS:

- Cuando todos los grupos han concluido su producción, el coordinador dice "acción" para dar vida a la estatua, dramatizando la escena del conflicto.
- Cuando el coordinador indique "stop" se observará una nueva construcción.
- Todos los grupos observan las estatuas vivientes de los demás grupos, y se comentan las escenas resultantes.

ESTATUAS GENERAL:

- Entre todos los participantes se arma una estatua general a partir de alguno de los temas propuestos.
- El coordinador indica "acción", y en tres o cuatro movimientos, se llega a una instancia de atenuación del conflicto. Se detienen cuando el coordinador dice "Stop".

Variante

Se puede vincular esta actividad con temas curriculares: historia, ciencias sociales, ciencias naturales, salud, prevención de adicciones; o palabras con contenido social sobre las que se hayan vertido muchos prejuicios, tanto positivos como negativos, por ejemplo, "boliviano", "argentino", "villa", "porteño", "negro", "policía", "revolución de mayo", "bullying", "trastornos alimenticios" etc. Es decir, palabras de contenido social.

PREGUNTAS PARA EL DEBATE:

- ¿Para qué nos sirvió esta actividad?
- ¿Qué sintieron?
- ¿Qué conflictos aparecieron?
- ¿Qué soluciones a los conflictos se plantearon?
- ¿Qué opinan de los conflictos y las soluciones aparecidas?

ESCRITO EN EL VIENTO - EL JUEGO DEL ORÁCULO

Es un juego orientado a la exploración de la vida emocional y su expresión. Permite colorear la comprensión de situaciones cotidianas de convivencia. Se recomienda realizar esta actividad para identificar problemas y trabajar oportunidades³.

Se sugiere realizar esta actividad a partir de los 8 o 9 años. Sin embargo también puede realizarse con adultos.

Objetivos

- Representar ideas y sueños a través del lenguaje.
- Construir frases y expresar sentimientos y emociones.
- Inventar situaciones para utilizarlas en actividad futura.



Duración estimada
20 min.

Desarrollo

- › Cada grupo tiene un pizarrón en el que aparecen frases incompletas. Al mismo tiempo cuenta con un conjunto de palabras magnéticas que se ubicarán en los espacios vacíos de las frases a completar.
- › Para comenzar la actividad existen dos posibilidades: o bien se comienza la actividad sin ninguna consigna inicial o bien se define previamente un sueño o un problema que se quiera trabajar.
- › Cada participante elige una palabra y la ubica libremente en cualquier casillero vacío, sin mirar la frase en su conjunto.
- › Cuando el grupo ha colocado todas las palabras, en conjunto, leen la frase enigmática resultante.
- › Esa frase es la que "el oráculo ha pronunciado" como resultado de una pregunta que previamente ha definido el grupo como consulta.

Consigna:

"¿Cuál es el tema acerca del cual ha hablado el oráculo?"

Consideraciones para realizar el juego:

Las palabras se eligen y disponen sobre el tablero según:

- El azar.
- Alguna razón de gusto o de relación con alguna percepción personal.
- Alguna situación vista o vivida que se desea expresar.

Está permitido hacer ajustes cambiando algunas palabras de posición o intercambiando alguna por otra nueva. Los jugadores pueden ser uno o varios.

³ Escrito en el viento". En Espacio de Juego. Navemundo Valores. - www.imantando.com.ar

¿QUÉ PIENSAN LOS QUE NO PIENSAN COMO YO?

Es una actividad que permite abordar temas y valorar el entendimiento y el respeto de la argumentación del otro, más allá de la opinión. Plantea temas tales como discriminación, salud y adicciones.

Objetivos

- Respetar y entender el punto de vista de los demás.
- Tomar conciencia sobre los prejuicios propios y ajenos.
- Valorar la argumentación y la verdad que puedo reconocer en las creencias ajenas.
- Espejar conductas para lograr autocrítica.
- Combatir el argumento "ad-homine" (contra la persona).



Duración estimada
25 min.

Desarrollo

- › Se dispone sobre la pared dos afiches: uno con la palabra "SI" y otro con la palabra "NO".
- › Se delimitan claramente dos espacios en el suelo con un elástico o una línea de tiza.
- › Los participantes responden en silencio a las diferentes preguntas del facilitador: se ubican en la zona de "SI" o en la zona de "NO". No es posible responder con términos medios.
- › Cuando se ha probado con varias preguntas sobre las temáticas elegidas por el facilitador, se realiza el juego de la argumentación que se explica a continuación.

JUEGO DE ARGUMENTACIÓN:

- › Cuando ambos grupos están medianamente equilibrados en cantidad de personas, se elige a un representante de cada grupo, quién dará una argumentación breve y simple de por qué apoya o no la respuesta dada.
- › Si alguno de los participantes del equipo contrario está de acuerdo con la argumentación o le parece que encierra "verdades", aunque sean parciales, deberá cruzar al otro lado de la línea, aunque no comparta la idea.

CICLO PREGUNTAS:

Preguntas de calentamiento

- ¿Tomo mate?
- ¿Creo que Messi es el mejor jugador del mundo?
- ¿Soy de Boca?
- ¿Tuve un enojo importante en la última semana?

Preguntas generales de salud integral

- ¿La risa y las fiestas populares generan más endorfinas que los antidepresivos?

Preguntas sobre adicciones

- ¿Un adicto se puede recuperar?
- ¿Se consume por el placer que genera la sustancia?
- ¿Los padres son los responsables del consumo de sus hijos por no darles una buena educación?
- ¿Los adictos son vagos que no quieren hacer un esfuerzo y eligen la vida fácil?

Preguntas sobre discriminación

- ¿La discriminación es el resultado de la ignorancia?
- ¿La discriminación es el resultado de la educación?
- ¿Es cierto que la mayoría de los delincuentes no tienen recuperación?
- Si mi hijo/a fuera homosexual ¿lo pondría en un tratamiento para curarlo?
- Los trabajadores que vienen de países vecinos ¿quitan posibilidades a los trabajadores argentinos?
- ¿Yo emplearía a un ex delincuente?
- Las mujeres con hijos ¿deberían ganar menos porque cumplen la tarea con más ausencias?
- ¿La discriminación es una violación de los Derechos Humanos?
- ¿El Gobierno Nacional se debe ocupar de controlar el Derecho a no ser discriminado?
- ¿Fui testigo presencial de actos de discriminación?
- ¿Hice alguna vez una denuncia sobre actos de discriminación?
- ¿Sabría dónde y cómo hacer una denuncia de un acto de discriminación?



SALUDARTE*

Es una actividad que facilita conocer a los integrantes de un grupo, motivando la confianza y la participación.

Objetivos

- Promover un clima de confianza y alegría.
- Conocer a los integrantes de un grupo.
- Desarrollar la comunicación no verbal.
- Reconocer acciones propias de nuestra cultura.



Duración estimada
15 min.

Desarrollo

Tipos de saludos:

1. Consigna: El coordinador inicia la actividad preguntando: "¿Qué tipos de saludos conocen?; ¿cómo saluda un europeo?; ¿un oriental?; ¿un argentino?; ¿cómo saluda un joven?; ¿un adulto?; ¿un anciano; ¿un adolescente?; ¿alguien a quien no conozco?; ¿alguien a quien sí conozco y quiero?; ¿alguien que me interesa pero no quiero que se dé cuenta?".

Saludamos al compañero del lado izquierdo con un tipo de saludo y al de la derecha, con otro.

2. Consigna: "Camino por el espacio, y al escuchar una señal del pandero, campana o "Ya", saludo a la persona que tenga más cerca de una manera muy formal; luego tímidamente, efusivamente, indiferentemente, etc." **Cuando el facilitador**

3. Consigna: "Caminamos por el espacio y al escuchar una señal del pandero, campana o "Ya", iniciamos una secuencia de saludos que se sumarán unos a otros.

› El facilitador cuenta del 1 al 10, o una secuencia más breve, por ejemplo del 1 al 6. En cada stop se sumará un saludo, así hasta llegar al número 10.

› Secuencia de saludos

Cuando el facilitador:

Diga "1": Saludar al compañero solamente tocando el dedo índice de uno con el dedo índice del otro.

Diga "2": Saludar tocando los dedos índices de ambas manos de uno con los dedos índices del otro.

Diga "3": Saludar apoyando la palma derecha de uno con la palma derecha del otro.

Diga "4": Saludar apoyando ambas palmas de uno contra las palmas del otro.

Diga "5": Saludar contactando brazo con brazo.

Diga "6": Saludar contactando hombro con hombro.

Diga "7": Saludar dando tres besos, uno en cada mejilla del otro (saludo francés).

Diga "8": Saludar apoyando la frente de uno contra la frente del otro (saludo de la cultura Maorí).

Diga "9": Saludar juntando las manos a la altura del corazón pronunciando "Namáste"⁴ (saludo de la cultura India).

Diga "10": Saludar como un argentino: beso-sonrisa.

› Una vez que se aprendió la secuencia de saludos, si existe dificultad en memorizar todos los saludos del 1 al 10, ensayarlos previamente con el compañero de al lado, sólo una vez, para que el saludo final sea dinámico —y no pierda espontaneidad.

* Agradecemos el aporte de esta actividad a ATLAC - Art as a Tool for Learning Across the Curriculum - programa escocés de política pública.
4 Namáste: Honro al Ser que habita en ti.

Variante

A la señal de partida, el coordinador numera los pasos del 1 al 10. Los participantes, a medida que se van cruzando entre sí, comienzan a saludarse con el "saludo 1" (dedo índice), luego con el "saludo 2" (ambos dedos índices), y así sucesivamente. Si dos participantes se cruzan con saludos diferentes, deberán encontrar la manera de integrar ambos saludos. Por ejemplo, el dedo índice con la palma u el hombro con el brazo, etc. Se buscará relacionarse e interactuar con el otro desde su saludo.

DILEMAS DE ARTE, EDUCACIÓN, SALUD Y POLÍTICA

Es una actividad que motiva la creatividad asociando ideas libremente a partir de frases y consignas, para luego construir una creación colectiva compartida a partir de los aportes individuales.

Objetivos

- Compartir el pensamiento poético.
- Asociar ideas y reflexiones libremente.
- Armar un collage con frases e ideas en forma grupal.



Duración estimada
25 min.

Desarrollo

- > El facilitador comenta que se busca atrapar y plasmar la primera imagen o pensamiento que aparezca asociado a esa frase, sin filtro ni censura.
- > Se distribuyen sobres con frases en grupos de no más de 5 personas. Un sobre por grupo.
- > Se elige en cada grupo un coordinador que toma nota de lo que improvisa cada integrante como reacción a la lectura de la consigna.
- > En cada sobre se encontrarán algunos de estos dilemas.

VISIONES SOBRE SALUD

1. La salud está asociada al estilo de vida. El estilo de vida ¿es una opción o una condición?
2. Dijo Galeno No hay mejor medicina que la risa..., ¿las fiestas populares le ganarán la carrera a la farmacología en la provisión de endorfinas para el bienestar?
3. ¿La Mona Lisa es igual de bella si los que la miran tienen hambre?
4. Un alto porcentaje de las enfermedades son de origen psicoafectivo, ¿provocaremos alegría con prozac o bailaremos juntos?
5. ¿Si las enfermedades infecciosas y las enfermedades crónicas no transmisibles son generadas socialmente, por qué curamos individuos?
6. Si salud es bienestar (según la OMS), ¿por qué sólo atendemos enfermos?

VISIONES SOBRE EDUCACIÓN

1. Si la educación es lo que prepara a los niños para poder vivir en este mundo, ¿cuáles son las materias sobre creatividad e incertidumbre en la escuela?
2. ¿Debemos adaptar la escuela a los cambios sociales o generar en la escuela las estrategias para generar esos cambios?
3. Si la educación no empieza donde el poder cree que empieza, ¿podrá llegar allí adonde el poder no quiere que termine?
4. ¿Narrar o crear? ¿La escuela se merece otro país o el país se merece otra escuela?
5. ¿Cómo le explico al marciano que, en la sociedad del conocimiento, el saber, la ciencia y la tecnología, progresan y las diferencias de clase, las del color de la piel, las de nacionalidad y las étnicas, también?
6. ¿La discriminación es el resultado de la ignorancia o de la educación?
7. Un niño que sale a cartonear, ¿se está educando para el trabajo?
8. ¿Educar o domesticar? La finalidad fundamental de la lectura compartida de los clásicos es "amansar la innata ferocidad humana, socializar humanamente a la bestia de presa cortocircuitando su perenne inclinación hacia la violencia y la sangre... sin pasteurizarla". (Fernando Savater).

A continuación se otorga un tiempo para la escritura de un breve texto de no más de dos o tres líneas. Cada grupo lee su texto sobre un fondo musical grabado o en vivo.

VISIONES SOBRE ARTE

1. ¿Borges y Marechal discutían sobre el arte porque tenían distintas visiones de América, o discutían sobre América porque tenían distintas visiones del Arte?
2. Dice el cartonero estético que la obra terminada es para el Arte lo que el Estado es para la política; otro intento de paralizar lo que se mueve.
3. ¿La Mona Lisa es igual de bella colgada en un campo de concentración?

VISIONES SOBRE POLÍTICA

1. Lo que no se puede resolver en el campo de los afectos no se puede resolver en el campo de la política. La única manera de acceder al pensamiento del otro es reflexionar sobre el propio.
2. Son las mujeres quienes crean la opinión pública.
3. Me dijeron: "artista, pinta tu aldea y pintarás el mundo". Yo digo: "¿por qué rebajar mi aldea hasta ese punto? Mejor pintar el mundo directamente, que es más chico y manejable".
4. La mejor forma de evitar el terrorismo es dejar de practicarlo.
5. Lo más atroz de las cosas malas de la gente mala, es el silencio de la gente buena.

FERIA AMERICANA DE VALORES Y PREOCUPACIONES

Esta actividad permite reconocer e identificar los valores propios y ajenos de manera lúdica.

Objetivos

- Reconocer los valores propios.
- Entender cómo piensa y siente el otro: "Ponerse en los zapatos de otro".
- Generar conciencia acerca de la diversidad.
- Sensibilizarse en torno a los valores como convenciones provisorias.
- Motivar la asociación y relación de ideas, conceptos y valores.



Duración estimada
25 min.

Desarrollo

- › El facilitador propone sacarse alguna prenda de ropa/calzado/accesorio que tengan puesta.
- › Escriben en dos hojas: "Lo que más valoro es..." y "Lo que más me preocupa es..." A continuación estas hojas se sujetan en la ropa/accesorio o se introducen en el calzado.
- › Las prendas se disponen en algún lugar del espacio. Cada participante elige una prenda de ropa diferente a la propia.
- › El facilitador da la consigna de situarse en algún contexto, por ejemplo: mi familia, mi trabajo, mi barrio, mi país.
- › Luego, cada uno explica a sus compañeros cuál es la relación que encuentra entre la prenda recogida, la hoja de valores y la de preocupaciones que se habían colgado sobre la prenda y el contexto elegido. Después argumentará las razones de las relaciones encontradas

Materiales

Alfileres.
Papeles.
Marcadores.



Variante

Si el grupo es muy numeroso, se dividen en parejas. Intercambian las prendas de a dos y para la presentación de las argumentaciones arman grupos de 3 parejas.

- Se invita al grupo a armar una puesta en común colocando en un único papel afiche "Lo que más valoramos es", y en otro, "Lo que más nos preocupa es".
- Una vez colocados todos los papelitos en los afiches, se dividen a los participantes en grupos y eligen una preocupación y la relacionan con dos o más cosas que valoren.
- El grupo argumenta cómo aquellas cosas que valoramos pueden ayudar a dar solución al problema que nos preocupa.

PERCEPCIONES SOBRE DISCRIMINACIÓN

Esta actividad, enmarcada en el lenguaje visual y la asociación espontánea de ideas e imágenes, facilita el abordaje de temáticas complejas y la explicitación de las percepciones que tenemos sobre diferentes identidades sociales para su posterior debate y reflexión.

Objetivos

- Poner de manifiesto las percepciones y prejuicios respecto de las personas según su origen, su cultura y el rol social.
- Intercambiar y contrastar nuestras opiniones con las de otros.
- Elaborar modos de pensar más ricos y complejos.



Duración estimada
30 minutos



Espacio
Se recomienda un espacio amplio, para distribuir varios grupos.



Cantidad de participantes
25 personas



Materiales

Papel afiche
Hojas
Biromes

Desarrollo

- › Los participantes se dividen en 5 grupos de aprox. 5 integrantes.
- › Designan un facilitador que guía al resto del grupo durante el juego.
- › Se entrega a cada grupo una consigna.
- › Cada grupo, independientemente del resto, realiza su consigna. Se sugiere cerrar los ojos e imaginar lo que el facilitador del grupo lea.
- › Asociar libremente frases, palabras, imágenes, de la manera más espontánea y honesta posible de acuerdo con la lectura que realiza el facilitador. (Ver apartado: Consignas para el facilitador de cada subgrupo.)
- › Escribir en la hoja dichas asociaciones.
- › A medida que los grupos van terminando las consignas, estas se pegan en un papel afiche.
- › Cuando todos hayan terminado, se disponen los materiales en el papel afiche dispuesto en la pared y comienza la muestra colectiva de los materiales elaborados.
- › Luego se sientan en semicírculo para comenzar una reflexión compartida acerca de las dos consignas trabajadas. Se sugiere estimular la aparición de un debate en torno a lo elaborado por los grupos.
- › A continuación se explicitan las consignas y las preguntas orientativas para coordinar el debate posterior.

Consignas para el facilitador de cada subgrupo

"Te encontrarás trabajando con una persona de origen boliviano. Describe a esa persona boliviana físicamente y decí en qué país te encontrás".

- ¿Qué trabajo está haciendo el boliviano? (Pausa.)
- ¿Qué trabajo hacés vos? (Pausa.)
- ¿Qué crees que hace el boliviano, en su país de origen? (Pausa.)

Describe dos prejuicios sobre los bolivianos.

Ahora en la otra parte de la hoja respondé la siguiente consigna:

"Te encontrarás trabajando con un alemán y describe al alemán físicamente y decí en qué país te encontrás".

- ¿Qué trabajo está haciendo el alemán? (Pausa.)
- ¿Qué trabajo hacés vos? (Pausa.)
- ¿Qué crees que hace el alemán en su país de origen? (Pausa.)
- Describe dos prejuicios sobre los alemanes.



Sugerencias

Luego, se ponen en común las percepciones y prejuicios del grupo para representarlos en personificaciones visuales o dramatizaciones.

EL VIAJE EN AVIÓN

Esta actividad evidencia los valores comunes e individuales a través del juego, lo cual implica la toma de decisiones, la capacidad de negociación y la identificación de los roles grupales para fomentar el desarrollo de actitudes solidarias.

Objetivos

- Identificar los roles grupales: el líder o líderes, los que callan, los que toman las ideas de otros, etc.
- Negociar internamente aportes con vistas a un objetivo en común.
- Fomentar el desarrollo de actitudes solidarias.
- Comprender los valores comunes y el impacto de éstos en un grupo de toma de decisiones.



Duración estimada
25 minutos

Desarrollo

Se divide a los participantes en grupos de 5 personas.

- » **Consigna 1:** “Estamos en un grupo que está por realizar un viaje”.
 - A cada participante se le permite llevar 8 cosas. Anotá en un papel la lista de lo que llevarás. No se puede incluir ni casa, ni auto, etc.
- » **Consigna 2:** “Debido a un inconveniente climático el vuelo tiene que descender, por lo tanto hay que disminuir el peso de los equipajes a 6 pertenencias solamente.”
 - Elegir y anotar las 6 pertenencias escogidas.
 - Durante todo este proceso el docente/facilitador observa la interacción en cada grupo: ¿quién protagoniza o es la voz cantante?, ¿quién participa?, ¿quién genera diálogos o mediaciones?, ¿quién toma decisiones?, etc.
- » **Consigna 3:** “Debido a un aterrizaje forzoso en una pista pequeña, y para tener un buen frenado, se necesita disminuir, todo lo posible, el peso del avión. Entre las cosas de las que puede prescindir, están los equipajes de los pasajeros. Entonces, por equipo, conservarán solamente 4 cosas”.
 - Se observa el proceso de interacción y la toma de decisiones.

Observaciones a considerar

- Tener en cuenta ¿qué llevaba originalmente cada participante?, ¿quién tomaba notas?, ¿quién cedía?, ¿hubo acuerdos equitativos a la hora de desprenderse de pertenencias?, ¿colocaron una cosa de cada uno o había más de uno que de otro?, ¿hubo alguien que no se desprendiera de nada?
- Reflexionar acerca del juego de roles que surgió dentro del equipo: quién influyó más en las decisiones, quién se calló y acató lo que el otro decidió, etc.

Resultados esperados:

- Que los participantes tomen conciencia acerca de cómo actuaría cada uno en determinadas situaciones.
- Aprender las diferencias de cada uno, aceptando y mejorando su compromiso grupal, pudiendo definir metas colectivas.
- Valorar la importancia de la renuncia individual en beneficio de todos.

ASOCIACIÓN DE PALABRAS

Es una actividad para promover asociaciones espontáneas vinculadas a diversas temáticas. Estas asociaciones serán el punto de partida para reflexionar acerca de diversas problemáticas, elaborar marcos conceptuales y crear contextos diferentes, alternativos a los contextos dados.

Objetivos

- Realizar asociaciones libremente.
- Poner en juego palabras claves asociadas a determinados temas, ámbitos o problemáticas.
- Facilitar la comunicación de “la dificultad” sin comprometer el debate.
- Reconocer los aspectos positivos potenciales de algo en cuestión.
- Promover la empatía grupal a través del movimiento y la palabra.
- Articular los aportes individuales para elaborar reflexiones colectivas o generar conocimientos.



Duración estimada
10 minutos

Desarrollo

- › Los participantes se disponen en una ronda.
- › Luego, se propone el siguiente movimiento: Ubicar la pierna derecha delante de la pierna izquierda. El brazo izquierdo sube y baja en vaivén con velocidad moderada. Luego de lograr un movimiento grupal casi al unísono el facilitador propone una temática, como por ejemplo: “la familia”, “la salud”, “la revolución de mayo”, “las invasiones inglesas”, “convivencia”, etc.
- › A partir de esto, se invita a los participantes a decir espontáneamente “sin filtrar ni seleccionar ni desechar” la primera palabra asociada a la palabra-estímulo propuesta.
- › Se sugiere “lanzar las palabras” en el movimiento ascendente del brazo.



Sugerencias:

- › Sostener la energía del movimiento con el brazo. Se puede cambiar el brazo si algún participante se cansa.
- › Decir las palabras con claridad y buena dicción así pueden escucharse por todo el grupo.
- › Dar tiempos para escuchar y encontrar el lugar de cada palabra en la trama grupal que se construye colectivamente; evitar la superposición.
- › Se sugiere tomar nota de las palabras emergentes para vincular esta actividad con otra dinámica propuesta: Palo Bonito (pág. 83). El facilitador selecciona tres de las palabras asociadas a la temática trabajada.
- › A partir de la producción de palabras asociadas a la temática trabajada, el facilitador selecciona tres de ellas que serán vinculadas con dicha actividad.
- › Se sugiere esta actividad como disparadora para trabajar temas curriculares: asociar palabras claves; a partir de ellas, elaborar conceptos, relacionarlos y reflexionar acerca de ellos. De esta manera, se llegará a la construcción de conocimientos.

¿QUÉ ME ATA?

Esta actividad permite explicitar expresiones que reflejan creencias, opiniones o representaciones sobre diferentes temas, construidas a partir de simplificaciones y generalizaciones para luego abordarlas grupalmente.

Objetivos

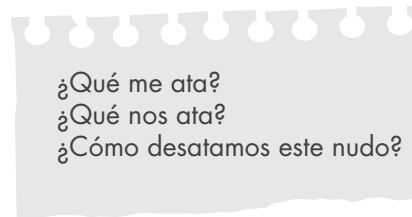
- Reflexionar y apreciar las percepciones y registros acerca de la calidad de los vínculos en un grupo o institución y sobre temáticas de la sociedad en general.



Duración estimada
20 minutos

Desarrollo

- › A cada persona se le entrega una nota con tres preguntas:



- › Cada participante contesta brevemente cada pregunta en un papel.
- › Las conclusiones se pegan en papelógrafos exhibido en el salón a modo de collage.
- › Se agrupan las respuestas a las tres preguntas.
- › Luego se divide a los participantes en 3 grupos: cada uno trabajará sólo con un grupo de respuestas.
- › A continuación se vincula esta actividad con la dinámica La máquina (pag. N°62), para realizar una dramatización por grupo a partir de dicha actividad.
- › Cada participante busca una respuesta del grupo y arma su engranaje para "la máquina" representada.

EL SUEÑO DEL LÍDER

Es una actividad visual que facilita la construcción de sueños, deseos y visiones compartidas a partir de una creación colectiva.

Objetivos

- Construir colectivamente imágenes de futuros deseados o miradas críticas sobre la realidad.
- Compartir sueños y deseos con otros con el fin de encontrar el campo común y las diferencias e integrarlas en un "cuadro colectivo".
- Posibilitar la definición de los contenidos de un proyecto que aún está en la etapa de las visiones y descubrirlos a través de las formas sin palabras.
- Tematizar sobre liderazgos carismáticos, autoritarios o liderazgos rotativos desde la participación y la confianza colectiva.



Duración estimada
25 minutos

Materiales

Imágenes de Obras de artistas
Tijeras
Marcadores de color
Papel afiche
Plasticola – cinta

Desarrollo

El docente o facilitador propone cerrar los ojos y dejarse llevar por la imaginación.

Consigna 1:

"Te encontrarás trabajando junto a un líder. Un amigo tuyo necesita saber cómo es ese líder. En una hoja escriban en grupo el perfil de ese líder"

Consigna 2:

"El líder tiene que tomar decisiones sobre muchos problemas. ¿Cuáles son los problemas del mundo de ese líder? Anotalo en una hoja"

Consigna 3:

A continuación los invitamos a pensar e imaginar ¿Cuál es el sueño del líder?

Consigna 4:

A partir de las imágenes escogidas, el grupo construirá visualmente el sueño del líder.

En silencio empezarán a recortar con las manos o tijeras aquellas partes que resulten de interés de las imágenes escogidas..

Cuando estén los pedazos recortados, en silencio, se presentarán a modo de un collage, sin pegarlas aún.

Se darán 5 minutos para llegar a un acuerdo y pegar la imagen final, ese será entonces "el sueño del líder".

Se sugiere pintar o escribir palabras sueltas o frases breves para terminar la composición en sus detalles que crean convenientes para mostrar ese sueño.

Consigna 5:

Acordar un título para la obra.

Sugerencias para la actividad:

A partir de cuadros o imágenes de un artista o varios se propone inducir una temática determinada y distribuir estas imágenes a todos los grupos.

Se sugiere para la elección de los materiales visuales, mezclar estéticas realistas con surrealistas o abstractas.

Por ejemplo, se pueden seleccionar imágenes vinculadas a temáticas de guerra, adicciones, pobreza, escuela, trabajo, medios de comunicación etc. Cada grupo tendrá en común sólo esa imagen seleccionada.



HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA COHESIÓN SOCIAL EN EL AULA Y EL TALLER COMUNITARIO

DINÁMICAS DE CREACIÓN COLECTIVA



EL BARCO

Es una actividad que parte de un relato para movilizar la imaginación. Simultáneamente se construye una creación colectiva a partir de la sonorización e improvisación musical.

Objetivos

- Crear colectivamente un relato sonoro.
- Incentivar climas emotivos grupales.
- Promover la escucha activa y la interacción a través del sonido.
- Generar emociones, sensaciones e imágenes placenteras y transformadoras.
- Descubrir la identidad sonora de cada contexto o entorno.



Duración estimada
10 minutos

Desarrollo

- › El facilitador de la actividad invita a los participantes caminar por todo el espacio.
- › Se propone a cada participante elegir y representar vocalmente algunas de las siguientes consignas: imaginen el sonido del viento – sonido del agua – sonido de la madera – sonido de los pájaros.
- › Los participantes caminan por el espacio y emiten con su voz los sonidos de las consignas elegidas.
- › Gradualmente se agrupan con las demás personas que han elegido la misma consigna a partir de la escucha. De esta manera se forman grupos a partir de los sonidos del viento, agua, maderas (crujidos de las maderas de una balsa) y pájaros.
- › El facilitador indica agruparse colectivamente en un punto del salón.
- › Luego se invita a que cierren los ojos y gradualmente bajen el volumen del sonido hasta hacer silencio.
- › El grupo lentamente realiza un vaivén, simulando el movimiento a bordo de un barco.
- › El facilitador comienza a relatar un viaje, el cual involucra los sonidos de las consignas. Los grupos sonorizan dicho relato. Por ejemplo: “Estamos en un barco en altamar y sentimos que nos movemos cual olas. Escuchamos el viento que empuja el barco. Escuchamos el agua movida por el viento. Oímos el crujido de las maderas en la tormenta. El viento lentamente se calma. El agua ahora se escucha más serena. Nos acercamos a una isla desierta y cada tanto escuchamos el canto de pájaros exóticos que dialogan entre sí. Algunos representan la tormenta, otros los pájaros y otros el agua. Cada tanto sopla una suave brisa. De a poco avanza la noche y con ella, el silencio profundo. El grupo encuentra, a su tiempo y sin apresurarse, un final”.
- › Con los ojos aún cerrados, el grupo se aparta y cada persona encuentra un lugar en el espacio.
- › El facilitador invita a escuchar los sonidos que nos rodean, a llevar la atención hacia alguno de ellos, escuchar los sonidos cercanos y luego los lejanos e inaudibles, para abrir los ojos al final.

¡LLUVIA, GOTAS Y TRUENOS!

Es una actividad colectiva creativa y musical que genera climas emocionales de profunda libertad, promueve la participación y el protagonismo, fomentando la escucha grupal y la creatividad.

Objetivos

- Participar en una creación colectiva a través de acciones simples simultáneas y sucesivas.
- Explorar los sonidos producidos por el cuerpo.
- Motivar la escucha focal y global. Escuchar-se - Escuchar-nos.
- Desarrollar la atención entre los integrantes de un grupo.
- Transmitir a través del sonido y el silencio, emoción y sincronía grupal.
- Combinar sonidos simultáneos, sucesivos, continuos y discontinuos.




Duración estimada
20 minutos

Desarrollo

El coordinador o director utiliza gestos corporales para señalar las entradas y salidas de los sonidos representados como gotas, lluvia y truenos.

Los sonidos se representan a través de diferentes acciones corporales:

Gotas  Chasquidos de dedos. Sonidos cortos y discontinuos.

Lluvia  Frotación de las palmas de las manos. Sonidos largos y continuos. Se recomienda explorar previamente diferentes posibilidades, velocidades e intensidades.

Truenos  Zapatear el suelo con el grupo total o parcial. Sonidos graves y discontinuos.

Una variante de la actividad puede ser, por ejemplo, zapatear sobre una tarima o piso de madera en forma rápida, de izquierda a derecha, a modo de “corriente eléctrica” sonora de zapateos. Se sugiere no comenzar todos al mismo tiempo sino diferir las entradas de los participantes ayudados con una señal de “barrido” o gesto del director a modo de desplazamiento.

En las tres instancias “Gotas, Lluvia y Trueno” se recomienda que las entradas sean progresivas en el tiempo y realizar acciones graduales, no todos a la vez, trabajar la idea y los momentos de continuidad-discontinuidad, simultaneidad y sucesión.

La dirección de la actividad podrá ser realizada por algunos de los participantes una vez que se internalizó la dinámica.

- › Se divide a los participantes en tres grupos que se ubican en el espacio en tres sectores diferenciados.

Sector 

Sector 

Sector 

- › El coordinador comenta: "entre todos realizaremos una creación colectiva usando los tres tipos de sonidos representados".
- › A modo de ensayo, en forma alternada y sucesiva, se producen los sonidos de Gotas, Lluvia y Truenos.
- › El director pauta con gestos las entradas y salidas de cada subgrupo.

» **Consigna 1:** " Todos miran al director ".

» **Consigna 2:** "Establezcan diálogos entre ustedes y utilicen silencios entre gota y gota". Con movimientos de manos y dedos sugerir la caída de gotas.

» **Consigna 3:** "Al comenzar dejen espacios entre los sonidos ". "Escucho y toco, silencio, toco y escucho"

- » **Creación Colectiva⁶:**
- › Previa escucha grupal del silencio del entorno, el director comienza a dirigir la creación colectiva alternando o superponiendo los tres materiales sonoros. Los gestos del director pautan entradas y salidas de cada grupo, establecen dinámicas de interacción, diálogos, superposición o alternancia de los sonidos, dando forma a la creación colectiva.
 - › Al finalizar la creación se sugiere escuchar el silencio por unos segundos.
 - › Una variante de esta actividad es elegir subdirectores por cada grupo de sonidos, que deberán coordinar sus acciones entre a partir de la escucha, no en forma pre establecida.
 - › - El desafío de los directores es escuchar la producción colectiva y organizar los materiales sonoros en el tiempo.

Pedir comentarios que expresen en una palabra o imagen la vivencia colectiva.

- › ¿Qué palabra representa lo que acabo de vivir?
- › ¿Qué se pone en juego en esta actividad?
- › ¿Qué aprendimos?
- › ¿Qué siento?



⁶ Para enriquecer las texturas sonoras se pueden sumar sonidos vocales imitando a las gotas, el viento o la lluvia y también utilizar instrumentos o cotidiáfonos.

DINÁMICAS DE CREACIÓN COLECTIVA

LA MÁQUINA

Esta dinámica es una creación colectiva donde cada participante representará una pieza de una "máquina humana" a través de un movimiento y un sonido. Los integrantes ensamblarán gradual y sucesivamente cada movimiento de forma creativa.

Objetivos

- Motivar la creación colectiva en forma espontánea.
- Generar sincronía a partir de acciones individuales para un fin común.
- Desarrollar el lenguaje corporal expresivo.
- Interpretar a través de representaciones dramáticas temáticas complejas.

 **Duración estimada**
20 minutos

Desarrollo

- › Todos los participantes, incluido el facilitador, se ubican espacialmente en forma de semicírculo.
- › Si los participantes superan las 30 personas, se los divide en dos grupos; mientras uno observa la actividad, el otro la realiza.
- › Se pregunta a los participantes: ¿qué es una máquina?, ¿cómo está compuesta? Si no se logran respuestas acertadas, el coordinador hace una breve explicación de una máquina. "Las máquinas están compuestas por un conjunto de elementos que interactúan para el logro de un fin".
- › El coordinador invita al grupo a crear una máquina humana, y sugiere, por ejemplo, hacer la máquina de la felicidad o algo más concreto, como una máquina de fotos. En esta primera producción se enseña la dinámica del juego.
- › El coordinador, a través de un sonido, golpe de palmas o instrumento, indica la entrada de un participante al centro del espacio en el que realiza un movimiento al que puede agregar un sonido, a modo de engranaje de una máquina. Luego se van sumando nuevos participantes "engranajes" hasta formar la máquina completa.
- › Los participantes que forman la máquina pueden o no tener contacto físico. El movimiento se repite recurrentemente y consta de dos etapas: un momento neutro y un momento de acción que requieren dos ubicaciones en el espacio diferentes. Por ejemplo, en el momento neutro el participante A mira hacia el frente, con brazos extendidos y pies juntos, en el momento de acción gira a la derecha y balancea sus brazos 2 veces, luego vuelve a la posición neutra, y así sucesivamente.
- › Una vez comprendida la mecánica del juego, el facilitador propone algún tema a trabajar, por ejemplo: la familia, la escuela, el barrio. Los participantes tienen que armar "una máquina" sobre la temática propuesta. Se sugiere que un grupo realice la máquina y otro observe.
- › Cuando la máquina está completa (con todos sus engranajes), se pregunta a los que estaban observando: "¿qué vieron?" Es importante verificar si se entendió el concepto de "la máquina".

Preguntas para el debate:

- ¿Para qué nos sirvió esta actividad?
- ¿Qué nos permite trabajar?
- ¿Qué conflictos y soluciones pueden plantearse?
- ¿Cómo se utilizó el espacio?
- ¿Qué tipo de relaciones se establecieron entre las partes?



POEMA COLECTIVO

Esta dinámica consiste en la creación compartida a partir de la escritura. Puede ser aplicada a diferentes temáticas, tanto curriculares como sociales, por ejemplo: un hecho histórico, los derechos del niño, el poema de la escuela, el poema de la "discriminación".

Objetivos

- Poner en juego las subjetividades a través de una creación colectiva.
- Trabajar sobre los prejuicios y preconceptos sociales.
- Habilitar la escucha y la apertura a lo implícito, tácito o "lo no dicho".
- Realizar un poema que represente las fantasías sobre un grupo o institución.
- Desentrañar la cultura grupal o institucional.



Duración estimada
20 minutos

Desarrollo

a) Construir individualmente esta guía:

1. Escribir un nombre de fantasía que represente lo emblemático de alguna temática a abordar, que convierta la acción que allí se realiza en un nombre propio. (Por ejemplo: si fuera un Banco podría ser "Dolores Cobrandis", si fuera la Policía Federal, "Arturo Tefajo".)
2. Describir con dos adjetivos su carácter y su aspecto físico.
3. Algo que le gusta particularmente.
4. Algo que teme específicamente.
5. Una obsesión.
6. Decir dónde estará dentro de 10 años.
7. Si fuera un color sería...
8. Si fuera un olor sería...
9. Si fuera un objeto sería...
10. Si fuera un animal sería...
11. Una imagen que soñó.
12. Un graffiti que acaba de leer o recordar.

b) Construir colectivamente:

- › Las doce descripciones resultantes tienen que ser breves.
- › Cada grupo elige, en cualquier orden, la secuencia de las descripciones anteriores (preferentemente no respetando la secuencia original).

c) Presentarlo en plenario:

En el plenario los grupos eligen uno o dos portavoces para exponer lo trabajado en formato de poema colectivo. Se sugiere musicalizar la performance.

TARJETAS MUSICALES

Esta actividad fomenta la creación colectiva a partir de tarjetas. En éstas figuran diversas consignas sonoras que proponen la invención de una creación colectiva con el fin de elaborar y representar temáticas elegidas por el grupo o el docente.

Objetivos

- Abordar temáticas de la realidad a través de la construcción de imaginarios sonoros.
- Incentivar procesos grupales para elaborar creaciones colectivas.
- Promover la toma de decisiones democráticas a partir del juego.
- Fomentar procesos de integración y complementación a partir de la diversidad.
- Organizar la invención y composición grupal a través de materiales musicales simples.
- Vivenciar la expresión a través del sonido y la música.



Duración estimada
60 minutos



Cantidad de participantes
60 participantes máx.

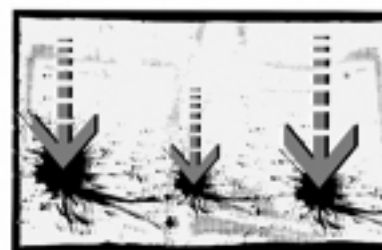
Desarrollo

-Previamente a la entrega de "tarjetas musicales", cada grupo habrá elegido frases, palabras claves o temáticas de su contexto que se musicalizan a partir de la tarjeta elegida. Esta actividad se puede relacionar con la dinámica "¿Qué me ata?" (pág. N°45).

- › Cada grupo elige un representante que escoge una tarjeta donde figuran consignas y propuestas musicales que se elaboran posteriormente en cada subgrupo.

Tarjetas

Tutti "Crear todos al mismo tiempo un mismo sonido"
Se pueden utilizar instrumentos o solamente la voz.



Concepto Unidad - Unísono - Gesto musical.

Duración Tiempo mínimo de 6".

Disparador Puede acordarse una necesidad, un deseo, un obstáculo, un potencial o fortaleza para representar sonoramente la tarjeta musical.

¿Cuál es el temática en común?

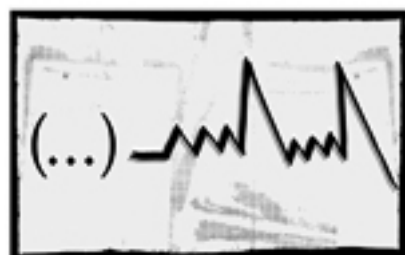
¿Qué sonido representa la unidad en esta temática o comunidad?

¿Cómo se expresaría esa unidad?

¿Cómo expresarían esa unidad en un gesto musical?

Antecedente* "Crear una frase rítmica y/o melódica a modo de pregunta".

Una frase musical o rítmica es el ciclo completo de una idea musical que está compuesta por: Antecedente (pregunta) y Consecuente (respuesta).
Ejemplo musical: " Arroz con leche me quiero casar " (antecedente) – " con una señorita de San Nicolás" (consecuente).

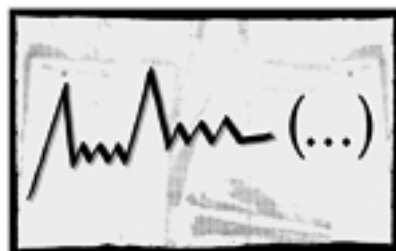


Concepto Frase musical. Marcar previamente un pulso. Inventar sobre ese pulso una frase en 8 o 4 tiempos.

Recursos Se pueden utilizar instrumentos de percusión, cotidiáfonos, ritmo corporal y/o la voz.

Disparador ¿Cómo expresaría lo que quiero transmitir, decir a través de una frase musical?

Consecuente "Crear una pregunta frase rítmica y/o melódica a modo de respuesta".



Concepto Frase musical - Ostinatos. Marcar previamente un pulso. Inventar sobre ese pulso, una frase musical en 4 tiempos u 8 tiempos.

Recursos Se puede utilizar instrumentos de percusión, cotidiáfonos, ritmo corporal y/o la voz.

Disparador ¿Qué necesito decir o explicitar a través de una frase musical?"

Fondo "Crear un fondo sonoro superponiendo sonidos diferentes, lograr una atmósfera o textura con diferentes instrumentos y sonidos superpuestos. Definir un desarrollo que contenga un principio, un desarrollo y un cierre".



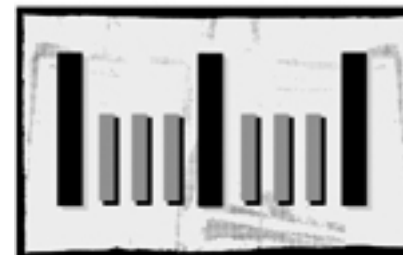
Concepto Textura musical. Una textura no es simplemente la suma de sonidos o frases musicales, es algo particular en sí mismo. Consiste en combinar las diferentes voces (entendiendo como voz las diversas líneas musicales: voces, instrumentos, sonoridades). Las voces interactúan y se articulan entre si en un tiempo determinando, considerar la cualidad global sonora de una pieza.

Duración Tiempo mínimo 30".

Recursos Radiografías, voz, cotidiáfonos, percusión, instrumentos o cualquier objeto que generen texturas diferentes para el fondo musical.

* Una frase musical o rítmica es el ciclo completo de una idea musical que está compuesta por dos partes: un Antecedente (pregunta) y un Consecuente (respuesta). Ejemplo musical: " Arroz con leche me quiero casar " (antecedente) – " con una señorita de San Nicolás" (consecuente). Ejemplo en el lenguaje : Hoy estamos juntos en la clase (frase 1- antecedente) y mañana cantaremos con otros en el barrio (frase 2 – consecuente)

Ostinato-Loop-Bucle "Crear una idea musical rítmica-melódica que se repita una determinada cantidad de veces y contenga variaciones de intensidad (volumen)".



Concepto Repetición - reiteración.

Disparador ¿Cuál es el tema, argumento o escena que se repite en el grupo?

Polifonía - Canon "Crear con una palabra o frase una manera de expresar , decir , susurrar, cantar, declamar, murmurar".



Disparador ¿Cuáles son las diferentes voces que se manifiestan en diferentes momentos el mismo tema o la misma idea ?
Cada integrante, en forma sucesiva y en momentos diferidos, expresa la misma frase o palabra elegida. Se pauta previamente un orden de entrada de cada participante para cantar o decir la frase o palabra clave . Ejemplo de un posible orden (1-3-4-2-5-6).

Solo Sección de una obra musical donde un instrumento o voz predomina sobre el resto, asumiendo el protagonismo durante un determinado tiempo, su función es protagonizar, resaltar, ser figura en el contexto.

Disparador Un líder o portavoz del grupo explicita el " decir " de su comunidad. Una idea central , concepto o emergente sobresale

› Una vez que cada grupo elaboró la propuesta dada en la tarjeta, se expone secuencialmente ante todo el grupo.
› Luego se organizan las tarjetas musicales según el concepto de simultaneidad o continuidad, por ejemplo: forma canción (A-A-B), forma rondó (A-B-A-C-A-D-A-E), collage musical (elección de un orden aleatorio).

- › Tutti (A) - Fondo (B) - Ostinatto (C) - Tutti (A) - Antecedente (D) - Consecuente (E) - Ostinatto (C) - Fondo (E).
- › Canción: Antecedente (A) - Antecedente (A) - Consecuente (B).

Una variante es insertar silencios en el discurso sonoro. El silencio articula, interrumpe un discurso también cumple la función de valorizar el sonido. A través de algún gesto corporal acordado por el grupo se puede insertar silencios en el continuo sonoro. Un representante del grupo total o de cada subgrupo puede asumir el rol de articular sonidos y silencios manteniendo la escucha global de cada una de las partes que componen la creación colectiva.

- › Los participantes acuerdan la forma final de la performance. Buscar un orden de sucesión de cada tarjeta: :
¿Cómo comienza? ¿qué parte continúa? ¿qué se articula con qué?
- › ¿Se utiliza el silencio? ¿en qué momentos? ¿cómo concluye la performance?
- › Finalmente se ensaya y se muestra.



HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA COHESIÓN SOCIAL EN EL AULA Y EL TALLER COMUNITARIO

DINÁMICAS INTROSPECTIVAS E INTERPERSONALES



En el conversar construimos nuestra realidad con el otro. No es una cosa abstracta. El conversar es un modo particular de vivir juntos en coordinaciones del hacer y el emocionar. Por eso el conversar es constructor de realidades. Al operar en el lenguaje cambia nuestra fisiología. Por eso nos podemos herir o acariciar con las palabras. En este espacio relacional uno puede vivir en la exigencia o en la armonía con los otros. O se vive en el bienestar estético de una convivencia armónica, o en el sufrimiento de la exigencia negadora continua.

Humberto Maturana
Neurobiólogo

DECIME ¿QUIÉN SOS?

Es una actividad que se realiza en parejas. A través de la pregunta se aborda la dimensión del otro, la apertura personal, el vínculo y la escucha activa.

Objetivos

- Motivar un clima de fuerte emotividad y entrega en breve tiempo.
- Generar una apertura personal.
- Reconocer las múltiples dimensiones de la identidad propia y ajena.
- Escuchar activamente al otro.



Duración estimada
8 minutos

Desarrollo

- › Armar parejas enfrentadas y enumerarse: "Persona 1" – "Persona 2"
- › Durante 5 o 6 minutos, la "Persona 1" realizará insistentemente la pregunta "Decime, ¿Quién sos?" – Advertir que las respuestas sean breves y concisas. Se comienza respondiendo el nombre, y cada respuesta puede encabezarse con "Soy..." y/o "Soy el/la que..."
- › Al finalizar el tiempo los roles se invierten.
- › Tener en cuenta que no se pueden hacer comentarios acerca de las respuestas, sólo se repite invariablemente la pregunta "Decime ¿Quién sos?"



EL NUDO

Es una actividad para estimular la organización y la construcción de estrategias grupales.

Objetivos

- Incentivar la organización grupal a través del juego.
- Diagnosticar liderazgos y formas de resolución de problemas.
- Experimentar confianza en la resolución de problemas compartidos.
- Estimular la creatividad y la actitud para trabajar en equipo.



Duración estimada
15 minutos



Espacio
Se recomienda un espacio amplio.

Desarrollo

Organizar al grupo de participantes en una ronda⁷.

Consignas: "Observar al compañero ubicado a la derecha".
"Caminar por todo el espacio".

- › A la cuenta de "3", el facilitador invita a detenerse y a mirar alrededor. Luego, retoman la caminata y el coordinador marca un punto en el suelo donde "todo el grupo se ubica alrededor de ese punto lo más cerca posible".
- › A partir de allí, cada participante ubica al compañero que tuvo a su derecha en la ronda e intenta tomar su mano izquierda.
- › Los participantes, al tomarse de las manos, generan una situación de "cuerpos enredados".
- › Luego, de forma colectiva y organizada tratan de deshacer el nudo hasta llegar a la ronda de inicio sin soltarse de las manos. Este momento de la actividad se puede realizar o bien en silencio o bien explicitar las posibles estrategias de resolución.

El coordinador toma nota de los emergentes para luego hacer un cierre. ¿Quiénes proponen y aportan soluciones? ¿Qué se dice acerca de cómo deshacer el nudo? ¿Cómo se comunican? ¿Quiénes asumen el liderazgo? ¿Qué estrategias se toman y cómo se desarrollan y cómo se desarrollan la dinámica del trabajo en equipo?

- › Las frases emergentes registradas serán trabajadas en el momento de cierre, en la devolución.

Sugerimos realizar un momento de reflexión sobre la actividad, socializar la experiencia y llegar a conclusiones en forma conjunta. ¿Cómo resolvieron el obstáculo? ¿Cómo se organizaron? ¿Pudieron escucharse? ¿A qué conclusiones podemos llegar cuando trabajamos para alcanzar un mismo objetivo? El "Nudo" puede representar un tema que obstaculice la tarea, el aprendizaje, la convivencia etc. Es importante reflexionar acerca de las estrategias de resolución apelando a la creatividad para poder transferirlo a otros temas, situaciones y contextos.

Variante

Realizar esta actividad sin hablar y en subgrupos.

⁷ Si la cantidad de participantes es muy numerosa se pueden dividir en grupos y analizar cómo cada uno resuelve el desafío.

MENSAJES CRUZADOS EN CÍRCULOS

Esta actividad dramática-corporal propone un clima de participación, distensión y alegría, a través de simples acciones corporales que incluyen lo verbal, facilitando el juego y el disfrute.

Objetivos

- Reaccionar ante el estímulo sonoro-corporal.
- Coordinar gestos y sonidos.
- Generar confianza, escucha y capacidad expresiva.
- Facilitar la expresión de emociones y contenidos involucrados en actividades anteriores o posteriores.
- Jugar en grupo.



Duración estimada
10 minutos

Desarrollo

- › El grupo se dispone en ronda.
- › El facilitador puede transmitir un gesto, sonido y/o frase breve.
- › Los integrantes reciben el gesto y luego lo transmiten exactamente igual en dirección al compañero de su derecha.
- › A continuación vuelve a pasar otro gesto al que se le suma un sonido hacia la derecha, contrastándolo con otro gesto, frase breve y/o sonido hacia la izquierda. Es decir tendremos gestos – sonidos – frases contrastantes en ambas direcciones. Se sugiere que los gestos y los sonidos generen contrastes. Fuerte/suave, triste/alegre, grande/pequeño, veloz/lento, ligado/cortado, etc.
- › En algún momento del trayecto, algún participante recibe ambos gestos a la vez y resuelve la transmisión de estos con rapidez hacia cada lado.
- › El facilitador propone nuevos gestos hacia la derecha e izquierda y, para complejizar aún más la dinámica, introduce nuevos modelos gestuales cuando van por la mitad de la ronda.

Destinatarios: Niños a partir de los 8 años, jóvenes y adultos.

UNO - DOS - TRES

Esta actividad se realiza en parejas e implica movimientos corporales acordados con acciones coordinadas. Motiva la conexión, la atención y el intercambio interpersonal.

Objetivos

- Promover el contacto visual.
- Generar confianza individual y vincular.
- Motivar el aprendizaje colaborativo, la solidaridad y valoración de la dificultad.
- Fomentar el desarrollo de las habilidades del movimiento.
- Desarrollarla concentración y destrezas corporales.



Duración estimada
10 minutos



Espacio
Salón que facilite la amplitud de movimientos. Sillas fácilmente movibles.

Desarrollo

- › Armar parejas enfrentadas disponiendo un espacio entre medio de ambos participantes.
- › Elegir quién será "A" y quien será "B" en cada pareja.
- › Alternadamente, cada par cuenta del 1 al 3; por ejemplo: A:1, B:2; A:3, B:1; A:2, B:3, etc.
- › De esta manera mantienen un "diálogo" en el que es importante evitar los baches o interrupciones manteniendo un ritmo constante.
- › Luego de algunos minutos de práctica, se eligen parejas para mostrar el "diálogo" al grupo. Posiblemente, algunos pares tengan problemas para alcanzar un tempo regular; animar a que mantengan el contacto visual.
- › En la etapa siguiente, cada par sustituye el número 3 por una acción a elección; por ejemplo, un salto, palmas o un cabeceo; es decir, el número tres no se enumera más. El "diálogo" comienza nuevamente: A: 1, B:2, A: Salto; B:1, A:2, B: Salto, etc. Se practica por algunos minutos antes de la presentación del trabajo al resto de la clase.
- › El paso siguiente es sustituir el número 1 con otra acción, acordada por los pares. Ahora el número 1 y el número 3 se reemplazan con otras acciones, por ejemplo: A: Palma, B: 2, A: Salto; B: Palma, A:2, B: Salto.
- › La última etapa es un "diálogo" de movimiento completo en el cual todos los números están sustituidos por acciones. Puede ser rápido o lento, fuerte o suave. Se sugiere animar a cada participante para que invente acciones originales y desarrolle su propio estilo.

Sugerencias

Es importante que las parejas que expongan sus "diálogos" no necesariamente sean elegidas porque son las "mejores" del grupo. Al contrario, es interesante que se muestren parejas que tengan dificultades en sus "diálogos". Se motivará así la solidaridad y ayuda de los compañeros que tengan menos dificultades. Se sugiere, además, proponer estrategias de resolución y enfatizar el aprendizaje colaborativo, proponiendo estímulos como "hacerlo más lento", "mírense", "empiecen con acciones bien simples", etc.

RITMOS GRUPALES

Es una actividad colectiva musical que plantea tanto la escucha de las diferencias como las formas de complementación e incluye la improvisación y la imitación de ritmos. Fomenta climas emotivos que generan empatía e integración.

Objetivos

- Desarrollar empatía grupal a través de la reproducción de ritmos y sonidos.
- Concientizar la noción de uniformidad – complementariedad – trama.
- Promover la creación grupal e individual.

 **Duración estimada**
12 minutos

Desarrollo

Primera Etapa

Uniformidad

- › El facilitador indica al grupo que inicie una caminata por el lugar con libertad para elegir los recorridos.
- › Se invita a que escuchen el ritmo (pulso⁸) individual de cada caminata de los participantes.
- › Luego, los participantes siguen el ritmo (pulso) de la caminata de los otros: “caminamos al mismo tempo”.
- › Progresivamente, van armando una ronda de caminantes en un mismo sentido.
- › Gradualmente forman una ronda grupal y corporizan el pulso con los pies.
- › El facilitador propone diferentes ritmos simples percutidos en el cuerpo o las palmas. El grupo imita el ritmo propuesto mientras caminan en el mismo lugar, sin desplazamientos.

Segunda Etapa

Contraste

- › Se divide a los participantes en dos grupos. A cada uno de ellos se le da una consigna diferente con el criterio de generar una “pregunta-respuesta”. Es decir que ambos grupos trabajan con ritmos contrastados y complementarios entre sí, de modo que los silencios de uno encastran y se complementen con los sonidos del otro.

Tercera Etapa

Escucha – Caos – Transformación

- › El facilitador pide a cada grupo que inventen un motivo o frase rítmica que se reitere varias veces a modo de ostinato. Se pueden sumar movimientos corporales. El otro grupo “responde” con su propio motivo.
- › Luego, cada grupo se ubica en dos hileras enfrentadas que avanzan en el espacio hasta que se cruzan.
- › En medio del cruce, cada grupo escucha el motivo del otro, para luego imitarlo. De esta manera se intercambian los motivos rítmicos de uno y otro grupo conformados en las hileras. Esto produce un momento de breve caos sonoro que se reorganiza a partir de la escucha e imitación de los motivos de cada uno de los grupos.

⁸ Pulso: movimiento constante, uniforme y regular que determina la velocidad o cualidad energética de la música.

A modo de ejemplo

Hilera - Grupo A  (silencio) El momento del silencio puede ser corporizado con un movimiento.

Palabras asociadas: Voy - voy - co-rró - shhh.

Hilera - Grupo B  Si los motivos tienen silencios, se sugiere realizar algún movimiento para concientizar el tiempo que dura el mismo. Ejemplo: movimiento de extensión de un brazo.

Palabras asociadas: Co-rró - co-rró - voy - voy

Hilera B 

En el cruce de las dos hileras el grupo A imita el motivo de B y viceversa.

Variante

Notación musical 

Palabras asociadas: Co-rró - silencio - silencio - silencio

Hilera A 

Notación musical 

Silencio - negra - negra - corchea

Hilera B 

Cuarta Etapa

Trama y Diversidad

- › El grupo vuelve al círculo sosteniendo el pulso como base en los pies.
- › Se crea una improvisación grupal: los participantes suman palmas, percusión corporal y emiten sonidos con la voz, como onomatopeyas, sílabas, alguna palabra o silbido.

EL JUEGO DE LA CONFIANZA CIEGA

Esta actividad está diseñada para conocer la confianza en uno mismo y en el grupo. Fomenta actitudes de solidaridad entre los integrantes, y el aprendizaje, desde el cuerpo, de las nociones de entrega, confianza y cuidado.

Se sugiere diseñar un proceso de actividades previas que vayan construyendo y afianzando grados de confianza entre los integrantes.

Objetivos

- Construir la confianza individual y grupal.
- Fomentar la responsabilidad y el cuidado del otro.
- Crear un ambiente de distensión.
- Lograr la relajación individual y el contacto interpersonal.



Duración estimada
15 minutos



Espacio
Salón que facilite la amplitud de movimientos. Sillas fácilmente movibles.

Desarrollo

- › Los participantes se ubican en parejas, cada uno elige quién será "1" y "2".
- › El integrante "1" de la pareja cierra los ojos y el "2" lo traslada lentamente por el espacio.
- › El integrante "2" de la pareja puede dejarse llevar o resistir algún movimiento o dirección, sin soltarse nunca.
- › Sobre el final se establece una caminata sin paradas. A la cuenta de tres, se suelta de las manos a los participantes "1" de cada pareja, quienes abren los ojos para seguir caminando solos un tramo más.
- › Invertir los roles y repetir la actividad.



Variante

1. Armar grupos de 5 personas: 4 integrantes rodean a una persona del grupo que se desplaza en el espacio. Se cuenta desde el 1 hasta el 4. En el número 5 el participante puede caer en cualquier momento, y tiene que ser sostenido grupalmente. Probar en el lugar y luego desplazarse en una caminata.

2. El participante "1" cierra los ojos; el "2" lo llama por su nombre. El participante "1" se traslada por el espacio lentamente, acercándose al llamado. Se puede cambiar el nombre por el sonido de un instrumento, por ejemplo: caja china, silbatos de pájaros, semillas, etc. Desde el punto de vista grupal, los sonidos resultantes producen un rico e interesante entorno sonoro, donde cada participante "1" será guiado a través del espacio por el sonido producido por el integrante "2".

Nota: Esta dinámica puede iniciarse con un breve masaje de a dos, o un masaje grupal en ronda, para que los cuerpos se familiaricen.

HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA COHESIÓN SOCIAL EN EL AULA Y EL TALLER COMUNITARIO

DINÁMICAS DE CIERRE



AIEPU

Esta actividad es una canción que incluye movimientos corporales que implican ser coordinados individual y grupalmente, y a los cuales se les asignan significados. Es una canción ideal para el cierre de una actividad. Promueve climas emocionales positivos, integradores y participativos.

Objetivos

- Promover clima grupal positivo y motivador.
- Generar una actividad emotiva para la cohesión grupal.
- Realizar coordinaciones individuales y grupales utilizando la voz y acciones físicas simples.
- Disfrutar con el canto, el baile y la interpretación musical.
- Atribuir significados propios y colectivos a las acciones corporales y el canto.
- Fomentar los sentidos de pertenencia e integración grupal.

Desarrollo

- › Los participantes se ubican en ronda. Si el número de participantes supera los 40, se sugiere realizar dos rondas concéntricas.
- › Cada palabra se corresponde con acciones corporales.



Duración estimada
7 minutos

AIEPU

Dos golpes con ambas palmas sobre los cuádriceps.

Este movimiento representa nuestras raíces, lo ancestral, el pasado del cual venimos, nuestro lugar de pertenencia.



ITAITA

Dos golpes sobre el pecho con los brazos cruzados.

Representan nuestra misión y sentido personal en la vida, quiénes somos en este aquí y ahora, el presente.



IEE

Con ambos brazos estirados hacia adelante, realizamos cuatro chasquidos de dedos.

Representa nuestras acciones en el presente.



TUQUI-TUQUI

Golpecitos en la propia cabeza.

Representa los sueños, el futuro.



- › La secuencia se realiza cantando y moviendo el cuerpo.
- › Las acciones se suman gradualmente de a una por vez.
- › El facilitador da el ejemplo y el grupo imita.
- › Una vez que se ha logrado la coordinación entre el canto y los movimientos corporales con todo el grupo, se modifica la acción corporal del "AIEPU" realizando los dos golpes de palmas en las rodillas del compañero de la derecha. Se ensaya de esta manera y se suma "TUQUI-TUQUI": golpecitos con los dedos en la cabeza del compañero de la izquierda. Al realizar ambas acciones se comparten simbólicamente, tanto las raíces (compañero de la derecha) como los sueños (compañero de la izquierda). Así, mis raíces ya no son sólo mías, y mis sueños, mis anhelos, mis deseos son los que comparto con mis pares, mi grupo, mi comunidad.
- › Las otras acciones se mantienen sobre el propio cuerpo. Se ensaya el canto junto con las acciones corporales.

Se sugiere repetir la canción como mínimo cuatro veces. Gradualmente se acelera la velocidad para provocar un clima de risas, entusiasmo y dinamismo.

PALO BONITO

Es una canción popular que incluye destrezas corporales simples. Genera alegría y climas emocionales positivos. Se sugiere realizar esta actividad, luego de ver un video, film, exposición didáctica o teórica o debate sobre alguna temática.

Objetivos

- Estimular la participación y reflexión.
- Promover la asociación de palabras con conceptos, ideas, prejuicios, emociones, etc.
- Construir colectivamente la letra de una canción.
- Habilitar la expresión de ideas, emociones, percepciones de manera no convencional.

Desarrollo

- › A partir de la actividad disparadora “Asociación con palabras”, se estimula a los participantes a expresarse. Para ello se utilizan la estrategia de la asociación libre y el mundo de palabras relativo a las ideas y los sentimientos que se pusieron en juego con la actividad previa. Se genera así un momento colectivo como “nube de palabras claves” sobre la temática del caso.
- › Luego se enseña la canción “Palo Bonito” (L.M. Pescetti).



**“Palo palo palo, palo bonito palo eh - -,
eheheh, palo bonito palo eh - -”**

- › Se seleccionan las 3 palabras dichas más frecuentemente, o representativas.
- › A continuación se divide a los participantes en grupos. Cada uno elige sus 3 palabras.
- › Las 3 palabras elegidas se pueden relacionar con sinónimos o palabras asociadas en:
 - 1 Palabra de 2 sílabas
 - 1 Palabra de 3 sílabas.
 - 1 Interjección – onomatopeya.
- › A partir de esto, se presenta la estructura musical “palo-palo-bonito” con éstas 3 palabras claves, adaptándolas a la musicalidad original.
- › El resultado será uno o más “slogans” sonoros de la temática en tratamiento.

Por ejemplo

1. Creatividad - color
2. Violencia - cuchillo
3. Juego - ¡hurra!

Algunas especificaciones⁹

- › La onomatopeya es la imitación lingüística o representación de un sonido natural o de otro fenómeno acústico no discursivo. Según la Real Academia Española, es imitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo o vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada.

Por ejemplo:

BUM BING CR AC
PAM
CLIC CLA

En algunos casos, tales vocablos pueden referirse también a fenómenos visuales como

ZIGZAG

- › La interjección es un tipo de enunciado en una lengua natural que expresa alguna impresión súbita, exclamativa o un sentimiento profundo, como asombro, sorpresa, dolor, molestia, amor, etc. Sirven también para apelar al interlocutor, o como fórmula de saludo, despedida, conformidad, etc.

Por ejemplo:

¡ALTO! se usa como llamada enérgica imperativa.

¡AY! se emplea para expresar un sentimiento vivo.

¡EH! se usa para preguntar, llamar, despreciar, reprender o advertir.

¡HOLA! se usa como salutación familiar.

⁹ Fuente Wikipedia

SALUDO GRUPAL

Es una actividad para generar empatía grupal e inventiva través de la creación de "saludos" con gestos, movimientos y sonidos implicando acuerdos grupales e intercambios.

Objetivos

- Generar empatía grupal.
- Acordar y tomar decisiones.
- Promover la pertenencia al grupo.
- Fomentar la creatividad.
- Construir acciones identitarias desde la pertenencia cultural.

Desarrollo

- › Esta actividad puede ser parte de la apertura o cierre, o también como forma de afirmación de un proyecto, deseo o concreción de un objetivo.
- › Se propone al grupo que invente un saludo conformado por un gesto y un sonido, realizado entre todos y al mismo tiempo.
- › Luego se realiza el saludo creado repitiéndolo de 2 a 4 veces (a elección).

Variante

Los participantes se dividen en dos grupos. Luego, cada grupo crea una forma de saludo que incluya un gesto, un sonido y/o una palabra. Atribuir un significado al saludo. Por ejemplo: saludo para sacar la "mala onda", para hacer "algo juntos", para "tomar una decisión", "para memorizar una fórmula" etc. Una variante es armar equipos con diferentes saludos. Cada equipo muestra su saludo y luego interactúan entre sí integrando o sumando ambos saludos.

HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA COHESIÓN SOCIAL EN EL AULA Y EL TALLER COMUNITARIO

OTRAS DINÁMICAS



CAMINATAS COMPLETAS

Es una actividad que incluye el cuerpo y el espacio. Implica movimientos y desplazamientos dinámicos que motivan la organización y la creación colectiva de forma espontánea.

Objetivos

- Generar dinamismo y organización grupal.
- Experimentar gradualmente confianza con el grupo y los integrantes.
- Promover el sentido de seguridad.
- Desarrollar un clima que promueva la empatía, sintonía e interacción grupal.

Desarrollo

- › Caminar libremente por todo el espacio disponible.
- › “Estén atentos a pasar siempre entre dos personas¹⁰ como si la estuviera esquivando”.
- › Mientras camino “pienso en una persona y la miro sin que se de cuenta.”
- › Continuar la caminata. “Cuando me cruzo con un integrante del grupo lo saludo y le digo mi nombre”.
- › Luego, el facilitador indica una variación: “cuando cruzo a un integrante, aplaudo dos veces y sigo”.
- › El facilitador cada cierto tiempo, dice “Stop”, y al detenerse toca el hombro o la cabeza de un participante. Éste dice su nombre, y todos los demás lo repiten a coro.
- › Continúa la caminata. Se repite el punto anterior, y se suma al nombre un sonido, que será imitado por el grupo.
- › De acuerdo al tempo grupal, se puede cambiar la velocidad de los desplazamientos.
- › El facilitador hace dos o tres “stop” para que el grupo ocupe responsablemente, entre todos, el espacio, sin dejar lugares sin ocupar.
- › Luego, “cuando me cruzo entre dos personas, acelero el paso, sin tocarme ni chocarme con el otro integrante”.
- › Al mismo tiempo que continúa la caminata, se elige mentalmente una de las cuatro esquinas del espacio.
- › Cuando el facilitador dice “¡Ya!”, los participantes van hacia la esquina del espacio elegida, y cruzan a la contraria, desplazándose en cámara lenta o rápida.



Duración estimada
20 minutos



Espacio

Salón que facilite la amplitud de movimientos. Sillas fácilmente movibles.

Variante

- › Cámara rápida hasta el centro y, al cruzarse, transforman la velocidad a cámara lenta.
- › “Retomamos la caminata”.
- › “Cuando algún participante se detiene todos nos detenemos”. Esta consigna se repite cinco o seis veces, con el objetivo de entrenar la percepción global y lateral.
- › En cada detención se observa y escucha los sonidos del entorno, tanto los lejanos, cercanos, fuertes o suaves o los sonidos que se desplazan, etc.
- › Variación: Sumar el sonido a las caminatas con detenciones. Es decir: “mientras caminamos murmuramos comohablando para sí mismos”. Entonces, “cuando alguien se detiene, todos se detienen y también el murmullo”, “escucho el silencio”. Repetir dos o tres veces hasta sincronizar movimientos con la escucha.
- › El facilitador cambia la consigna. Todos retoman la caminata. “Si el coordinador o uno de los integrantes mira a otro integrante a los ojos, el compañero mirado se cae al suelo y el otro compañero le tiende la mano para levantarlo”.
- › Continúa el desplazamiento. Se elige a un integrante mentalmente, “señalar con la mano derecha al compañero elegido, camino libremente por el espacio sin detenerme, sigo caminando”.
- › Mientras se señala con la mano derecha al primer integrante elegido, pienso en otro integrante, “lo señalo con la mano izquierda”. Es decir, con la mano derecha se señala a un integrante y con la mano izquierda se sigue a otro mientras nos desplazamos por el espacio continuamente sin detenernos; “ahora los sigo de lejos y luego de cerca”, alternando de cerca y de lejos; a continuación “ahora, toco la cabeza de uno de los integrantes elegidos y sigo caminando”.
- › El facilitador alterna a su vez las consignas “de lejos” y “de cerca”.
- › El facilitador indica: “cuando diga “Stop”, rápidamente se toman de la mano o se abrazan de a dos”, luego en el siguiente stop de a tres, de a cuatro, y así sucesivamente hasta que todo el grupo quede unido en un gran abrazo.
- › Luego, el facilitador pide al grupo que tome contacto con la respiración: “lleven la atención a la inhalación y exhalación del aire”, “escuchen los sonidos que los circundan”, “focalicen la atención en la respiración del grupo”. El grupo es un gran pulmón que respira al unísono.

*Se recomienda articular esta actividad con la dinámica El Barco (pág. N° 59)



¹⁰ Las frases entre comillas sugieren lo que debería decir, en voz alta, el coordinador de la actividad.



DANZA ESPONTÁNEA¹¹

Esta actividad está centrada en el lenguaje corporal y sus movimientos como espacio de resonancia y representación. Sobre esta dinámica se recrean, representan e interpretan temas curriculares, experiencias e historias colectivas o personales.

Objetivos

- Fortalecer la percepción basada en el cuerpo.
- Reinterpretar a través del movimiento y el gesto ideas, juicios y prejuicios.
- Crear narraciones colectivas espontáneas.
- Promover la mirada compleja sobre el contexto próximo.



Duración estimada
25 minutos

Desarrollo

Tres dinámicas para la “danza espontánea”

1. Escultura fluida

La escultura fluida es un conjunto corto y abstracto de movimientos corporales por medio del cual los participantes expresan las reacciones y respuestas del público a las preguntas del conductor: ¿qué necesita cada uno expresar hoy? ¿qué les gustaría trabajar? Los miembros del coro forman una suerte de foto en movimiento, en la que cada uno realiza un movimiento individual que dialoga con los de sus compañeros, hasta que la foto alcanza su forma final y se congela. La conciencia grupal es la clave para esta forma breve.

2. Pares

Los participantes se colocan de a dos, uno delante del otro y se desplazan a lo largo del espacio. Primero se adelanta un par de opuestos (un bailarín expresa un sentimiento y el otro expresa el contrario de forma simultánea) y luego el otro. Al igual que en la escultura fluida, los pares improvisan con sonido y movimiento hasta que alcanzan una forma final y se congelan. Los pares de opuestos pueden ser varios, dependiendo de la temática que se quiera trabajar. Por ejemplo: emociones, conductas, climas de una región, sustantivos antónimos, etc.

3. Coro

En esta figura los participantes se encuentran de pie muy juntos formando un bloque. Uno comienza una acción, utilizando gestos, sonidos y/o palabras. Al instante, los otros reflejan esta oferta de modo que el coro completo la reproduce en su conjunto. La acción no se imita, se la toma como inspiración. Entonces otro avanza y propone una nueva acción que todos los demás adoptan y así sucesivamente, mientras avanzan lentamente por el espacio.

¹¹ La autora de esta metodología es Rasia Friedler

ARMÁ TU BANDERA*

Esta actividad tiene como resultado final un conjunto de banderas elaboradas en diferentes grupos por jóvenes que con ellas representarán sus sueños. El proceso incluye que los participantes sumen propuestas de realización de esos sueños y análisis de amenazas y riesgos.

Objetivos

- Fomentar el sentido de pertenencia.
- Realizar acuerdos, incentivar la negociación y toma de decisiones.
- Reconocer y respetar la diversidad de opiniones.
- Fomentar una mirada crítica de la realidad.



Duración estimada
Una jornada completa

Dupla de facilitadores por grupo.
20 Grupos de 25 jóvenes cada uno.

Desarrollo

1. Consigna: Ronda de bienvenida y presentación. (30’)

Sentados en ronda, los facilitadores se presentan y se explica la consigna: “Vamos a estar trabajando juntos a lo largo del día en este grupo y en este mismo lugar. Es importante que nos conozcamos y que disfrutemos de la actividad. A lo largo del día de hoy vamos a estar trabajando sobre nuestros sueños, nuestras banderas y lo que queramos para nuestro país de ensueño. Además vamos a tener un desafío como grupo: armar la/s bandera/s de nuestros sueños. Es importante que digamos lo que pensamos y lo que queremos”. “Cada uno se presenta con su nombre, distrito y responde: ¿para qué creés que estamos acá?”

2. Consigna: “Ahora vamos a leer un fragmento del escritor Eduardo Galeano que se llama el “Derecho a soñar”.

El facilitador reparte algunas copias y lee el fragmento o propone que alguien lo lea. (5’)

EL DERECHO A SOÑAR O EL DERECHO AL DELIRIO

Eduardo Galeano, escritor Uruguayo.

“Vaya uno a saber cómo será el mundo en el año 2025. Tenemos una única certeza: en el siglo veintiuno, si todavía estamos aquí, todos nosotros seremos gente del siglo pasado y, peor todavía, seremos gente del pasado milenio. Aunque no podemos adivinar el tiempo ni el mundo que será, si que tenemos, al menos el derecho de imaginar el que queremos que sea. En 1948 y en 1976, las Naciones Unidas proclamaron extensas listas de derechos humanos; pero la inmensa mayoría de la humanidad no tiene más que el derecho de ver, oír y callar. ¿Qué tal si empezamos a ejercer el jamás proclamado derecho a soñar? El derecho de soñar no figura entre los treinta derechos humanos de las Naciones Unidas. Pero si no fuera por él, y por las aguas que da de beber, los demás derechos se morirían de sed”.

* Agradecemos el aporte de esta actividad al Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires

3. Consigna: "Ahora les proponemos un momento individual. Cada uno, en hoja de papel, escribe sus sueños. ¿Con qué soñás? ¿Qué país imaginás? Escribir uno o dos sueños con letra grande y clara con marcador". 5' para pensar y escribir.

4. Consigna: "Ahora cada uno va a contar el sueño que escribió".(25')
Todos ponen en común los sueños y los pegan con cinta de papel en la pared.
El facilitador va agrupando los sueños que se repiten o se parecen, y se van viendo todos los sueños del grupo.

5. Consigna: "En función de los sueños que aparecieron, ahora vamos a hacer una elección grupal para elegir tres sueños. ¿Cuáles nos parece que son los tres sueños que mejor nos representan?" El grupo discute y elige cómo priorizar los sueños.
Es importante ponerse de acuerdo en esta elección para la construcción colectiva y para superar los puntos de vista individuales. (10')
El facilitador escribe los tres sueños elegidos en papel afiche con letra grande y clara, y anota los criterios que usó el grupo para priorizar.

6. Consigna: "Ahora es importante que pensemos por qué no podemos alcanzar esos sueños. ¿Cuáles son los obstáculos, problemas, dificultades con que nos encontramos los jóvenes? ¿Por qué no son realidad esos sueños?" (15')
El facilitador hace un afiche con la lista de problemas, dificultades, obstáculos para cumplir con los sueños.

7. Consigna: "Por último, vamos al momento de producción del grupo. A partir de los tres sueños que priorizamos y de los problemas que identificamos, nos vamos a subdividir para armar una bandera por cada uno de ellos".
Cada uno elija sobre qué sueño le interesa profundizar. La bandera tiene que reflejar la acción que resulta posible para cumplir ese sueño, entendiendo cuáles son las fuerzas que se le oponen. Es la conclusión del debate sobre cómo la realidad resiste nuestros sueños y qué podemos hacer para modificar esa realidad. La bandera es una campaña de acción por nuestros sueños, no la enunciación llana de los mismos. (25')

LA BANDERA NO ES UN SUEÑO, SINO LA CAMPAÑA PARA REALIZARLO

Las banderas pueden ser sobre:

1. Temáticas (educación, salud, ...),
2. Principios (libertad, democracia, ...)
3. Temas específicos (discriminación, aborto, unión civil, reducción de jornada de trabajo, ...).

Producción:

Cada subgrupo arma una Bandera: ¡la bandera de lo que sueñan los/las jóvenes! Y las colgamos en la sala.

Encuestas:

El facilitador reparte las encuestas dentro del grupo.

- › Se entrega la encuesta para completar durante el almuerzo.
- › El facilitador las recoge antes de iniciar el trabajo de la tarde y controla que estén todas las respuestas.

Las Banderas de los jóvenes

Consigna: "Bueno, ya tenemos nuestras banderas colgadas. Hemos compartido nuestros sueños y ya identificamos los problemas y dificultades. Llegó la hora de encontrar soluciones y dar propuestas para que lo que escribimos en las banderas se haga realidad."(45').

- › Podemos encontrar más de una solución a cada desafío/bandera.
- › Nos dividimos en los subgrupos y discutimos sobre las propuestas y después las escribimos.
- › Este momento es clave porque son las propuestas, que vamos a entregar al Estado, sobre lo que queremos los jóvenes. Tienen que ser claras y concretas.

Producto: cada subgrupo escribe sus propuestas en el afiche con el siguiente cuadro.

Desafíos/ banderas	Soluciones (propuestas)
Aquí se reproduce el texto de la bandera. Ejemplo: Espacios públicos recuperados para el uso de los jóvenes	Ejemplo: 1. Jornadas solidarias para la recuperación de los espacios públicos. 2. Compra de juegos para las plazas. 3. Concientización de la ciudad para el cuidado de los espacios públicos.

Los facilitadores tienen que verificar el avance de los subgrupos.

Plenario:

Consigna: "Ahora ponemos en común las propuestas escritas en el cuadro por cada subgrupo". (15')
Después de la puesta en común, el facilitador propone preguntas:
"¿Qué nos parecen las propuestas?; ¿se pueden priorizar algunas?; ¿se puede privilegiar alguna bandera sobre otra?; ¿cuál?; ¿agregaríamos otras propuestas?
Finalmente tenemos que elegir una frase grupal que resuma lo trabajado en el día para plasmarlo en una bandera".
El grupo elige un delegado para participar de la Comisión Redactora final y para escribir en la bandera.

1º Reunión de Delegados de Comisión Redactora:

se agrupan los desafíos y las soluciones de los distintos grupos de trabajo.

Cierre – Continuidad de este proceso:

- Presentación del Listado de propuestas de los grupos. Se puede integrar con una murga.
- Panel de autoridades.

Actividades culturales – expresiones culturales juveniles:

Grupos de música, de circo, de teatro. (a definir en función de la oferta de cada localidad, del tamaño del lugar y de lo que se pueda garantizar en cada territorio).

Orientaciones para realizar la actividad

Rol de facilitador/a

Es importante saber que al frente del grupo somos una PAREJA DE FACILITADORES. Cada uno tiene un rol distinto pero es importante apoyarse mutuamente. El rol de facilitador es clave en los talleres destinados a la producción colectiva y al intercambio de los participantes.

¿Qué tiene que hacer el facilitador/a?

- › Generar un buen clima de trabajo.
- › Ordenar la discusión y dar la palabra.
- › Promover la participación de todos y todas.
- › Controlar los tiempos de la agenda.
- › Animar la producción conjunta en el sentido de los temas que nos interesa trabajar.
- › Orientar las “anécdotas” frecuentes a la reflexión sobre los contenidos presentes en las mismas.
- › Tener presente los resultados a alcanzar en el tiempo estimado.
- › Garantizar los productos grupales que se esperan (las banderas y las propuestas).

El facilitador va a contar con el apoyo de otro/a facilitador registrador que estará dedicado a:

- › Colaborar con la facilitación.
- › Asistir para llevar el hilo o retomar preguntas.
- › Tomar registro de la producción.
- › Ocuparse de escribir en un afiche y proporcionar los materiales de trabajo necesarios.
- › Advertir sobre el uso del tiempo y los productos.
- › “Mirar la escena grupal para poder contarla”.
- › Tomar registro sobre lo que se dice. Sin interpretar.

Para tener en cuenta

Punto de partida de la Consulta:

1. Es necesario saber si esta Consulta no es la primera experiencia de escucha y de diálogo con jóvenes. Quizás otras iniciativas han recogido sus propuestas y se han relevado opiniones y visiones en distintas instancias. Por este motivo, la metodología de la Consulta, en cada localidad, no puede ser una repetición de lo que ya sucedió. Esta Consulta es un paso que contribuirá a la profundización de las principales cuestiones relacionadas con la juventud.

2. La Consulta contemplará la heterogeneidad de los y las jóvenes. Se considerará a los organizados con distinto tipo de experiencias de participación. Y también a los que no tienen participación organizada en ningún ámbito.

3. En este sentido, la construcción de opiniones cualificadas de los y las jóvenes es un ejercicio complejo que supone:

- a) Un proceso de nivelación de información que posibilite la comunicación e interacción necesaria para el desarrollo de las discusiones.
- b) La utilización de técnicas de discusión colectivas que proporcionen una aproximación a aquellos sin experiencia de participación en el tema.
- c) La consonancia entre la realidad de vida de los jóvenes en general y de los jóvenes organizados en particular.

4. El objetivo es contribuir con mayor objetividad y foco en las propuestas elaboradas colectivamente. La consecuencia directa es que las propuestas priorizadas tengan mayor fuerza y por tanto, mayor capacidad de implementación.

5. La convocatoria al Evento de Consulta joven se hace desde el siguiente slogan: ¡Armá tu bandera! Con el objetivo de recuperar los sueños de los y las jóvenes.

Materiales

- 5 fotocopias de fragmento de Galeano
- 1 Resma de color
- 22 Marcadores gruesos
- 1 Cinta de papel
- 5 banderas blancas
- Aerosol o pintura de tela / pinceles
- 10 Papeles afiche
- 3 papeles afiche con el cuadro de las Propuestas

DIBUJANDO FIGURAS GEOMÉTRICAS

Es una actividad que propone abordar interdisciplinariamente contenidos curriculares articulados con el lenguaje visual y corporal, promoviendo la asociación y el reconocimiento de temas curriculares.

Objetivos

- Vivenciar el cuerpo y el movimiento expresivamente.
- Asociar figuras geométricas con la fauna o la flora.
- Reconocer figuras geométricas.
- Graficar figuras y formas.
- Crear un "cuadro" a partir de figuras geométricas.

 **Duración estimada**
25 minutos

Desarrollo

Parte I

- › Dividir a los participantes en 2 grupos: "dibujantes" y "actores".
- › Se realizan caminatas por el espacio. El facilitador da la siguiente consigna: "Imaginen que están en una jungla".
- › Los participantes "actores" responden con la imitación de un animal o planta, realizando la postura y el sonido. A la señal de stop o detención de la música, los participantes congelan la postura.
- › El grupo "dibujantes" observa qué figuras geométricas se marcan en las posturas de los diferentes animales o plantas que ven en la escena y lo grafican en un papel afiche: "animales geométricos", "plantas geométricas".
- › Luego, de a pares, un actor y un dibujante, escogen al azar un dibujo. A continuación, identifican y nombran qué forma y figura geométrica está representada, y el animal o planta personificado.

Parte II

- › El grupo de "actores" recuerda las figuras y, en un único cuadro, arma un friso con los diferentes animales y plantas.
- › El grupo de "dibujantes" selecciona algunos "animales geométricos" o "plantas geométricas", los recorta y arma con ellos una representación visual o cuadro.

ARMÁ TU CIFRA

Es una actividad lúdica que permite elaborar contenidos matemáticos y contenidos de Lengua (sintaxis)⁵.

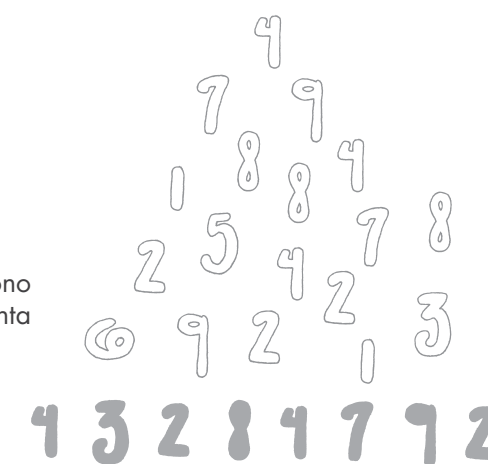
Objetivos

- Generar climas de participación y distensión.
- Asociar rápidamente números para formar cifras en forma grupal.
- Armar y memorizar una secuencia numérica.
- Generar competitividad positiva.
- Entrenarse en rapidez, atención y memoria.

 **Duración estimada**
10 minutos

Desarrollo

- › Se forma una hilera con 4 participantes.
- › Cada participante se sienta en una silla.
- › Rápidamente cada uno dice un número en forma sucesiva.
- › Cuando llega al cuarto participante todos dicen al unísono velozmente la cifra armada. Ej: 1-3-5-8 = mil trescientos cincuenta y ocho = 1358.
- › Si se equivocan pierde el grupo y pasa el siguiente.



⁵ Esta actividad también puede realizarse con contenidos de Lengua, reemplazando los números con clases de palabras (artículos, sustantivos, adjetivos, verbos, etc) con el objeto de formar frases u oraciones. Para el Nivel Medio, pueden reemplazarse los números por funciones sintácticas.

ESCENAS CORPORALES*

Es una actividad para trabajar temáticas a través del lenguaje corporal y para desarrollar la creatividad. Actividad a través de la cual se representa una imagen quieta o dinámica sobre dichas temáticas.

Objetivos

- Representar escenas que fijen conocimiento sobre materias del currículo.
- Generar espacios de juego, integración y convivencia.
- Fortalecer las capacidades de negociación, liderazgo y creación grupal.
- Asociar y vincular contenidos.



Duración estimada
15 minutos

Desarrollo

- › Se divide a los participantes en grupos de 4.
- › El facilitador entrega a cada grupo un campo temático. Por ejemplo: un hecho histórico, fracciones matemáticas, accidentes geográficos, clima tropical, el ciclo de una semilla, tema vinculado a la salud, etc. El grupo construye la escena que represente la temática elegida.
- › Luego se exponen las creaciones grupalmente.
- › Se pide al resto del grupo que adivinen qué escena o tema se está representando, y luego el grupo expositor comenta qué se quiso realizar.



* Agradecemos el aporte de esta actividad a ATLAC - Art as a Tool for Learning Across the Curriculum - programa escocés de política pública.

PALABRAS ALEATORIAS

Actividad para entrar en calor mental con el objetivo de generar asociaciones y conexiones entre dos o más temas totalmente diferentes*. Introducción del azar para romper con el pensamiento lógico.

Objetivos

- Generar asociaciones no lineales entre temas inconexos.
- Romper con el pensamiento lineal, dando lugar a la construcción del pensamiento complejo.
- Explorar el absurdo y el ingenio.
- Producir ideas que estén fuera del patrón de pensamiento habitual, favoreciendo el desarrollo del pensamiento lateral.



Duración estimada
15 minutos

Desarrollo

Palabras aleatorias para el armado de una escena

Consignas

- › Elegir dos palabras aleatorias.
 - › Crear con esas dos palabras el escenario de un asesinato.
 - › Agregar tres palabras aleatorias.
 - › Cada una de esas palabras tiene que ser una de las cuatro pistas de este asesinato. Con esas pistas construí una hipótesis de cómo tuvo lugar ese asesinato, incluso quién lo pudo haber cometido.
- Este juego puede trabajarse tanto de manera individual, como en pequeños grupos o en pares. Al trabajar con otros, los participantes comparten las palabras y asociaciones personales y el grupo elige con cuales producir su hipótesis final.

Variantes

Variante 1- palabras aleatorias para análisis de un tema

Consignas:

- › Elegir cinco palabras aleatorias.
- › Decidir con algún criterio cuál es la palabra más cara, cuál es la más útil, cuál es la más peligrosa, cuál es la más atractiva, cuál es la más duradera, Cuál es la más barata, etc.

Variante 2- Palabras aleatorias para armar una noticia

Consignas:

- › Elegir cuatro palabras aleatorias.
- › Escribir un titular de diario utilizando esas palabras exactas (no derivadas ni asociaciones).
- › Escribí el copete de ese título.

* Técnica de Edward De Bono. (2012). Extraído de Bachrach, Estanislao: "Ágil mente: Aprendé cómo funciona tu cerebro para potenciar tu creatividad y vivir mejor". Editorial Sudamericana, Buenos Aires.

PASILLOS SONOROS

Es una actividad que a través del contacto físico facilita el fortalecimiento de los vínculos en un grupo, motivando la confianza y la entrega y su vez el cuidado de unos hacia otros. Es una excelente herramienta de prevención para la salud personal y grupal.

Objetivos

- Promover el contacto físico en un grupo, como fuente de conexión y salud
- Generar un clima de relajación y concentración
- Habilitar espacios de meditación grupal
- Fortalecer la convivencia respetuosa y pacífica en los grupos



Duración estimada
10 minutos

Desarrollo

Se divide el grupo total en grupos de diez personas aproximadamente.

Se arma con cada uno un pasillo de 5 personas que enfrentan a otras cinco. Se deja un espacio entre las filas no mayor a la distancia de un hombro al otro de una persona como para que circule justo un cuerpo por el pasillo.

› De a una las personas van entrando al pasillo y reciben un suave masaje de pies a cabeza realizado por las personas del pasillo que irán guiando hacia el final suavemente a una persona con los ojos cerrados. El coordinador explica que cuando una persona ingresa al pasillo, nuestro objetivo es investigar su estructura ósea, con actitud científica buscamos reconocer los huesos que sostienen el cuerpo del compañero: cráneo, vértebras de la columna vertebral, clavículas, escápulas, huesos del brazo y antebrazo, metacarpo y falanges en las manos, tibia y peroné en las piernas, etc. Mientras realizan el masaje/ investigación dejan sonar una nota, una vibración, un murmullo, un sonido suave. Se sugiere comenzar por la letra "M" y luego invitar a los participantes a producir distintas vocales.

El ejercicio no termina hasta que hayan pasado por lo menos una vez cada participante y preferentemente dos veces.

Si un grupo termina antes que otro queda en silencio en las dos filas escuchando los sonidos de los otros grupos.

AUTOMATISMO

Es una actividad enmarcada en el lenguaje de las artes visuales. Motiva la invención de formas espontáneas a través de líneas, formas y colores que posteriormente se relacionan, asocian e identifican con temas curriculares, poniendo en dialogo la creación colectiva con aportes individuales.

Objetivos

- Encontrar significados sobre formas que se observan.
- Asociar y relacionar líneas, en formas, personajes o escenas.
- Crear e inventar figuras, personajes y escenas.
- Familiarizar y sensibilizar a los participantes con recursos específicos de la pintura: la línea, la forma, el color.



Duración estimada
25 minutos



Espacio

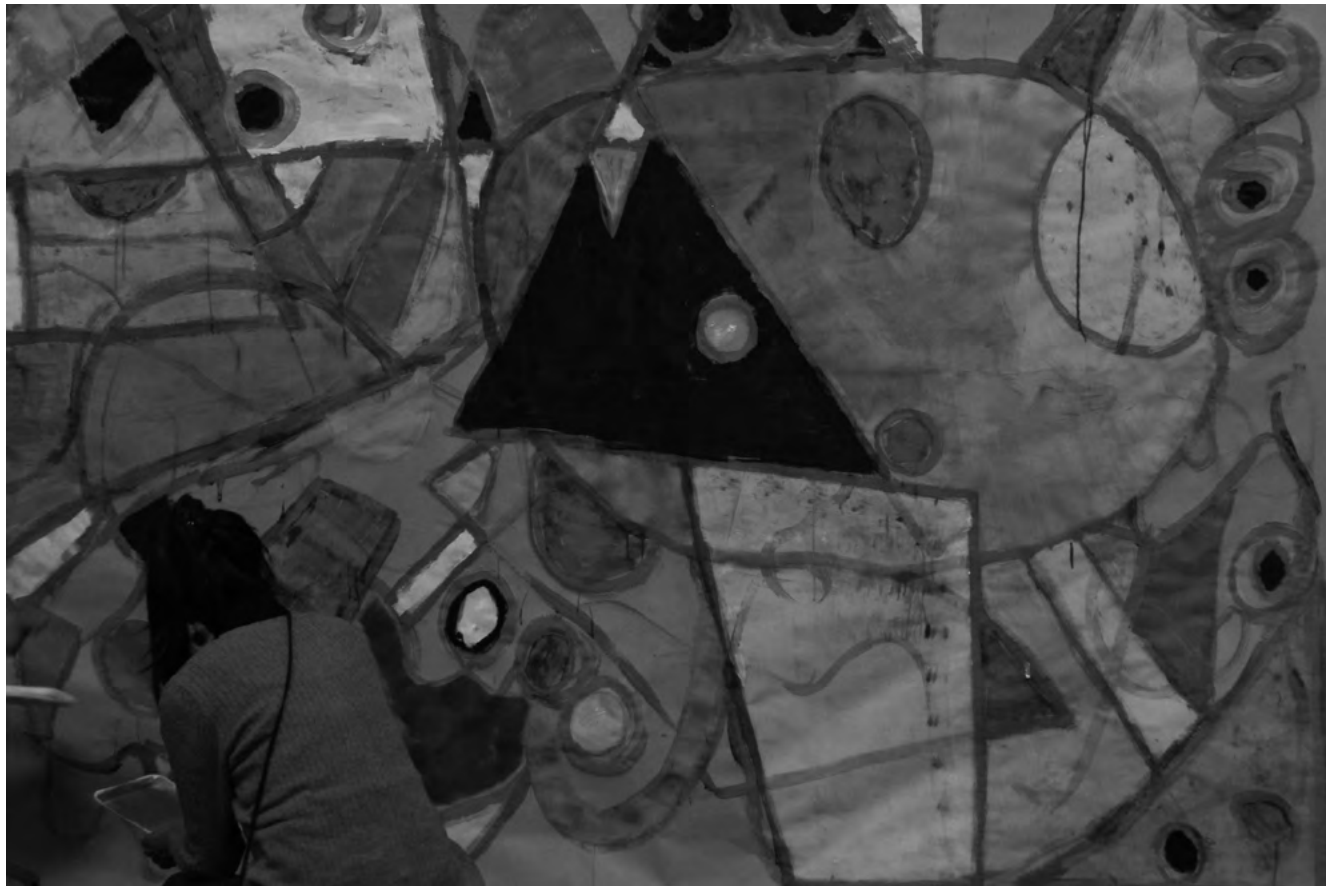
Se recomienda un lugar con paredes vacías y lisas, y una mesa para apoyar los materiales.

Desarrollo

- › Pegar espaciadamente en la pared 4 pliegos de papel, de 2m de largo x 1,5m de ancho.
- › Se divide a los participantes en 4 grupos de 4 personas cada uno.
- › Los participantes se enumeran y se disponen a trabajar sobre los pliegos de papel previamente dispuestos en la pared.
- › Se entrega a cada participante un pincel, un trapo, un pote de pintura lila y un tarro de agua a cada grupo. También se puede realizar con marcadores gruesos o lápices de colores.
- › Se pinta sobre los pliegos de papel, de forma espontánea y al azar, y sin detenerse, líneas entrecruzadas en diversas direcciones, señalando que no tienen que hacer "un dibujo", sino que tracen lo que les surja en forma libre, lo que se les ocurra en ese momento, sin preocuparse por nada más.
- › Una vez que su pliego de papel se haya llenado de líneas lilas, se invita a que, a partir de estos trazos, busquen e imaginen formas, enfatizando que el ejercicio permite crear formas y escenas interesantes de manera muy sencilla, por lo que no hay que saber dibujar.
- › A medida que encuentran formas, se les entrega un pote de pintura roja para que resalten con ese color.
- › A medida que trabajan, se pregunta: ¿qué significados tienen esas formas?, ¿qué relaciones puede haber entre las mismas y con el tema propuesto?
- › En este punto se sugiere favorecer la conversación al interior de los distintos grupos de modo que aparezca colectivamente relaciones con la temáticas.
- › A continuación se propone que se acerquen a la mesa, en la cual están las bandejas con témperas de colores, para que pinten y completen la composición.
- › Una vez concluido el trabajo, se pide a los participantes que circulen en pequeños grupos por la sala para observar las distintas pinturas resultantes, en donde cada grupo explica al conjunto, cómo llegó a producirlo y qué representa.

Materiales

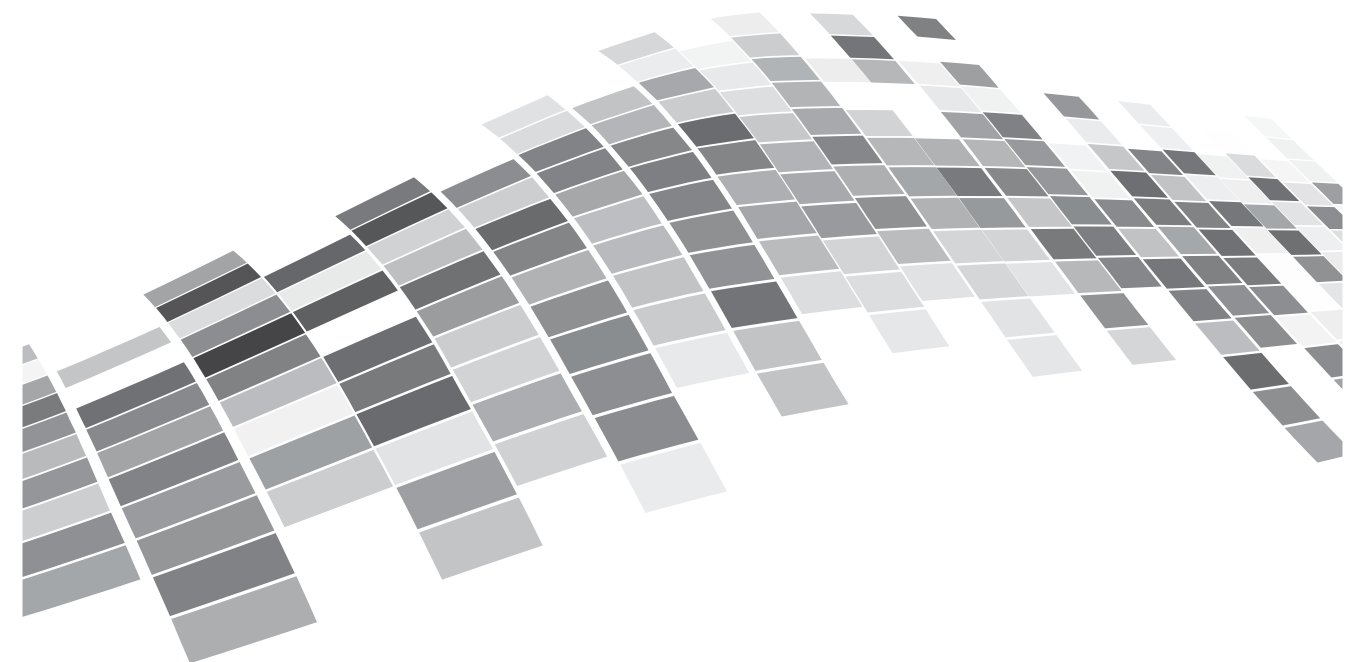
Papel blanco y de varios metros
Cinta de papel
20 pinceles de distintas medidas
5 témperas de distintos colores
5 trapos pequeños
5 potes para el agua
20 bandejas pequeñas
1 trapo de piso para limpiar



Parte 3
**FUNDAMENTOS CONCEPTUALES DEL
PROGRAMA ABC EN LA COMUNIDAD**

“Crear vale la pena no se pregunta qué es el arte, sino si el arte es una necesidad, si es un derecho humano; si el arte contribuye a la transformación social, a la construcción de equidad, a la garantía del acceso universal a los bienes simbólicos. Estas son las preguntas de Crear vale la pena. Y a todas estas preguntas contesta afirmativamente.”

Inés Sanguinetti
Co-fundadora - Fundación Crear vale la pena



INVESTIGACIÓN EVALUATIVA DE "ABC: ARTE, BIENESTAR Y CREATIVIDAD EN LA COMUNIDAD"



INVESTIGACIÓN EVALUATIVA DE “ABC: ARTE, BIENESTAR Y CREATIVIDAD EN LA COMUNIDAD” Período 2014 (resumen)

Jefe de investigación: Fernando Onetto
Investigador adjunto: Iván Matovich
Asesoramiento técnico: Dr. Jason Beech

Documento realizado dentro del marco del programa “ABC: Arte, Bienestar y Creatividad en la comunidad” del cual forman parte la Escuela de Educación de la Universidad de San Andrés y la Fundación Crear Vale la Pena.

¿Qué es ABC?

“ABC: Arte, Bienestar y Creatividad en la comunidad” es un programa del Gobierno de la ciudad de Buenos Aires destinado a renovar las actividades de enseñanza y aprendizaje, integrando el arte y la creatividad en forma transversal a los contenidos curriculares, para el mejoramiento de la calidad educativa y la convivencia escolar. Este proyecto se lleva adelante como un consorcio público-privado que explora nuevas políticas de cultura y educación, articulando la acción conjunta de las organizaciones sociales, la academia y la función pública.

A su vez supone un proceso de modernización del estado, pues articula tres Ministerios diferentes de un mismo gobierno: Educación, Cultura y Desarrollo Económico (Ministerio de Cultura, Educación y Secretaría de Hábitat e Inclusión del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires en alianza con la organización Crear vale la pena y la Universidad de San Andrés). De todas formas, dicha articulación deja de contar con el Ministerio de Cultura y la SECHI en el 2014. La implementación que se lleva a cabo a lo largo de tres años (2012-2014) es un trabajo interdisciplinar conjunto entre artistas y docentes, y es seguida por una investigación académica sobre el proceso de implementación del proyecto en la mejora de la calidad educativa y la convivencia en la escuela y la comunidad.

El programa impulsa el desarrollo de la creatividad y la práctica comunitaria en la escuela, entendiendo estos elementos como componentes significativos de las respuestas a los principales problemas de nuestra sociedad presente y futura. En este sentido, el arte se propone como un medio fundamental para estos propósitos por diversos motivos. Por un lado, las características de su práctica permiten la creación permanente y la posibilidad de protagonizar lúdicamente el propio proceso de aprendizaje. Por otra parte, la creación y el arte son herramientas efectivas para el mejoramiento en la convivencia, dado que ofrecen espacios de interacción donde la mirada del sujeto sobre sí mismo y, el otro y su obra son imprescindibles.

ABC en la comunidad plantea además una alianza internacional con experiencias similares de la Universidad de Aberdeen y el gobierno de la ciudad de Aberdeen en Escocia con el propósito de mejorar –a través de una comunidad de aprendizajes sin fronteras- las posibilidades de implementar acciones innovadoras en el sistema escolar. Esto incluyó actividades de intercambio en Escocia y Argentina abriendo la participación a experiencias semejantes de Colombia y Chile.

Implementaciones de ABC: el programa en números

En su etapa piloto (2012- 2014), el Programa ABC se implementó en los tres niveles educativos: Nivel Inicial, Nivel Primario y Nivel Medio en 13 escuelas públicas de contextos vulnerables de la Ciudad de Buenos Aires en los barrios de Ciudad Oculta, Cildañez, villa 31, villa 21-24 y villa 20. Se realizaron un total de 1570 implementaciones llevadas a cabo por 38 artistas, quienes trabajaron junto a 83 docentes de escuela. Tanto artistas como docentes se beneficiaron de un programa de capacitación en la lúdica ABC (entre otros temas de interés).

Las acciones del programa ABC en la comunidad escolar incluyeron:

- › Acciones dentro del aula
- › Acciones dentro de la escuela (inter-aula/recreos/rituales/actos, etc.)
- › Acciones con la comunidad

En el siguiente cuadro, podemos ver los alcances del programa en el período 2012-2014

	Período		
	2012	2013	2014
Cantidad de comunas (Unidad)	2	4	4
Escuelas (U)	8	13	11
Centros Comunitarios	3	7	11
Docentes ABC (U)	30	48	83
Artistas ABC (U)	30	59	41
Total ART + DOC capacitados ABC (U)	60	107	124
Alumnos beneficiados en aula (Acc. Sist) (U)	700	1260	1303
Equipo de Dirección, pedagogía y administración	10	18	11
Equipo de tutores / referentes pedagógicos	5	11	5

Tabla 1. Cantidad de participantes por categoría según año de implementación. En cantidades absolutas.

¿Cómo se entienden Arte, Bienestar y Creatividad en el programa ABC?

El arte en ABC

El concepto de arte que propone la implementación de ABC es un concepto amplio que desborda los salones de exposición o los museos. Los artistas de ABC dominan disciplinas tradicionales como el teatro, la danza, la música, la plástica. Sin embargo, el arte que llevan a la escuela es el **arte comunitario**. Un arte accesible a todos. Un arte que articula a las personas y les permite expresar sus emociones. Una producción artística que puede tener como autor a un grupo y no solamente a un individuo.

Es también un concepto **vincular** del arte. El artista enlaza algo interior y lo expresa en un material diverso que puede ser su mismo cuerpo. Este aspecto vincular del arte es la base de los concepto de bienestar y de creatividad inscriptos en las prácticas ABC. ABC interviene en la escuela construyendo lentamente vínculos entre aquello que la cultura escolar tiende desvincular. Principalmente, el vínculo del conocimiento con la emoción y con el cuerpo, que se da en situaciones de enseñanza y aprendizaje. Pero también, la vinculación de partes de la organización escolar tradicionalmente separadas.

La implementación de ABC no se debería confundir con la intensificación de la enseñanza del arte en la escuela. ABC no compete con el área de educación artística. Por el contrario, puede abrirle potencialidades insospechadas sin realizar su tarea.

El bienestar en ABC

La presencia de los artistas en la escuela implica un aporte relevante para mejorar el modo de estar en ella, lo que redundará en un mejor clima escolar.

Algunos logros observados a partir de las intervenciones ABC:

- › Incremento de la expresividad de docentes y estudiantes, sumado a procesos de disminución de la violencia en las escuelas. Esto se explica por el trabajo de los artistas y docentes para dar lugar a que las emociones se expresen simbólicamente, protegiendo la intimidad de las personas y evitando que pasen a la acción sin mediaciones.

› Alta valoración entre los actores de las escuelas del carácter de las intervenciones ABC, que facilitan la inclusión de las diferencias y el reconocimiento del valor de cada persona. En las antípodas de una concepción del arte excluyente, los artistas ABC ponen en marcha rituales y diversas técnicas que comprometen al cuerpo y que siempre tienden a incluir y a enlazar un nosotros. Este enseñar a convivir redundará en mayor bienestar para todos.

La creatividad en ABC

La **creatividad** es, como el arte y el bienestar, un concepto polisémico. El concepto actuado por ABC es el de creatividad como inauguración de un **vínculo** original, nuevo, entre ámbitos tradicionalmente disociados. El vínculo entre la imaginación y la sensibilidad de un artista con el saber pedagógico de un docente al planificar un proyecto de enseñanza puede llegar a ser muy productivo. ABC traza puentes entre el lenguaje artístico y los contenidos curriculares, revitalizando el aprendizaje en el aula. El programa no se propone enseñar la creatividad a los estudiantes de modo explícito, sino más bien tiene un modo de hacer creativo.

El programa ABC y su institucionalización como política pública en la ciudad de Buenos Aires

A partir del año 2015, el programa ABC pasó a ser política pública en la Ciudad de Buenos Aires, sumándose a la oferta de programas para escuelas públicas de Gestión Educativa y Coordinación Pedagógica.

Este logro implicó la audacia de salir de la noción de **arte** como materia extracurricular y pasar a la comprensión del arte como un hilo conductor transversal a los contenidos curriculares que atraviesa las fronteras de la escuela hacia la comunidad del territorio próximo.

EL ABC y su articulación con otras políticas de gobierno

El Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires se encuentra en proceso de implementación de la Nueva Escuela Secundaria (NES). Desde el diseño, dicha política declara no ser sólo una reforma curricular, sino un cambio en el modo de pensar los espacios y la estructura de funcionamiento institucional de las escuelas actuales. Al mismo tiempo, la NES se presenta sustentada en pilares claves como las nuevas formas de enseñar, los acuerdos de convivencia, trabajo colaborativo, entre otros. Respecto a las formas de organización de la experiencia educativa, esta reforma contempla estrategias de enseñanza diversificadas, oportunidades para un desarrollo intelectual, afectivo, moral, psicofísico y estético.

¿Cómo podría responder ABC a los intereses de esta política impulsada desde el Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires? A continuación se describe sintéticamente de qué forma este programa podría representar una herramienta complementaria para las instituciones educativas.

Características de la Nueva Escuela Secundaria		¿Cómo responde ABC a estas características de la Nueva Escuela Secundaria?
Pilares de la NES	Nuevas formas de enseñar	<ul style="list-style-type: none"> • Los informes 2013 y 2014 evidencian que alumnos y docentes ven al programa como una nueva forma de enseñar. • Los alumnos encuentran las clases de ABC más interesantes que otras clases. • Las entrevistas muestran la valoración de los docentes sobre la posibilidad de contar con esta herramienta para generar mayor interés en los alumnos.
	Acuerdos de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • En el 2013 los docentes dicen observar un mejoramiento en la convivencia de los alumnos. • Los informes 2013 y 2014 evidencian una alta valoración de los alumnos respecto al mejoramiento de su convivencia en las implementaciones de ABC.
	Trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • En el informe 2013 los alumnos destacan la posibilidad de trabajar en grupo en las implementaciones de ABC. • Los grupos focales del informe 2014 evidencian la valoración de los alumnos respecto a la posibilidad de trabajar en grupos como alternativa a la estrategia de exposición.
Repensar los espacios y la estructura de funcionamiento institucional de las escuelas actuales.		<ul style="list-style-type: none"> • Una gran parte de las implementaciones de ABC son llevadas a cabo en espacios extra aulicos, tanto dentro de la escuela como fuera de ella. • Los alumnos valoran la posibilidad de cambiar el formato tradicional de la ubicación de sus bancos en las implementaciones de ABC. • El artista vinculante se presenta como un actor que desafía la estructura de funcionamiento, al establecer múltiples vínculos entre docentes, directivos y actores de la comunidad.
Organización de la experiencia educativa.	Estrategias diversificadas de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • El informe 2013 evidencia una alta valoración de los docentes sobre las capacitaciones y sobre las herramientas transmitidas por los artistas.
	Oportunidad para el desarrollo afectivo, intelectual, moral, psicofísico y estético.	<ul style="list-style-type: none"> • La valoración sobre el mejoramiento en la convivencia parece reflejar el aporte del programa como oportunidad para el desarrollo afectivo. • Los trabajos expuestos en el encuentro anual de docentes y artistas ABC, como así también los estudios de caso 2013 y 2014 evidencian el enfoque del programa sobre el desarrollo psicofísico y estético.
	Promoción de un mayor compromiso de los alumnos.	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos encuentran las clases de ABC más interesantes que otras clases. • Los alumnos encuentran más atractivo la "oportunidad de aprender de otras formas".

¿Es ABC una herramienta política potente para la renovación de la enseñanza y la mejora de la calidad educativa e institucional?

Esta investigación (que acompañó los 3 años de etapa piloto del programa) buscó valorar el aporte de ABC en la promoción de escuelas que sean mejores e incluyan a todos, poniendo el foco en analizar la **presencia del arte** por la **presencia de los artistas** en la escuela.

Los resultados obtenidos son muy alentadores: el 91% de los estudiantes de nivel medio ha destacado que las clases de ABC son más interesantes o motivantes, el 100% de los docentes (Inicial- Primario - Medio) percibe un aporte positivo para que sus alumnos aprendan, el 71% de los estudiantes (nivel medio) opina que las clases de ABC los ayuda a trabajar y a pensar en equipo con sus compañeros, el 97% de los docentes (Inicial - Primario - Medio) cree que las implementaciones de ABC mejoraran la convivencia entre los alumnos y el 91% de los docentes dice que los artistas aportaron nuevas herramientas de enseñanza.

La práctica ABC propone sumar un nuevo actor en la comunidad educativa, el “artista vinculante” cuyas tareas son:

- › colaborar en la preparación del medio para el aprendizaje de contenidos curriculares de los docentes, introduciendo la lúdica y la creatividad en todas las materias escolares
- › facilitar experiencias interaula al servicio del proyecto escolar aprendizaje y la convivencia en el aula, interaula, y con la comunidad
- › reforzar los vínculos interinstitucionales entre escuela, espacios de atención primaria de la salud y espacios culturales y deportivos para permitir abordajes complejos de las problemáticas en los territorios
- › transferir saberes y prácticas de creatividad y lúdica hacia los docentes, para dejar en ellos nuevas capacidades instaladas

Los investigadores recalcaron que la **presencia** del artista vinculante es un catalizador muy positivo de la vida escolar. Llamamos presencia a una manera de estar en la escuela que produce modificaciones en los actores escolares y en la experiencia cotidiana de la institución. El artista es un otro que moviliza por su diferencia y ayuda a que la escuela despliegue nuevas posibilidades.

En el siguiente cuadro se puede apreciar una síntesis de los logros ABC:

- › ABC contribuye a la generación de interés de los alumnos por los contenidos trabajados.
- › Los alumnos, docentes y directivos valoran positivamente la posibilidad que brinda ABC de mejorar la convivencia entre alumnos y, entre estos últimos y los docentes.
- › Se observa un mejoramiento en el clima escolar a partir de la implementación de ABC.
- › Los alumnos valoran positivamente la posibilidad que brinda ABC 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.)
- › Los alumnos reconocen en ABC una posibilidad de acceder a “algo diferente”.
- › Los alumnos reconocen una mejora en los aprendizajes.
- › Los docentes valoran la capacidad de ABC para brindar “elementos diferentes” a los que están acostumbrados los alumnos.
- › El rol del artista vinculante tiene posibilidades de generar efectos institucionales.
- › Las implementaciones ABC favorecen la utilización de espacios inter-aúlicos y extra-áulicos, lo cual permite repensar los espacios y el funcionamiento de las escuelas actuales.

Respondiendo a la pregunta que encabeza este apartado, podemos concluir que los datos observados y analizados por la investigación académica (el grado de satisfacción de alumnos y docentes, los cambios que se perciben en las escuelas a partir de la presencia del artista vinculante, la mayor y mejor articulación de la escuela con la comunidad, etc.) corroboran que **el programa ABC es una herramienta potente para la renovación de la enseñanza y la mejora de la calidad educativa e institucional.**

Nota: Es por esto que celebramos junto a ustedes, lectores de este manual, la incorporación del programa ABC como programa de gobierno en la Ciudad de Buenos Aires, y confiamos en su efecto reproductor para que las escuelas de todo el territorio argentino puedan incorporar arte, bienestar y creatividad en sus vínculos hacia dentro y fuera de la comunidad educativa.



EL BINOMIO ARTE-EDUCACIÓN COMO RESPUESTA A LA CRISIS DE LA ESCUELA POST-MODERNA

Inés Sanguinetti - 2013



EL BINOMIO ARTE-EDUCACIÓN como respuesta a la crisis de la escuela post-moderna*

La idea es reflexionar -en el marco de los desafíos que plantea la educación en la sociedad actual - acerca de cómo el binomio arte-educación puede abrir caminos para recuperar el lugar de la escuela como espacio que construye y fortalece identidades, subjetividades y proyectos de vida.

La crisis del sistema educativo actual nos lleva a incursionar en las conexiones posibles entre los diferentes recursos y entornos que educan al sujeto (dentro y fuera de la escuela, dentro y fuera de la educación formal) y de cómo, a partir de darles un lugar en la escuela o establecer un vínculo con ella, se puede mejorar la construcción de aprendizajes y conocimiento en el propio ámbito escolar.

La crisis de referencias en la construcción de imágenes del futuro nos lleva a una sensación de inseguridad permanente y generalizada en el planeta. Philippe Meirieu (2007) señala que quizás sea "renunciar al porvenir" y victimizarnos en la inacción y la impotencia el mayor de los daños de esta época de incertidumbres.

"Renunciar al porvenir es, sin embargo, la tentación de la modernidad, la de instalarse en el presente, en la inmediatez, en el de todo y rápido, en el "nuestros deseos son órdenes", en la organización del mundo en el corto plazo, sin un relato del día siguiente, sin un futuro posible y es esta reinención del futuro, esa capacidad para recrear nuestro futuro, esa capacidad para recrear juntos un futuro, para darle a los chicos de hoy la posibilidad de pensar un futuro y de pensar un futuro distinto al de hoy, un futuro de no esté determinado de antemano, un futuro que no sea un destino"

Los vínculos entre educación y arte pueden ser significativos para vislumbrar la importancia de la formación integral del ser humano y de la creación de espacios posibilitadores del desarrollo de los potenciales individuales y colectivos.

Estas potencias en acción quizás nos alejen de los determinismos de la realidad cotidiana. La construcción de posibilidades de felicidad tanto como la resistencia de las adversidades se fragua en una trama de habilidades individuales y colectivas. La comunicación y el diálogo son instancias fundamentales en este punto para la construcción de sentidos y para la generación de conexiones entre nuestra experiencia vital como individuos y la de ser parte de colectivos en la procuración de respuestas en el día a día tanto como de respuestas que lo trasciendan. La escuela, la comunidad territorial, los espacios de arte y cultura son un lugar para esto.

La alianza de la educación formal y no formal es una estrategia muy poderosa, capaz de producir cambios simples, desde transformar el clima emocional en la escuela hasta el enriquecimiento de los diversos lenguajes creativos del medio, para la preparación de los aprendizajes en diferentes disciplinas curriculares en el aula. Así como también, reunir diferentes actores sociales de una comunidad desde ese lugar clave de representación de lo público que es la propia escuela.

El arte y la creatividad permiten co-habitar y co-crear el espacio para el aprendizaje, tanto sea de una experiencia escolar como comunitaria. Desde estas estrategias apoyadas en la creatividad nos centraremos en desarrollar capacidades humanas a través de contenidos disciplinares, y no al revés, perdiendo el foco fundamental en una mirada de disciplinas. Desde estos nuevos recursos se busca tomar partido por el centrarse en el desarrollo personal de nuestros alumnos como objetivo recurrente y primordial.

Como dice Jason Beech:

"El docente ya no debe enseñar, sino que debe facilitar el aprendizaje de sus alumnos/as. El docente no debe centrar sus clases en contenidos. Por el contrario, los contenidos son solo una excusa para el desarrollo de competencias. El docente ya no debe seguir obedientemente un currículum prescriptivo y detallado, sino que tiene la obligación de ser creativo y autónomo para diseñar cada una de sus propuestas didácticas"

* Documento realizado en el marco del Postítulo de Actualización en los nuevos desafíos de la docencia de la Universidad de San Andrés, 2013

Por otro lado, y apuntando más directamente al bienestar, la creatividad puesta en marcha en la construcción de aprendizaje es una posibilidad de valoración concreta de la libertad, la reglas de convivencia y el pensamiento crítico que sienta las bases para la consolidación de la democracia participativa desde una escuela que forma en la convivencia.

Señala a este respecto J Beech "(existe)... gran desorientación en cuanto a cómo tratar el tema de las identidades colectivas y la cohesión social en las escuelas."

Al decir de John Dewey - quizás el filósofo norteamericano más importante de la primera mitad del siglo XX- la escuela no es la preparación para la vida sino la vida misma¹. Es decir, no es en el tratamiento teórico del contrato social en donde formaremos ciudadanos, sino que lo lograremos en la experiencia escolar democrática como práctica escolar.

En esta valoración de la práctica y la acción en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es que se inscribe el aporte del arte y la creatividad en el aula.

El arte y la educación La educación como proceso social

Cada una de las formas de abordar la práctica educativa conlleva cosmovisiones del mundo y consecuentemente concepciones del ser humano que le son propias. Estas ideas rigen la manera de construir los espacios para la situación de enseñanza-aprendizaje, condicionan la percepción de los actores y privilegian la conformación de un sujeto "resultante" coherente con los tópicos rectores del proceso.

Educación es, por ende, una tarea extremadamente compleja, un desafío constante, una actividad subjetiva y humana. Como toda construcción social, la educación está alejada de la naturalidad y de la neutralidad. Reflexionar acerca de ella es repensar la sociedad que tenemos y la que queremos y resignificar el valor de la formación integral del hombre.

En las antípodas de la integralidad encontramos quizás al mundo escolar de hoy en día. Y en relación a la cohesión social/ fragmentación social, J. Beech nos interroga: ¿la discriminación es el resultado de la ignorancia o de la educación?

"¿Cómo podemos explicarles a nuestros alumnos el hecho de que las diferencias en el color de la piel, las de género, las de nacionalidad, las étnicas sigan siendo tan importantes en la actualidad? ¿Cómo podemos hacerles entender que las actitudes discriminatorias que surgen de la importancia que les damos a estas diferencias no son el resultado de la ignorancia? ¿Cómo podemos explicarles que por el contrario, estas actitudes son una consecuencia del saber; de la educación que hemos recibido?"

Vivimos tiempos de crisis de todo tipo, las cuales nos alientan a imaginar un lugar más estratégico de la escuela en ese cambio cultural que mayoritariamente las instituciones y ciudadanos anhelan y no pueden operar.

Sobre el principio de responsabilidad sobre nuestro entorno y sobre el rol de algunas instituciones como la escuela para crear lo nuevo, Phillipe Meirieu (2007) nos dice:

"Somos responsables del futuro primero y solo el hombre puede ser responsable de aquello que no existe y puede hacer existir aquello que todavía no existe"

Debemos pensar lo clave que será cualquier modificación en nuestra educación para transformar nuestro contexto, recordando que la educación está inscripta en el marco de una cultura. Debemos poder afirmar sin miedo la intencionalidad inherente de la práctica educativa y la concepción de la educación como proceso de formación integral humana, es decir, como instancia que involucra al hombre en su totalidad, como unidad indisoluble.

Todo docente es un "gestor cultural", en la medida en que educa con su acción en el contexto de una cultura. Esta conexión entre educación y cultura es el puente conceptual para entender la conexión entre arte y educación.

¹ En: Sarason, Seymour. La enseñanza como arte de representación. Amorrortu Editores, 2002, p.72.

Educación para la reproducción / Educación para la emancipación

En el trabajo de Zygmunt Bauman (2000) vemos la referencia a los cambios culturales que instala el capitalismo tardío, achicando los márgenes en que las personas construirán un sentido de vida y su comparación con el capitalismo inicial que planteaba -en la idea rectora del progreso ilimitado- el alineamiento de las historias de vida singulares. El filósofo nos sugiere que la sociedad de consumo del post-capitalismo ya no produce objetos para los hombres, sino hombres para el mercado de objetos, lo que implica el consumo exacerbado y el control férreo de los medios de comunicación global sobre las opciones de ese consumo. ¿Cuál puede ser en este marco el destino de cada persona como “sujeto de deseo”? ¿Cuáles son los márgenes reales de libertad para construir y fortalecer identidades?

En palabras de P. Meirieu (2007), “Y a esto debe agregarse además un medio ambiente mediático y comercial que exaspera el infantilismo en la propia sociedad. La publicidad, el conjunto de los medios de comunicación, reducen al individuo a la condición de consumidor y el consumidor es aquel que está en estado de regresión infantil”

¿Será en este marco la escuela el espacio para resistir estas marcas culturales o para “producir” individuos que la sociedad requiere de acuerdo al sistema económico imperante y al ritmo que este impone? ¿Qué rol cumple la escuela en una sociedad que ya es consciente de la presión sobre los colectivos que el sistema ejerce? ¿Qué rol cumple la escuela resistiendo el ejercicio de una hegemonía cultural donde se “modelan” sutilmente los sujetos? ¿Qué margen de decisión tiene para tomar en estas tensiones?

Uno de los aparatos ideológicos más fuertes del Estado es el aparato escolar, encargado de la sistematización de saberes y de la socialización secundaria del individuo.

¿Es entonces la escuela sólo un espacio de reproducción del sistema imperante? Veremos que la respuesta está lejos de algo tan simple y es en su complejidad que la respuesta brinda oportunidades transformadoras. El potencial del hombre puede desarrollarse en terrenos adversos, la educación propicia la continuidad de una cultura y transmite un sistema simbólico común que contiene y unifica, pero también brinda instrumentos para el cambio. Educar es incentivar en los otros el conocimiento de alternativas, la posibilidad de elección y creación, la ampliación de los campos de acción, la generación de pensamientos independientes.

Esta visión emancipadora y el aliento del pensamiento crítico que conlleva, parte de la idea de que todas las personas -al decir de Paulo Freire- somos “sujetos de derecho”, antes nos reconocemos como “sujetos de conocimiento” y mucho antes y primordialmente “sujetos de deseo”.

Derechos, Conocimiento y Deseo son tres pilares fundamentales en el desarrollo personal de un joven que prepara desde la escuela y su entorno formativo un proyecto de vida.

El movimiento de redes de organizaciones sociales que en Latinoamérica promueven el arte y la cultura transformadoras (www.culturavivacomunitaria.org) está inspirado en la política pública brasileña llamada “Puntos de Cultura² - Cultura Viva Comunitaria”.

Sin embargo encuentra sus raíces en fuentes más lejanas: la pedagogía del oprimido de Paulo Freire y su concomitante movimiento teatral el teatro del oprimido.

Este último quizás sea el bien cultural latinoamericano que más extensión o proliferación ha logrado en el mundo, extendiendo sus alcances desde el mundo del arte, al de la educación, la salud, la economía y la política. Paulo Freire (1921-1997) pedagogo y alfabetizador brasileño, uno de los más importantes educadores del siglo XX, postula una educación que otorgue a las personas herramientas para el cambio y la transformación y que, lejos de alienar o reproducir, propicie la liberación constante del hombre.

Según el Freire, la educación “es” para promover la liberación de la persona humana que se la presume sumida en los determinismos. El hombre se convierte, a partir de este proceso, en un ser activo y partícipe de su mundo. La valentía para el debate son claves para el autodescubrimiento y el posicionamiento y deben por tanto alentarse dentro de ella.

2 ¿Qué es un punto de cultura? Es un concepto de política pública. Son organizaciones culturales de la sociedad que ganan fuerzas y reconocimiento institucional al establecer una alianza, un pacto con el Estado. No es para las personas, sino que es de las personas. No es un equipamiento cultural del Gobierno sino un servicio. Es un proceso desarrollado con autonomía y protagonismo social.

Lo opuesto a la liberación es la opresión, la repetición inútil, el discurso unívoco y monológico. Freire denomina a este proceso infértil y reproductor y asegura que los hombres se tornan presos de un sistema que aplaca la creatividad y aniquila las posibilidades de transición:

“Tal es la concepción “bancaria” de la educación, en que el único margen de acción que se ofrece a los educandos es el de recibir los depósitos, guardarlos y archivarlos. Margen que sólo les permite ser coleccionistas o fichadores de cosas que archivan.

El diálogo es el instrumento requerido para el intercambio y el enriquecimiento de los vínculos. El lenguaje otorga existencia a lo que nos rodea, estructura nuestra realidad, da forma a nuestro pensamiento. Poder pronunciarse es, de alguna manera, “ser”, tener voz.

El diálogo y la participación son necesarios para la democracia y para la construcción de convivencia entre seres diversos. La introducción de actividades en el aula que indaguen en el goce, la expresión de sentimientos- aún del malestar- de modo creativo, sienta las bases de una infancia y adolescencia en empatía y conexión con el mundo propio, el grupal y con el entorno. Esto es preparación y construcción de ciudadanía activa como acción transversal al currículo.

La educación para la liberación en términos de Freire está ligada a la praxis vital, a la operación en el mundo real, al reconocimiento del hombre como ser capaz de transformar el “aquí y ahora” y de transformarse a sí mismo. De mero observador, el sujeto se torna partícipe y desarrolla su conciencia histórica. La introducción de actividades creativas como recurso en el aula favorece la perspectiva Freireana:

“El proceso educativo debe incentivar la creación, cultivar la vida, incluir a todos los miembros de una sociedad para que se conozcan y reconozcan como productores de cultura”

Todas las corrientes desarrolladas a partir de la década del ‘70 que contemplan la educación como motor de transición y liberación tienen en Freire un pilar fundamental. La educación popular, las modalidades participativas y la perspectiva de derechos humanos, las propuestas de integración y de trabajo comunitario deben a Paulo Freire parte importante de la teoría que sustenta su quehacer.

La crisis de la escuela: El sujeto y su entorno

Creemos importante profundizar la caracterización general de la crisis educativa actual, pues somos simultáneamente espectadores y protagonistas de ella.

Es innegable la influencia que el medio tiene en la experiencia vital del individuo. Sabemos que el entorno nos condiciona. Las desigualdades sociales se camuflan en el sistema educativo bajo la igualdad de oportunidades que presenta el discurso escolar de la escuela moderna. Como todos los alumnos son iguales y todos reciben el mismo tipo de instrucción, los méritos o fracasos de estos se supone que se deben exclusivamente a los “talentos naturales” de cada uno. Así, no se tienen en cuenta las adversidades superadas por los menos favorecidos para llegar a los mismos resultados que el promedio. Se asume que todos tienen los mismos derechos y obligaciones y la escuela produce individuos comparables. Como resultado de este proceso, algunos serán “más dotados que otros”. La negación de la desigualdad social estructural es funcional a la concepción del aparato escolar como máquina reproductora y selectiva de sujetos.

Las condiciones del entorno, como vemos, nos condicionan y hasta pueden determinarnos. Sin embargo, debemos dar a conocer opciones transformadoras, abrir nuevas perspectivas, superar las condiciones adversas, aprovechar nuestro potencial y permitir a los demás el despliegue del propio. Es por eso que, más allá de las circunstancias de “lo dado”, es necesaria la lucha por la creación de espacios que faciliten la libertad creativa, la participación, la pertenencia como una forma de materialización de la democracia.

El arte y la creatividad como recursos para el fortalecimiento de las subjetividades, la capacidad de expresar la infinidad de emociones -que preceden y continúan a la actividad más racional- y como medio para desarrollar la convivencia en la sociedad dialógica es mi punto de partida en este trabajo para el acercamiento entre la educación formal y la educación no formal.

La escuela se halla, en gran medida, desbordada por las responsabilidades que recaen sobre ella. La escuela aparece como la institución que se hace cargo de los estallidos y reclamos de los ciudadanos (niños, jóvenes y adultos) pues es la escuela el estado en el territorio.

En el barrio, el Estado se materializa como una presencia real: espacios, personas y vínculos donde referir demandas no canalizadas.

Algunas instituciones, en nombre de la calidad educativa y la innovación, olvidan la misión que les concierne en este sentido; otras, en contraposición se afectan a ese rol mediador de demandas como cara visible del Estado y precarizan su función educativa más formal. En realidad, inmersa en esta tensión, el sistema escolar todo lucha por alcanzar el equilibrio y por sostenerse en un mundo posmoderno que aún no aborda la complejidad de la función social actual de la escuela.

Sobre este punto Silvia Duschatzky habla de la escuela como frontera, como borde de contacto con los aprendizajes extraescolares y experiencias de lo no escolar y como horizonte de posibilidad de acción contra los determinismos de clase, situación económica o anomia que plantean las recurrentes crisis socioeconómicas en Argentina.

“La escuela como frontera es la escuela como pasaje, que no implica borramiento de referentes históricos e identificación sino apertura de la cadena de significantes. La escuela como frontera es la escuela del “otro lado”. Desde el punto de vista del pensamiento moderno, es la cultura de la periferia, la del sentido común, la de los saberes experienciales, la de la proxemia, la no autorizada... En este sentido la escuela como frontera es la de la variación simbólica, es decir la escuela que introduce una diferencia.”

En esta frontera de vínculos y diálogos la escuela deja colar nuevos significantes y renueva de ese modo los propios: Es la escuela que sabe abrirse y fortalecerse en esa apertura.

Una escuela post-moderna que ya no puede ser la garante de las oportunidades laborales y el bienestar de las personas- dado que el trabajo no es ya un derecho garantizado desde la educación- podrá recuperar su autoridad siendo en la comunidad la institución que cimienta esos sentidos múltiples de la cultura que se produce en más de un espacio.

Cuando alentamos desde el arte y la cultura a los principios de educación/acción, imaginamos una escuela que puede recolectar nuevos sentidos en otros “nodos educativos” reconocibles en las experiencias que validan los jóvenes y la comunidad.

Se pueden y deben evaluar desde las lógicas de arte-cultura- educación los alcances de ese “otro”, de lo no escolar que son las prácticas autogestoras juveniles dentro y fuera de la escuela. El compromiso comunitario ha probado ser una excelente estrategia no convencional de recuperación y retención de la población escolar.

Pero mucho más allá de “resolver problemas” se trata de descubrir cómo acciona la participación de los jóvenes en la “gestión del aula”. La responsabilidad puede ser una variable fuertemente relacionada con creatividad. El binomio arte-educación a través de la herramienta del juego creativo permite conectar estas dos variables como concomitantes en la producción de mejores resultados en el aprendizaje.

El arte y la cultura pueden ser recursos para la integración si entendemos la creatividad y la gestión y la animación sociocultural como nuevos recursos para el aula, la escuela y el diálogo entre escuela y comunidad educativa. La educación no formal tiene la posibilidad de producir espacios de intercambio, comunicación y acción entre los diferentes “nodos educativos” en la comunidad: centros de atención primaria de la salud, organizaciones culturales barriales, bibliotecas populares, centros deportivos, centros de jubilados, centros de tradición, etc.

Para atisbar posibles nuevas relaciones entre arte, creatividad y educación cabe señalar que nos referimos a un arte no concebido como mera contemplación para grandes masas de público de la creación de pocos especialistas, sino más bien a los principios de la cultura popular donde el arte es acción de todos convertida en creación y celebración colectiva en la fiesta popular. El arte académico ha sabido interactuar en diferentes momentos con la cultura popular como lo demuestra el movimiento mundial de teatro del oprimido y las interacciones estéticas con los movimientos populares y la cultura comunitaria en Latinoamérica.

“Porque, al igual que los pintores no pintan para ser admirados por otros pintores, ni los músicos componen para ser escuchados sólo por expertos en música, tampoco los filósofos escriben y piensan para los entendidos en filosofía. La filosofía es para los profanos, para todos aquellos a los que les gusta tener instrumentos para comprender mejor sus vidas, el mundo y las relaciones con los demás” (J. Dewey. En: Larrauri, Maite. La educación según John Dewey. 2012)

De todas estas experiencias quizás la más destacable -por su peso teórico, profundidad de acción en la comunidad, penetración en el sistema educativo y multiplicación de la metodología a nivel mundial- sea la de Augusto Boal, lejos la más notable para el siglo XX³.

Boal está convencido de que toda actividad humana es política. El teatro, entonces, no está exento de esta cualidad; muy por el contrario, es un arma capaz de ser utilizada para la transformación.

El autor sostiene que las discusiones sobre las relaciones entre teatro y política son tan viejas como el teatro y la política mismas. Afirma que dos posiciones dicotómicas se contraponen históricamente: por un lado, se cree que el arte es pura contemplación, del otro, que representa siempre una visión del mundo en transformación y es, en consecuencia, político. Varios interrogantes se desprenden de este planteo: ¿es el arte un fenómeno contemplativo o político? ¿Es suficiente que el artista plantee sus intenciones para que la realización siga el curso previsto por este?

Para resolver las inquietudes anteriores, indagará, en principio, en la figura de Aristóteles, quien propone una clara diferenciación de géneros y la independencia entre poesía y política. Boal cuestiona esta proclamada independencia, pues asegura que Aristóteles construye un poderosísimo sistema poético-político de intimidación del espectador, que se utiliza aún en la actualidad. Ante esta perspectiva, Boal propondrá nuevas formas de hacer teatro, con un punto de partida común: la idea de que el arte es un arma para la liberación y la transformación de la realidad.

Caminos posibles entre el arte y la educación

El arte en sí y el arte como mediación (de lo estético a lo político)

Arte como potenciador de recursos individuales y colectivos

El arte como parte integrante de la cultura se relaciona con la creatividad, la innovación y la emoción. Es una necesidad vital que estimula permanentemente lo mejor de la imaginación humana.

Por ello se hace necesario pensar los alcances del arte como un obrar productivo, como una fuerza ligada a la construcción de identidad y sentido social.

Z. Bauman (2000) sostiene que vemos la identidad de otros como una pieza de arte acabada y eso nos hace sentir la falsa ilusión de la identidad como un corpus sin fisuras, algo fijo, dado y no dinámico.

El arte permite abordar la identidad en sus muchas dimensiones, y su movilidad se hace visible a través de la expresión y creación cotidiana que funciona como espejo que nos devuelve una imagen que nos confirma o actualiza como las personas que somos o “vamos siendo”.

Ese acto de “descubrir” qué sentimos, qué pensamos, de identificarnos con piezas propias y ajenas, nos fija y asegura en un presente.

También nos hace tolerantes a “la y las” identidades de los demás y sobretodo nos suma la capacidad de preguntarnos por esa multiplicidad en nosotros mismos y en los otros en una lógica de retroalimentación. Esto sienta las bases de una sociedad dialógica y entonces moral y pacífica.

³ Augusto Boal fue director, dramaturgo y pedagogo brasileño (1931-2011). Adquiere reconocimiento mundial a partir del desarrollo del Teatro del Oprimido. Su corriente de pensamiento y su obra en general presentan claras correspondencias con los escritos de Paulo Freire.

Si podemos reconocer y respetar identidades, podemos reconocer y respetar diferentes valores y armar los espacios para los acuerdos reflexivos que son procesos y no situaciones dadas a resolver por “malo” o “bueno” como algo apriori.

El arte en tanto fuerza transformadora tiene una potencialidad que produce mejores posibilidades para el desarrollo de nuevas formas de convivencia. De esta manera el arte puede contribuir a la construcción de un mundo solidario que rescate, recupere y construya identidades reparadoras del daño que esas condiciones materiales desfavorables producen en los sujetos y en las comunidades tanto dentro como fuera de contextos vulnerables o no vulnerables.

I Arte como vínculo

El arte es vincularidad que se juega en dos planos:

El plano de la producción de sentido individual y colectivo: es decir el arte como movilizador del pensamiento crítico, como reparación de la estigmatización y la diferenciación, como posibilidad de confrontación y de construcción de una cultura alternativa.

El arte no es un objeto o una cosa, sino un vínculo. Esta perspectiva en el arte conecta con la idea de que lo que educan son los vínculos y los espacios. La creación artística es la posibilidad de generar un campo imaginario y un conjunto de prácticas, que estimulan la producción de otros campos imaginarios y que se retroalimentan mutua y sucesivamente.

La obra artística ofrece su corporeidad (actor-música-cuadro) para que los otros (espectadores) puedan proyectar sus campos imaginarios propios desde este estímulo en sus propios espacios sociales y culturales.

El arte y en particular las prácticas artísticas transversales a otros campos de la experiencia (educación-vida comunitaria-economías solidarias-industrias creativas-salud), generan conexiones entre espacios sociales diversos, ámbitos de producción conjunta, en los cuales se producen sentidos desde lo diverso, constituyéndose de ese modo en una herramienta fundamental de la construcción cultural y de la comunicación entre culturas singulares. Las prácticas enraizadas sobre este modo de entender el arte construyen contextos de oportunidad para las personas en una sociedad donde las relaciones están además marcadas por el consumo exacerbado. La creación con otros como acción cotidiana nos ayuda a profundizar las relaciones con nosotros mismos y “materializa” esos vínculos en construcciones que dan cuenta del peso de lo humano. Lo humano se hace tangible, se densifica, ocupa un espacio y desplaza entonces por un momento el consumo adictivo de objetos para saciar las necesidades emocionales.

Todos pueden recuperar y ejercer esa posibilidad de imaginar y componer algo solos y juntos como comunidad humana por fuera del consumo.

En este sentido, la creatividad es aliada al cometido educativo de “aprender a ser”⁴. La creación de nuevas identidades o dimensiones de una misma identidad pueden despertarse desde el arte y la creatividad a la voluptuosidad, la fusión, la desmesura y el plus de vida. En esto radica su mayor eficacia para ponerse en competencia con la misma voluptuosidad y vigor de la pulsión consumista.

El plano de la práctica social integradora: el arte como acción que organiza, moviliza, genera grupalidad.

Las prácticas derivadas de esta visión del arte asentadas en su potencialidad de conexión transversal entre espacios sociales y campos simbólicos, constituyen herramientas privilegiadas de integración social y promoción comunitaria de las personas.

Es así que la producción de expresiones artísticas es una acción socio-cultural productora de mecanismos generadores de condiciones de posibilidad y de oportunidad, de integración y ampliación de espacios individuales, grupales y sociales.

El arte concebido como producción social de espacios de libertad, como manifestación de lo humano, tiene la capacidad de albergar y potenciar la diversidad y las diferencias, siendo ésta la base teórica y práctica desde la cual podemos apostar a revertir situaciones de pobreza, exclusión, violencia, discriminación, etc.

El arte necesita proponer una revalorización de la producción artística y de la obra - es decir “del hecho artístico” - como proceso social y comunitario creador de nuevas estéticas, nuevas metáforas y emociones si se hace transversal a otros espacios que los propios del arte.

El arte como práctica es estudio, es proceso de enseñanza- aprendizaje, es relación social y es vínculo personal, es práctica política y práctica de transformación.

Los encuentros de individuos y grupos provenientes de diversos espacios sociales con el arte, su producción y sus variadas modalidades de expresión, son semillas de institucionalidad para el desarrollo cultural y por ello nuevos recursos para los nuevos enfoques educativos.

II Arte como política

Desde ésta forma de entender el arte y su práctica, es que es posible afirmar que el arte y la creatividad pueden ser la manera de relacionarse de las personas con la intención de abordar un mundo que se propone transformaciones desde la educación hacia la política.

Esta forma de entender la creación sostiene la existencia de capacidades más allá de las determinaciones de las condiciones materiales de vida y esto re-crea las perspectivas de una educación liberadora. El rescate desde el arte de esas capacidades, se convierte en una estrategia de valoración del capital humano y del capital social de los individuos y de las comunidades.

Esto empodera a las personas entonces como sujetos de derecho además de hacerlo como sujetos de conocimiento.

Los hechos artísticos por lo tanto son transformadores de las formas de interpretar el mundo y esto es lo que posibilita que sus protagonistas se transformen a su vez en creadores de nuevas realidades, en sus propios espacios educativos y comunitarios.

Los procesos estéticos creativos y participativos producen nuevas modalidades del hecho artístico, casi siempre ligadas en diferentes escalas a transformaciones personales, sociales y políticas. Las experiencias protagonizadas con niños, presos, desocupados, dirigentes etc. muestran que en un proceso artístico creativo y participativo, el final del camino nos encuentra siempre más libres, más capaces y más fuertes para desarrollar un proyecto de vida. Nuevos territorios para el arte son entonces nuevos lenguajes para la participación política.

El arte, como organización de la emoción, permite el desarrollo de las potencialidades, el despliegue de la imaginación, la materialización de la fuerza creadora. Enlaza al ser humano consigo mismo, lo conecta con su interior, lo hermana con los demás y lo mueve a la acción....

La creación se liga con la política, en otras palabras, con la cosmovisión del mundo, con la ideología o esquema referencial con que nos movemos. Este proceso nos involucra en acciones que construyen sentidos con otros y para otros y así nos compromete y en consecuencia, nos transforma.

El binomio arte-educación al que hicimos referencia puede ponerse al servicio de potenciar la educación tanto como la capacidad de incluir a muchos más artistas que “los especialistas” en el mundo del arte y mejorar así su calidad.

Es decir un arte y una educación de mayor calidad porque han dejado atravesar sus dominios hacia una mayor integralidad de la experiencia humana.

Algunas conclusiones que nos ayudan a un nuevo debate

La escuela, principal representante de la educación formal, no es ajena a la crisis que atraviesa el estado-nación como referente para la construcción de identidades y la resolución de incertidumbres de futuro. En el mundo contemporáneo, el Estado no garantiza la integración al sistema y son muchísimos los que quedan fuera de los flujos de producción y circulación de conocimientos, bienes y servicios.

4 UNESCO. La educación encierra un tesoro. Informe de la Comisión Delors sobre la Educación para el siglo XXI, 1996. [convivir.http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF). Se basa en el concepto de los cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, a hacer, a ser y a vivir juntos.

Crear sitios de expresión, creación y encuentro que favorezcan la exploración del propio ser y sirvan para establecer lazos con los demás es trascendental para reconocer al otro como par, respetarlo e integrarlo y sentar las bases de la resolución creativa del presente y el futuro.

No sabemos que resultará de los destinos de los “estados-nación”, pero seguramente las personas seguiremos habitando territorios dotándolos de sentido.

El binomio arte-educación articula dos conceptos claves. El primero: el arte, es fin y medio, es objetivo y recurso. El segundo: remite a formación integral de hombres y mujeres, a la co-formación en espacios dialógicos y multi-referenciales.

“Educar a un chico es ayudarlo a renunciar a su narcisismo y educarnos como pueblo democrático es educarnos para renunciar cada uno de nosotros a nuestros intereses individuales, para reflexionar acerca de lo que podría ser el bien común y el interés colectivo.” (Meirieu, 2007)

Proponernos estos objetivos implica encontrar nuevos recursos como el arte-educación aplicado a lo curricular para recuperar la centralidad política de las emociones y la creatividad al servicio de la generación de contratos de convivencia.

La educación, en todas sus formas, es un proceso de descubrimiento y enriquecimiento que nos permite tener una vida más plena. Generar relatos democráticos que privilegien la comunicación y la asunción de la propia voz es responsabilidad de todos los miembros de la sociedad.

Bibliografía

Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000.

Beech, Jason. *El malestar en la docencia: lidiando con los discursos de la identidad nacional*. En: Sentidos perdidos en la experiencia escolar: angustia, desazón, reflexiones. Buenos Aires: Noveduc, 2008.

Boal, Augusto. *Teatro del Oprimido y otras poéticas-políticas*. Ediciones de la Flor, 1974.

Duschatzky, Silvia. *La escuela como frontera: reflexiones sobre la experiencia de jóvenes de sectores populares*. Buenos Aires: Paidós, 1999.

Freire, Paulo. *La Educación como práctica de la libertad*. Traducción de Lilién Ronzoni. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2004.

Freire, Paulo. *Pedagogía del oprimido*. Traducción de Jorge Mellado. Argentina: Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2003.

La Nación, diario. *El ocio de los niños* por Micaela Urdinez. 6 de abril 2013.

Meirieu, Philippe. *El significado de educar en un mundo sin referencias*. En: Conferencia abierta a la comunidad educativa: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Buenos Aires: 27 de junio de 2007.

Rella, Franco. *El silencio y las palabras. El pensamiento en tiempos de crisis*. Barcelona: Paidós, 1992.

Sidicaro, R.; Tenti, E. (comps). *La argentina de los jóvenes. Entre la diferencia y la indignación*. Buenos Aires: Unicef-Losada, 1998

Sztulwark, Diego ; Duschatzky, Silvia. *Imágenes de lo no escolar: en la escuela y más allá*. Buenos Aires: Paidós, 2011.

UNESCO. *La educación encierra un tesoro*. Informe de la Comisión Delors sobre la Educación para el siglo XXI, 1996.

Westbrook, Robert. *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*. París: UNESCO. Oficina Internacional de Educación, vol. XXIII, nos 1-2, 1993.

ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA PERSPECTIVA DEL CONCEPTO DE COMUNIDAD DESDE EL ENFOQUE DE “ARTE, BIENESTAR Y CREATIVIDAD EN LA COMUNIDAD”



ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA PERSPECTIVA DEL CONCEPTO DE COMUNIDAD DESDE EL ENFOQUE DE “Arte, Bienestar y Creatividad en la Comunidad”

*Dicen que una comunidad no existe
porque no han visto sus raíces enlazarse con ternura.
Dicen que una comunidad no siente
porque han dejado de oír el suave murmurar de sus caricias en otoño (...)
Dicen que una comunidad no es, ni siente,
porque no la ven jugar, reír ni defenderse...
De tanto en tanto la asaltan mentes enfermizas, plagas efímeras, polución,
nieve, incendios, destazadores de maderas.
Más la comunidad arbórea guarda sus semillas dentro de la tierra
y espera... una eternidad tal vez.
Y de la tierra surge nuevamente
con sus verdes dorados y sus nidos,
con su caudal de luz y su frescura.*

Poema de Esmeralda Loyden, mexicana, en “Poesía Arbórea”

La noción de comunidad dentro del programa “Arte, Bienestar y Creatividad en la comunidad” (ABC) se ha desarrollado a partir de la estrategia “Arte + Organización Social” que Crear vale la pena implementa hace más de 20 años.

La acción es el resultado de procesos de educación en las artes, producción de obra artística y circulación y apropiación de bienes culturales vinculados a tramas organizativas territoriales y/o temáticas.

La idea de comunidad, en este sentido, se asocia directamente con la de organización social.

Ésta última se presenta aquí como la posibilidad de una comunidad que, en su “ser – entretejido”, facilita el acceso equitativo a los procesos de generación y distribución de valores económicos y culturales, mejorando la participación ciudadana y las condiciones de vida para cada persona.

Muchas de las personas acostumbradas a vivir en un silencio de resignaciones y habituadas a moverse entre patrones y muros reales o invisibles, encuentran en esta construcción de comunidad, acciones que permiten abrir, participar y habilitar espacios organizados, a partir de los cuales se construye su ser en sociedad.

El concepto de organización social define una estrategia de acción, tanto para el desarrollo de proyectos de vida personales como principios de acción al interior de la organización (colectivos de gestión, equipos barriales, áreas de trabajo) y estrategias de acción colectiva con otros (redes en el barrio, en la ciudad, en el país o internacionales).

Lo contrario a esto se presenta siempre como la fragmentación de la sociedad, la desvinculación entre los distintos sectores y la falta de acceso a los bienes tangibles e intangibles que caracteriza a la pobreza, refiriéndonos no sólo a la pobreza económica sino a la pobreza cultural en la que todos estamos severamente comprometidos.

Porque la pobreza más importante no es sólo la económica, sino la pobreza que se traduce en falta de oportunidades para hacer, sentir y pensar, para tener la posibilidad de soñar con un futuro mejor, desde una nueva capacidad organizativa proyectada individual y colectivamente.

Metáfora vs Mito

Recién en la Edad Moderna es donde se produce una reducción del concepto de imagen a “imagen mental”, es decir, recién en esa época comienza a concebirse la imagen en un sentido eminentemente subjetivo, el que permite pensar a la imagen como base conceptual a partir de una “conciencia imaginante”.

La experiencia contemporánea pone de manifiesto que la imagen dista de ser una entidad meramente subjetiva producto de una conciencia libre. Los múltiples y diversos modos de producción y distribución de las imágenes cuestionan firmemente esta afirmación.

Hoy la lógica operatoria de la imagen excede los límites de toda subjetividad individual tanto en su producción como en su recepción.

Ello no quiere decir que no involucre al sujeto sino que lo involucra como mediador en la relación que toda imagen tiene entre la subjetividad (que connota) y la objetividad (que denota).

Esta relación ofrece, para nosotros, dos modalidades: una en la que hay una direccionalidad única desde el campo de la imagen hacia el sujeto y otra en donde se produce una apertura por la que el sujeto puede intervenir la imagen.

Decimos que cuando la imagen opera unidireccionalmente hacia el sujeto hablamos de mito y cuando la imagen ofrece una apertura para el sujeto, hablamos de metáfora.

Contrastar Metáfora vs Mito es una manera de distinguir esta doble posibilidad que puede tener la imagen en un nivel específicamente comunitario.

Mito se impone como un todo sin posibilidad alguna de racionalización. Se vacía de su sentido profundo. Es decir, se presenta desconectado de su historia, del contexto donde se creó para ser aceptado sin más por un sujeto “domesticado”, coartado en su posibilidad de intervenir.

Dice Alejandro Boverio:

*“La repetición sin diferencia que caracteriza a la imagen mítica la sitúa, a su vez, en un presente absoluto que, en un mismo movimiento, le retira a la comunidad la posibilidad misma de su historia. Se ha dicho, con razón, que el mito termina cuando comienza la historia... En este punto, ese presente absoluto, símil de la eternidad, es lo que detiene a la comunidad, lo que la inmoviliza en una contemplación desinteresada. Acaso ello sea la cifra contemporánea de una estetización de lo político”**

Podemos decir entonces que el mito detiene a la comunidad, la inmoviliza en su accionar hacia la transformación y la organización social.

“Me tocó vivir en estas condiciones y tengo que sobrevivir con lo que me tocó”. “Para que haya riqueza es necesaria la pobreza” son frases recurrentes en contextos de pobreza estructural.

Frente a esta forma represiva de la imagen, encontramos una enteramente diferente: la posibilidad de crear metáfora contra el mito.

La metáfora es la capacidad de desplazar sentidos, hacer de la imagen un perpetuo recorrido: la metáfora consiste en romper las asociaciones de uso común de los elementos concretos dados en un contexto, para en otro -gracias al distanciamiento de su creación original- componer otros sentidos posibles.

La metáfora opera como imagen dialéctica creadora de sentido desde y para los sujetos implicados.

* Cabanchik S., Boverio A. (comp) “Figuraciones de la comunidad. El ojo, la carne y la palabra”. (2014) Ediciones Colihue. Bs As.

Pensado el arte como la usina de la metáfora y ésta como la oportunidad para los nuevos espacios relacionales, desde allí se abre infinitamente el juego del sentido permitiendo hacer metáfora de los mitos construidos y, por ende, de la realidad.

En el capítulo sobre Arte y Creatividad del libro de Saberes y prácticas de Crear vale la pena se sostiene que la organización trabaja con la idea del arte como vínculo y no como objeto. La creación artística se torna como la posibilidad de generar un campo imaginario que estimula la producción de otros campos imaginarios en cascada permitiendo al sujeto proyectarse, imaginarse otros modos de vida para sí y para los otros porque está así jugado en la acción creadora.

Ignacio Giménez, actor profesional de cine y ex alumno de Crear vale la pena dice *“mirá en el teatro puedo jugar a ser otra persona, puedo hacer de otro que no sea yo, puedo salir de esto que hago ahora.”*

Y junto con Suely Rolnik en *“Micropolítica. Cartografías del deseo”* nos preguntamos:

“¿Cómo se opera en nuestra vitalidad el torniquete que nos lleva a tolerar lo intolerable, y hasta a desearlo? ¿Por medio de qué procesos nuestra vulnerabilidad al otro se anestesia?... ¿Qué puede nuestra fuerza de creación para enfrentar este desafío?... En suma, ¿cómo reactivar en los días actuales la potencia política inherente a la acción artística, su poder de instauración de posibles?”.

Metáfora y metamorfosis creemos es el núcleo profundo de identidad y transformación que entraña toda comunidad.

¿Por qué la creación artística tiene un papel central en la creación de comunidad?

El arte despierta

El arte como metáfora se centra en su capacidad potenciadora de recursos individuales y colectivos, donde la búsqueda de la identidad encierra en el lenguaje de la emoción y de la creatividad la posibilidad de desplegarse permitiendo, a la vez, conmovir nuestras percepciones y concepciones del mundo.

El arte hace entender

La construcción permanente de nuevos sentidos en el arte- a través de diferentes formas de expresión -abre la posibilidad de contribuir a provocar un pensamiento crítico. Éste permite entender diferencias y divergencias y entonces reparar estigmas y discriminaciones, ampliando nuevos campos de visión que interpelan nuestra capacidad de modificar, junto con otros, la realidad que nos oprime.

El arte nos une

El arte es un espacio integrador porque genera una acción que convoca, organiza y construye comunidad desde el entramado complejo de relaciones entre ética, estética y política para abordar las figuraciones del “ser en común”, del “ser conjunto”.

El hombre no inventa desde la nada sino en relación con un ambiente que teje los vínculos entre lo biológico, lo biográfico y lo histórico proyectado hacia el mundo de lo posible imaginado, desde un nosotros situado en el hoy.

¿Qué propone el programa ABC desde el eje de trabajo comunitario?

Hoy el mundo enfrenta grandes desafíos en la búsqueda de transformación de los sistemas de convivencia y la escuela ofrece la posibilidad de ser “EL” actor público por excelencia, porque es la presencia tangible y más cercana del estado en el territorio y porque parte de su tarea central es la de generar identidad, vínculos, convivencia y pertenencia a partir del pacto educativo.

La escuela se encuentra en gran medida desbordada por las demandas cotidianas justamente por esta cercanía que mencionábamos antes y esto se traduce en dos caminos posibles. Por un lado, el alejamiento de la realidad de sus alumnos convirtiéndose en una institución expulsiva y alejada de las demandas de la población, y, por el otro, el relegamiento de su función educativa más formal en beneficio de satisfacer demandas que por otro lado, las excede y las hace estallar (demandas habitacionales, de alimentación, violencia urbana o familiar, problemas relacionados con la salud, etc.).

¿Cómo decodificar estas problemáticas que estallan en la escuela? El barrio, sobre todo en contextos populares, se torna territorio de significación por excelencia desde la experiencia cotidiana de proximidad, tornándose una unidad de fuerte construcción simbólica.

Dice Silvia Duschatzky refiriéndose a las escuelas en vínculo con su territorialidad más cercana:

*“La escuela se perfila aquí como el pasaje, como la posibilidad de otra representación. La escuela como “frontera” supera los límites estrechos de su territorialidad. La frontera en este caso es pensada en el cruce de territorios o ámbitos de experiencia y, como tal, más que un coto designa un tránsito, una posibilidad...es el lugar de intercambio y de la disputa entre lo familiar y lo ajeno...”.**

“La escuela como frontera es la escuela como pasaje, que no implica borramiento de referentes históricos e identificación sino apertura de la cadena de significantes. La escuela como frontera es la escuela del “otro lado”. Mirar a la escuela como “frontera” entre múltiples saberes generados dentro y fuera de ella, permite la generación de vínculos y nuevas circulaciones de sentidos entre escuela y territorio que favorecerán un proyecto educativo ampliado y cimentado en otros espacios y/o personas portadores de cultura. En los márgenes entre escuela y comunidad pueden darse múltiples entornos educativos y culturales.

En este sentido, desde el programa ABC, proponemos identificarlos o construirlos derribando los muros reales e invisibles que separan a la escuela de su comunidad más cercana, no para que ésta se desvíe de su tarea principal e indelegable, sino como posibilidad de enriquecerla. La escuela podrá así fortalecerse, a su vez, como actor principalísimo en el mejoramiento de la convivencia y la organización social del barrio donde está inserta.

Para ello los “artistas vinculantes” del programa ABC planifican un corredor sinérgico de acciones en el aula, entre las aulas y con la comunidad implementando aulas itinerantes- vinculantes entre todos estos espacios.

Como marco estratégico para esta tarea proponemos desde el programa, reflexionar y abordar el trabajo comunitario de la escuela desde cuatro ejes fundamentales:

1- Los Espacios de encuentro

¿Cuáles son esos espacios públicos del barrio que generan encuentro y participación en pos del bienestar común?
¿Cuáles son sus temáticas?

2- La Participación

¿Cuáles son las temáticas fundamentales en las que se requiere mayor involucramiento de las personas? ¿Cómo se piensan y diseñan los procesos de encuentro y participación en la identificación con un territorio y sus espacios comunitarios como lugar de pertenencia?

3- El “Ser entretelado”

¿A partir de qué acciones se va conformando convivencia en comunidad, construyendo o reconstruyendo el entramado barrial? ¿Desde qué acciones se va generando un territorio donde la convivencia pacífica sea un valor en sí mismo?

4- El Bienestar común

¿Cómo se producen y distribuyen valores tangibles e intangibles, económicos, políticos, sociales y culturales en la comunidad en busca del bienestar común?
El diseño objetivo y subjetivo de los espacios públicos, los procesos y condiciones desde los que se generan distintas formas de participación y los marcos normativos de convivencia en sociedad son algunas maneras de responder a los anteriores interrogantes planteados.

* Duschatzky, S “La escuela como frontera. Reflexiones sobre la experiencia escolar de jóvenes de sectores populares” (1999). Ed. Paidós.

Visiones entre Organización y Transformación social

Un sentimiento en el que todos podemos estar de acuerdo—seguramente— es que hay algo que no está bien y debe ser reparado en materia de convivencia.

Organización social y transformación social tienen un mismo punto de partida: el mundo no puede seguir como hasta ahora donde más del 50 % de la población mundial vive en situaciones de pobreza e indigencia y donde la concentración de riqueza llega a valores vergonzantes: la riqueza acumulada del 1 % de la población más rica es equivalente a la riqueza acumulada por el casi 50 % de la población mundial*.

Si se habla de organización social se puede decir desde dónde hasta dónde opera, si se habla de una transformación sólo se puede plantear una misión general e inspiradora planteada para el largo plazo. Definirla a priori sería limitarla a la capacidad actual de entender el problema, condenándola así a no ser más que un cambio puntual y coyuntural.

Esta amplitud y ambigüedad necesarias de la transformación social se constituye en uno de los aspectos más difíciles con los que nos toca trabajar, e implica siempre la capacidad de vincular diferentes planos y dimensiones y mostrar así una misma trama de desarrollos ensamblados diversos hacia una misión no específica.

“En los mapas del Renacimiento, donde no se sabía que poner se escribía: allá monstruos. Y eso era muy lejos”. Como dice el dramaturgo chileno Marco Antonio de la Parra**.

Tomamos estas palabras para expresar nuestro deseo de ir más allá de los territorios conocidos por cada uno. De ir lejos, hacia el encuentro con los otros, fuera de nuestras zonas de confort, hacia esos lugares donde emergen las ideas creativas.

Desde el programa ABC buscamos aportar a la transformación de la educación donde los sujetos, al decir de Paulo Freire, somos “sujetos de derecho” porque antes podemos reconocernos como “sujetos de conocimiento” y mucho antes y principalmente somos “sujetos de deseo”.

Derechos, Conocimientos y Deseos son tres pilares fundamentales en el desarrollo de un proyecto de vida personal que se hace posible en la articulación de una escuela que prepara para las competencias y habilidades requeridas en el siglo XXI y una comunidad cuya organización social se comporta como un entorno formativo, generador y distribuidor de las oportunidades que un proyecto de vida necesita.

Querriamos nosotros trasladarnos de la pregunta acerca de qué es el arte a preguntarnos por cuáles son los límites de la acción artística. ¿Qué es lo que el arte puede hacer crecer en su despliegue? ¿Qué es lo que el arte puede hacer estallar en pedazos?

Las palabras en el arte no sólo dicen cosas sino que desatan movimientos internos y aún acciones. Cuando alguien expresa algo, habla con otro, declara, se compromete, ordena emociones, afirma posiciones que mueven o inmovilizan en el mundo de la acción práctica.

Las palabras hacen viajes misteriosos, esperamos que éstas inspiren la acción hacia la transformación de otro mundo posible entre las escuelas y la comunidad en pos de la mejora de la convivencia en los barrios.

Paula Mascías (2015)

Bibliografía

Cabanchik S., Boverio A. (comp) “Figuraciones de la comunidad. El ojo, la carne y la palabra”. (2014) Ediciones Colihue. Bs As.

Duschatzky, S. “La escuela como frontera. Reflexiones sobre la experiencia escolar de jóvenes de sectores populares” (1999). Ed. Paidós. Bs As.

Freire, P. “Pedagogía del oprimido”. (1975). Ed. Siglo XXI. Madrid.

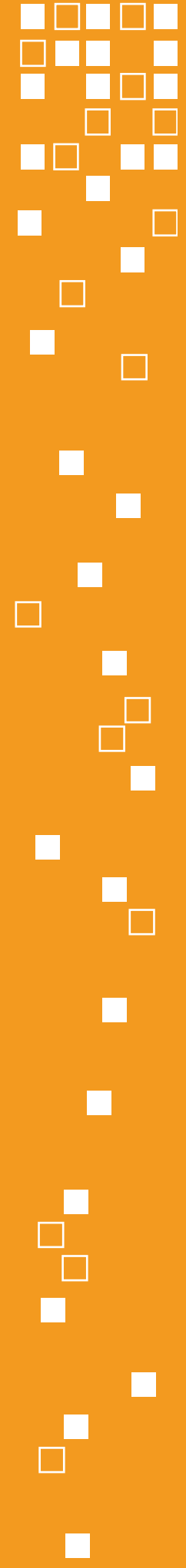
Guattari F. y Rolnik S. “Micropolítica, Cartografías del deseo”. (2005). Ed. Tinta Limón. Traficantes de sueños. Bs As.

Olaechea, C. y Engeli, G. “Arte y Transformación social. Saberes y prácticas de Crear vale la pena”. (2008) Crear vale la pena. Bs As.

Sanguinetti I. “El binomio Arte – Educación como respuesta a la crisis de la escuela posmoderna” en La Creatividad en el aula. Aprender a vivir y vivir aprendiendo. (2013) Crear vale la pena. Bs As.

* Informe OXFAM 20 de enero de 2014 presentado en el Foro Económico Mundial de Davos en 2014. Información completa en: https://www.oxfam.org/sites/www.oxfam.org/files/bp-working-for-few-political-capture-economic-inequality-200114-es.pdf?awc=5991_1430660567_bc895d3ee8134f64babde7a94a3021df&cid=aff_ffwd_donate

** Parra M.A, “Crear o caer”. (2010) Ed B. Bs As



Parte 4

BIBLIOGRAFÍA

**“ ARTE, BIENESTAR Y CREATIVIDAD
EN LA COMUNIDAD ”**

ARTE

- › Boal, Augusto. 1980. Teatro del Oprimido. México: Ed. Nueva imagen.
- › Boal, Augusto. 2004. Juegos para actores y no actores. Ed Artes escénicas.
- › Bourdieu, Pierre. 2003. Campo de poder, Campo intelectual. Buenos Aires: Quadrata.
- › Brecht, Bertolt. 1972. La política en el teatro. Buenos Aires: Editorial Alfa Argentina.
- › García Canclini, Néstor. 2001. Culturas híbridas. Buenos Aires: Paidós.
- › Nachmanovitch, Stephen. 2004. Free Play: la improvisación en la vida y en el arte. Buenos Aires: Paidós Diagonales – creatividad
- › Puig, Toni. 2001. Se acabo la diversión. Buenos Aires: Libros del Rojas de la Universidad de Buenos Aires.

EDUCACIÓN

- › Aebli, Hans. 1995. Doce formas básicas de enseñar. Una didáctica basada en la psicología, Madrid: Narcea.
- › Barbier, Jean Marie. 1999. Prácticas de formación. Evaluación y análisis. Argentina: Novedades Educativas, FFyL, UBA, , 1999.
- › Beillerot, Jacky. 1996. La formación de formadores. Argentina: Edición Novedades Educativas, FFyL, UBA.
- › Ferry, Gilles. 1997. Pedagogía de la formación. Argentina: Edición Novedades Educativas, FFyL, UBA.
- › Freire, Paulo. 1974. El grito manso. Buenos Aires: Siglo XXI.
- › Freire, Paulo. 1974. La educación como práctica de la libertad. Buenos Aires: Siglo XXI.
- › Freire, Paulo. 1975. Pedagogía del oprimido. Buenos Aires: Siglo XXI.
- › Freire, Paulo. 2004. Cartas a quien pretende enseñar. Buenos Aires: Siglo XXI.
- › Fullan, Michael. 2006. La escuela que queremos: Los objetivos por los que vale la pena luchar. Amorrortu
- › Morin, E., Roger Ciurana, E. y Motta, R. D.2003. Educar en la era planetaria. Barcelona: Gedisa.
- › Perkins, David. 1999. La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Barcelona: Gedisa.

IDENTIDAD, CIUDADANÍA Y DERECHOS

- › Arendt, Hannah. 1993. La Condición Humana. Caps. 1y 2. Barcelona: Paidós.
- › Bauman, Zygmunt. 2002. Modernidad líquida. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- › Corea, Cristina e Ignacio Lewkowicz. 2004. Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas. Buenos Aires: Paidós, Buenos Aires.
- › García Canclini, Néstor. 2005. Diferentes, desiguales y desconectados. Barcelona:Gedisa.
- › Goffman, Erving. 1981. La presentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires: Editorial Amorrortu.
- › Hopenhayn, Martín. 2000. "Transculturalidad y diferencia (el lugar preciso es un lugar movedizo)". En: Cinta de Moebio N°7, Universidad de Chile.
- › Rodríguez, Juan Carlos. 2001. "Participación juvenil y ciudadanía". En: Protagonismo juvenil en proyectos locales: lecciones del Cono Sur. Santiago de Chile: Naciones Unidas, CEPAL: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, pp 73-87.
- › Touraine, Alain. 1997. "¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes". Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- › Touraine, Alain. 2006. Un Nuevo Paradigma. Buenos Aires: Paidós.

ORGANIZACIÓN SOCIAL

- › Castells, Manuel. 1997. "La economía informacional y el proceso de globalización", en: El surgimiento de la sociedad red. Alianza Editorial.
- › Dabas, Elina y Denise Najmanovich. 1995. Redes, el lenguaje de los vínculos. Buenos Aires: Paidós.
- › Foucault, Michel. 2002. Vigilar y Castigar. Buenos Aires: Siglo XXI.
- › Jabif, Liliana. 2004. Módulo de "Liderazgo" en Directores en Acción: módulos de formación en competencias para la gestión escolar en contextos de pobreza. Buenos Aires, IPE-UNESCO.
- › Lewkowicz, Verónica e Ines Sanguinetti. 2006. "Protagonismo juvenil o cómo implicarse en las transformaciones sociales". En Novedades Educativas, N° 188:6-9.
- › Siede, Mario. 2005. "La importancia de la visión: Cómo construimos un marco para pensar el futuro desde las organizaciones". Cuaderno de la V Jornada del Sector Social del Centro del País. Visión y estrategia: trazando el camino entre los sueños y la realidad. Paraná, Entre Ríos: Fundación Compromiso.

JUVENTUDES

- › Margulis, Mario (ed.). 1996. La juventud es más que una palabra. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- › Obiols, Guillermo y Silvia Di Segni. 1995. Adolescencia, posmodernidad y escuela secundaria. Buenos Aires: Kapeluz.

EXCLUSIÓN E INTEGRACIÓN SOCIAL

- › Arocen: "Las nociones de exclusión e integración social" (documento de internet) poner link
- › Beck, Ulrich. 2002. La sociedad del riesgo global. Madrid: Siglo XXI.
- › Castells Manuel. 1999. "Los Estados ya no pueden gobernar; sólo negociar". En: Rev.Ajoblanco, España.
- › Fleury, Sonia. "Política Social, exclusión y equidad en América Latina en los años 90", Centro de Documentación en Políticas Sociales, Documentos/ 15, Secretaría de Promoción Social, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, editado de http://www.buenosaires.gov.ar/areas/des_social/documentos/documentos/15.pdf. Ver cita de Tarso Genro "O Novo Espaço Público - 21 Teses para a Criação de uma Política Democrática e Socialista".
- › García Canclini, Néstor. "La globalización: ¿productora de culturas híbridas?". En Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular (documento de internet)
- › Sen, Amartya. 2001. "Exclusión e inclusión", texto de un trabajo presentado e 12 de Noviembre de 2001, en la conferencia inaugural sobre el tema "Incluir a los Excluidos," preparada por "South Asians for Human Rights", presidida conjuntamente por Asma Jahangir (Pakistan) e I.K. Gujral (India). Documento incluido dentro de la Biblioteca Digital de la Iniciativa Interamericana de Capital Social, Ética y Desarrollo del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) - www.iadb.org/etica
- › Touraine, Alain. 2006. Un NuevoParadigma. Buenos Aires: Paidós.

RECURSOS INFORMÁTICOS

- › www.desarrollohumano.org.ar
- › www.endepa.org.ar
- › www.incupo.org.ar
- › www.desarrollohumano.org.ar Aportes para el desarrollo humano de la argentina 2002 UNDP.
- › Morin, Edgar. 2004. "La Epistemología de la complejidad". En Gazeta de Antropología No 20, 2004 Texto 20-02 http://www.ugr.es/~pwlac/G20_02Edgar_Morin.html

JUEGOS

- › Moore, Robin. 1996. El juego: necesidad, arte y derecho. Buenos Aires: IPA-Bonum.
- › Moreno, Inés. 2006. "El Juego y los Juegos" .Ed Lumen Humanitas
- › Stephen Nachmanovitch "Free-Play". La importancia de la improvisación en la vida y en el arte. Ed Planeta
- › Winnicott, Donald "Realidad y Juego". <http://www.quedelibros.com/libro/58672/Realidad-y-Juego.html>.
- › Winnicott D.W. 1995. "El juego exposición teórica; El juego: actividad creadora y búsqueda de la persona, La Creatividad y sus orígenes y La Ubicación de la experiencia cultural". En Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa. Pags 61-138.

EDUCACIÓN EMOCIONAL

- › Casassus, Juan. 2007. La Educación Del Ser Emocional. Chile: Indigo- Cuarto Propio.
- › Goleman, Daniel. 2012. Inteligencia Emocional. Barcelona: Ed Kairos
- › Ekman, Paul. 2007. Emotions Revealed. Usa: Henry Holt and Company.

NEUROCIENCIAS

- › OECD. 2007. Understanding the Brain. The Birth of a Learning Science.
- › OECD. 2010. The Nature of Learning: Using research to inspire practice.
- › Sousa, David, A. (Editor). 2010. Mind, Brain, and Education. Neuroscience Implications for the Classroom. USA: SolutionTreePress.

ENLACES DE INFORMACIÓN SOBRE CREATIVIDAD

- › <https://blogs.glowscotland.org.uk/ac/AberdeenCreativeLearningNetwork/> - Aberdeen's Creative Learning Network Blog / Blog de Aberdeen's Creative Learning
- › <http://www.creativityportal.org.uk/> - one stop site for creative learning information / Sitio de información de aprendizajecreativo
- › http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html - Sir Ken Robinson on Creativity and Schools / Ken Robinson - Creatividad y Escuela



"La creación es un pájaro sin plan de vuelo"

Violeta Parra