



ENTORNOS CREATIVOS

CUERPO Y EMOCIÓN PARA EL
APRENDIZAJE COLABORATIVO

INÉS SANGUINETTI



IRRADIA RED

Fundación
Avina

COLECCIÓN DISRUPTIVA

ENTORNOS CREATIVOS

CUERPO Y EMOCIÓN PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

EDICIONES IRRADIA - ÁVINA

ENTORNOS CREATIVOS

CUERPO Y EMOCIÓN PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

INÉS SANGUINETTI

Sanguinetti, Inés

Entornos creativos / Inés Sanguinetti. - 1a ed – Buenos Aires : Ediciones Irradia, 2024.
262 p. ; 18 x 24 cm. - (Disruptiva)

ISBN 978-987-48044-4-0

1. Educación Artística. 2. Arte. 3. Comunidades. I. Título.
CDD 700.71

ENTORNOS CREATIVOS

Cuerpo y emoción para el aprendizaje colaborativo

© Inés Sanguinetti

© De la edición: Ediciones Irradia, 2024

Coordinación: Franco Mana

Edición y diseño: Ezequiel Verta

Irradia Red

www.irradia.red

comunicacion@irradia.red

Fundación Avina

www.avina.net

info.web@avina.net

Crear Vale la Pena

www.crearvalelapena.org.ar

info@crearvalelapena.org.ar

ISBN 978-987-48044-4-0

Hecho el depósito que indica la Ley 11.723.

Impreso en Argentina.

Inés Sanguinetti es bailarina, coreógrafa y gestora artística comprometida con la transformación educativa, cultural y el bienestar comunitario. Como presidenta y directora artística de la fundación Crear Vale la Pena ha sido pionera en el desarrollo del método Entornos Creativos - Escuela y Comunidad. Propone un giro corporal, emocional y social en los aprendizajes y su misión es empoderar a los agentes de cambio en la educación formal, la salud mental y el compromiso social dentro de comunidades vulnerables.

Desarrolló la metodología Entornos Creativos, certificada por la Universidad de San Isidro, que ha impactado a 1.964 profesionales y 120.000 jóvenes en 2023. Esta metodología fue reconocida por el Banco Mundial, la OEA y la OEI como una de las 13 mejores experiencias pedagógicas innovadoras en América Latina. Trabaja en colaboración con diversos ministerios de Educación, avalada por estudios de impacto realizados por la Universidad de San Andrés y FLACSO.

A su vez, es profesora honoraria de la Universidad Provincial de Córdoba, docente del curso de posgrado «Cultura y ciudades: políticas culturales para la transformación urbana» de FLACSO y obtuvo el postítulo «Nuevos desafíos en la docencia» por la Universidad de San Andrés.

Inés se enfoca en la transferencia de metodologías y didácticas lúdicas, así como en el diseño de programas para mejorar el aprendizaje y el bienestar en escuelas, comunidades terapéuticas y programas gubernamentales en varias ciudades de Argentina y América Latina.

Trayectoria

- *Fundación Crear Vale la Pena* (1997 - Actualidad) - Presidenta y directora artística
- *International Teaching Arts Collaborative (ITAC)* (2018 - Actualidad) - Miembro
- *Tramas Sentipensantes Iberoamericanas (Red de Universidades Latinoamericana)* (2023 - Actualidad) - Coordinadora
- *Fondo Nacional de las Artes* (2016 - 2019) - Miembro del directorio
- *Red Latinoamericana de Arte para la Transformación Social* (2004 - 2009) - Coordinadora

ÍNDICE

PRÓLOGO. ENTORNOS CREATIVOS PARA PROSPERAR Y FLORECER (POR JOAN PARR)

Pág. 11

CAPÍTULO 1. LOS ENTORNOS CREATIVOS

Pág. 17

CAPÍTULO 2. LAS ACTIVIDADES LÚDICO-CREATIVAS

Pág. 69

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA: POR QUÉ, PARA QUÉ Y CÓMO JUGAR

Pág. 229

PRÓLOGO

ENTORNOS CREATIVOS PARA PROSPERAR Y FLORECER

JOAN PARR

Primera directora de Cultura y Bienestar de Edimburgo, Escocia

Si alguna vez has trabajado con jóvenes, has sido profesor o trabajador comunitario, es posible que hayas presenciado el maravilloso momento en que se hizo evidente que alguien había ganado la confianza para cambiar lo que parecía un camino predeterminado en la vida, cuando fue capaz de articular sus propias aspiraciones, expresarlas y tomar acción; lo que sería, en otras palabras, el comienzo de la autodeterminación. Pero ¿qué ayuda a hacerlo y cómo podemos apoyar la creación de entornos que faciliten más de eso? ¿Qué podemos hacer –o no hacer– para ayudar a las personas a prosperar y a florecer? ¿Y cómo podemos expandirlo? Lo que sigue son algunas reflexiones personales después de 20 años trabajando en educación artística y política cultural en Escocia, y durante ese tiempo, compartiendo pensamientos y experiencias con Crear Vale la Pena en Argentina.

Los contextos culturales, políticos y sociales de nuestros países son diferentes en muchos aspectos, pero a través de nuestros intercambios hemos descubierto algo en común y nos hemos centra-

do en nuestras similitudes (que las hay muchas), especialmente cuando consideramos la situación de los jóvenes en un mundo cada vez más conectado y, al mismo tiempo, polarizado.

Durante los últimos años, hemos estado desarrollando y ampliando el alcance de nuestro aprendizaje a través de ITAC¹, una organización global ocupada en recopilar y compartir ejemplos de evidencia y prácticas efectivas al conectar y empoderar a artistas socialmente comprometidos más allá de las fronteras.

No enumeraré las presiones, los aspectos negativos y los problemas que enfrentan los jóvenes, pero si has llegado a esta publicación, probablemente seas bien consciente de cuáles son. Ahora, la pregunta es: ¿qué hay de las soluciones? O si las soluciones están fuera de nuestro alcance, entonces pensemos en acciones positivas. ¿Qué necesitan ellos y el mundo? ¿Existen prácticas probadas que puedan brindar resultados positivos y transformadores? He llegado a creer que la exposición y participación en prácticas artísticas y el desarrollo de habilidades creativas equipan a los estudiantes con una variedad de herramientas relevantes y poderosas que respaldan el crecimiento de la autoconfianza, la curiosidad, la empatía y la toma de decisiones informadas; en otras palabras, los atributos que las personas necesitan para prosperar en el siglo XXI. También soy consciente de que la mayoría de los sistemas educativos en todo el mundo aún descuidan priorizar el desarrollo de estos atributos o el aprendizaje experimental en favor de la transferencia de conocimiento, en parte porque la adquisición de conocimiento es mucho más fácil de medir. Podría citar numerosos estudios académicos para respaldar este argumento, pero para mí hay una cuestión de sentido común o, si se prefiere, una comprensión de la naturaleza humana, que a menudo se ignora.

Si los seres humanos y las comunidades que se han formado a lo largo de la historia siempre han cantado, bailado, pintado y contado historias, entonces responde a la lógica de que estas cosas son fundamentalmente importantes para nosotros, pero las ignoramos o las damos por sentado bajo nuestro propio riesgo. Sin embargo, son cruciales para nuestra salud mental y bienestar.

1. <https://www.itac-collaborative.com/about/about-itac>

La necesidad de hacer arte en cualquier forma trasciende a cualquier sistema político, a cada período histórico y a cada frontera geográfica conocida por el ser humano. Es una herramienta fundamental para expresar la identidad y los valores. Y no es algo que digo yo. La Declaración Universal de Derechos Humanos (en su artículo 27) y la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (en el artículo 31) reconocen la importancia de la cultura y nuestros derechos a participar libremente en la vida cultural.

¿Has experimentado el poder que hay en participar en una actuación o cantar en un coro (incluso si, como yo, no se te da muy bien el canto), la alegría y la maravilla de participar de una gran obra de arte, ya sea una pieza de música, una pintura, arquitectura, literatura, danza o teatro? Si lo has hecho, comprenderás de qué estoy hablando. No puedo saber exactamente lo que obtuviste de esa experiencia, tal vez fue un sentido de conexión con una nueva comunidad, tal vez fue un sentido de logro o liberación, tal vez fue una nueva perspectiva ganada, una semilla de curiosidad plantada, pero sea lo que sea, fue una experiencia enriquecedora y probablemente contagiosa. La positividad que experimentaste se habrá propagado a otras personas con las que entraste en contacto y habrá tenido un efecto multiplicador. Estas experiencias brindan opciones, elecciones y posibilidades que previamente no eran evidentes y oportunidades para imaginar futuros diferentes. Pero además de eso, hace falta el conjunto de habilidades para aprovechar la chispa o la revelación, el conjunto de habilidades que te permitirá hacer cambios y aplicar tu imaginación; el conjunto de habilidades de la creatividad.

Ahora, ¿cuál es ese conjunto de habilidades? En el contexto escocés se acordó que lo que queremos para los estudiantes es que sean seguros y ambiciosos con altos niveles de autoestima. Que estén motivados para explorar y desafiar suposiciones. Que los niños y jóvenes asuman la responsabilidad de su propio aprendizaje y pensamiento. Que sean imaginativos, de mente abierta, seguros tomadores de riesgos y que aprecien los problemas desde diferentes perspectivas. Que puedan hacer preguntas, establecer conexiones entre disciplinas, vislumbrar lo que podría ser posible y no posible, explorar ideas, identificar problemas y buscar y justificar soluciones.

En este marco, se identificaron en Escocia cuatro habilidades de creatividad que son también pilares de lo que vimos desarrollado en Entornos Creativos desde 2012:

- Curiosidad constructiva
- Apertura a nuevas ideas
- Capacidad de aprovechar la imaginación
- Capacidad de identificar y resolver problemas

Creo que la combinación de apoyar el desarrollo de estas habilidades a través de programas como Entornos Creativos, junto con la exposición a prácticas artísticas, brindará a los jóvenes oportunidades de vida más ricas, empoderadas y autodeterminadas.

Esta perspectiva de las artes ofrece un excelente marco para el trabajo en colaboración. ¿Cuál sería el resultado de trabajar de manera creativa con científicos, matemáticos, trabajadores de la salud, ambientalistas...? El valor de las asociaciones interdisciplinarias puede ser enriquecedor, inspirador y creativo, y una experiencia de aprendizaje y descubrimiento para todos los involucrados.

Si eres un profesional que trabaja con jóvenes o comunidades, en primer lugar, gracias por tu valioso y vital trabajo. En segundo lugar, espero que algunas de las cosas que he dicho resuenen con tu experiencia y que puedas aplicar algunas de las ideas de este libro a tu propia práctica. Finalmente, y lo más importante, no importa dónde estés leyendo esto ni cuáles sean tus circunstancias, por favor, asegúrate de cuidar tu propio bienestar, busca y nutre asociaciones y alimenta tu creatividad. Enriquecerás tu propia vida y contribuirás a hacer del mundo, un lugar mejor para todos nosotros.





Capítulo 1

Los entornos creativos

Este libro aspira a ser una gran puerta abierta al desarrollo de la creatividad. Una invitación –a través de ejercicios y reflexiones que se presentarán– que busca comunicar la creatividad como una característica intrínseca al ser humano y no como un privilegio de los artistas. Las palabras creación y creatividad llevan mucho tiempo bajo el dominio de expertos en bellas artes o de los ilustrados de la administración cultural o de los individuos de las industrias culturales con particulares destrezas de hacer dinero en el mercado. Pero este libro sostiene que la cultura y la creatividad no se tratan de una ilustración especial de algunos, sino de un rasgo y experiencia natural en todos los campos de la actividad humana.

Al hablar de Entornos Creativos estamos pensando en el desarrollo de la creatividad desde la generación de espacios para el encuentro, el entrelazamiento de subjetividades y la construcción colectiva de lo inesperado. Es decir, espacios que estimulan la construcción de estructuras de entendimiento con funciones emocionales, sociales y biológicas fundamentales para la evolución en comunidad. Es parte de nuestro objetivo demostrar cómo el arte y la cultura son transversales al desarrollo de la vida.

Sin embargo, una determinada concepción del arte cerrada a los circuitos convencionales de las bellas artes ha resultado en el olvido de la cultura como una herramienta clave del desarrollo. Por este motivo, los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de Naciones Unidas² no incluyen

2. Más información en: Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible (un.org)

«Entornos Creativos es una ventana a otro modo de pensar las políticas públicas de combate a la vulnerabilidad, promoviendo la capacidad de hacer y soñar».

Funcionario, Buenos Aires

a la cultura. Entornos Creativos no persigue el objetivo de constituir a la cultura como objetivo 18, sino sostenerse como aliado a la campaña *#GlobalCulture2030*, que va detrás de la transversalidad de la cultura para los 17 ODS. La educación y la salud –cuando median los instrumentos para ello– logran efectividad aliándose con las disciplinas artísticas en la generación de una acción *artetransformadora* hacia el bienestar. En este sentido, Entornos Creativos como metodología y didáctica lúdico-creativa se vincula y forma parte de prácticas concretas de movimientos como Arte y Transformación Social y Cultura Viva Comunitaria, que han permitido la creación del más grande corredor de acción artística, política y estratégica en Latinoamérica.

Desde 2012 he desarrollado Entornos Creativos (EC) con el propósito de transformar la forma de vincularnos a partir del desarrollo de habilidades creativas y socioemocionales para el fortalecimiento de un proyecto de vida. Con la creatividad como motor del cambio social y el fortalecimiento de habilidades, EC hace una oferta para transformar la manera de enseñar y de aprender en las escuelas, al mismo tiempo que busca mejorar la convivencia y la manera de vincularnos: con nosotros mismos, con los otros, con la comunidad y con los contextos.

EC se inspiró en observar las fortalezas de los talleres artísticos dentro de centros culturales comunitarios de Crear Vale la Pena (1997-2019) y analizar cómo estas estructuras informales de la cultura y la educación ayudaban a cambiar la vida de miles de jóvenes. La tarea ha sido traducir estas prácticas, sistematizarlas y ordenarlas en un proceso de formación para docentes, artistas, gestores culturales, funcionarios públicos, profesionales de la salud y diferentes actores y organizaciones sociales con el fin de transferirlas, a la par de habilitar espacios en instituciones de educación formal e informal para generar entornos participativos y creativos para vincular aprendizajes significativos con el cambio social.

Si dejamos de ver al arte como una suma de obras, patrimonios y representaciones artísticas, y en cambio pasamos a observarlo como el conjunto de procesos y prácticas que los seres humanos creamos para coexistir entre nosotros, es posible llegar a comprender que el arte es una de las necesidades más básicas y fundamentales para el desarrollo de la vida.

Partiendo de esa mirada, la educación y la gestión cultural nos hacen renovadamente capaces de intervenir en la realidad creando espacios en los que un cuerpo expresivo puede soñar, planear, conocer y crear de modo tal que aquello que sentimos anónimo, violento, precarizado, maníaco y gris pueda ser habitado por impulsos que ayuden al reconocimiento de la belleza de lo humano, a la riqueza de su diversidad y a la curiosidad por las otredades.

Pero ¿qué es el proceso creativo? ¿Cuál es el lugar del cuerpo en el encuentro? ¿Qué es «el otro»? ¿Qué es el grupo? ¿Cómo se transita el conflicto creativo? ¿Qué es la acción colaborativa de deseos en el arte que pone en acción la imaginación colectiva?

El marco conceptual propuesto se aleja de la mera contemplación y discusión de ideas para ayudar a comprender la filosofía de la acción, es decir, qué significa actuar transformaciones y cómo empezar a hacerlas. A partir de allí, la vocación es propiciar la autonomía e independencia de quien lo aplique; en otras palabras, que sea capaz de responder preguntas como: ¿por qué funciona?, ¿por qué podría no funcionar?, ¿por qué decimos que cuanto más singular, más universal?, ¿por qué hay un viejo adagio que dice «dame la tarea de transformar el mundo, porque cambiar mi aldea es imposible»?

Las herramientas teóricas y prácticas que se presentan en este libro están pensadas para promover que los participantes de las **actividades lúdico-creativas** (ALC) puedan:

- Disfrutar del juego y de los lenguajes expresivos: cuerpo, sonido, imágenes y poesía
- Fortalecer las capacidades creativas
- Desarrollar el aprendizaje vivencial a través de actividades artísticas
- Impulsar y desarrollar el entusiasmo, la motivación, la creatividad y el trabajo en equipo
- Generar las condiciones para que las diferencias no resulten en desconfianzas y violencias, sino en curiosidad, motivación e innovación

En este sentido, Entornos Creativos tiene para dar a conocer singularidades que constituyen un avance en materia de educación artística y gestión cultural en el mundo. Se trata de una acción pe-

dagógica que toma forma de «capacitación en acción», convirtiendo una práctica de arte y transformación social –sostenida durante veinte años en tres centros culturales– en un proceso formativo y un objeto de conocimiento e investigación académica.

UN DIAGNÓSTICO DE NUESTRO TIEMPO

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas³, en este momento de la historia, pleno siglo XXI, nos encontramos con que hay en el planeta alrededor de 50 millones de personas en situación de esclavitud, y esto solo considera a quienes han sido contabilizados en estadísticas oficiales. De unas décadas a esta parte, lo que antes podía considerarse «progreso» ha dejado de verificarse porque las mutaciones del modo de producción capitalista nos han arrojado a una situación en la que el bienestar ha perdido espacio en la discusión pública: el llamado Estado de bienestar ha sido sustituido por un modelo de gestión de la organización social humana con menos responsabilidades, no solo en los países periféricos, sino también en los centrales. La idea de un capitalismo inclusivo o, cuanto menos, con responsabilidades éticas, ha retrocedido hasta volverse un simulacro, y la teoría del derrame de Adam Smith luce como un modelo abstracto que no tiene correlato histórico. A esta altura del siglo, las leyes antimonopólicas sabiamente formuladas, que se suponía que iban a ponerle límites al salvajismo de la acumulación en el detrimento del bienestar general, han sido derogadas o desdibujadas (o en muchas sociedades, no han llegado siquiera a conquistarse). No hay aspiraciones de equilibrio ni idea de bienestar común en la organización actual de la producción capitalista.

Si esto sucede en el plano macropolítico y macroeconómico, cabe decir que vivimos también un mal de época en términos de las formas de subjetividad reinantes: la situación actual nos muestra a individuos aislados como nunca dentro de sus cuerpos y de sus psiquis y, por eso, muy vulnerables al poder casi irrestricto de las usinas de producción de sentido que van quedando cada vez más en

3. «La esclavitud en el siglo XXI ya suma 50 millones de personas». Noticias ONU (un.org)

las manos de unos pocos: medios de comunicación, redes sociales, mercado y otros espacios que escapan a la supervisión de los ciudadanos y también a la de los Estados nación. El individualismo a ultranza ha generado no solo una escisión emocional y física dentro de cada uno, sino también la desconexión con los otros, con las comunidades y los contextos de la naturaleza.

Sin embargo, hay espacios pequeños con y sin actividades artísticas que podemos considerar micropolíticos, donde habita mucho de lo que querríamos que fuera alguna vez hegemónico: lugares del cuidado de las personas, la valoración de los afectos y los vínculos, del juego y la creación, la conciencia acerca de los derechos necesarios, la mirada crítica y la ética como ejercicio colectivo de reflexión sobre las morales que nos damos. Estos espacios nacen y se desarrollan constantemente: algunos persisten y otros desaparecen. Nuestro planeta necesita imperiosamente de la integración que se gesta en esos espacios y entre esas personas. Necesitamos desarrollar las herramientas de la empatía y la creatividad con urgencia para propiciar a escala mundial una conversación en diversidad acerca del bienestar general que aún no sucede. Muchos proponen que la educación es el camino para llegar a esta interlocución. Pero primero hay que preguntarse: ¿la discriminación, la violencia y el descuido de los ecosistemas son resultado de una *falta de educación* o *del tipo de educación* que estamos impartiendo?

No es una pregunta fácil de responder, pero su misma postulación invita a asumir la necesidad de una actitud crítica y de una pregunta sobre la cultura, y otra sobre las intersecciones entre cultura y educación. A la vez, podemos acordar que –incluso si hace falta transformarlas profundamente– la educación y la cultura siguen siendo unas de las herramientas más notables que ha creado la humanidad para enfrentar situaciones relativas a sobrevivir, producir, convivir y encontrar sentido en el «aprender a ser y hacer» como humanidad.

Reconocer este desafío fue nuestro punto de partida y nos dijimos que lo primero que debíamos hacer para salir del encasillamiento era promover experiencias didácticas que pudieran alentar el desarrollo de lo sensible y que pusieran en marcha, a la vez, el pensamiento crítico y el impulso colaborativo, fortaleciendo la creatividad innata en cada uno.

Recuperar la experiencia sensible alienta nuestra curiosidad y nuestras ganas de conectarnos con otras formas de vida. Esa curiosidad nos llena de preguntas y nos permite mirar la realidad, el estado de cosas, no como algo definitivo, no como «lo dado», lo que «es así», sino con ojos que conciben la posibilidad de cambiarla. No podremos generar empatía sin fortalecer nuestra capacidad de colaboración; y todo esto será imposible sin poner en juego el cuerpo y, especialmente, el júbilo del cuerpo compartido, que es el corazón de la cultura y del arte participativo.

La crisis del sistema educativo nos lleva a incursionar en las conexiones posibles entre los diversos recursos y entornos que educan al sujeto (dentro y fuera de la educación formal), y en cómo, a partir de la renovación de nuestra manera de hacer y pensar la escuela, se puede mejorar la construcción de aprendizajes y conocimientos 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. Philippe Meirieu⁴, especialista en educación y pedagogía, señala que, quizás, ese «renunciar al porvenir» para victimizarnos en la inacción y en la impotencia sea 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 a corto plazo, sin 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, [lo que es necesario] para darles a los chicos de hoy la posibilidad de pensar un futuro y de pensar un futuro distinto al de hoy, un futuro que no esté determinado de antemano, un futuro que no sea un destino⁵.

4. Philippe Meirieu es un investigador y ensayista francés, especializado en ciencias de la educación y pedagogía. Su amplio trabajo, que incluye más de 40 libros publicados y participación en diversas instituciones, ha influenciado significativamente a la pedagogía contemporánea.

5. Philippe Meirieu. 2006. *El significado de educar en un mundo sin referencias*. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación Dirección Nacional de Gestión Curricular y Gestión Docente. Recuperado en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001440.pdf>

¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE CREATIVIDAD?

La creación artística se trata de procesos vitales en los que nos involucramos para expresarnos y vincularnos de otro modo con nosotros mismos y con los demás. Si tomamos a la cultura como un conjunto de procesos y prácticas que las personas crean para coexistir en un territorio determinado, podremos advertir rápidamente que se trata de una necesidad y no de una especialidad, un consumo de nicho o un producto elitista o sofisticado. En otras palabras: *actor/a* es el/la que actúa, *bailarín/a* es el/la que baila, *músico/a* es el/la que toca, *pintor/a* es el/la que pinta. Hay que despojar a estos términos de su carácter de excluyente experticia. El arte requiere de técnicas, sí, sin duda, pero su médula no es una maestría, es un misterio. La tarea de hacer realidad las obras artísticas, el viaje que implica su construcción, obedece a la necesidad de ampliar el mundo interior más allá de las necesidades biológicas y de reproducción material de la vida. La voluntad primera del arte es la de generar un campo imaginario que estimule la producción de otros campos imaginarios en cascada. La obra ofrece su corporeidad (actor-música-cuadro) para que aquellos que van a su encuentro (¿espectadores?, ¿participantes?, ¿cocreadores?) puedan proyectar sus propios campos imaginarios desde ese estímulo. Es decir, el arte es, en esencia, un vínculo y no un objeto.

La creatividad atraviesa todas las dimensiones del quehacer humano y no es algo exclusivo del arte. Sin embargo, es el objeto específico de lo artístico y, por lo tanto, el arte es el mayor motor –y acaso también la mayor escuela– de la creatividad. Todos somos creativos y la voluntad de crear está siempre en el corazón de nuestro potencial humano. La pregunta, por eso, no es cómo ser creativos, sino cómo vivir en entornos que nos hagan creativos, es decir, cómo hacer que la creatividad sea lo que modele los espacios de nuestra vida en general.

La energía vital de la creatividad es el juego. Primero, con nuestro propio cuerpo de bebés y niños, incluso antes de nacer; y luego, con los cuerpos de los otros, con los objetos y con los contextos. La creatividad es un hacer que nos pone en el camino de conocernos a nosotros mismos, pero también de conocer más y mejor el mundo en el acto de transformarlo. El descubrimiento del orden desde la expe-

«Pude evaluar, a través de las ALC, a todos los chicos por igual, incluyendo a un alumno integrado; esto no lo había podido hacer nunca».

Docente, Jujuy

riencia del caos de cualquier ejercicio de «lluvia de ideas» necesita que juguemos esa primera carta sin juicio crítico para que aparezca en la improvisación una enorme variedad que puede parecer arbitraria e inconexa en un principio. El coraje para ser incoherente, ridículo, obvio, edulcorado, errático, etc., se revela como parte de la creatividad en la vida humana. Esto que parece complejo de entender desde el decir se expresa en el lenguaje del juego como una evidencia: me identifico con algo que puede ser de una manera y de otra muy diferente y ambas piezas me sirven. Además, ello me ayuda a vincularme con lo que desconozco y con las muchas dimensiones que descubro en mi propia persona.

Ahora, ¿cómo pensar la creación para que sea posibilidad de todos? Esta pregunta es un mojón fundamental para recuperar el poder transformador del arte para la sociedad. El sujeto que se suele asociar con la figura del «creador» es el maestro artista, el artista idóneo. Sin embargo, cuando nos zambullimos en procesos creativos entendidos como laboratorios de lo propio y de lo ajeno, el proceso que nos lleva a la obra es tan vibrante y fundante de revelaciones y momentos poéticos como la realidad de la obra «terminada» sobre el escenario. El escritor argentino Jorge Luis Borges decía que el final de una obra tiene mucho más que ver con el cansancio o con la necesidad de un corte o abandono de la tarea que con el hallazgo o consecución de una forma definitiva. El final requiere, así, de alguna forma de duelo: nos separamos con alguna arbitrariedad de algo que nos retiene y eso que cuesta soltar es la prueba de que se ha tratado de una obra necesaria para sus creadores. Si no hay algún dolor en ese desprendimiento, es que no ha habido enamoramiento en el camino. Por eso, lo que pretendemos instalar es ese enamoramiento del paso a paso, ahora en la construcción de conocimientos a través del juego creativo.

Por todo esto, vale la pena ver los ordenadores de la acción creativa de un modo que trascienda la obra artística como exclusiva experiencia, para abrirse hacia el hecho educativo o al proceso de resiliencia en lo relativo a la salud y hacia la organización social misma de micro o macro proyectos comunitarios que puedan ser entendidos como acontecimientos creadores. Así, de acuerdo con esta concepción, la acción creativa se puede motorizar desde:

1. Hacer-sentir-pensar: la experiencia sensible
2. El mirar con otros ojos: la mirada crítica
3. Cocrear: la creación colectiva
4. Desplazamientos del cuerpo y espacios hacia lo diverso: la migración hacia lo extranjero
5. El juego con los lenguajes: el uso de la lengua como flexibilidad de los conductores de la comunicación

Estas arquitecturas permiten darle a la creatividad una forma y una intencionalidad que permita estimular, promover o disparar el tránsito:

1. De los trayectos a los flujos
2. De lo impermeable a lo permeable
3. De los mapas a las cartografías
4. De las dualidades a las interacciones múltiples
5. Del plano a la esfera o multidimensionalidad espacial
6. De lo simple a lo complejo
7. De lo individual a lo colectivo
8. De lo literal a lo metafórico

La creatividad es un valor en sí y, a la vez, constituye una herramienta para la *ampliación del self*⁶ o provocación de un *plus* de vida más allá de los determinismos culturales o biológicos que operan. Es en esta dimensión del ser donde se integran el hacer, el sentir y el pensar porque allí «ocurre» o se revela de modo tangible la *fisicalidad* o materialidad de una idea, nos enfrentamos con la idea encarnada o con la experiencia de aprender con el cuerpo. La creación es una suerte de ensanchamiento o engrosamiento de la realidad. Por eso, siendo que lo nuevo también estaba ya ahí, me sorprende, pero también me reconozco en eso que siendo parte mía, no sabía que era parte mía, lo nuevo creado es parte también de la piel de lo que era.

6. Lakoff, G. & Johnson, M. *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. 1999.

«Yo no me considero una artista, pero a través de este tipo de espacios descubro que no es necesario ser una experta para vivirlo».

Participante de talleres, El Salvador

Como lo afirma el artista y docente estadounidense Eric Booth⁷ en «*A view from the other side of the pond. Year of Creative Scotland 2012*», la educación creativa prepara mejor a los jóvenes «para lograr lo que desean, para convertirse en hábiles solucionadores de problemas, en educandos innovadores y curiosos a lo largo de sus vidas». La creatividad, entonces, es el grado más alto del aprendizaje humano, porque nos aleja de la acción meramente mecánica y reproductora. Es el conocimiento más profundo que podemos alcanzar sobre cualquier temática desde nuestro potencial. El poder de aprendizaje de una mente creativa se constituye sobre su capacidad de hacer conexiones poco comunes o remotas, construir categorías inusuales, encontrar nuevos puntos de inicio, ir más allá de la información que se le otorga, construir redes amplias, producir configuraciones novedosas; aprender a confiar en la intuición, no desalentarse ante los nuevos desafíos o cambios de escenario.

La obra de arte se convierte en resistencia y, como tal, es la construcción nítida de realidad. Es una realidad que disputa con la realidad socialmente aceptada de lo cotidiano. La danza del arte y el no arte produce transformaciones sociales porque integra nuestra percepción del presente con lo que construye permanentemente nuestra memoria y lo que proyecta siempre nuestra imaginación. Esta capacidad es la que las ALC quieren habilitar para que las personas puedan, en muchos ámbitos, editar o guionar sus vidas de modo de integrar el hacer-sentir-pensar-conocer. El hito está en asumir la tarea de construir escenarios –en la forma de entornos creativos– para el encuentro entre habitantes de distintos contextos, saberes y visiones.

7. Eric Booth es artista, docente, defensor y autor, fundador de ITAC. Fue nombrado una de las 50 personas más influyentes en las artes estadounidenses. En 2015 fue honrado con el premio más alto en educación artística en los EE. UU. (The Arts Education Leadership Award de Americans for the Arts). Asesora programas del sistema en Estados Unidos y en muchos países y asesora a organizaciones artísticas, ciudades, Estados y gobiernos nacionales sobre el aprendizaje de las artes. Además, es la primera persona en obtener un doctorado *honoris causa* por la enseñanza del arte y es ampliamente llamado «el padre de la profesión de artista docente». ITAC (itac-collaborative.com)

BINOMIO ARTE-EDUCACIÓN

Para hablar de educación y arte participativo es necesario partir de la base de que la enseñanza es un proceso de transmisión de saberes donde la calidad del vínculo entre docente y alumno es clave para el logro de los resultados, así como también lo son aquellos vínculos establecidos entre los formadores y otros actores de la comunidad que resultan fundamentales para el proyecto de vida de los jóvenes, empezando por sus propios pares en el aula.

El docente es un ser contextualizado, lejos de cierta neutralidad que se asume como básica en el buen desempeño. El docente pertenece a una sociedad estratificada en clases, sectores, tribus y culturas, y desde ese contexto y lectura de contexto es que aborda, valora y construye el vínculo con sus alumnos. Como resultado de esto, no hay neutralidad en el abordaje, sino implicancia de todos los actores sociales involucrados explícita o implícitamente en la relación uno a uno o con los alumnos en su conjunto. Las representaciones sociales⁸ operan como un telón de fondo que va otorgando significados a las relaciones particulares.

La relación pedagógica es una relación de diálogo donde se producirán (o no) varios encuentros: de ellos depende el aprendizaje efectivo. Se encuentran, por un lado, la acción del docente como mediador de los contenidos que se quieren transmitir; por el otro, la acción del alumno que busca apropiarse o desentenderse de aquello que se le ofrece. También se trata de un encuentro entre dos dimensiones de contenidos: la de los contenidos curriculares y la de las herramientas de la preparación del medio para que el aprendizaje tenga condiciones de desarrollo.

8. Según el libro *Pedagogía del cuidado. La construcción de la cultura del cuidado en la escuela actual* (2021), Ed. La Crujía, las representaciones sociales: «son un conjunto de abstracciones, generalizaciones, ideas que orientan las acciones de las personas; son significados que les otorgamos a los hechos sociales a través de nuestra experiencia directa, y también a partir de discursos que están disponibles socialmente. Tienen una doble función: establecer un orden que posibilita a los individuos a orientarse a sí mismos y a controlar el mundo social en el que viven; y facilitar la comunicación entre los miembros de una comunidad proveyéndoles de un código para nombrar y clasificar los diversos aspectos de su mundo y de su historia individual y grupal. Determinan en gran medida nuestras opiniones y valoraciones sobre las cosas y, por lo tanto, nuestra manera de actuar».

Siempre hay un medio participativo en juego. Cuando creemos que no lo hay, opera el guion básico y didascalía⁹ de puesta en escena conocidos: espacio lleno de muebles idénticos en toda escuela, alumnos sentados a distancia, mirándose la nuca, frente al pizarrón, turnos para hablar levantando la mano, silencio y quietud corporal, adulto que coordina el tiempo completo y asigna ritmos a la acción, etc. Los contenidos cognitivos y socioafectivos están permanentemente presentes y aparecen indiferenciados en este intercambio. Es decir, el contenido disciplinar, a cargo del docente y el contenido afectivo y emocional, a cargo de cada alumno, que se arreglará con sus propios recursos.

Es por este motivo que proponemos que las actividades de motivación de la creatividad y de generación de oportunidades para la mejora de la convivencia –dos cosas indispensables en cualquier buen aprendizaje– dejen de ser «jornadas» o «materias especiales» para pasar a instalarse de lleno en el currículo escolar. Cuando esto sucede, la nueva dinámica propicia un cambio cultural en la escuela, generando un laboratorio de transformación en los espacios educativos que puede, a su vez, multiplicarse en la sociedad toda por aquello que nos decía el pedagogo y filósofo americano filósofo y pedagogo John Dewey¹⁰: que la escuela no es la preparación para la vida, sino la vida misma.

Necesitamos adentrarnos en el acto pedagógico con amplitud y profundidad, para luego disponer-nos a generar condiciones que le sean propicias, en lugar de suponerlas per se a su favor. Es decir, nada sería más prudente y garantizador de éxito en los procesos de enseñanza-aprendizaje que considerar cada encuentro en el aula como una suerte de malentendido a resolver. ¿Quién está allí? ¿Qué desea? ¿Cómo resolvemos los acuerdos y desacuerdos de la intimidad educativa del aula? ¿Qué haremos? ¿Con qué fin? ¿A favor de qué? ¿En contra de qué? ¿Qué nos llevaremos? ¿Cómo será compartido con otros? Contestar estas preguntas al hacer una planificación es promover una clase con propósitos.

9. Refiérase a todas las indicaciones precisas que da el director al actor por fuera del guion escrito, referidas a tiempos, espacios, intenciones. Todos los signos no verbales y paraverbales, como gestos o sonidos que no se convierten en palabras pero son clave para la construcción de sentido.

10. John Dewey fue un pedagogo, filósofo y psicólogo americano (1859-1952) reconocido a principios del siglo XX como el «padre de la educación renovada» desde la valoración de la experiencia.

La actualidad nos demuestra a diario que necesitamos salir de la idea de educación como cambio de conducta para entrar en la idea de los aprendizajes como vía para el descubrimiento del don y para el fortalecimiento de capacidades y habilidades para la vida. Estamos saliendo de los pensamientos lineales para entrar en pensamientos de la complejidad; saliendo de la idea de individuo para entender las ideas de grupo y comunidad; abandonando una idea de educación reactiva al contexto social de la escuela, a una escuela situada en su territorio; saliendo del imperio excluyente de la racionalidad para entrar a una idea más continua de la articulación entre razón y emoción en el cuerpo.

Ser una escuela que promueve la creatividad es ser, básicamente, una escuela que ayuda a tramitar el presente desde espacios de respeto, conocimiento encarnado y reconocimiento de lo que nos pasa. Vivir el presente es hacernos cargo de nuestro siglo y de sus problemáticas. Pero, muy especialmente, hacernos cargo de lo que significan los desafíos que niños, niñas y jóvenes están encarando hoy con vistas a su futuro.

Poder atravesar con herramientas adecuadas la crisis socioambiental, la violencia intrafamiliar, las violencias institucionales y callejeras, las variadas formas de la incertidumbre bélica, política y económica, las tensiones que generan las nuevas formas de ciudadanía planetaria, es lo que entendemos como capacidades y habilidades esenciales para el futuro. El marco de orientación de los aprendizajes nos dice que esas capacidades tienen que ver con mejorar la comunicación, con aprender a aprender, con resolver problemas, con trabajar en equipo, con hacernos cargo del contexto y de la comunidad de la que somos parte.

Tenemos que poder enseñar desde el ejercicio de la ética como reflexión sobre la moral, porque las morales están en cuestionamiento y ya está a la vista que son muchas. Lo inesperado está presente en el día a día: ¿cómo estamos preparando a nuestros niños para lo inesperado? ¿Cómo nos preparamos nosotros mismos? Generar una comprensión lejos de los racismos, lejos de las xenofobias, es enseñar empatía y transmitir la ética del género humano. Se trata de poder activar tránsitos permanentes en la práctica educativa, entre lo que significa ser individuos, lo que significa ser sociedad y lo

que significa ser una especie. Lejos de las nociones de patria que centran a la escuela solo en tradiciones del pasado y el territorio político, tenemos que incorporar las nociones de sociedad planetaria y de ciudadanía global, sin olvidar –como se advirtió antes– la correcta ponderación de las condiciones específicas de vida que atañen a cada caso: la educación situada como aquella singularidad que hace única a esa escuela.

Ante este panorama, es importante promover la creatividad en la escuela. Para que aprender tenga que ver con cuerpo, emoción y generación colectiva de aprendizajes, debemos gestionar una generación colectiva de actividades y de proyectos que puedan articular y ser hospitalarios con esas capacidades diversas. Las lógicas de la meritocracia olvidan estas diversidades y los determinantes culturales y socioambientales que las instalan. Lo que este siglo nos desafía a entender es que ninguno de nosotros va a ser el gran maestro ni el gran artífice de nada. Es nuestra diversidad y aquello que está entre nosotros, como lo otro de nuestra singularidad –pero también lo que la descubre–, lo que porta la riqueza necesaria para la supervivencia de lo humano planetario y de la Tierra misma. Somos archipiélagos, es decir, islas unidas por aquello que nos separa.

Con todo esto, la tarea de la docencia se arma, esencialmente, de preguntas. ¿Cuál es la dimensión de participación social dentro de mi aula? ¿Quiénes van a ser partícipes del proceso de aprendizaje? ¿Solo los alumnos de 6to A? ¿O también los de 6to B? ¿O también niños y niñas más jóvenes? ¿Y adultos? ¿Ancianos? ¿Maestros del barrio? ¿Cómo puede ser mi gestualidad docente si ya no me inspira un celador, jefe o un capataz, sino un mago, un artista, un gestor de experiencias?

Podemos decir que el docente tiene que abordar dos desafíos para ser un buen educador, el primero es ser un buen animador sociocultural y preguntarse también quiénes organizan la vida alrededor de su mundo y buscarlos e invitarlos a que colaboren con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Si como maestros vamos a ayudar a los jóvenes a desarrollar un proyecto de vida, quienes ya lo están haciendo significativamente alrededor de la escuela tienen para aportar. ¿Cuánto del proyecto escolar institucional ambiciona coordinar algo de acción comunitaria? Seymour Saranson, importan-

te referente de la psicología comunitaria de Estados Unidos, habla de «la docencia como arte de representación» para dar a entender la profunda transformación que requiere el rol docente para motivar aprendizajes. Una forma de entender la docencia como un arte de representación es incorporar la gestualidad, energía y capacidad comunicativa del celebrante o líder comunitario y otra preguntarse quiénes son los artistas comunitarios más cercanos, quiénes los actores sociales próximos que están comprometidos con causas públicas, e invitarlos a jugar, y a colaborar creativamente en la planificación y ejecución de las clases.

En palabras de una gran revolucionaria de la educación en España, María Acaso:

Enseñar constituye un trabajo profundamente intelectual que tiene que ver con la transformación de la realidad y la dirección en la que esa realidad se transforma; tiene que ver con el punto de vista que elijamos como docentes. Esta decisión nos sitúa en la brecha de ser *docentes reproductores* o animarnos a ser docentes *creadores*. Entendiéndonos como creadores, quizá la competencia más importante que deba desarrollar un profesor para su trabajo del día a día sea su creatividad. La creatividad es una competencia necesaria para ejercer la pedagogía. Nuestra función consiste en crear una descarga eléctrica a medio camino entre el placer y el abismo, para que los estudiantes recuperen la pasión por determinados temas y los exploren¹¹.

Es por todo esto que cualquier modificación que podamos obrar en nuestra educación será clave para transformar nuestro contexto, recordando que la educación está inscripta en el marco de una cultura. Debemos poder afirmar sin miedo la intencionalidad inherente a la práctica educativa, reivindicando la concepción de la educación como proceso de formación humana integral, es decir, como una instancia que involucra a la persona en su totalidad, como unidad indisoluble *sentipensante*.

¿Cuánto actualizamos en nuestra tarea diaria ese propósito o intencionalidad? ¿Qué deseamos? ¿Nombramos aquello que queremos poner en marcha?

Todo docente es un gestor cultural, en la medida en que educa con su acción (y no solo con su discurso) en el contexto de una cultura. La pregunta por el deseo nos lleva a la conexión entre cultura

«Estos talleres permiten a los funcionarios enfrentarse con la necesidad de reconocer sus capacidades, esto es imprescindible para convencerse de su potencial como gestores y transformadores de la realidad».

Funcionario, Jujuy

11. Acaso, María. *reDUvolution, hacer la REVOLUCIÓN en la EDUCACIÓN*. 2014 (2° edición). España. Editorial Paidós.

y educación, que es el puente conceptual para entender las potencias y la dimensión política de la relación entre arte y educación.

¿Ese docente está simplemente reproduciendo acríticamente una cultura? ¿O está indagando en la diversidad de culturas que abarcan los perfiles de los estudiantes y sus familias? ¿Esa diversidad contiene las culturas del territorio lindero o se trata de estudiantes que provienen de otras comunidades barriales que nada tienen en común con el contexto territorial escolar?

Una educación sin cultura es un cuerpo sin alma y una cultura sin educación es un alma que no se encarna. Unir educación y cultura es integrar acción y propósitos.

Zygmunt Bauman¹², por su parte, se ha referido a los cambios culturales que se instalan durante el capitalismo tardío, señalando que las dinámicas en las que vivimos actualmente suponen un marcado encogimiento de nuestros márgenes para construir un sentido de bienestar para la vida. Bauman distingue la situación actual del sistema de aquella que planteaba el capitalismo en su origen, cuando instaló la idea de progreso y bienestar general como aspiración de todos los ciudadanos. El filósofo nos sugiere que la sociedad de consumo en la fase actual del capitalismo ya no produce *objetos para los hombres*, sino *hombres para el mercado de objetos*, lo que implica una idea de consumo exacerbado y un trabajo de férreo control de los deseos y opciones de ese consumo por parte de los medios de comunicación globales. ¿Cuál puede ser el destino de cada persona en tanto «sujeto de deseo» en un marco como este? ¿Cuáles son los márgenes reales de libertad para construir y fortalecer identidades y vínculos como hombres, mujeres e infancias de mercado?

Hablamos de los dilemas de la sociedad actual y hablamos de formas, mutaciones y apropiaciones de la infancia. Si el modelo de acumulación vigente se basa en la producción de un individuo que se comporta como una especie de consumidor perpetuo, cabe preguntarse si la escuela no sigue funcionando hoy, en rigor, como la fábrica de esos individuos que la sociedad requiere de acuerdo con el sistema económico imperante. Por el contrario, creemos que la escuela debería ser un lugar de resistencia y de

12. Zygmunt Bauman, sociólogo y filósofo polaco británico (1925-2017) que dio a conocer extensamente una crítica de la sociedad poscapitalista desde su idea de *modernidad líquida*.

transformación. Seguimos maravillados que uno de los aparatos de organización social y cultural más fuertes del Estado es el aparato escolar, encargado de la sistematización de saberes y de la socialización secundaria del individuo. ¿Puede la escuela resistirse al ejercicio de reproducción de una hegemonía cultural dominante en medio de un campo de disputas de múltiples intereses? La respuesta es sí y en eso radica su politicidad? ¿Cómo se posiciona la escuela en medio de estas tensiones ideológicas y culturales? ¿Cómo se convierte en un espacio de múltiples mediaciones para garantizar trayectorias educativas que apunten a oportunidades para proyectos de vida para todos? Si el sistema margina a más del 50% de la población en situación de pobreza, si la escuela secundaria solo se hace posible para el 50% de los jóvenes en edad de ciclo medio, mientras el 57,4%¹³ de la población se encuentra en situación de pobreza, ¿significa que la escuela no reproduce esta situación, sino que la transforma?

Las personas pueden desarrollar su potencial 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, gracias a su relativo aislamiento y dinamismo. Educar es incentivar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo con otros, el compromiso con la comunidad. Esto conlleva estimular la imaginación, sugerir mundos hipotéticos o ficticios, interrogar lo existente. A esto aplicamos nuestra metodología Entornos Creativos y las actividades se brindan con estos objetivos y por eso organizan cambios en los espacios, en las gestualidades, en el uso del lenguaje, en la forma de relacionarse, de colaborar y actuar transformaciones.

Esta visión creativa, dinámica, emancipadora desde el aliento del pensamiento crítico, parte de la idea del educador y filósofo brasileño Paulo Freire¹⁴ quien dice que somos «sujetos de derecho», pero

13. De acuerdo al documento «Argentina (2004-2023): Un régimen inflacionario crónico de empobrecimiento y mayor asistencia social», en el marco del informe de avance «Argentina siglo XXI: Deudas sociales crónicas y desigualdades crecientes. Perspectivas y desafíos», publicado el 16/02/24 por el Observatorio de la Deuda Social Argentina de la Universidad Católica Argentina. Recuperado en: FileNewTemplate (uca.edu.ar)

14. Paulo Freire (1921-1997) fue un pedagogo y filósofo brasileño, autor de varios libros y representante de la corriente pedagógica «pedagogía de la liberación», promoviendo así una pedagogía humanista y política. Es considerado uno de los teóricos más influyentes de la educación del siglo XX.

antes nos reconocemos como «sujetos de conocimiento» y mucho antes, y primordialmente, como «sujetos de deseo». Derecho, conocimiento y deseo son tres pilares fundamentales en el desarrollo de un joven o una joven que se prepara desde la escuela, en un entorno formativo, para poder tener un proyecto de vida.

«Cuando comenzaron las clases, las características de mi grupo de alumnos eran la violencia y las agresiones, pero a lo largo del año, esto fue cediendo gracias a las actividades y momentos compartidos».

Docente, Buenos Aires

Según Freire, la educación existe para promover la liberación de la persona humana, a la que se presume sumida en los determinismos de su tiempo y del sistema político-económico en el que nace y desarrolla su vida. La persona se convierte, a partir del proceso educativo, no simplemente en alguien preparado para «insertarse» en algo que lo excede y aliena, sino en un ser activo, creativo, partícipe y protagonista de acciones en su mundo. La valentía para la práctica del debate es, según él, una de las claves para lograr el autodescubrimiento y el posicionamiento; por lo tanto, la educación debe trabajar promoviendo activamente la discusión, la confrontación de posiciones, el análisis personal de los contenidos. El *Teatro del oprimido* del dramaturgo, escritor y director brasileño Augusto Boal¹⁵ –seguidor de las enseñanzas de Paulo Freire– lleva eso al terreno del arte, dándole la posibilidad a los espectadores de convertirse en creadores y alentando al lenguaje teatral como el medio para formularle preguntas a la sociedad y ensayar cambios para nuestra vida en ella. ¿Cuál es el conflicto? ¿Quién oprime? ¿Quién es oprimido? ¿Cómo puede transformarse esa ecuación de poder? ¿En qué contexto se reproduce esa opresión? poder identificar el contexto permite una toma de conciencia respecto de esa desigualdad de poder, de género, etc.

Se trata siempre de identificar tensiones alrededor de problemáticas sociales como la discriminación, la pobreza estructural, las violencias de género, institucionales, etc. Los roles de opresor y oprimido no son fijos, sino que en una misma problemática en una situación dada el oprimido puede trocarse en opresor.

15. Augusto Boal (1931-2009) fue un dramaturgo, escritor y director, pionero en el Teatro del Oprimido, una forma de teatro que invita a los espectadores a apropiarse de la obra con el fin de convertirse en creadores para generar conciencia y transformar su realidad.

En este punto, el instrumento necesario para el intercambio y enriquecimiento de los vínculos es el diálogo. El lenguaje otorga existencia a lo que nos rodea, estructura y ensancha nuestra realidad, da forma a nuestro pensamiento. Poder pronunciarse es, de alguna manera, una marca efectiva de ser, tener voz.

¿Cuáles son las condiciones materiales para generar diálogo en un aula donde los jóvenes se sientan literalmente en hileras mirándose a la nuca? ¿Qué propicia que la mayor parte de los contenidos se escriben en un pizarrón o en carpetas individuales? Pasar al frente a decir cosas en forma expositiva relativas a los contenidos disciplinares, ¿es una buena manera de construir escucha y debatir contenidos?

El diálogo y la participación son necesarios para la democracia y para la construcción de convivencia entre seres diversos. ¿Cómo se ensayan el diálogo y la participación en el aula? ¿Cómo se trabaja la valoración de la diversidad y de la afectividad para esa convivencia que se busca? La introducción dentro del aula de actividades que indaguen en el goce y la expresión de sentimientos –aun del malestar– de modo creativo sienta las bases para una infancia y una adolescencia en empatía y conexión con el mundo propio, con lo grupal y con el entorno. Esto es preparación y construcción de ciudadanía activa como acción transversal al currículo escolar.

En términos de Freire, la educación para la liberación está ligada a una praxis vital, a la operación en el mundo real, al reconocimiento de la persona como ser capaz de transformar el aquí y ahora; y sobre todo, de transformarse en primer lugar a sí mismo. Saliendo del lugar de mero receptor y observador, el sujeto se torna partícipe y desarrolla una conciencia histórica de sí.

Esa conciencia histórica, si no se ancla en un reconocimiento primero del propio mundo grupal y su cambio día a día y en el del entorno que abarca la comunidad educativa, ¿cómo puede efectivamente apropiarse de ese saber? ¿Cuál es la experiencia del nosotros que transporta compartir el saber? 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».

Más allá de su crisis, la escuela pública sigue siendo, en la percepción de los jóvenes y de los adultos con menores oportunidades, el lugar por excelencia para aspirar a un futuro mejor y para recibir el abrigo de lo público. Entornos Creativos se erige como una apuesta a trabajar desde la escuela pública y los actores de la comunidad educativa, un laboratorio de transformación personal y vincular que restituya derechos y sentidos a la vida en democracia. Querer transformar profundamente la escuela no implica desdeñar su rol clave, **la escuela podría constituirse en el principal centro cultural del territorio pasando de la idea de comunidad educativa a la de comunidad educadora**¹⁶.

Debemos dar 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 nuestra capacidad de darle forma, colectivamente, al mundo en el que vivimos.

El arte y la creatividad son recursos para el fortalecimiento de las subjetividades, estimulan la capacidad de expresar emociones y funcionan como medio para desarrollar la convivencia en una sociedad dialógica. Pero ¿cuántas veces escuchamos algo sobre estrategias para construir diálogo desde estas herramientas? La educación no formal está llena de ellas, por eso la firme creencia en la efectividad de estas premisas parte del trabajo de acercamiento entre la educación formal y la educación no formal. Los sistemas educativos deberían tomar el concepto de integralidad del campo no formal de la educación.

La especialista en educación Silvia Duschatzky¹⁷ habla de «la escuela como frontera», como borde de contacto del Estado con los aprendizajes extraescolares y las experiencias de lo no escolar; pero también, por ello mismo, como horizonte de posibilidad de acción:

16. Conclusión y recomendación realizada por Consulta regional en América Latina y el Caribe para un Marco de Acción sobre Educación Artística y Cultura de las reuniones preparatorias UNESCO Emiratos Árabes 2024.

17. Silvia Duschatzky es licenciada en Ciencias de la Educación y magíster en Sociología de la Cultura. Además, es investigadora en el área de Educación y coordinadora de la especialización en Gestión Educación de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).

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».

Algo frenó la puesta en escena de los ritos escolares, algo saltó afuera. Un virus anuncia lo que preferíamos cegar. «No nos importa». «No lo aceptamos». Un estribillo que no cesa: continuidad pedagógica, continuidad pedagógica. ¿Todo lo sólido se desvanece en el aire? «No lo aceptamos». Que nos queden los nombres, aunque se pierda la cosa. Oh, juremos con gloria morir... Continuidad pedagógica. Y, sin embargo, el intruso no sabe de retos, de prohibiciones. Las intrusiones no son nuevas. Intruso el covid, intrusos los lenguajes no escolares, intrusxs lxs pibxs que visten raro para los ojos normalizados. Intrusos los inauditos episodios que se suceden en la virtualidad escolar.

Intruso todo aquello que caotiza. Pocas cosas siguen en su lugar. Y el lenguaje vocifera nombres sin las cosas que nombran. Se nos perdió la infancia obediente y débil, se nos esfumó el tiempo prometeico. El aura del saber fue barrida por las luces de neón de los estímulos conectivos y el rey está desnudo¹⁸.

Y más allá de «resolver problemas», se trata de descubrir y aprovechar la participación de los jóvenes en la gestión del aula. La responsabilidad puede ser una variable relacionada con la creatividad, porque la tarea, cuando es participativa, motiva a tomar parte haciéndonos cargo de nuestra parte en el hacer. El binomio arte-educación a través de la herramienta del juego creativo permite conectar estas variables como concomitantes en la producción de mejores resultados. Creo algo, luego estoy allí, situado en un espacio que me demanda, al que yo le demando algo y que me desafía dinámicamente entre el protagonismo, la espera, la observación y la acción.

Las propuestas de juego y creación, tanto como la agenda de arte y cultura en la escuela y comunidad, pueden ser recursos integradores si entendemos la creatividad, la gestión y la animación sociocultural, el protagonismo juvenil y la acción heterogénea e intergeneracional como nuevos recursos para el aula, como inductores del diálogo entre la escuela y los ámbitos de la educación

¹⁸. *Pedagogía de la interrupción*. Silvia Duschatzky. Educación Paidós.

no formal. Entornos Creativos tiene la posibilidad de producir espacios de intercambio entre los diferentes «nodos educativos» de cada comunidad, donde se producen innumerables aprendizajes: centros de atención primaria de la salud, organizaciones culturales barriales, bibliotecas populares, centros deportivos, centros de jubilados, centros de tradición, etc., y permear así los gruesos muros de las viejas escuelas para activar un proceso urgente, para desbordar los límites de lo estatutario, y convocar a todas las fuerzas educadoras.

Lo individual y lo colectivo

Como hemos sostenido hasta aquí, en tanto parte integrante de la cultura, el arte se relaciona con la creatividad, la innovación y la emoción. Es una necesidad vital y básica que estimula permanentemente lo mejor de la imaginación humana. Por eso, es necesario pensar los alcances del arte como un obrar ligado a la construcción de identidad y de sentido social.

Como fuerza transformadora, produce nuevas posibilidades de convivencia: contribuye a asumirnos como creadores de lo humano, entonces se hace tangible, se densifica, ocupa un espacio y nos motiva, nos llama con atractores que desplazan, al menos por un momento, nuestro incesante consumo adictivo de objetos como medio para saciar nuestras necesidades emocionales.

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 la base teórica y práctica desde la cual podemos apostar a revertir las situaciones de pobreza, exclusión, violencia y discriminación en las que estamos hoy sumidos como comunidad planetaria.

Los hechos artísticos transforman las formas de ver e interpretar el mundo y esto es lo que posibilita que quienes son capaces de crear arte sean a su vez capaces de volverse creadores de nuevas realidades en sus espacios educativos y comunitarios. Introducir pequeños procesos creadores sistemáticamente en el devenir de un aula recrea las perspectivas de una educación motivadora.

Las experiencias protagonizadas por niños, presos, desocupados, pacientes, dirigentes de variado tipo, entre distintos tipos de actores, muestran que tras 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. Si involucrarse en el arte en ámbitos alejados de los circuitos formales de la cultura enciende vidas personales y colectivas, podemos decir que nuevos territorios para el arte son entonces nuevos lenguajes para una forma de participación política no partidaria que cambie la realidad.

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

El binomio arte-educación, entonces, supone poner en marcha un campo de interacción que no solo tiene los efectos sociales y políticos a los que nos hemos referido hasta aquí, sino que puede potenciar sinergias atravesando una visión más integral de la experiencia humana. No creemos en materias de «convivencia» o eventos especiales para construir lo humano en unas horas y otras dedicarlas a Lengua, Geografía y otras disciplinas, sino en nuestra capacidad de experimentar la creatividad humana a través de todo el guion curricular.

En línea con esto, la escuela, principal representante de la educación formal en la vida de las comunidades contemporáneas, no es ajena a la crisis que atraviesan los Estados nación desde hace entre tres y cuatro décadas, como referentes para la construcción de identidades y la resolución de las incertidumbres que plantea el futuro. En los tiempos que corren, los Estados ya no logran garantizar la integración al sistema que sus leyes y constituciones aún proclaman.

Crear sitios de expresión, creación y encuentro que favorezcan la exploración del propio ser y sirvan para reestablecer lazos con los demás, es trascendental para reconocer a todo otro como un par, integrarlo y respetarlo. No sabemos cuál será el destino de los Estados nación, pero sí podemos estar seguros de que las personas seguiremos habitando e interviniendo territorios, dotándolos de sentido, y eso nos impone buscar soluciones por todas las vías que sea posible.

«Las oportunidades, aportes y potencialidades que nos brindan las actividades lúdicas en nuestras clases enriquecen el vínculo entre alumnos-docentes, alumnos-alumnos y también, en ocasiones, alumnos-familias».

Docente, Corrientes

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

Proponernos estos objetivos implica dedicarnos a buscar nuevos recursos como el arte-educación para recuperar la centralidad del cuerpo y de las emociones en la generación de empatía humana para que la creatividad se ponga al servicio de la generación de colaboración para los contratos de convivencia política que necesitamos.

BINOMIO ARTE-SALUD

¿Desde qué lugar pueden contribuir las artes a la salud, al bienestar general y a los tratamientos por consumos problemáticos tan propios de nuestro tiempo en particular? Bajo la mirada de la ética del cuidado, desde el reconocimiento de la salud integral, tal como lo propone la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde el 2009: «El estado de completo bienestar físico, mental, espiritual y social, en armonía con el medioambiente, y que solo es posible alcanzarlo actuando sobre sus determinantes, con acciones inter y transdisciplinarias, intersectoriales y con activa participación de la comunidad»¹⁹.

Los consumos problemáticos son un padecimiento polideterminado por las características personales (individuales, psicológicas, genéticas), el entorno familiar y el contexto social y cultural. La gran mayoría de los tratamientos están basados en terapias cognitivo-conductuales, sosteniendo la necesidad inicial de la abstinencia, adquiriendo herramientas de cuidado y cambio de hábitos para luego adentrarse en las cuestiones subjetivas, historizando y analizando el contexto que trae cada persona para finalmente poder, a través de los avances de un proceso, reinsertarse en sus diferentes ámbitos.

19. Declaración de Lima sobre Arte, Salud y Desarrollo. 2009.

Consumo y abuso son padecimientos que tienen una alta carga judicial en relación a su dimensión de prohibición e ilegalidad de las sustancias y, con ello, también de marginalidad, asociada a conductas antisociales y de violencia.

Los tratamientos, habitualmente, están apoyados en el padecimiento, en el sufrimiento del paciente y su entorno más cercano, y van en búsqueda de aliviarlo y, en lo posible, erradicarlo.

Y aquí encontramos la posibilidad de sumar un aporte desde EC. Pensamos que, desde las diferentes disciplinas artísticas incluidas en las actividades lúdico-creativas que hemos desarrollado en Crear Vale la Pena, puede haber una contribución a los espacios terapéuticos. Esta contribución puede darse desde una nueva mirada que articule juego creativo y terapia grupal, llevada adelante por la colaboración de un artista lúdico y un terapeuta o transfiriendo a un terapeuta las herramientas lúdicas preparadas en una didáctica simple que no requiere experiencia en las artes de la misma manera que lo hicimos inicialmente con docentes de la educación formal.

La didáctica lúdico-creativa toma diversas disciplinas (música, movimiento, actuación, artes visuales, poesía, etc.) como una herramienta que les permite a las personas encontrarse en acción con su potencialidad –a través de un acto creativo– tanto en lo individual como en lo colectivo. El acto creativo propone la acción para que el tratamiento no sea solo desde lo discursivo. La práctica lúdico-creativa pone en marcha al paciente ya no solo desde su padecimiento y desde la enfermedad, sino desde la posibilidad de relacionarse consigo mismo y con otros para compartir una creación.

Nos reunimos varias organizaciones en la región para compartir estos hallazgos y testigo de esto es el convenio firmado en 2009 entre la Organización Panamericana de la Salud (OPS) y la Red Latinoamericana de Arte para la Transformación Social, cuya coordinación entonces estuvo bajo mi responsabilidad. Allí se trazó el campo común entre el arte y la salud:

- La salud es concebida como el estado de completo bienestar físico, mental, espiritual y social, en armonía con el medioambiente, y solo es posible alcanzarla actuando sobre sus determinantes, con acciones inter y transdisciplinarias, intersectoriales y con activa participación de la comunidad.

«En ese momento no tenía ganas de hacer nada. No tenía ganas de participar en nada. Pero lo hacía y me despejaba un poco. Era algo diferente».

*Usuario de comunidad terapéutica,
Buenos Aires*

- Múltiples tratados internacionales como la Declaración Universal de los Derechos Humanos –el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, la Convención Americana sobre Derechos Humanos, su protocolo adicional en materia de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (Protocolo de San Salvador) y la Convención sobre los Derechos del Niño– reconocen el disfrute del más alto nivel posible de la salud y la participación en la vida cultural y artística de la comunidad como derechos fundamentales de todas las personas.
- El arte y la cultura son aspectos constitutivos del ser humano y están íntimamente vinculados a la identidad individual y colectiva.
- El arte es un lenguaje privilegiado para la expresión y movilización de deseos y emociones, por lo tanto deviene en una poderosa herramienta promotora y reparadora de la salud, permitiendo a individuos y comunidades reelaborar situaciones críticas, dolorosas o problemáticas y promover mejores y más felices escenarios para sus vidas.
- Los principales problemas de salud pública –en especial los referidos a la salud mental y las distintas formas de violencia– requieren de un abordaje multisectorial, con perspectiva de género y etnicidad, y con un enfoque centrado en los determinantes.
- El arte contribuye socialmente a la expresión de deseos y emociones de manera sublimada y canalizada, por lo tanto, constituye una poderosa herramienta reparadora de la salud mental.
- Fueron largos debates entre destacadas organizaciones de países de Centroamérica y Sudamérica junto a expertos de la OPS, en los que acordamos que es la experiencia sensible en acción la que promueve escenarios más fluidos para que todo esto surja en el orden individual, pero especialmente en el colectivo.

El arte nos abre puertas a otras maneras de acceso a la interdependencia de la vida al ofrecernos lenguajes y perspectivas que nos ayudan a integrar el hacer, el sentir y el pensar. Es por eso que decimos que el arte y la creatividad contribuyen a la resiliencia individual y colectiva estimulando la experiencia sensible, la mirada crítica, la creación y mejorando la comunicación y las habilidades

cognitivas, motoras y sensoriales que contribuyen al mantenimiento y la recuperación del bienestar y la salud.

Luego de varios años –desde 2020– nos encontramos trabajando en arte y salud mental como parte del proyecto OLA STUDY²⁰, liderado por Stefan Priebe²¹. Él y otros profesionales de Reino Unido dan cuenta de que las prácticas artísticas impactan favorablemente en los tratamientos comunitarios en salud mental, favoreciendo la cohesión grupal, la exploración, la curiosidad, sosteniendo el cuidado personal y grupal, modelando las potencialidades y descubriendo sentidos personales y grupales en la acción colaborativa con otros.

La participación activa en las artes durante la terapia sugiere como contribución los siguientes factores específicos:

- *La estética.* La belleza y la expresión auténtica y la posibilidad de encuentro con lo verdadero.
- *El hedonismo* (placer y juego). El descubrimiento de procesos de disfrute y resiliencia que catalizan la terapia para el bienestar en lo cotidiano.
- *La construcción de sentido.* La comunicación no verbal, la simbolización y las metáforas, facilitando la expresión o puesta en acto de situaciones dolorosas, práctica que, de otro modo, sería más dificultoso.
- *La generatividad* (creatividad y creación). El fortalecimiento de la autoestima a través de la producción artística.
- *La activación de soportes transicionales en tiempos de cambios.* Permite probar de un modo imaginativo y seguro una manera distinta de relacionarnos con nosotros mismos y con los otros a través de escenarios alternativos «como si». Posibilita identificar dificultades y fortalezas.

20. Más información en: The Ola Study – Studying Mental Health in Young People.

21. Stefan Priebe es licenciado en Psicología y Medicina y se titula como neurólogo, psiquiatra y psicoterapeuta. Fue jefe del Departamento de Psiquiatría Social de la Universidad Libre de Berlín, antes de asumir en 1997 su actual cargo de profesor de Psiquiatría Social y Comunitaria en la Universidad Queen Mary de Londres. También es director del Centro Colaborador de la OMS para el Desarrollo de Servicios de Salud Mental y de un grupo de investigación en salud global del NIHR.

Crear Vale la Pena y el equipo de la Universidad de Buenos Aires (UBA) de la Cátedra de Salud Mental integramos el capítulo argentino del proyecto internacional *OLA Building Resilience: Reducing distress in young people*, una investigación que tiene por objetivo principal promover la resiliencia y el desarrollo de recursos para superar la depresión y la ansiedad en jóvenes de zonas urbanas de América Latina. Esta investigación es convocada y organizada por People's Palace Projects y Queen Mary University of London. Son parte de esta investigación, también, Fundación Batuta (Colombia) y Teatro La Plaza (Perú).

En este marco, la metodología de Crear Vale la Pena apunta a ayudar a observar cómo las prácticas artístico-comunitarias son determinantes de la salud, y más específicamente cómo reducen la ansiedad y la depresión en jóvenes de entre 15 y 24 años de edad.

Las prácticas artísticas traen al plano de lo real objetos concretos, como *producciones* (una grabación o una obra de arte plástica) o *experiencias* (movimientos o sonidos escuchados) a la matriz de interrelaciones dentro de un grupo. Cada persona aporta su propia identidad creativa y cultural única. Esto puede ser analizado como parte de la terapia con el potencial de vincular y expandirlo en lo personal y en la práctica artística como un recurso en la vida diaria. Además, estas prácticas pueden facilitar la experiencia y expresión de emociones y el descubrimiento de un significado personal en las actividades creativas, permitiendo experiencias y aprendizajes a través de la comunicación verbal y no verbal. En otras palabras, a través de la creatividad, la imaginación y el juego, se ayuda a los pacientes a explorar nuevas o diferentes emociones y experiencias cognitivas con el apoyo tanto del grupo como del terapeuta.

Las disciplinas artísticas articuladas con los dispositivos terapéuticos permiten la construcción de confianza en uno mismo y en los otros (creo determinada cosa en lugar de creer...) y la construcción de autoestima y empoderamiento personal (puedo crear con otros...) en la potencia del acto creativo y en la retroalimentación que se genera entre ellas.

Estos son los mensajes principales de los hallazgos de OLA hasta el momento:

- Los jóvenes piensan que los espacios comunitarios y las organizaciones que brindan actividades en la comunidad son importantes.
- Los episodios, tanto de ansiedad como de depresión, son muy comunes entre los jóvenes.
- Experiencias más estresantes –tanto durante la vida como en el último año–, el consumo de tabaco y anfetaminas y el uso extensivo de internet, conducen a más angustia. La experiencia de apoyo social está relacionada con menos angustia.
- Una gran mayoría de los jóvenes con angustia mental todavía están o vuelven a estar significativamente angustiados un año después.
- Hay actividades que los hacen sentir mejor, principalmente deportes, arte y pasar tiempo con los demás.

Entonces, recapitulando: ¿por qué consideramos tan valioso el entrecruzamiento entre el arte, el juego y la salud mental? Porque no se puede jugar a medias. Si se juega, se juega a fondo. Para jugar bien hay que apasionarse, para apasionarse hay que salir del mundo de lo determinado como lo único concreto. Salir del mundo de lo concreto pareciera que es introducirse en el mundo de la locura. Del mundo de la locura hay que poder entrar y salir. Sin introducirse en la locura no hay creatividad. Sin creatividad uno se burocratiza, se torna un ser literal, repite palabras, gestos y guiones de otros. De este modo, la didáctica lúdico-creativa, a través de diferentes disciplinas artísticas, puede ser un gran aporte a los espacios terapéuticos en salud mental comunitaria y en los tratamientos grupales, permitiendo la emergencia de una «sana locura» (desmarcarse de la realidad) que enriquezca el proceso terapéutico.

Las actividades lúdico-creativas, a través de las distintas disciplinas artísticas, abren una *vía regia* hacia la expresión de emociones no siempre conscientes, permitiendo descubrirlas, darles fluidez, transformarlas (sublimarlas) en algo valioso y/o que genere bienestar, encontrar potencialidades en el *hacer* a través de las distintas disciplinas y con las propias potencialidades y resignificar y redescubrir esas potencialidades en el encuentro y en la identificación con sus semejantes en los tratamientos comunitarios.

Mariano Sigman²², el prestigioso neurocientífico argentino, agrega que lo que le da maleabilidad a nuestra mente es la dopamina, y esta se eleva en el sistema nervioso central gracias a la motivación, el ejercicio físico, el baile, el escuchar música, el reírse, vivenciar experiencias placenteras, en definitiva, en dejar fluir las emociones. Y de esta manera se abre paso a la posibilidad de aprender, cambiar conductas y generar nuevos hábitos.

Lo que permiten las ALC es dar lugar a esas emociones que facilitan a las personas abordar temas complejos, de manera grupal, a partir de una sensibilidad que en su ausencia dejaría el abordaje solo a partir de ideas y sentimientos preconcebidos (por no decir prejuicios) que los dejarían fijados en su posición subjetiva. En definitiva, las ALC, aliadas de la creatividad y la imaginación, tienen la potencialidad de constituirse en una herramienta para la salud y el bienestar.

El gran valor de este modo de trabajar es la ampliación de la mirada, la capacidad de hallar belleza y la generación de recursos allí donde desde la medicina solo se ve la enfermedad, el padecimiento y la respuesta en un tratamiento posible.

BINOMIO ARTE-RESILIENCIA

Para Edith Grotberg²³, la resiliencia es la capacidad del ser humano para hacer frente a las adversidades de la vida, superarlas y ser transformado positivamente por ellas. La resiliencia se sitúa en una corriente de la psicología positiva y dinámica, y está ligada al desarrollo y al crecimiento humano. Es importante entender la resiliencia como un proceso de superación de la adversidad y que su forta-

22. Mariano Sigman es neurocientífico e investigador, referente mundial en neurociencia y en neurociencia aplicada a la comunicación humana. Ha realizado más de 150 publicaciones en revistas científicas y participó como divulgador científico en conferencias, programas de radio y televisión. Fue uno de los directores del Human Brain Project, un proyecto que intenta emular el complejo funcionamiento de nuestro cerebro.

23. Edith Grotberg es una psicóloga americana que trabaja la resiliencia a partir de un inventario personal de cuatro niveles (Yo tengo - Yo soy - Yo estoy - Yo puedo) que permite entender qué actitudes son necesarias para favorecer en las personas su capacidad para enfrentarse a las adversidades.

lecimiento depende no solo de las capacidades individuales, sino también de una responsabilidad social y política, ya que puede ser promovida desde los contextos sociales, con la participación de padres, investigadores, personas que trabajan en territorio implementando programas y servicios sociales, políticos y comunitarios. Dejar de entender la resiliencia como una característica individual nos permite pensar en su promoción como una labor colectiva. Y hacer explícito este concepto en nuestros espacios en los que se reconstruyen entramados para el fortalecimiento de subjetividades resulta clave para potenciar la acción.

Si los individuos tuvieran la posibilidad de expresar lo que sienten y piensan podrían mejorar su autoestima y el nivel de comprensión frente al medio que los rodea. De esta manera se ampliaría la capacidad de integración social, lo que se reflejaría en el desarrollo de proyectos de vida saludables.

Un enfoque de resiliencia entiende el desarrollo de las libertades humanas dentro de contextos específicos. Es decir, para comprender mejor el proceso de resiliencia, es necesario considerar el ambiente y la cultura en la que está inserta la persona, al igual que las características correspondientes a cada etapa de su desarrollo. Si se considera el entorno como fuente de recursos y posibilidades para un desarrollo sano, entonces la promoción de resiliencia pasa a ser una responsabilidad compartida entre profesionales de diferentes disciplinas y distintos niveles de influencia. Los procesos de organización cultural y política se encuentran profundamente ligados a la capacidad de simbolizar, imaginar, metaforizar y transitar tensiones que el arte promueve, y es desde este punto de vista que el arte cumple una función social creativa y organizadora de una complejidad de aportes.

Uno de los pilares más importantes que tenemos las personas para afrontar la adversidad es la posibilidad de asumir crítica y creativamente los fenómenos naturales y sociales adversos o también llamados «factores estresores», pues en la medida en que tomamos conciencia de ellos, favorecemos la aparición y el desarrollo de los llamados «factores protectores». Lo importante no es aquello que nos sucede, sino lo que hacemos con aquello que nos acontece. Veamos las cualidades de la resiliencia:

«Valoro que, a través de estos talleres, se pueden descubrir potencialidades de los estudiantes que no se pueden visualizar en una clase común».

Docente, Buenos Aires

- *Introspección:* se trata de preguntarse a sí mismo y darse una respuesta honesta. El sujeto debe indagar constantemente por su estado emocional y ser reflexivo frente a sus acciones; permitir, desde su interiorización, encontrar respuesta a una cantidad de momentos que antes no eran visibles a su conciencia para mejorar su nivel de tolerancia hacia su vivencia y, consecuentemente, la convivencia con otros.
- *Independencia:* una capacidad esencial en toda persona es saber fijar límites entre uno mismo y el medio generador de problemas, manteniendo distancia emocional y física sin caer en el aislamiento. La independencia genera desenvolvimiento y evita caer en estados de desregulación emocional; es un estado de libertad que los resilientes expresan fácilmente y que gracias a él se puede manifestar como un acto de resiliencia.
- *Capacidad de relacionarse:* es la habilidad para establecer lazos e intimar con otra gente, para equilibrar la propia necesidad de afecto con la actitud de brindarse a los otros. Poder compartir y saber hacerlo exige reglas y normas que todos los seres establecen al relacionarse.
- *Iniciativa:* es el gusto de exigirse y ponerse a prueba en tareas progresivamente más complejas. No siempre las personas expresan sus iniciativas. Es el arte una posibilidad y una herramienta que ayuda a visualizar esas debilidades de todo ser y las fortalece a través de actos creativos individuales y con otros.
- *Humor:* es uno de los factores más frecuentes en los resilientes y uno de los que se desarrollan con más fuerza en medio de las adversidades. En la mayoría de los casos, cuando son muchos los que se ríen de sus dificultades, es un acto político participativo de rebelión frente a los determinismos del contexto y sus exigencias normativas. Las situaciones difíciles, por antonomasia, se hacen menos duras, se aminora la dificultad, se hace un análisis de la situación en particular y se ponen puntos en común que ayudan a disminuir el riesgo. Es, en últimas, la posibilidad de encontrar la otra cara del dolor.

- *Creatividad*: es la capacidad de crear orden, belleza y propósito a partir del caos y el desorden. El arte es como el cincel, la herramienta facilitadora de los resilientes, porque todo el tiempo pule una idea que luego expresa. De no ser porque los seres somos creativos por naturaleza, no podría darse transformación o resiliencia. El arte, a priori, es un acto resiliente, surge de la complejidad de la percepción y la respuesta imaginativa materializada en acciones que establecen una nueva realidad en la forma de una inconformidad proactiva o propositiva.
- *Moralidad*: como citamos con anterioridad, expresado por Paulo Freire: «Somos sujetos de derecho porque antes somos sujetos de conocimiento, pero principalmente porque somos sujetos de deseo». La expresión artística conforma visiones de la cultura y por lo tanto formas de valoración. Esta capacidad de comprometerse con valores es un elemento que está presente desde la infancia. La ética es la capacidad humana de reflexionar sobre las distintas maneras de valorar. El arte es una herramienta de diálogo y mediación humana entre diferentes éticas, y por eso se hace clave para encontrar en la resiliencia comunitaria salidas a la opresión de los sistemas de violencia institucional y política que suelen producir condiciones de angustia y trauma estructurales.
- *Autoestima consistente*: es la base de los demás pilares y fruto del cuidado afectivo consecuente del niño o adolescente por parte de un adulto significativo. Uno de los aciertos planteados por los estudios sobre resiliencia es justamente aquel que expresa que los resilientes suelen tener amor por sí mismos de ese modo simple que es sentir amistad con uno mismo y no enemistad o escisión con la propia persona. Las personas que no están castigándose permanentemente a sí mismas ni necesitando permanente atención de los demás para huir de esa enemistad interior son capaces de reaccionar positivamente con muchas más energías vitales disponibles ante las dificultades.

La palabra ciudadanía en el sentido en la que la usamos en la escuela y la práctica política aparece alejada del afecto; habla de un «nosotros» abstracto y alejado del conjuro de la fiesta de emociones humanas que involucra ser algo juntos, y especialmente proponérselo. ¿Cómo es posible que se

«Me sirvió para abrir la cabeza, para explorar nuevos mundos, transitar nuevos caminos, atravesar puertas, emociones salidas a flor de boca, caminar juntos, ¡esculpir la vida!».

Docente, Jujuy

valoren tanto las palabras consenso y acuerdos y tan poco los verbos motivar, escuchar, reír, disfrutar, desaprender, conversar, priorizar, disenter, crear? Sin estos verbos en acción no llegaremos a ningún acuerdo. Ciudadanía es una palabra con mucha historia y tiene, en sus orígenes, vocablos escondidos que hace falta aflorar, porque de todos ellos se nutre: las palabras afinidad, dignidad, serenidad. *Civitas* y *cives*, que remiten a *ciudad*, también tienen, en su raíz indoeuropea, la palabra «inclinarse» o «echar raíces».

Ciudad y ciudadano nos hablan de hábitat, que es mucho más que el espacio físico en el que nos alojamos; es más bien el espacio humano y natural en el que nos vinculamos y reconocemos como personas en un territorio dotado de sentidos por una comunidad y el alma, es decir, la trama resiliente.

El cuerpo, las emociones, la mente y el alma son atributos de una misma sustancia que buscamos nombrar como lo humano. Fortalecer nuestra capacidad ciudadana podría salir de la abstracción que usamos al nombrarla para empezar a reconocerla con sentidos más materializables. Por ejemplo, decir ciudadanía es restablecer nuestra conexión con otros y abordar estas múltiples posibilidades de encuentro desde la valoración de la afectividad y de la diversidad, porque no hablamos de moral, sino de morales, porque reconocemos otredades, formas diferentes de expresar lo mismo o valoraciones diferentes y tensiones encontradas a través de mediaciones culturales en el mismo espacio sin violencia.

La perspectiva de derechos es solo una posibilidad de ejercicio de la ciudadanía; si solo es declarativa y no se convierte en un principio de acción, no será la definición del derecho a más vida, a una ampliación del bienestar para las personas reales. Podemos transformar nuestro espacio si estamos en conexión con otros, si habilitamos la escucha, si nos relajamos y permitimos que surja la sincronía en alguna forma de conversación, si nos concentramos y hacemos algo simple con intensidad y compromiso desde una lógica de creación colectiva que contenga las tensiones, las medie, las tramite, juegue con ellas y no las suprima.

La pregunta fundamental del circuito virtuoso de la ciudadanía es: ¿cómo hemos llegado a ser quiénes somos?, ¿cómo es posible vivir y pensar de otra manera?, ¿cuáles son las actividades que nos formulan estas preguntas en espacios cocreados?

Inventar el futuro es sumergirnos en un presente más creativo en afinidad con nuestras raíces tanto como con nuestros deseos y capacidades de proyectarnos con otros para repensar este mundo e imaginar, planear, crear otro posible.

EL PROYECTO «ENTORNOS CREATIVOS»

Entornos Creativos tiene como piedra angular el *leitmotiv* de dar lugar al descubrimiento de lo singular y a lo particular de las personas, construir un medio enriquecido para los aprendizajes desde principios como el disfrute, la motivación, la responsabilidad con el contexto, la empatía y la acción colaborativa. La búsqueda siempre se asienta sobre estos pilares: aprender a ser, a aprender a aprender, a relacionarnos, a colaborar y a actuar transformaciones.

En Entornos Creativos se intensifica el atravesamiento de fronteras, el quiebre de las dicotomías: razón y emoción, educación formal y no formal, escuela y comunidad, docentes y artistas, jóvenes y adultos, nacionales e internacionales, organizaciones sociales, gobierno y academia, acción de campo e investigación, Estado nacional y Estados locales, redes comunitarias locales, nacionales e internacionales, instituciones formales de la cultura y organizaciones sociales de base.

Necesitamos poner en agenda la acción creativa en todos los ámbitos. Queremos singularizar especialistas en «juego» que puedan recrear actividades y socializar espacios de creación de modo tal que las personas recuperen su potencial creativo simplemente desarrollándolo y fortaleciéndolo porque lo han puesto en acción. Se trata del acceso a la acción creativa o, lo que es igual, convertir a la creatividad en un bien público, porque busca rescatar a esta última del encierro que implica quedar atrapada exclusivamente en el ámbito de «expertos» de las *bellas artes* o las «industrias culturales».

La actitud lúdica

El programa Entornos Creativos tiene doce años de desarrollo y nació al convertir los históricos talleres artísticos para jóvenes –la forma de nuestra producción de espectáculos y acciones comunitarias entre 1997 y 2019 dentro de los centros culturales comunitarios de Crear Vale la Pena– en un objeto de conocimiento para entender las claves de esos procesos formativos transversales a los talleres, las producciones artísticas y la organización social en el propio espacio y en la comunidad. El objetivo fue ver cómo estas dimensiones articuladas de: educación artística, producción artística y organización social podían ampliarse a la acción a más espacios. A partir de allí diseñamos y pusimos en marcha un programa de arte y organización social a escala. Al observar de qué manera nuestras estrategias y metodologías ayudaban a cambiar la vida de miles de jóvenes, supimos que nuestra tarea siguiente debía ser convertir estas prácticas en un objeto de aprendizaje, sistematizarlas y convertirlas en proyectos formativos de una metodología y didáctica lúdica para finalmente multiplicarla, transfiriendo a diferentes formadores de jóvenes como docentes, artistas, trabajadores sociales y de la salud. Así nace un programa de formación de formadores en una didáctica lúdico-creativa que condensa las muchas estrategias desarrolladas durante los 15 años anteriores y que lograron impulsar cientos de proyectos de vida de jóvenes con muy pocas oportunidades de base para tenerlos.

Uno de los desafíos esenciales de la educación en nuestro siglo, y sin duda el que más tuvimos en cuenta a la hora de crear el programa Entornos Creativos, es volver a unir lo que desde muchos ámbitos hemos venido separando durante siglos en nuestra cultura occidental: mente y cuerpo, forma y contenido, razón y emoción, escuela y comunidad, jóvenes y adultos, naturaleza y cultura, ciencia y arte.

Reconocer los múltiples desafíos del presente –especialmente en comunidades vulnerables– fue nuestro punto de partida. Y nos dijimos que lo primero que debíamos promover eran las experiencias didácticas que alentaran el desarrollo de experiencias sensibles y que a la vez fomentaran el pensamiento crítico y el impulso colaborativo, fortaleciendo la creatividad innata.

Fue a partir de la detección del gran potencial de la didáctica lúdica en ámbitos educativos formales que avanzamos hacia la gestación de un programa con la capacidad de derribar fijaciones y diques que una larga historia cultural nos impuso y precisamos remover para devolverle a la acción humana su rol dinámico, vivo y transformador. Para cualquier situación pedagógica consideramos necesario activar nuestra actitud lúdica, que podría definirse como el estado de disponibilidad creativa evidenciado en nuestro cuerpo, nuestra voz y nuestros gestos, y que permite un diálogo verbal y corporal que abre la posibilidad al intercambio y a la construcción del conocimiento para un aprendizaje significativo.

Las actividades lúdicas, aplicadas al fortalecimiento de las capacidades de aprender y de convivir, parten de la idea de generar espacios accesibles al acto creativo sin el requerimiento del manejo de las técnicas de los diferentes lenguajes específicos del arte. Las actividades lúdico-creativas comparten el principio de complejidad e interdisciplinariedad y proponen el cruce de varios lenguajes del arte y de otras disciplinas. Se trata de abordajes holísticos e integradores de personas y problemáticas. En materia de innovación creadora, rescatamos disparadores cercanos a las consignas o ejercicios creativos del *collage*, los rituales, a las composiciones por azar, a la improvisación y a las conexiones multidimensionales, lejos del pánico de la exigencia de ser geniales y originales en la página en blanco. Porque, de hecho, la página en blanco no está en blanco, sino que, como señaló el filósofo francés Gilles Deleuze²⁴ a propósito de Francis Bacon: «Está llena de clichés, de historia pasada, de prejuicios, y estos resultan inmovilizantes». Suponemos, entonces, que problemas complejos precisan de respuestas complejas y colectivas. Cada actividad busca abrir un espacio de conexión entre temáticas, disciplinas, culturas o personas que tenían escasas experiencias de juego creativo e integración, y esto incluye también a los artistas... que a veces necesitan jugar un poco.

24. Gilles Deleuze (1925-1995) fue un filósofo y profesor de la Universidad de París. Sus teorías han influenciado la filosofía, el arte, la literatura, la ciencia y otros discursos.

Las actividades lúdico-creativas (ALC)

Las actividades lúdico-creativas son nuestra estrategia pedagógica. Ya veremos en el próximo capítulo cuáles son, cómo desarrollarlas y qué herramientas hacen falta. Con ellas creamos esquemas para un ambiente propicio para el aprendizaje a través del disfrute y la experiencia. El facilitador lúdico es quien tiene la responsabilidad de encauzar el juego como medio de transformación. Sus preguntas ayudan a tener –a través del juego– una guía dinámica para dar sentido de unicidad a lo que se está haciendo. Quién, qué, a quién, cuándo, cómo, con qué y para qué se debe aprender.

Pero ¿por qué arte y juego? ¿Qué tienen estas dos cosas que hacen de estas actividades un aporte de valor?

En cuanto al arte:

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

Y en cuanto al juego:

- Recupera una concepción holística del sujeto.
- Recupera al cuerpo en su integralidad: ética - emoción / expresión - acción.
- Ejercita modos de organización colectiva.
- Atiende al clima emocional de los sujetos, visibilizando la intrínseca relación entre emoción y cognición.
- Abre el espectro de lenguajes para la comunicación: lenguaje corporal, plástico, verbal, musical, entre otros.

En síntesis, las ALC nos permiten acceder al pensamiento abstracto a través de la metáfora:

Abren el espectro de lenguajes para la comunicación.

Visibilizan la relación entre emoción y cognición.

Recuperan al cuerpo en su integralidad.

Ejercitan modos de organización colectiva.

No se trata del juego como entretenimiento en el tiempo libre, sino como un espacio para la conquista y el ejercicio de la libertad. Es en esta posibilidad de ser vistos como creadores y creadoras, donde tanto las personas como los colectivos pueden asentar su independencia moral y desarrollar su propia mirada sobre el mundo y sobre ellos mismos. La creatividad es un valor en sí mismo tanto como una herramienta para, porque puede prescindir de los lenguajes convencionales, racionales y lógicos propios de cada actividad, y constituir nuevos lenguajes. Y también puede ponerse al servicio de hacerlos más inteligibles. De este modo, permite acercarse a todos los temas y contenidos, sin importar cuál sea su especificidad, sin necesidad de dominar su lenguaje, superando así las barreras que supone no poseer conocimientos, o ignorar las metodologías particulares y la lógica inherente a estos campos. La capacidad de desinstalar, de construir o revolucionar las formas que encapsulan la potencia de nuestras subjetividades e ideas radica en que los aprendizajes puedan estar fundados en la experiencia sensible. De allí que la mejor manera de nombrar la creatividad es terminar viviendo una experiencia con ella.

«Pienso en la importancia que tiene la creatividad dentro de la escuela: es tan importante como la alfabetización».

Docente, Corrientes

LA CREATIVIDAD ESTÁ EN DESCUBRIR LO QUE HAY ENTRE

Entornos Creativos propone e interviene en la enseñanza de artes y en la producción artística en espacios intermedios, presentándose como una danza *entre* juego y disciplinas, *entre* jóvenes y adultos, *entre* escuela y comunidad, pero, sobre todo, *entre* espacios viejos y nuevos para la educación y la cultura.

En la creación de propuestas nuevas vemos mucho de la dicotomía «la escuela que no cambia» versus los modelos que buscan «renovaciones totales». Hemos observado que la realidad se comporta de otra manera; las llamadas viejas escuelas están llenas de nuevas prácticas que necesitan ser respaldadas y las grandes renovaciones suelen ser epidérmicas en muchos casos e ignorantes de las experiencias de renovación ya existentes, y por lo tanto poco sustentables. Nos ha impactado ver el caso de escuelas que hacen carísimas inversiones en diseño de hermosísimos mobiliarios, pero las didácticas no están reformuladas y los profesores no han sido involucrados en estos cambios del espacio. Es decir, la arquitectura social no acompaña a la arquitectura edilicia y el cambio se fosiliza, los maestros no se encuentran entonces en un nuevo escenario de acción, sino en una nueva escenografía o decorado.

Nuestra práctica ha sido y es la de conectar desde el juego creativo dimensiones, personas y espacios que se encuentran aislados, identificar fronteras entre lo desconectado y ensanchar ese espacio desde la conexión, o sea, encontrar en ese entre aquello que no se encontraba un escenario de encuentro.

Primer entre: docentes + artistas + organizaciones comunitarias

Este fue nuestro principio motor: docentes, artistas, trabajadores y trabajadoras comunitarias se capacitan en la metodología y didáctica lúdica y trabajan en pares didácticos en la escuela y la comunidad. Hoy en día la transferencia se hace directamente a equipos docentes, orientadores escolares o trabajadores sociales, y son las personas formadas las que llaman a los restantes actores a sumarse a las prácticas de implementación.

Segundo entre: escuela + comunidad

Se suma calidad en la educación en un aula enriquecida por didácticas aplicadas a «aprender a ser con otros». Se mejora la motivación trabajando explícitamente el clima emocional en el aula. Se diseñan actividades donde jóvenes escolarizados y no escolarizados aprenden a convivir. Se realizan

actividades entre docentes y jóvenes de la escuela y actores claves de la comunidad. Se diseñan proyectos que requieren descubrir de qué se tratan el territorio y el contexto social y cultural de la escuela. Se trabaja sobre las problemáticas que los espacios necesitan trabajar desde la lúdica: prevención en salud mental, consumos problemáticos, violencia de género, etc.

Tercer entre: lenguajes artísticos + contenidos curriculares

El rol del arte, el juego y la creatividad desde distintos lenguajes corporales, visuales, tecnológicos y sonoros es ponernos al servicio de las disciplinas aplicándolos a su filosofía y espíritu. La propuesta es generar la condición ideal para esto a través de actividades lúdico-creativas como preparación del medio para el aprendizaje de las diversas disciplinas. El juego metafórico abre a los múltiples sentidos que permiten apropiarse tanto de los contenidos disciplinares como de las problemáticas que deben ser tratadas en la escuela relativas a la salud y el bienestar.

Cuarto entre: consorcio público-privado

Entornos Creativos es una propuesta que propone hacer un aporte a las políticas educativas y culturales, es por ello que invita a un diálogo entre instituciones formales y grupos espontáneos en los territorios. Esto se realiza convocando a una mesa de planificación, monitoreo y evaluación entre agentes públicos y comunitarios para habilitar la implementación y evaluación del programa desde un abordaje integral. De esta forma, se crean puentes entre docentes y artistas, trabajadores sociales, Gobiernos locales, representantes del sistema educativo, organizaciones sociales y de cooperación internacional y empresas comprometidas con el territorio. Todo esto ofrece mayores garantías a la continuidad y a la sustentabilidad del proyecto. El programa invita a sus socios a formular diagnósticos, intereses, a articularlos atravesando tensiones y a proyectar ese propósito de mutuo beneficio hacia adelante. La mejor mesa de diálogo es la que debe abordar una acción concreta que da servicio a la necesidad manifiesta de muchos.

(ANTI)CONCLUSIÓN: PARA ABRIR NUEVAS PREGUNTAS Y PASAR A LA ACCIÓN

«Se contagia el divertirse. Yo creo que cuando ves a una persona divirtiéndose te animás a hacer, no es un juego para uno solo, es un juego para todos».

*Usuario de comunidad terapéutica,
Buenos Aires*

El desafío de las sociedades del siglo XXI es el de la creatividad y el disfrute para la colaboración. Es decir, cómo motivar y preparar a los ciudadanos y ciudadanas en la adquisición de habilidades, competencias y conocimientos necesarios para desenvolverse en un mundo de cambios veloces y turbulentos, de realidades ambiguas y de contextos sociales y ambientales de gran incertidumbre y violencia. Encantar en el desencantamiento de un mundo donde la palabra progreso perdió su magia.

La Segunda Conferencia Mundial Sobre Educación Artística de la UNESCO²⁵, realizada en Seúl en 2010 planteó como uno de los tres ejes principales de sus recomendaciones: «Aplicar los principios y prácticas del arte-educación como una contribución a resolver los desafíos sociales y culturales que el mundo de hoy tiene por delante».

Este eje resume muy bien el propósito y el sentido de Entornos Creativos. Quizás se trate simplemente de prepararnos para ser más humanos. Que sea posible un mundo donde una preocupación personal pueda convertirse en una preocupación de otro, y luego en una preocupación comunitaria, compartida, a través de una red de empatía y colaboración. Eso sería una revolución cultural y educativa.

Volvemos a adherir a la indisoluble unidad de cultura y educación: cuando la educación se aparta de la cultura, pierde su alma. Cuando la cultura se aparta de la educación, pierde su cuerpo. Juntar cultura y educación es juntar cuerpo y alma. Y de vivir experiencias de esta integralidad se tratan las actividades lúdico-creativas.

Desde nuestro compromiso con la transformación cultural y la transformación educativa, lo que estamos promoviendo es una búsqueda para un sentido diferente de lo humano. Frente al fracaso socioambiental de nuestro tiempo, nos preguntamos: ¿cómo podemos recuperar el valor de lo humano y de la fraternidad planetaria? ¿Cómo podemos asegurar condiciones dignas de vida para todos? Será con el goce de la alegría del encuentro que ha sabido de tensiones, pero también de

²⁵. Más información en: Sesión de clausura de la Segunda Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: informe final - UNESCO Biblioteca Digital

mediaciones para que todos los ciudadanos puedan pensar en sentido planetario porque tienen las herramientas para ello.

Hoy en día, el conocimiento de la limitación de nuestros organismos internacionales para garantizar condiciones de gobernanza planetaria es *vox populi*. Tenemos crisis brutales y retrocesos en la capacidad de convivir. La conciencia de estar en un sistema limitado con los descuidos y malestares que generan las nuevas propuestas produce reacciones violentas, pues el lugar de todos en la sociedad permanece en riesgo. Vivimos planetariamente en una situación de pánico y desconfianza. Tenemos que salir –con estrategias y prácticas– de este círculo vicioso para recuperar la capacidad de convivir desde otras conexiones y otros lenguajes que no sean solo las de las redes sociales.

Las actividades de juego tan reveladoras del mundo interno de las personas ayudan a encontrar ese «particular entorno» que nos ayuda a vivir. Esa singularidad plagada de matices sensibles deja ver otra cara de la diversidad. No la diversidad de las sombras de la desconfianza, sino la del arcoíris de colores que nos atrae. Por eso es que cada intercambio creativo supone un modo de acción micropolítica: se manifiesta la diversidad en un espacio de encuentros donde las tensiones solo hacen crecer la curiosidad y la riqueza de lo creado, porque podemos relacionarnos y colaborar desde otras matrices.

Solo se trata de salir de la segmentación que nos lleva al descompromiso con el contexto, salir del individualismo y la competencia, del consumo compulsivo, que son un canon que da forma a la mayor parte de nuestras experiencias de alienación, disyunción, descompromiso, desmotivación, angustia y ansiedad.

Si pudiéramos postular un docente y una escuela dispuestos a generar un micromundo político para reaprender y retrabajar los vínculos sociales desde las representaciones predeterminadas socialmente hacia las reencontradas en la «particularidad escuela-entorno creativo», lograríamos que nuestros alumnos permanecieran con mucha más convicción en las escuelas, porque ese espacio se volvería vital para el proceso de socialización y mediación de tensiones tan necesario en sus vidas

cotidianas. Más allá de que la escuela ayude a los jóvenes en la inserción laboral futura, los docentes estarán trabajando ayudándolos en la inserción social, en la trama áulica, en la trama comunitaria.

No sabemos de qué podrán trabajar nuestros estudiantes en 7 o 15 años, pero sí sabemos que ellos necesitan saber quiénes son hoy, fortalecer sus dones, transitar con menos frustración sus vulnerabilidades, mejorar sus lazos sociales, desarrollar el paso a paso de proyectos, entender de qué se trata el mundo al que están ingresando, hacerse responsables paulatinamente del contexto, evaluar situaciones complejas y tomar decisiones colectivamente.

La escuela podría así competir con éxito –desde esta aula entendida como entorno creativo, como un mundo micropolítico de identidades, afectos y experiencias– con aquella maquinaria inalterable de producción y administración de asimetrías y violencias que representan el mercado, los medios de comunicación y la partidocracia. Esta nueva administración de significados desde una escuela que vuelva a ser vital en la tarea de construcción de la ciudadanía lograría una acción expandida en la búsqueda de una integración social que nos urge pero no sabemos dónde buscarla ni en qué espacios, ni con qué herramientas.

¿Cómo pensamos la familia en esta tarea? ¿Suponemos su resistencia o la integramos al plan? Definitivamente, necesitamos pensar cómo involucrar a las familias y actores sociales del barrio en la nueva estrategia de integración y convivencia, porque no es liviana la tarea de aislarse del caos y de la dispersión de un mundo que reproduce culturas de violencia y discriminación. Necesitamos convocar a todas las fuerzas para salir a ese mundo a promover integración, paz, resiliencia, equidad y convivencia.

En su libro *Modernidad líquida*, Zygmunt Bauman sostiene que las cuestiones públicas se han dejado de debatir en la mesa y en las reuniones familiares donde se conversa la vida, porque el centro de la escena de lo público ha sido ocupado por el debate público de cuestiones privadas (las conversaciones generalizadas en los medios versan sobre vidas privadas, y cada vez más la interacción en redes sociales se vuelca hacia esto). Si la escena de la conversación familiar o de la situación de con-

vivencia íntima y familiar está perdida o trastocada en un espacio gobernado por variadas versiones de *Gran Hermano* en TV o por el *ring-side* promovido por las redes sociales, donde no hay límite ni mediación para las agresiones, la degradación parece una condena inexorable. Pero, a pesar de que diariamente pasara eso, existiría también un opuesto: el aula donde la convivencia sí se promueve y se vive, y donde se experimenta el bienestar y el fortalecimiento individual y colectivo que ello genera. Este es el camino para apagar pantallas, ¡hacer atractivo el vivo! Un famoso slogan comercial de los años 80 decía: «Cuando se apaga la luz, se enciende Gimonte»²⁶. Es decir, la venta del gel o crema íntima masculina parecía eficaz, pero era requisito que se apagara la luz.

Para encontrarnos íntimos –como en el teatro o en las relaciones sexo-afectivas– necesitamos apagar la luz para levantar el interruptor del cuerpo y las emociones. Los programas de integración social como Entornos Creativos y otros que sistematizan actividades donde se pueden reconstruir colectivamente pasajes de progreso social son transformadores porque generan una agenda permanente entre escuela y comunidad, que trata del establecimiento de las condiciones de posibilidad de integración. Estos proyectos son ejemplos de cómo podemos materializar la idea de John Dewey, aquella de que la escuela efectiva no es aquella que *prepara para* la vida, sino la que permite desarrollar en la institución misma esa vida que anhelamos. Cualquier futuro diferente requiere de un presente creativo que paulatinamente lo instale.

Es importante que entendamos que lo central de una buena educación es que la forma de vida en la escuela y en los espacios conexos de la comunidad se convierta en una nueva forma testigo de lo humano, de su lenguaje, de un modo renovado de entender la interioridad, la relación con los otros, con la naturaleza y con la espiritualidad.

Amorosidad en el encuentro escolar, patios de la espacialidad, vacío y suspenso, silencio meditativo para reencontrarnos también, antes de volver a estar con los demás, exploraciones para descu-

26. Canal Archivodicihiara (25 de febrero de 2021). Publicidad Gel Gimonte año 1989. <https://www.youtube.com/watch?v=p-3rradslGw>

brir el placer de conocer, risas de los absurdos y malos entendidos de nuestros juicios o prejuicios, cuerpos indóciles del juego y bienestar. Y antes que nada: magia y empatía para que pase lo que pase, poder saber que siempre todo va a estar bien... porque contamos con los que están con nosotros en el aula o el taller hoy y mañana para encarnar juntos el deseo de transformación de todo aquello que necesitamos cambiar afuera y adentro nuestro.

La alianza de la educación formal y no formal es una estrategia poderosa. El arte y la creatividad permiten cohabitar y cocrear el espacio para el aprendizaje, o quizás pudiendo ver que una experiencia escolar siempre sea comunitaria. Desde estas estrategias apoyadas en la creatividad ojalá nos centremos más en desarrollar capacidades humanas a través de contenidos disciplinares, y no al revés, como hacemos ahora. Desde estos nuevos recursos se busca tomar partido por el centrarse en el desarrollo de los dones de nuestros alumnos como objetivo recurrente y primordial, y por supuesto, también de los nuestros para asegurarnos estar vivos allí.

Por otro lado, pensando en los aportes a la sociedad mayor, la creatividad en la construcción de aprendizaje hace posible la valoración concreta de la libertad, de las reglas de convivencia y del pensamiento crítico que sientan las bases para la consolidación de una democracia participativa desde una escuela que forme para la integración y en el respeto por los distintos actores de lo social. A este respecto, el investigador y docente argentino Jason Beech²⁷ señala que «[existe]... una gran desorientación en cuanto a cómo tratar el tema de las identidades colectivas y la cohesión social en las escuelas». Es contra esa desorientación que debemos reaccionar.

Insistimos con la batalla perdida de John Dewey. No es mediante el simple estudio teórico y declarativo en las fechas patrias del contrato social que lograremos formar ciudadanos para una convivencia local y planetaria superadora de las contradicciones actuales. Más bien, se trata de propiciar una experiencia escolar amorosa, espiritual, integrada y democrática. Así lograremos seres que encarnen

27. Jason Beech es doctor en Educación, docente e investigador de Sociología de la Educación, Educación Comparada y Teoría de la Educación de la Universidad de San Andrés. Además, es investigador del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

un paso concreto y efectivo en el camino hacia esa ciudadanía que nosotros preferimos pensar como «CUIDAdanía». Las políticas de cuidado deben constituirse en pedagogías vinculares con protocolos explícitos. Las ALC son herramientas efectivas para ello.

Sabemos que no hay un único camino posible ante la complejidad del presente. Los desafíos de la educación, la salud, la pobreza, la guerra, la ecología, todos los problemas que aquejan a la sociedad en su conjunto, requieren de nuestro compromiso, no solo con la búsqueda de respuestas, sino, y sobre todo, con la apertura a nuevas preguntas.

Reunidos alrededor de la danza, la música, la literatura, el juego creativo, el teatro o las artes visuales, nos sentiremos parte de un mundo de soledades que se acompañan. El arte de sobrevivir se ha convertido en una labor de resistencia, en hacer arte para sensibilizarnos y rehumanizarnos, arte para reconciliarnos. El arte nos transforma y nos expande, nos invita a reencantar el mundo tenso, violentado, desinteresado, disperso en el que estamos.

En un mundo de incertidumbres, fracturas y tensiones sociales cada vez más complejas, donde millones de niños y jóvenes viven al límite y no tienen tiempo para esperar que lleguen políticas públicas que nunca se definen o promesas electorales que se diluyen cuando termina la elección, la exclusión no puede ser entendida como una falla ocasional, sino como una realidad estructural. En un mundo cultural de educar para aislar y dividir, es prioridad reconocer «las otredades» para darles colores, sonidos, texturas, tramas, gestos que las empoderen e incorporen rápidamente a los procesos colectivos de transformación que desde ellas se hacen posibles. Y esto sucede si hay disponibles didácticas concretas, eficaces, transformadoras y, sobre todo, viables, de fácil implementación. Porque la era de la complejidad requiere anclajes simples.

Este siglo XXI, todavía traumatizado por la pérdida de la vinculación con lo sagrado que nos legó la modernidad desde el siglo XVIII en adelante, vive una teología de las materialidades y la escasez. Divinidades inalcanzables del consumismo nos hacen exiliados y sufrientes corriendo una zanahoria que no atraparemos. A medida que ese desatino se convierte en racionalidad

«Las actividades lúdicas permitieron abrir puertas y poner en palabras aquello que se callaba, dolía o aparecía irrumpiendo lo cotidiano. Se constituyeron en puentes que dieron lugar a lo colectivo, al abrazo ante la escucha, a la mirada de caricia ante el dolor».

*Funcionaria de educación,
Buenos Aires*

adormecedora, la civilización del cinismo, el aburrimiento y la dispersión se propaga y su poder se expande en rituales fulgurantes del marketing, los medios de comunicación, el arte y el deporte. La magia íntima de un mundo relacional cálido se vuelve imposible, desubicada, siempre inoportuna, fuera de lugar.

Por eso, implementar ALC es disruptivo y requiere voluntad, coraje y liderazgo. Encontrarnos se hace tarea costosa, reducida a la imagen de un alto en el camino del estrés (como si se tratara apenas de vacaciones o entretenimiento). Contra esto actuamos en el cambio del entorno inmediato.

La colaboración humana, rasgo fundamental del espíritu gregario de nuestra especie, retrocedió como valor ante el avance y hegemonía de un capitalismo de acumulación extrema que promueve el individualismo ciego y la explotación indiscriminada de la tierra; pero recientemente, a raíz de la pandemia que atravesamos, el miedo colectivo puso en evidencia la potencia social que pueden lograr la empatía humana y la conciencia crítica. Ya no es «pienso, luego existo», sino «colaboro, luego soy; creamos, luego existo».

Se trata de repensar quiénes somos. Son las preguntas de todos los tiempos, las fundamentales, de dónde venimos y hacia dónde vamos. Pero las debemos afrontar con la esperanza que nos da el estar activos en la lucha, en la búsqueda. La instrumentalización marketinera de la esperanza a menudo filtra las voces que más necesitamos escuchar, que son las débiles, las vulnerables. Las de las realidades a enfrentar y los valles a atravesar. Estas voces (y las esperanzas distintas que portan, esperanzas no capturadas por lo mercantil) son el augurio de un camino a pie que nos da gusto, además de trabajo y cansancio.

Es desde «abajo» que proponemos una sociedad del afecto en la que ya no existan héroes ni víctimas, sino agentes colectivos entramados que abonen nuestra innata capacidad de transformación a través de la amorosa creatividad.

Se trata de promover y acompañar cuerpos creativos, cuerpos vivos, poetizados, que mueven, agitan y ven más allá de sí mismos. En el ejercicio permanente de la creación artística, en hacer lo

que sentimos, pensar lo que hacemos y sentir aquello que pensamos, puede sobrevenir alguna vez la magia ética de que pensar en alguien equivalga a salvarlo de dolor. Quizás esto pueda ser lo nuevo humano.

Algo debe crearse para hacer sustentable el mundo, pero esa creación no arrancará nunca si no se entiende que no se trata solamente del objeto a crear, sino de crear al sujeto creador, de crear una comunidad que tenga la capacidad de impulsar y protagonizar esta transformación.



Capítulo 2

Las actividades lúdico-creativas

Bienvenido, bienvenida a la sección más central del libro. En este capítulo, nos complace presentar y compartir las actividades lúdico-creativas (ALC), que constituyen el núcleo vital de nuestra metodología y enfoque didáctico lúdico. Estas actividades, que son el resultado de la experiencia y puesta en práctica de muchos años, son acciones que te alentamos a implementar en cada uno de los entornos donde lideras la coordinación de la participación con otros/as. Reconocemos la importancia de no solo ofrecer estas herramientas, sino también de fomentar el entusiasmo activo al transmitir las, con el propósito de que puedan ser replicadas y adaptadas en diversos contextos. Así, no solo enriquecemos nuestras propias experiencias, sino que también contribuimos a la creación de una red comunitaria basada en la colaboración.

A continuación, podrás acceder a leer los instructivos de las ALC que, como recetas de cocina, nos presentan la información que necesitamos tener en cuenta a la hora de poner en juego las actividades.

CATEGORÍAS DE LAS ALC

Según sus objetivos y estructura, se organizaron las actividades en:

- A. Umbrales:** actividades de inicio que funcionan para romper hielo y diagnosticar el clima grupal. Se trata, básicamente, de juegos de improvisación.
- B. Actividades corporales:** actividades que se caracterizan por invitar al movimiento corporal y se intercalan en diferentes momentos de la planificación.
- C. Actividades centrales:** actividades de tipo compositivas disparadoras de reflexiones colectivas sobre una temática particular. Pueden ser individuales, en parejas, grupales o contener todas estas modalidades combinadas.
- D. Creaciones colectivas:** se trata de producciones artísticas colaborativas, resultado de aportes colectivos e individuales en las instancias anteriores. Es un producto final que resulta de la edición de los anteriores o de recortes de ellos. De esta categoría solo presentaremos un instructivo referido a cómo hacer poemas colectivos con los umbrales. Las creaciones colectivas quedarán a cargo de la capacidad de los facilitadores de editar estos poemas con otras escrituras colectivas como productos de algunas ALC, productos de las actividades centrales y actividades corporales y sonoras.
- E. Cierre o evaluaciones creativas:** actividades que encaminan procesos metacognitivos. Actividades posteriores a los juegos y de finalización, que ponen nuevamente la capacidad creativa al servicio de capturar aprendizajes y rescatar los testimonios más impactantes de cada actividad.

Estas categorías van a ayudar inicialmente a los facilitadores a estructurar planificaciones con un sentido de comienzo, desarrollo y final, pero en la medida que empieces a manejar las ALC con cierta soltura, encontrarás que pueden romperse en favor de otros ordenamientos y fusiones.

Objetivos

Los objetivos de cada taller consisten en la información previa a la planificación de la ALC que nos ayudará a elegir la actividad que más se adecúe a lo que se desea generar.

Ambientación

Las ALC aumentan su atractivo e impacto si están presentadas en una suerte de «puesta en escena». Esto implica responder a las preguntas: ¿Cómo armaré el espacio? ¿Qué sonidos o músicas utilizaré? ¿Cómo será la luz? ¿Cuáles serán los materiales y objetos que darán cuerpo a las ALC? Algunas ALC constan de un espacio muy particular y notablemente escenográfico, como los murales con siluetas hechas en papel, stickers e hilos que ocuparán todas las paredes. Se recomienda mirar con atención los objetos y mobiliario del espacio donde se hará la actividad para transformarlos. Por ejemplo, apilar sillas y cruzar sogas de colores desde las que se armará una suerte de tendedero de ropa, pero para ventilar palabras al sol –para la ALC «Colgadero de palabras». También puede tratarse solo de algunos objetos o materiales que llamen a la curiosidad, como palos de colores. Pero es bien posible que pueda no tratarse de sumar materiales, sino de quitarlos para dar lugar al espacio vacío que permite el juego de los cuerpos y sus simbolizaciones. El cuerpo da forma al espacio y el espacio da lugar al cuerpo que da forma.

Materiales

Se trata de la lista de recursos materiales que requiere cada actividad. Papeles escenográficos, papel de diario, marcadores, pinturas, fotocopias con recortes de textos, imágenes recortadas para un collage, vestuarios, etc. Creemos que la materialidad es una parte importante, pues genera la sensación de preparación y cuidado clave en el factor sorpresa y motivación. Los materiales colaboran en que cada ALC porte la promesa de que algo diferente va a acontecer.

Consignas para el desarrollo de la ALC

Son los pasos para desarrollar cada actividad. Plantean el camino pensado para poner en juego los objetivos estipulados, es el marco que organiza la acción y la dispara limitándola o encauzándola.

Guion sugerido

Se trata del argumento con el cual invitamos a jugar las ALC, es decir, es el texto de inspiración con el que convocamos a los participantes a intervenir de acuerdo a las consignas. Si bien es un guion sugerido, y con la experiencia se puede modificar para reflejar rasgos distintivos del grupo participante, alentamos a que inicialmente se incorpore como figura en el instructivo.

Actividad posjuego

Algunas ALC están orientadas a la evaluación creativa o reflexión sobre la práctica. Sigue tratándose de formas de jugar para crear, pero son consignas a desarrollar una vez finalizada la actividad, tanto para disparar el debate grupal como los remanentes de la experiencia de producción colectiva a partir de las vivencias y los testimonios recolectados.

Te recomendamos leer los instructivos y apoyarte en ellos a la hora de poner en juego las actividades, pues son el resultado de un proceso largo de sistematización y revisión de lo que funcionó mejor.

Las ACL han sido puestas en práctica por diferentes profesionales (docentes de diferentes niveles y disciplinas, trabajadores sociales, artistas, psicólogos, promotores de la salud, funcionarios públicos territoriales, jóvenes y adultos), por eso nos animamos a proponerte que la primera vez respetes las consignas para asegurarte un resultado que te dé seguridad. A partir de allí, el camino es mixturarlas con tu propio bagaje y experiencia creativa.



ABRIR UNA PUERTA

«Las puertas se abrirán para aquellos que sean lo suficientemente valientes como para llamar».

Tony Gaskins.

Es una actividad que promueve la reflexión respecto a qué cosas consideramos que –en nuestra vida, en nuestra familia, en nuestro trabajo, en nuestro barrio, en nuestro mundo– están cerradas. A su vez, habilita la expresión y externalización de deseos de aquello a lo que queremos dar acceso, des-trabar, abrir.

Objetivos:

- Habilitar una mirada crítica sobre nosotros mismos y/o el contexto que nos rodea.
- Descubrir colectivamente un campo común de las dificultades y las potencias contenidas en nuestra cultura (o aplicados a un tema específico).
- Acceder a un diagnóstico de la temperatura emocional y/o el matiz idiosincrático de los/las participantes.

Materiales:

- «Llaves» (dibujadas, una por participante) compuestas por:
 - Tarjetita de cartulina de color de 4 x 10 cm plegada en dos (tipo librito y en posición horizontal), con orificio en el extremo cercano al lomo.
 - Hilo para unir la «llave» –debe atravesar el orificio en el extremo cercano al lomo–, con excedente de 10 cm para luego poder atarlas a la lana o cintas colgadas.

- Biromes.
- Cintas de tela o lanas (para colocar a modo de cortina de tiras o entramar).
- Cartel²⁸: identificador del umbral y preguntas inspiradoras.
- Mesa.

Ambientación:

- Cintas o lanas colgadas que caen verticalmente o armando un entramado, donde se puedan colgar o atar las «llaves».
- Carteles con preguntas inspiradoras-orientadoras, pegados en la pared de fondo o a los costados.

Desarrollo:

La persona que facilita la actividad invita a los/as participantes a entablar una conversación reflexiva acerca de que existen puertas cerradas. A modo de inspiración, miran juntos/as las preguntas dispuestas en la pared: ¿Qué necesita ser abierto para que seamos más felices? ¿Qué está definitivamente cerrado y querría abrir con una llave? ¿Qué está tristemente cerrado? ¿Qué está insultantemente cerrado? ¿Qué está violentamente cerrado? ¿Qué está naturalmente cerrado? ¿Qué está simpáticamente cerrado?

Los/las participantes toman una llave y escriben una frase corta que debe empezar con «Quiero abrir la puerta de...» en el interior del papel que oficia como llavero, para que la frase no se vea a simple vista, ya que son expresiones íntimas y anónimas.

Luego, se cuelga la llave con su frase, atándola en algún tramo de las cintas o lanas.

28. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles e imprimibles de todas las ALC a través del aula virtual. Sin embargo, el cartel e imprimible de esta actividad se encuentra disponible de manera gratuita en el campus de Crear Vale la Pena: Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

Guion sugerido:

¿Vieron que en el mundo hay muchas «puertas» que están cerradas? Por ejemplo, las plazas tienen rejas con puertas que están muchas veces cerradas, la puerta para expresar nuestras emociones suele estar cerrada bajo llave ¿Están de acuerdo conmigo? Hay puertas que están definitivamente cerradas, violentamente cerradas, injustamente cerradas, etc., aquí queremos darnos la oportunidad de abrir algunas de esas puertas para que lo que está encerrado salga, lo que no tiene lugar lo consiga, lo que necesitamos para vivir mejor encuentre su voz.

Piensen qué puerta querrían abrir en su cuerpo, sus relaciones íntimas, su familia o trabajo, grupo de amigos, su barrio, su ciudad, su país o el mundo. Y así como no hay una llave que abra todas las puertas, es necesario escribir nuestro llavero con todos sus detalles y características para que verdaderamente nos sirva para abrir algo. (Es clave que el facilitador pida que se aclare para qué querría abrir esa puerta). Por ejemplo si queremos abrir la puerta del amor, ¿será el amor de amigos, de pareja o de nuestra familia? ¿Para qué queremos abrir la puerta del amor, para no sentirme solo o para sentirme realmente amado? Luego están invitados a anotar esas frases en el llavero (señalar una parte del papel para dibujar la llave y otra para escribir el llavero que dé a entender el tipo de llave de que se trata) y colgarlas para que no se pierda.

Se invita a los participantes a leer los contenidos de las llaves ya colgadas.

¡Bienvenidos y bienvenidas a la oportunidad de abrir una puerta!

Actividad posjuego: poema «Abrir puertas»

Como cierre de esta actividad, la persona que facilita selecciona una cantidad significativa de llaves para armar un poema de 10 a 12 líneas. El armado de este poema requiere tomar ciertas licencias poéticas para agregar sonoridad y profundidad: pueden condensarse llaves con ideas similares, las frases más impactantes o repetidas y alternarlas según sean de un matiz más personal o global, más orientado al territorio o a la familia. Se puede ir de lo personal a lo colectivo o viceversa. Es importante lograr una cadencia similar a una letanía o un mantra, algo que se repite y, en este acto, cobra fuerza.

La estructura del poema puede ser la siguiente:

Nosotros y nosotras, (*participantes, docentes, estudiantes, vecinos, etc*) de (*nombrar actividad, territorio, institución, etc*) queremos abrir puertas

Abrir una puerta para -----

(*se toma un ejemplo de cosas que los participantes anotaron*)

Abrir la puerta de -----

(*se toma un ejemplo de cosas que los participantes anotaron*)

Abrir una puerta para -----

(*se toma un ejemplo de cosas que los participantes anotaron*)

Queremos abrir la puerta de -----

(*se toma un ejemplo de cosas que los participantes anotaron*)

Ejemplo

Los y las participantes del webinario «La educación de adultos como transformadora de comunidades» queremos abrir puertas:

Abrir las puertas a la solidaridad en nuestra realidad.

Abrir la puerta de la inteligencia emocional para construir una sociedad más empática y alegre.

Abrir la puerta al diálogo que construye puentes entre quienes enseñan y quienes aprenden.

Abrir la puerta de los derechos para que la educación sea pública, de calidad y para todos.

Queremos abrir la puerta para que la educación de adultos llegue a toda la comunidad y llene aulas brindando oportunidades.

Nota: fragmento de poema realizado durante el webinario «La educación de adultos como transformadora de comunidades: problemas, desafíos y oportunidades en las fronteras».

Observación: se pueden combinar frases de «Abrir una puerta» con otras frases de ALC umbrales como «Clasificados», «Digo sí, digo no», «Vivir sin miedo», etc. (ver siguientes páginas). Para ello, simplemente se intercalan las frases respetando siempre el mismo orden.

Ejemplo

Abrir la puerta para dejar ir esta ansiedad que
me aleja de mi pareja y arruina momentos
hermosos.

Siento miedo a no ser la madre que mi hija
necesita, miedo a no aprender a amarme.

Busco seguridad para sanar, para fortalecerme.

Digo no a la imposición de tener una pareja.

Digo sí a animarme a pensar y decir que
quiero ser madre sin pensar en lo que pierdo.

Abrir la puerta de la seguridad para animarme
a preguntarme eso a lo que le tengo miedo.

Siento miedo a la ignorancia cuando mi hija
pregunta cosas que no sé responder, quizás
por miedo a romper su ilusión o por cómo
pueda tomar lo que le toca vivir.

Liquido el temor a exponerme tal cual soy.

Digo no a abandonar nuestros sueños.

Digo sí a que todos podemos hacer de este
mundo, un mundo mejor.

Nota: fragmento del poema colectivo elaborado a partir de la participación en el 5to Congreso de la Red Asistencial de las Adicciones de Córdoba (Argentina). 31-08-2023.



CAMBIAR LA MIRADA PARA CAMBIAR LA CONVERSACIÓN²⁹

Es una actividad orientada a generar reflexión y mirada crítica, desde la producción de imágenes, para que sean estas las que lleven a desarrollar nuestra creatividad para poder mirar con otros ojos y permitir nuevas maneras de intervenir en el mundo. En este caso, aplicado a la Educación Sexual Integral, el foco está puesto en el reconocimiento y respeto por la diversidad sexual buscando generar un espacio de empatía y de confrontación con los propios prejuicios y los prejuicios de los/las demás³⁰.

Objetivos:

- Expresar, reflexionar y valorar las emociones y los sentimientos presentes en las relaciones humanas, en relación con los roles de género y la sexualidad en general, reconociendo, respetando y haciendo respetar los derechos humanos.
- Estimular la apropiación del enfoque de los derechos humanos como orientación para la convivencia social y la integración a la vida institucional y comunitaria.
- Propiciar los aprendizajes basados en el respeto por la diversidad y el rechazo por todas las formas de discriminación.

29. Actividad realizada con orientación de los contenidos de Educación Sexual Integral, Programa Nacional de Educación Sexual Integral (ESI), creado por la Ley N° 26.150 del año 2006, en el ámbito del Ministerio de Educación de Argentina.

30. Nota: este juego puede aplicarse a cualquier otra temática o jugarse como espacio libre sin orientarlo a nada más que el juego de modificar a los personajes con los stickers.

Materiales:

- Cartel con el título de la dinámica (100 cm x 40 cm aprox.)³¹.
- Impresiones A4 color de cada obra de arte (una imagen por participante).
- Stickers: corresponden a accesorios de vestir, símbolos de la cultura, partes del cuerpo; etc. (cinco o seis stickers por participante).
- Viñeta de cómics.
- Marcadores o biromes.
- Mesa para disponer los stickers que se utilizaran para intervenir las figuras.

Desarrollo:

El/la facilitador/a presenta las dos obras de los artistas argentinos. La figura femenina es de Antonio Berni y la figura masculina de Ricardo Garabito. Luego invita a cada participante a intervenirlas libremente, con una serie de stickers. Pueden utilizarse pinturas de retratos cualesquiera según la temática que quiera trabajar el facilitador.

Finalizada la intervención con los stickers, las imágenes se pegan en la pared, a modo de una galería de arte que expone el cambio de mirada de las obras con los retratos originales.

El/la facilitador/a estimula una puesta en común de lo realizado, reflexionando acerca de los roles de lo femenino y masculino en el caso que les mostramos: ¿Cuál será el lugar de este hombre que lleva un signo de la paz en su ojo derecho? ¿Cuál será el rol de esta mujer en la sociedad que lleva el signo del socialismo francés en su oreja izquierda? ¿Cómo han cambiado sus roles en la sociedad desde esta nueva imagen?

31. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles, imprimibles y stickers de todas las ALC a través del aula virtual, así que, si querés participar y recibir más información, ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

Guion sugerido:

Cambiar la mirada es la posibilidad de mirar de nuevo aquello que pensamos y escuchar de nuevo aquello que pensamos y que los otros piensan. Estas dos imágenes fueron realizadas por artistas que imprimieron en ellas su forma de ver los roles masculino y femenino y las circunstancias socioeconómicas implicadas en la construcción de su identidad. Los invito a cambiar la presentación de estos personajes desde la mera intuición, seleccionando stickers para intervenir uno de los retratos que elijan. Con los stickers que tienen a su disposición podrán transformar estos retratos a gusto. ¿Qué piensa, qué siente, qué desea, qué le preocupa, qué puede y qué no puede la persona del retrato?... ¡Transfórmenla! Les pido una sola cosa: dejen que sus manos hagan, sigan a sus manos, no piensen demasiado. Al finalizar nuestra obra de arte intervenida vamos a colgarlas en la pared para construir una galería de arte colectiva.

Actividad posjuego 1: los derechos de la Ley de Educación Sexual Integral

A cada grupo se le entrega un derecho extraído de la ley 26.150³² y se invita a que lo compartan entre ellos/as. Luego, se propone relacionar el cambio de mirada del personaje con el derecho que se les entregó: ¿Qué pensaba esta persona en relación a este derecho antes del cambio de mirada? ¿Qué piensa a raíz del tipo de intervención realizada? Se les indica que escriban la conversación de ese personaje con el impulso «Antes pensaba...» y «Ahora pienso...». Para ello, se entrega la impresión de una viñeta de cómic y un marcador, se invita al participante a completar la frase de las imágenes a las que le cambió de la mirada. ¿Qué significa que la mujer lleva una lengua de los Rolling Stones en la frente? ¿Qué relación tiene eso con su cambio de mirada en relación al tema? El derecho y el testimonio en la viñeta del cómic se pegan en la imagen y se vuelven a ubicar en la galería de arte.

32. Más información del marco normativo y los lineamientos de la Educación Sexual Integral en: ESI- Marco normativo | Argentina.gob.ar

Actividad posjuego 2: identidad de género y orientación sexual

El/la facilitador/a entrega, a cada grupo, la definición de qué es identidad de género³³ y una de sus categorías para que lo compartan entre ellos/as. A continuación, se entrega la definición de qué es orientación sexual y sus tres categorías para que elijan una de ellas para el personaje. Se estimula permanentemente que las definiciones que se vaya tomando sean desde sus atributos.

Luego, se entrega una ficha de datos del personaje para completar. Posteriormente, se entrega a cada grupo una viñeta de cómic en la cual el escribirán «Antes pensaba...» y «Ahora pienso...», en relación a su identidad de género y orientación sexual. La viñeta se pega en la imagen junto con la ficha del personaje y se vuelve a ubicar en la galería de arte. A continuación, el/la facilitador/a invita a que un representante del grupo ponga en común la historia de vida de su personaje y su ficha de datos.

Nota: Se ha elegido este tema solo para entender la forma en que desde las imágenes se pueden formular maneras de hablar más creativas, es decir, cómo la construcción de metáforas amplía los significados de la temática.

33. La identidad de género incluye la manera como la persona se identifica como hombre o mujer, o como una combinación de ambos, y la orientación sexual de la persona. Es el marco de referencia interno que se forma con el correr de los años, que permite a un individuo formular un concepto de sí mismo sobre la base de su sexo, género y orientación sexual y desenvolverse socialmente conforme a la percepción que tiene de sus capacidades sexuales. Se pueden identificar como tipos de identidad de género a:

- Cisgénero: se aplica a aquellas personas cuya identidad de género concuerda con su sexo biológico, tal es el caso de una persona que nació siendo varón y se identifica a sí mismo dentro del género masculino; una nacida como mujer que se identifica en el género femenino. Esto no tiene por qué relacionarse con la orientación sexual, las personas cisgénero pueden ser lesbianas, homosexuales, bisexuales y heterosexuales.
- Transgénero: hace referencia a aquella persona que vive en el género opuesto al sexo biológico asignado al nacer, pero sin modificar necesariamente su cuerpo. Es un tránsito en el género sin modificar la función biológica de su cuerpo (sin operaciones quirúrgicas ni tratamientos hormonales). Por ejemplo: una persona asignada al nacer como hombre pero que se siente mujer, es una mujer transgénero.
- Transexual: aquella persona cuyo sexo de asignación no coincide con el de identificación. Es una transición en el sexo. La persona transexual modifica su apariencia y la función corporal a través de medios quirúrgicos u hormonales para aproximarse lo más posible al sexo con el que se identifica. Por ejemplo: una persona asignada al nacer con el sexo biológico femenino pero que se siente hombre y modificó su sexo quirúrgica u hormonalmente es un hombre transexual.

CLASIFICADOS DE LA TRANSFORMACIÓN

Es una actividad de apertura que invita a indagar en la transformación social o cualquier otra temática, invitando a jugar con las tradicionales acciones del mundo de las transacciones en un mercado (comprar - vender - permutar - liquidar, etc.). Retoma la idea de las viejas publicaciones de «clasificados» de los diarios, a través de las cuales se construyen metáforas sobre el tema elegido y trabajando la idea de transformación abre una mirada crítica sobre sus múltiples dimensiones. Después de la familia los mercados son los espacios donde las personas se encuentran... ¿qué sucedería si se hicieran transacciones para cambiar el mundo?

Objetivos:

- Reconocer y expresar fortalezas y debilidades personales que impacten en la convivencia.
- Poner de manifiesto el «inventario» de los recursos que tenemos y los que necesitamos de un modo metafórico.
- Habilitar el derecho a soñar colectivamente, a imaginar mundos posibles.

Materiales:

- Cartel identificador de stand³⁴.
- Impresiones en papel (blanco y negro) con título impreso: *compro, vendo, permuto, remato, ofrezco, regalo, arreglo, cambio, liquido, busco*.
- Marcadores de colores.
- Cinta de papel.

³⁴. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles e imprimibles de todas las ALC a través del aula virtual, así que, si querés participar y recibir más información ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

- Hojas de diario (para armar cartelera de 1,60 x 1 m).
- Mesa para apoyar los materiales.

Ambientación:

Sobre una pared se arma un espacio delimitado con papel de diarios que simula una cartelera, por encima se coloca el cartel. A un costado, se coloca una mesa con el resto de los materiales (impresiones con los verbos relativos al mercado, marcadores y cinta de papel).

Desarrollo:

El/la facilitador/a comienza preguntando a los participantes si recuerdan qué es el servicio de clasificados de los diarios. En caso de que no recuerden, se cuenta que se trata de una sección de los diarios en los que se ofrece o solicita un servicio o producto. Se indica a los/as participantes que este es un clasificados de la transformación (como su título lo marca), y la invitación es a pensar qué tienen para intercambiar y, en consecuencia, elegir las impresiones con las consignas que deseen completar; pueden utilizar más de una. El/la facilitador/a puede ejemplificar para dar el puntapié inicial y motivar propuestas metafóricas. Ej.: «Permuto el corazón cansado por manos dispuestas».

Es muy importante que el/la facilitador/a participe, se exponga, juegue para contagiar las ganas de sumarse y para mostrar a partir de sus ejemplos que estos clasificados no se centran en el intercambio de objetos materiales, como los de los diarios, sino a la transformación social. Asimismo, es importante aclarar que no es necesario agregar nombres, son frases anónimas.

Por último, una vez comprendida la dinámica, el facilitador puede añadir una segunda consigna centrando el juego a la temática a abordar más adelante o al espacio de pertenencia, por ejemplo ¿qué hay que vender para prevenir el suicidio adolescente? ¿Qué puedo ofrecer yo para la campaña de prevención del suicidio adolescente?, o ¿qué es necesario permutar en esta comunidad educativa? ¿Qué busco en esta comunidad educativa?

Guion sugerido:

¿Saben que son los clasificados? ¿Recuerdan los principales verbos que se usan en la compra venta de productos y servicios en el mercado? En la sección clasificados verán que en relación a productos y servicios se compra, vende, permuta, arregla, liquida, regala o cambia y cada acción implica una actitud e intención diferente. Pues bien, frente a ustedes hemos dispuesto el «Clasificados de la transformación del mundo». Aquí pueden comprar, vender, ofrecer todo aquello que quieran para cambiar un poquito su vida, la vida de la gente que tienen cerca, su familia, su barrio, su país, ¡el mundo! Al ser un clasificado de la transformación del mundo, aquí no vamos a ofrecer o vender cosas materiales, sino aquello que creemos puede aportar a hacer del mundo un mejor lugar. Presten atención que no es lo mismo vender que regalar, ni liquidar. Si digo «Liquido mi soberbia» revelo la urgencia que tengo para sacarla de mi vida. Yo, por ejemplo, quiero ofrecer una oreja abierta a escuchar necesidades (mientras lo dice, toma un volante de la pila de «ofrezco», lo llena y lo cuelga). Y ustedes, ¿qué quieren alquilar, vender, ofrecer...? Miren que esta es una oportunidad en un millón. Aquí podemos tomar y dar todo lo necesario para vivir mejor.

Pero ojo que, al igual que en los clasificados del diario, en el que no puedo vender empanadas sin contar mínimamente de qué gustos son y el contacto telefónico para hacer pedidos, en este clasificado, para que la comunicación sea efectiva, necesito añadir información a mi frase; por ejemplo, si busco amistad, ¿qué tipo de amistad? ¿una amistad para la diversión o para acompañarme en los momentos de soledad?

Así que, una vez que tengas identificado tu clasificado, escribí tu frase en la copia que mejor lo acompañe (señalar copias) y pegala en el gran clasificado colectivo que estamos armando entre todos.

Actividad posjuego: el poema de «Clasificados»

Como cierre de esta actividad, el/la facilitador/a toma una cantidad significativa de clasificados (de 12 a 15) y realiza un poema con ellos. Es importante que haya ritmo y que para ello se alternen los diferentes verbos. Es decir, no poner agrupados los vendo, los compro, etc., sino según la estructura.

La estructura del poema puede ser:

Regalo ----- (ejemplo)
Compro ----- (ejemplo)
Vendo ----- (ejemplo)
Liquido ----- (ejemplo)
Permuto ----- (ejemplo)
Ofrezco / ofrecemos ----- (ejemplo)

Ejemplo

Busco un sistema educativo capaz de innovar
y adaptarse al cambio.

Cambio experiencias por prácticas que
mejoren el entorno social.

Liquido la desigualdad y la segregación a
estudiantes.

Regalo amor en cada acción realizada para
educar con empatía y corazón.

Busco dejar una huella en mis estudiantes.

Cambio ansiedad por una escucha sincera
que abraza.

Liquido maestros que no detengan el
bullying.

Ofrezco mi compromiso como docente para
mejorar la educación de nuestro país.

Nota: poema colectivo elaborado a partir de la participación de docentes en el congreso «Educar es transformar» realizado en Sonora (México).

Observación: se pueden combinar frases de clasificados con otras frases de ALC umbrales como «Abrir una puerta», «Digo sí, digo no», «Vivir sin miedo», etc. (ver siguientes páginas). Para ello, simplemente se intercalan las frases respetando siempre el mismo orden.

Por ejemplo:

Busco..... (ejemplo)

Digo sí..... (ejemplo)

Cambio..... (ejemplo)

Digo no..... (ejemplo)

Ejemplo

Busco personas con ganas de seguir
aprendiendo para lograr cambios en la
educación.

Compro momentos creativos en nuestras
aulas.

Digo no a la exigencia personal y a tratar de
hacer todo bien siempre.

Digo sí a expresar mis sentimientos para no
lastimarme por dentro.

Busco poder mirar hacia el pasado para mejorar
el futuro.

Compro paciencia para construir una sociedad
mejor.

Digo no al olvido.

Digo sí a sostener la esperanza, a dejar de hacer
por los otros, a decir lo que me lastima

Nota: fragmento de poema colectivo elaborado a partir de la participación en taller en el marco de la Diplomatura en Transformación Creativa para la Educación Inicial y Primaria, Universidad de San Isidro (Argentina).



DIGO SÍ, DIGO NO

Es una dinámica de apertura o umbral, en el cual los/as participantes están invitados/as a manifestar sus preferencias en relación a sus ideas de bien o mal; valoraciones de conductas en relación a aquello a lo que le dicen SÍ y aquello a que le dicen NO, especialmente cuando decir sí o no sería mal visto.

Objetivos:

- Facilitar la expresión de opiniones y valoraciones, diferentes principios de bien, valorar la diversidad y el respeto a las diferentes maneras de valorar la realidad que tienen las personas.
- Alentar a las/los participantes a tener conciencia sobre el derecho a la libertad de expresión, a mejorar el conocimiento sobre las diferentes morales en un grupo.
- Introducir la actividad ética de reflexión sobre la moral como actividad comunitaria.

Materiales:

- Impresiones Digo SÍ e impresiones Digo NO³⁵.
- Cartel para designar el espacio donde se colocarán las frases de los participantes.
- Biromes o marcadores.
- Cinta de papel para pegar las frases completas.
- Mesa para apoyar los materiales.

35. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles e imprimibles de todas las ALC a través del aula virtual. Sin embargo, el cartel e imprimible de esta actividad se encuentra disponible de manera gratuita en el campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

Desarrollo:

Quien facilita invita a las/los participantes a reflexionar sobre la dificultad que a veces se tiene para expresar las opiniones sobre temas conflictivos o que involucran valoraciones diferentes; sobre temas sensibles y que puedan generar temor (por burla, vergüenza, censura) a ser expresados en determinados ámbitos. Y les pide que imaginen aquellas situaciones en las que les resulta difícil decir que no a ciertas cosas o que sí a ciertas otras y los/as invita a que escriban una frase breve de aquella cosa que quiere ser afirmada o negada. La frase se escribe en el papel #DigoSí #DigoNO según corresponda y se pega con cinta de papel en el afiche con la frase del umbral. Se sugiere usar más de un papel si van a escribir diferentes SÍ o diferentes NO. Es importante aclarar que las frases que escriban son anónimas, por lo que no es necesario firmarlas con sus nombres. Además de evitar las manifestaciones sin mucha definición de contexto como «Digo no a la violencia», en su lugar se debe invitar a pensar y expresar de qué se trata esa violencia a la que se dice no.

Guion sugerido:

En este momento tienen una gran oportunidad, los/las invito a que piensen cosas a las que adhieren fuertemente y les dicen que Sí, y cosas a las que fuertemente no adhieren y les dicen que NO. Nosotros creemos que hay respuestas naturalizadas, y se trata de ayudar a que las voces no queden silenciadas.

Este juego ayuda a poder expresar ideas y valores a los que adherimos más allá de lo políticamente correcto. Por ejemplo, si yo digo: «Sí a trabajar intensamente tres días por semanas y el resto ocio creativo», es probable que sienta que otros piensen que soy un/a vago/a, y entonces no me anime a decirlo. Como no es políticamente correcto, solo digo lo que creo que se espera que diga. Por eso, para participar de este espacio ¡es necesario que se saquen de encima la corrección política!

También parecería que decir que sí está mejor visto que decir que no. ¿Están de acuerdo? Sin embargo, decir «Digo no a hacer (o a festejar) comentarios machistas» es válido; «Digo no a comer sin parar y ser visto como tarro de dulce de leche», también lo es.

Por aquí pensamos que si tuviéramos permiso para decir lo que de verdad pensamos y sentimos sería más fácil la convivencia... De ahí que los invito a ejercitar la comunicación verdadera, completando todos los papelitos que quieran con aquello a lo que de verdad dicen que sí y no.

Una vez que tengan sus frases escritas en la copia que corresponde (señalar copias Digo sí, Digo no), las vamos a colocar en la pared junto con las otras.

Como siempre, el facilitador anima a los participantes dando su ejemplo.

Tips para el/la facilitador/a:

Cuando un/a participante no sabe cómo decir algo que es un insulto o una agresión con nombre propio, por ejemplo «Digo no a la gente de mierda» o personaliza el comentario («Digo no al autoritarismo de García»), los invitamos a pensar cómo decir «gente de mierda» sin decirlo, como por ejemplo: «Digo no a la gente vanidosa y descomprometida». ¿Cómo te opones al autoritarismo de García sin nombrarlo? Por ejemplo: «Digo no al autoritarismo como abuso de poder de las personas con cargos directivos». La idea no es censurar, sino justamente descubrir la opinión detrás de lo que el insulto silencia.

Actividad posjuego: el poema de «Digo sí, Digo no»

Como cierre de esta actividad el/la facilitador/a toma una cantidad significativa de frases Digo sí y digo no (misma cantidad) y realiza un poema con ellas. Es importante tomar la mayor cantidad de ejemplos posibles, agrupando aquellos similares –incluso en la misma oración–, alternando las frases del Sí y las de No para darle ritmo y diversidad al poema. Se recomienda iniciar con una frase conmovedora –pudiendo ser Digo sí o Digo no, indistintamente, respetando el orden que se decida– y finalizar con una frase impactante. Además, las últimas frases se pueden expresar en plural para dar un sentido colectivo al poema.

La estructura del poema puede ser:

Digo sí a ----- (ejemplo)

Digo no a ----- (ejemplo)

Digo sí a ----- (ejemplo)

Digo no a ----- (ejemplo)

Digo sí a ----- (ejemplo)

Digo no a ----- (ejemplo)

Ejemplo

Digo sí a los encuentros con mis amigos.

Digo no a las personas que le faltan el respeto a mi familia.

Digo sí a expresar mis sentimientos.

Digo no al abuso y a la violencia que nos hace retroceder como sociedad.

Digo sí a aceptarme tal cual soy.

Digo no a la inseguridad que me hace dudar de lo que pienso y hago.

Digo sí a tener mis tiempos de soledad para escucharme.

Digo no a que me lastimen.

Nota: poema colectivo elaborado en taller realizado en el marco de la investigación OLA Twics (ver capítulo 1) en Tigre, Buenos Aires (Argentina).

Observación: se pueden combinar frases de «Digo Sí, digo No» con otras frases de ALC umbrales como «Abrir una puerta», «Clasificados», «Vivir sin miedo», etc. (ver siguientes páginas). Para ello, simplemente se intercalan las frases respetando siempre el mismo orden.

Por ejemplo:

Abrir las puertas a..... (ejemplo)

Digo sí..... (ejemplo)

Digo no..... (ejemplo)

Ejemplo

Quiero abrir la puerta de la comunicación de
mi familia porque siempre discutimos por
cosas sin sentido.

Digo sí a comenzar de nuevo, en el lugar y
con quienes te ayudan a crecer

Digo no a los insultos, al maltrato y a la falta
de respeto.

Quiero abrir la puerta del amor, porque extraño
el amor de mis padres.

Digo sí a las amistades porque cuando estás
mal siempre te escuchan y están a tu lado.

Digo no al alcohol porque te saca de la realidad.

Nota: poema colectivo elaborado a partir de la participación en taller en el Bachillerato N°6 Islas Malvinas, San Salvador de Jujuy (Argentina).



COLGADERO DE PALABRAS

Esta actividad estimula el enriquecimiento del vocabulario y la reflexión acerca de la posibilidad de recuperar los múltiples sentidos a las palabras más allá de su significado literal, propiciando su asociación (familia de palabras) fuera del uso habitual. A su vez, fomenta la oralidad y la capacidad de metaforizar desarrollando el potencial creativo y la imaginación. Cuantas más palabras tenemos disponibles para nuestras conversaciones, más interesantes se tornan.

Objetivos:

- Estimular la creatividad a través de la libre asociación de palabras.
- Atender a la diversidad de significados que orientan las palabras.
- Indagar sentimientos personales y sociales, a través de la producción de palabras diversas que apuntan a mundos diversos.
- Propiciar aprendizajes basados en el respeto por la diversidad y el rechazo de las distintas formas de discriminación.
- Ampliar el conocimiento sobre nuevos y viejos aspectos de un tema.
- Conocer los saberes previos de un grupo antes del abordaje de un tema.

Materiales:

- Cartel con el nombre del umbral³⁶.
- Dibujos o impresiones de siluetas de prendas de indumentaria (medias, remeras, shorts, etc.) de 10 x 10 cm cortadas respetando su diseño (cuatro por participante aprox.).
- Carteles con «categorías de palabras» (ejemplo: palabras saludables, palabras conservadoras, palabras silenciadas, palabras poderosas, etc.).

- Marcadores de colores.
- Broches de madera de 2 cm de largo.
- Soga (10 metros).
- Mesa para colocar los materiales.

Ambientación:

Se dispone simulando una instalación de sogas extendidas tipo colgadero de ropa. En cada soga se coloca un broche con los carteles donde se indica una categoría de palabras y se deja espacio para que las/los participantes puedan colgar sus frases. Es importante que las sogas no estén mezcladas y que cada una tenga su propia categoría de palabras y espacio suficiente para que los participantes cuelguen sus palabras. Además, se ubican en una mesa próxima al tendedero los marcadores, los broches pequeños y las impresiones de siluetas de prendas de ropa.

Desarrollo:

El/la facilitador/a invita a recorrer el colgadero revisando las distintas «categorías de palabras» dispuestas en la soga, por ejemplo: palabras esclavas, palabras peludas, palabras amorosas, palabras mafiosas, etc. Luego se invita a que se escriban palabras o frases cortas (no más de tres palabras) en las siluetas de los papeles con forma de ropitas que se encuentran en la mesa; se puede tratar de palabras simples (alfombra, no me dejes, te cuido, narcotráfico, coima) o combinadas (justicia social, terrorismo de estado) asociadas libremente a partir de las categorías propuestas. La asociación puede darse a partir del sonido de la palabra, del significado y/o de recuerdos y vivencias personales. Se puede escribir más de una palabra por categoría y/o ponerse palabras similares en distintas categorías.

A continuación, los/las participantes deberán colgar la prenda con la palabra escrita en la soga, representando el colgado de ropa. Para ello, es importante que al preparar la ambientación se disponga la soga y los carteles de tal manera que haya espacio suficiente para que los participantes puedan

colgar sus palabras/frases en el espacio de categoría correspondiente; así, por ejemplo, se puede observar en una soga «palabras rotas» y a su derecha las palabras de los participantes (por ejemplo: lealtad, conformismo, justicia social, etc.).

Una vez finalizada la actividad, cada categoría de palabras contendrá todas las palabras que hayan surgido, formando así una suerte de catálogo de palabras en soga.

Guion sugerido:

Muchas veces, las palabras están aprisionadas en frases, en libros, en discursos, en dime y diretes, en comentarios, en pensamientos, en sueños, en sensaciones. Hoy vamos a ponerlas al sol para que se liberen de la humedad, para que tomen aire, para que puedan ser vistas, para que puedan ser ventiladas, mostradas, para que puedan ser nombradas. Para que se encuentren con otras palabras, para que no sean olvidadas, para que sean repensadas.

Los/las invitamos a liberar esas palabras que están guardadas y que tienen oxidadas en su corazón, para que puedan sacarlas a pasear. ¿Qué es una palabra pinchuda? Impuesto o despertador. ¿Qué es una palabra violenta? Muerte o desocupación. ¿Qué es una palabra amorosa para mí? Los invitamos a liberar esas palabras en las prendas (señalar impresiones) que más les llamen la atención, y colgarlas en el colgadero.

Actividad posjuego:

El/la facilitador/a divide a los/las participantes en grupos de cinco a siete personas y les entrega una lapicera por grupo, una hoja en blanco y un tema para abordar (puede usar una definición o frase vinculada la temática sobre la que desee trabajar, como discriminación, violencia, machismo, feminismo o temática curricular) e invita a leerla en el grupo.

Luego, solicita que un representante del grupo busque al azar dos palabras o frases cualesquiera del colgadero e indica a cada grupo que construya una posible escena o diálogo alrededor de la problemática asignada usando esas palabras o frases. Para ello, se puede orientar con las siguientes

preguntas: ¿Qué está pasando? ¿Quiénes son parte? ¿Cómo usan las palabras elegidas los que conversan? Si fuera el caso, ¿hay una situación de opresión o sufrimiento? ¿Quién es víctima en ella? ¿Quién reviste la figura de opresor? ¿Están de acuerdo quienes conversan o hay conflicto? ¿Cuántas personas conversan y quiénes son? ¿Cuál es el contexto?

Luego, cada grupo vuelve al colgadero a colocar las nuevas frases elaboradas en alguna categoría de palabras del colgadero. ¿Son frases peludas? ¿Esclavas? ¿Amorosas? ¿Mafiosas? Este desarrollo es optativo porque el juego puede llevarse adelante de forma libre y no vincularlo con ninguna temática en particular.

Además, este juego se puede combinar con la ALC «Relato de un crimen» (ver instructivo más adelante). Para ello, el facilitador elige dos palabras o frases de las que colgaron los participantes para cada grupo, pueden elegirse al azar o estar relacionadas con lo que está sucediendo en el taller o con la temática que se aborda. En este caso, la consigna es sumar de manera obligatoria las palabras o frases al relato en construcción, una de ellas debe ser incorporada al título del relato y la otra debe ser parte de la pista del crimen que se narra. De esta manera se puede orientar aún más el relato y ejercitar la creatividad para lograr que las palabras seleccionadas acompañen al sentido de la producción escrita.

EL PEOR ENEMIGO DE LA CREATIVIDAD ES EL BUEN GUSTO³⁷

En esta actividad el disfraz se emplea como medio para construir un personaje imaginario. Es un juego de apertura que busca ayudar a la persona a liberarse de los juicios críticos del paradigma dominante sobre el deber ser o el concepto de belleza sobre un cuerpo. Es una invitación a jugar al absurdo y ridículo sin miedo a ser juzgados por las reglas del buen gusto que muchas veces nos inhiben.

Objetivos:

- Explorar nuestra capacidad creativa en relación a la creación de imágenes corporales y colectivas.
- Indagar críticamente los conceptos hegemónicos alrededor de los cuerpos y patrones de belleza.
- Reflexionar el lugar de las redes sociales en la normalización de los cuerpos.
- Propiciar reflexiones asociadas a temáticas complejas a partir de la composición e interpretación de imágenes corporales alternativas.
- Alentar experiencias que disputen los sentidos hegemónicos de belleza, normalidad, mandatos sociales de género, éxito, etc.

Materiales:

- Cartel distintivo de la actividad³⁸.
- Elementos de vestuarios, que pueden estar compuestos por disfraces diversos, vestimentas coloridas, accesorios variados (collares, flores, pelotas, etc.), elementos de cotillón, pelucas,

37. Adaptación de la frase de Pablo Picasso.

38. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles e imprimibles de todas las ALC a través del aula virtual, así que, si querés participar y recibir más información, ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

sombreros, etc. Variante: máscaras.

- Mesa para colocar materiales y/o perchero.
- Telas de colores para crear un fondo.

Ambientación:

Un perchero con diferentes elementos de vestuario, que pueden ser teatrales, preferentemente mezclados con materiales cotidianos del espacio donde se trabaje (por ejemplo, si fuera una escuela: carpetas, sillas, cuadernos, banderas, mochilas), además de objetos que resulten coloridos y diversos en materia de colores y texturas.

Desarrollo:

El/la facilitador/a puede mencionar a las personas que están entrando a un laboratorio de creatividad. El miedo en estos espacios es a no quedar bien, a hacerlo mal, a no ser lo suficientemente bueno, creativo, inteligente. En este espacio invitamos a trabajar con esa energía: lo no lindo, lo *burlable*, lo ridículo.

Se inicia la actividad conversando acerca de la frase del título «El peor enemigo de la creatividad es el buen gusto». Por ejemplo: ¿Es verdad o es mentira esta frase que nos propone el título? ¿*Está bien cuidar el buen gusto?* ¿*Somos más felices en un mundo bajo el criterio del buen gusto?* ¿Qué nos pasa con el mal gusto? La idea es reflexionar acerca de los criterios hegemónicos alrededor de los cuerpos y la belleza impuestos por la cultura a la que pertenecemos y reforzados por las redes sociales (cuerpos delgados, esbeltos, blancos, etc.). Para ello se propone la experiencia de ampliar nuestra capacidad de ser creativos y explorar el «mal gusto» creando una imagen corporal con los elementos disponibles y retratarla en una fotografía.

Es importante invitar a trabajar en dúos o tríos o quintetos, porque ayuda a desinhibirse y, además de utilizar los elementos disponibles (disfraces, vestimentas, accesorios, máscaras, etc.), pueden

elegir las poses y movimientos que deseen para reforzar el sentido de la imagen acordada. Se puede sugerir como disparador: «Hagan la imagen antiinstagram, donde todo siempre obedece a estándares de perfección y felicidad».

Una vez comprendida la dinámica, se puede complejizar la consigna incorporando un nuevo disparador acerca de la temática que se desee abordar. Por ejemplo, si la temática se relaciona con la escuela, se pueden proponer imágenes de algo que esté vinculado a la «nueva escuela» y la «vieja escuela», pero evitando hablar de ello y armando lo más espontáneamente posible las imágenes opuestas. De esta manera, proponemos primero construir las imágenes y luego abordar los conceptos de la temática que surgen de preguntarse: ¿quiénes son?, ¿qué hacen?, ¿qué piensan?, ¿qué les gusta?, ¿qué les da miedo?

Guion sugerido:

¿Es verdad o es mentira esta frase que nos propone el título? ¿Está bien cuidar el buen gusto? ¿Somos más felices en un mundo bajo el criterio del buen gusto? ¿Qué nos pasa con el mal gusto? ¿Y vieron que en Instagram todo el mundo parece estar genial y lucir bien?

La oportunidad de este laboratorio creativo es la de explorar, nada más y nada menos, que nuestra creatividad para crear la foto antiinstagram, la imagen del «mal gusto y la ridiculez». ¿Cuál es la cara que no quieren que salga en Instagram? ¡Háganla! Los invito a que busquen compañeros/as de ruta para la foto, elijan las prendas y accesorios (señalar disfraces, vestimentas, máscaras) que mejor pueden acompañar y completar esa imagen, además no se olviden de pensarlo como una foto. Pueden invitar a una o más personas para que se hagan la foto con ustedes.

Les doy algunas ideas para armar las fotos colectivas. Por ejemplo: ¿cómo sería un friso de cuerpo de docentes colaborativos? ¿Cómo sería un friso de cuerpo docente descomprometido con la tarea? ¿Cómo sería una foto de acción contra el consumismo? ¿Cómo es la foto que representa el consumo desbordado? ¿Cómo es la foto «te bajo línea»? ¿Cómo es que la foto te ayudó a pensar? Para ello, los invitamos a utilizar todas las prendas y accesorios.



PASAPORTE DEL ALMA

Es una actividad que invita a hacer un viaje interior. Estimula la indagación personal en relación a quiénes somos, cuáles son nuestros deseos y utopías. Promueve pensarse a sí mismo desde un lugar de exploración sensible en torno a la propia identidad, construir metáforas desde cómo nos vemos y cómo percibimos el mundo. Ponerlo por escrito facilita comprometernos y tomar conciencia sobre el propio ser y sus deseos.

Objetivos:

- Estimular la reflexión lúdica sobre la identidad personal y su dimensión subjetiva.
- Habilitar la reflexión sobre aspectos de la subjetividad que tradicionalmente no se expresan y nos ayudan a comprendernos y ser comprendidos.
- Lograr la exteriorización (por medio de la escritura) de sensaciones, afecciones y deseos sobre nosotros.

Materiales:

- Cartel con el título del umbral³⁹.
- Impresiones A4 color de «pasaporte del alma» (una por participante).
- Biromes (una por participante)
- Mesa para apoyar todos los materiales.
- Sello y tinta.

³⁹. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles e imprimibles de todas las ALC a través del aula virtual, así que, si querés participar y recibir más información, ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

Ambientación (optativo):

Se recrea una oficina de despacho de pasaportes, compuesta por un mostrador y un facilitador sentado detrás, que entrega los formularios para completar y realiza la toma de la huella digital.

Desarrollo:

El/la facilitador/a invita a los/las participantes a realizar un viaje del alma: de deseos y anhelos, de sueños y riesgos, pero para lograr todo esto, es necesario saber quiénes somos. Para iniciar este viaje se entrega a cada participante un pasaporte y una birome y se les solicita que lean las preguntas del «pasaporte del alma» de forma individual y completen las preguntas que se detallan luego:

1. *¿Cuál es tu nombre?*
2. *¿Qué olor tiene tu nombre?*
3. *Si tu nombre fuera un color, ¿cuál sería?*
4. *Si tu nombre fuera un animal, ¿cuál sería?*
5. *¿Qué es lo que más disfrutás?*
6. *¿Qué querés descubrir en este viaje?*
7. *Escribí una frase que siempre decís.*
8. *¿Qué cosa no debe faltar en tu valija para que el viaje sea seguro?*

Para lograr que los/las participantes se sumerjan en el juego, debe apelar a su sensibilidad y motivar la reflexión; se le invita a que se implique con cada participante, acompañándolo y alentándolo a activar procesos imaginativos. En este punto es fundamental que cuente cuáles son sus propias respuestas, por ejemplo: «Soy Martín, un cocodrilo azul marino que huele a tierra mojada».

Se invita a los/las participantes a que se sienten en un lugar donde estén cómodos/as y vuelvan al umbral cuando ya lo hayan completado. Luego, el/la facilitador/a chequea que todos los datos estén completos y le indica que se guarde o que intercambie el pasaporte con algún compañero o compañera de viaje, si así lo desea.

Guion sugerido:

¿Les gustaría ir de viaje? Aquí les traigo la posibilidad de hacer un viaje del alma, un viaje a recordar quién es cada uno/a de nosotros/as. Para comenzar este viaje, solo necesitas llenar este pasaporte y así hacer el check-in de tu alma. Los invito a encontrar su lugar en el mundo como un acto poderoso de su imaginación.

Actividad posjuego 1:

El/la facilitador/a propone a los/las participantes mezclar todos los pasaportes en una caja o mesa, armar grupos de entre 6 y 10 personas y que cada uno/a elija uno distinto al propio. Seguidamente, les solicita armar una presentación breve de ese personaje, incluyendo para las respuestas a las preguntas de la 1 a las 6 (sin incluir las preguntas). Por ejemplo: «Hola, soy Analía, una foca verde con olor a jazmín, que vuela alto, disfruta mucho de sus amigas y quiere descubrirse a sí misma en este viaje». Resulta interesante que las personas realicen una presentación en primera persona de un personaje que no sea el suyo. Al finalizar, se pregunta cómo se sintieron siendo presentados por la otra persona, cómo se sintieron en relación a esa persona que no eran y cómo puede relacionarse esta actividad con la idea de empatía.

Asimismo, como cierre de esta actividad el/la facilitador/a puede tomar una cantidad significativa de estos breves relatos y realizar un poema colectivo. Es importante tomar la mayor cantidad de ejemplos posibles, alternando las frases para darle ritmo y diversidad al poema.

Ejemplo

Soy Leonor, una mariposa naranja con olor a lavanda, disfruto mucho cuando estoy con gente sincera y en este viaje quiero descubrir nuevos amigos.

Soy Joaquín, un leopardo marrón claro con olor a flores de campo, disfruto mucho cuando escucho música y en este viaje quiero descubrir la importancia de la vida.

Observación: se pueden combinar frases de «Pasaporte del alma» con otras frases de ALC umbrales como «Abrir una puerta», «Digo sí, digo no», «Vivir sin miedo», etc. (ver siguientes y anteriores); para ello, simplemente se intercalan las frases respetando siempre el mismo orden.

Ejemplo

Abrir las puertas de la tolerancia y la comprensión para lograr una mejor comunicación.

Soy Mica, un loro violeta con olor a navidad, disfruto mucho cuando bailo y en este viaje quiero reencontrarme para conectar con mis alumnos.

Abrir las puertas del diálogo y el trabajo colaborativo para desatar el nudo del prejuicio.

Soy Marcelo, un león amarillo con olor a madera, disfruto mucho cuando escucho el sonido de la lluvia y en este viaje quiero descubrir más vínculos saludables para ser más fuerte.

Actividad posjuego 2: conversación sobre proyecto de vida / Educación Sexual Integral

El/la facilitador/a propone a los/las participantes que en una ronda lean las respuestas que han escrito a la pregunta: «¿Qué cosa no puede faltar en tu valija para que sea un viaje seguro?». El/la facilitador/a retoma cuatro o cinco de las respuestas. Por ejemplo: «Un reloj, un buen amigo, música

que me acompañe, un teléfono para comunicarme, etc.». El/la facilitador/a vincula todas estas respuestas a la idea de proyecto de vida y/o a los contenidos básicos de la Educación Sexual Integral (con foco en la idea de salud y sexualidad desde una perspectiva integral).

Guion sugerido:

Si en lugar de viaje dijera «proyecto de vida», la secuencia de preguntas podría ser: ¿qué significa tener un buen reloj para desarrollar un buen viaje? ¿No perder ningún vuelo por llegar tarde? ¿Qué significa para un proyecto de vida perder un vuelo por llegar tarde? ¿Tenés algún ejemplo propio o ajeno para ilustrarlo? ¿Necesitamos buenos amigos para un buen viaje? Sí, porque nos hacen sentir protegidos y entendidos. ¿Cuáles son los amigos que nos protegen para lograr un buen proyecto de vida? ¿Necesitamos un teléfono para el viaje...? ¿Qué significa estar comunicados para un buen proyecto de vida? La música, ¿cómo acompaña un buen viaje? Nos ayuda a sostener los momentos aburridos, exigidos o largos. ¿Qué nos ayuda en un proyecto de vida a sostener los costos de vivir lo que no nos gusta tanto enfrentar o nos cuesta enfrentar? ¿Podrías contar algún caso o experiencia?



¿QUÉ IDEA DEBE MORIR?

Se trata de una actividad que nos ayuda a reflexionar de manera crítica sobre los diferentes paradigmas o teorías que se aceptan sin discusión en los mundos que nos rodean. Dice Salman Rushdie: «Todas las ideas, incluso las sagradas, deben adaptarse a nuevas realidades».

Objetivos:

- Crear un clima que propicie la mirada crítica sobre la cultura.
- Comprender la dimensión de la cultura como una construcción colectiva.
- Fortalecer el protagonismo de las personas en formular y reformular sus visiones del mundo.
- Crear condiciones para construir en un grupo el campo común de valores compartidos y las diferencias en un marco de respeto.
- Valoración de la diversidad.

Materiales:

- Cartel con el título de la actividad⁴⁰.
- Hojas en blanco (tamaño sugerido: recortar hoja A4 dividida en seis partes iguales).
- Cinta de papel.
- Biromes.
- Mesa para apoyar los materiales.

⁴⁰. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles e imprimibles de todas las ALC a través del aula virtual, así que, si querés participar y recibir más información, ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

Desarrollo:

La persona que facilita el juego explica de qué se trata la actividad e invita a los/las participantes a responder: «¿Qué idea debe morir?».

Puede realizarse esta pregunta disparadora sin instalar previamente ningún tema como apertura de un encuentro o taller o contextualizarse en alguna temática o problemática que quiera tratarse. Recomendamos que el facilitador comience dando algún ejemplo sobre cualquier tema que no sea el que se va tratar, para evitar sesgos. Por ejemplo, en un taller sobre cambio climático, dar ejemplos sobre la participación de adolescentes y jóvenes en el deporte. Algunas ideas que deben morir son: «la juventud está perdida», «no se comprometen al deporte», «es una pérdida de tiempo para los/las chicos/as».

Guion sugerido:

Resulta que en la naturaleza observamos que con mucha naturalidad las cosas nacen, crecen y mueren. En la vida humana es exactamente lo mismo, nacemos, crecemos, evolucionamos y morimos. Pero en el mundo de las ideas hay un fenómeno curioso: hay ideas que no mueren tan fácilmente o lo hacen en ciclos más largos. ¿Queremos que esas ideas no mueran? Quizás sí o quizás no, pero es importante que no se queden entre nosotros/as reproduciéndose sin que lo podamos advertir, al punto de perder de vista cuándo y por qué nacieron. Esas ideas quedan instaladas como un fenómeno parecido al de la caña, que es esa planta que todo el tiempo se reproduce a sí misma, con una raíz que atraviesa todo el territorio, esa planta que es una lucha de los jardineros para sacarla por sus raíces. Bueno, el paradigma de ideas o ideológico es como una caña: crece sin pedirnos permiso.

Los paradigmas son como las ideas, las visiones, las creencias, los prejuicios o las teorías que explican cómo es el mundo y cómo nosotros/as creemos que pensamos en el mundo con autonomía, pero no, también pensamos cómo el mundo fue pensado por esas ideas que nunca mueren. Seguro queremos

que algunas ideas nunca mueran, pero también es probable que nos hayamos chocado contra esas molestas cañas del jardín, y este juego es para quitar esas molestias y elegir «qué idea debe morir para dejar nacer las que queremos».

La invitación es a escribir las ideas que deben morir y pegarlas en un muro de ideas para transformar.

Actividad posjuego: poema colectivo

Como cierre de esta actividad el/la facilitador/a toma una cantidad significativa de frases (de 12 a 15) y realiza un poema con ellos. Es importante tomar la mayor cantidad de ejemplos posibles, agrupando aquellos similares, porque los participantes van a estar esperando escuchar lo que escribieron, alternando las frases para darle ritmo y diversidad al poema.

La estructura del poema puede ser:

La idea de ----- (ejemplo) debe morir.

La idea de ----- (ejemplo) debe morir.

La idea de ----- (ejemplo) debe morir.

Ejemplo

La idea de rechazar la creatividad en las aulas
debe morir.

La idea de posicionarnos solo en el lugar del
saber debe morir.

La idea del prejuicio y el encasillamiento
debe morir.

La idea de que quien no piensa como yo es
mi enemigo, debe morir.

Nota: fragmento de poema elaborado a partir de la participación en taller docente, Jujuy (Argentina).

Observación: se puede combinar frases de «¿Qué idea debe morir?» con otras frases de ALC umbrales como «Abrir una puerta», «Digo sí, digo no», «Vivir sin miedo», etc. (ver páginas anteriores y siguientes). Para ello, simplemente se intercalan las frases respetando siempre el mismo orden.

Ejemplo

Digo sí a políticas educativas que prioricen
las emociones.
La idea de que la educación no puede
cambiar debe morir.

Digo no a las clases estáticas y en silencio.
La idea de que el juego no es parte del
aprendizaje debe morir.

Nota: fragmento de poema elaborado a partir de la participación en taller docente, Jujuy (Argentina).

VIVIR SIN MIEDO

Es una actividad que invita a indagar creativa y empáticamente sobre los miedos. Propicia el registro de los miedos propios a través de miedos ajenos para facilitar su identificación para luego personalizarlos y entonces exteriorizarlos dentro un marco de escritura poética. Se comparte que no hay emociones positivas y negativas y que no se puede vivir sin emociones –el miedo es una–, pero sí podemos expresarlas y compartirlas colectivamente para que no nos quiten la posibilidad de registrarnos con libertad.

Se trabaja sobre un texto poético de la escritora y poeta argentina Silvina Ocampo⁴¹ llamado «Los Miedos», que ayuda a la distancia inicial que posibilita el contacto con la experiencia propia de los miedos.

Objetivos:

- Identificar los miedos propios, alentando su expresión y tratamiento compartido con una estrategia indirecta que proteja la intimidad del participante.
- Propiciar una escucha creativa en torno a las emociones del miedo transformando la enunciación del miedo en una creación poética.
- Alentar el compartir colectivamente aquellas situaciones que nos han generado o generan miedo, como una estrategia colaborativa de tránsito o alivio de las dificultades personales.

41. Prosa publicada en *Cornelia frente al espejo*, 1988.

Materiales:

- Cartel con título de la actividad⁴².
- Volantes con «tipos de miedos», donde las personas compartirán sus frases (por ejemplo: *sentí/siento miedo al paisaje que no volverá cuando...*, *sentí/siento miedo a los fósforos usados cuando...*, *sentí/siento miedo al conocimiento cuando...*, *sentí/siento miedo a la madurez cuando...*, etc.).
- Biromes.
- Cinta de papel.
- Mesa para apoyar los materiales.

Desarrollo:

El/la facilitador/a invita a los/las participantes a reflexionar acerca de la naturaleza del miedo, de su rol en la función vital y a la vez como fenómeno paralizante e imposibilitante. Se formula la pregunta: ¿Se puede vivir sin miedo? Cuando las personas respondan sí, no o depende, el facilitador repreguntará ¿por qué?

Posteriormente, se invita a que se lean los volantes que están ubicados en una mesa. Cada uno de ellos corresponde a un miedo que ayudará a traer a la memoria algún miedo en particular de los participantes. No se invita a escribir en un papel el miedo propio, sino a elegir uno de los miedos disponibles que pueda acercarse o identificarse con algo vivido. Una vez elegido el volante del miedo, el/la participante tiene que marcar el tiempo verbal de su miedo: *sentí* o *siento*, de acuerdo con si el miedo es actual o se vincula a una experiencia pasada.

Se invita a completar la frase a partir de la palabra «cuando», por ejemplo: «Sentí miedo a la oscuridad *cuando* me mudé por primera vez a vivir sola/o». La palabra «cuando» es clave para dar información sobre la experiencia del miedo.

⁴². Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles y volantes de todas las ALC a través del aula virtual, así que, si querés participar y recibir más información, ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

Luego que hayan escrito sus miedos se los invita a que los peguen en la pared debajo del título del umbral y que recorran la cartelera leyendo los otros miedos allí ubicados.

Guion sugerido:

¿Creen que es posible vivir sin miedo? (pedir a un participante que sume un porqué a su respuesta y conversar en función de eso; hacer evidente que las respuestas: Sí, No, Depende resultan todas válidas). Si de algo tenemos certezas es que el miedo es parte de la vida, aparece y desaparece, va y vuelve, nos constituye como quienes somos. Es importante que el facilitador aclare que el título es solo una provocación y que no podemos vivir sin miedos, pero sí podemos transitarlos y gestionarlos, incluso los podemos convertir en material de creación poética, compartiéndolos con otras personas, encontrándonos en nuestros miedos. Esta es una oportunidad para que se nombre ese miedo, se exprese, se lo saque afuera. Quizás, así, este miedo, al ser nombrado, al ser compartido, pierda un poco de fuerza o se transforme en otra cosa; o al encontrarse con otros miedos se sienta diferente. Para ello los invitamos a mirar los volantes con tipos de miedo, encontrar el miedo a soltar y compartirlo. Tratemos de ubicarnos en aquella situación para exteriorizar nuestro miedo de la mejor manera. ¿Es actual o corresponde al pasado? ¿Cuándo sucedió? ¿Dónde? ¿Con quién/es me encontraba? ¿Cómo se dio la situación?

Por ejemplo: «Sentí miedo a la madurez cuando (enfaticar) me tuve que hacer cargo de mí mismo y mis responsabilidades, alejándome de aquello que me gustaba y me hacía bien».

Creación colectiva del poema «Vivir sin miedo»:

El/la facilitador/a selecciona los textos y los edita a modo de poema, alternando los diferentes miedos, buscando ritmo, sonoridad y variación para darle profundidad al poema colectivo. Se sugiere seleccionar dos testimonios con impacto promediando el final del poema, para que la última frase resulte conmovedora o un buen cierre o remate. Sugerimos alternar los tipos de miedo para que no pierda ritmo e interés la lectura.

Ubicar al propio miedo en una frase y compartirlo es una experiencia que permite el pasaje de la interioridad a la exterioridad y al fortalecimiento de la subjetividad en el encuentro con otros/as. Esto surge de la experiencia de oír la experiencia personal acompañada entre las experiencias de los/as otros/as en una producción colectiva que resignifique todas.

Ejemplo

«Siento miedo a la inmovilidad cuando mi cuerpo no responde por ser mal tratado.
Sentí miedo a la madurez cuando tuve que tomar decisiones importantes.
Siento miedo a la oscuridad cuando me doy cuenta de que no es porque llegó la noche, sino porque la oscuridad entró dentro de mí.

Sentí miedo al conocimiento cuando empecé a entender las cosas que pasaban en el mundo.
Siento miedo a la ignorancia cuando está avalada por un Gobierno.
Siento miedo a la inmovilidad cuando no puedo ayudar a mis hijos cuando me necesitan.

Observación: se pueden combinar frases de «Vivir sin miedo» con otras frases de ALC umbrales como «Abrir una puerta», «Digo sí, digo no», etc. (ver páginas anteriores). Para ello, simplemente se intercalan las frases respetando siempre el mismo orden.

Ejemplo

brir la puerta de ponerme límites para crecer.
Sentí miedo a la madurez cuando no pude
reconocerme en el espejo.
Digo sí a expresarme y decir lo que pienso
porque lo que no dejamos salir se expresa
mal en el cuerpo.

Abrir la puerta de la seguridad para que no
me dé miedo la mirada del otro.
Siento miedo al silencio absoluto cuando
necesito escuchar palabras alentadoras y
estas no aparecen.
Digo sí a seguir trabajando mi amor propio,
sanando a mi niña interior para poder ser una
adulta feliz.

Nota: fragmento de poema elaborado a partir de participación en taller docente, Buenos Aires (Argentina).



MIRADAS EN RONDA

Esta actividad aborda la interacción a través de las miradas. De esta manera, los/las participantes toman contacto visual y establecen un primer acercamiento, generando acción corporal desde el reconocimiento interpersonal en el juego de toma de decisiones en el intercambio.

Objetivos:

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

Desarrollo:

El/la facilitador/a invita a los participantes a ubicarse en el espacio de tal manera de conformar una ronda desde donde todos resulten visibles. Posteriormente, mira a un participante de la ronda e inicia una caminata hacia él o ella, atravesando el centro de la ronda. Cuando ese participante se reconoce mirado, cede su lugar al facilitador y sale a caminar en otra dirección buscando, con su mirada, la mirada de otra persona de la ronda, a quien le cede su lugar, y así sucesivamente. Esta dinámica consiste en dejar lugares para ubicarse en otros diferentes dentro del espacio y del grupo.

La consigna clave es: «No encuentro un lugar, si no miro a alguien que me deje su lugar; y no salgo de mi lugar hasta tanto alguien me mire».

Cuando el facilitador percibe que se han realizado cuatro o cinco intercambios de lugar respetando la consigna, suma más salidas sin anunciar que lo está haciendo. Las personas se verán sorprendidas por la suma de intercambios y cruces en el espacio del centro del círculo.

Al iniciar más salidas y más interacciones y dinamismo en los recorridos entre los participantes empieza a borrarse el círculo y a conformarse una suerte de caminata magnética que obedece al respeto de la consigna. Al final, apenas habrá dos o tres personas en la periferia del círculo y el resto cruzándose en el centro. La regla clave aquí es que esa prerrogativa la tiene solo el facilitador. En este punto, los participantes deben estar más atentos a cambiar de elección si la persona que eligieron mirar fue mirada y sacada de su lugar antes por otro. Una vez comprendida la dinámica de muchos intercambios de miradas en simultáneo, se pueden añadir todas las salidas que se deseen, de esta manera, los cruces de miradas se convierten en una suerte de coreografía grupal de caminatas y miradas en ronda. Posteriormente, es interesante generar la conversación de qué sucedió en esta etapa del juego, ¿qué hizo falta para que todas las salidas de miradas continúen en juego?

El facilitador puede establecer dos momentos para el ejercicio: el primero, para generar confianza. Pone una música de fondo que invite a una caminata lenta. Y el segundo, donde la música ayudará a sostener una caminata más dinámica. La consigna es exactamente la misma para los dos momentos.

¡ZIP! - ¡ZAP! - ¡BOING!

Esta actividad motiva un clima de participación y distensión a través de acciones corporales y sonidos simples, promoviendo la risa y la pertenencia a un grupo en la forma de un juego que ayuda a reír y quita el miedo a equivocarse.

Objetivos:

- Activar el cuerpo a través del movimiento.
- Estimular un clima distendido y de alegría.
- Promover la atención y participación grupal.
- Ejercitar el cumplimiento de reglas y señales claras para una óptima comunicación.
- Motivar la reflexión sobre el error como oportunidad para fortalecer nuestra capacidad inventiva.

Desarrollo:

El juego consiste en decir tres palabras para pasar tres tipos distintos de impulso: «¡ZIP!», «¡ZAP!», «¡BOING!». Cada una de estas palabras conlleva una acción y cumple una función en el juego.

El/la facilitador/a invita al grupo de participantes a formar una ronda. Luego, indica que se va a transmitir un impulso con energía a través de una palabra y un movimiento. La actividad comienza transfiriendo un impulso en dirección derecha pasando prolijamente esa energía de participante en participante sin saltar a nadie.

Se inicia explicando, mostrando y probando la primera palabra-impulso: «¡ZIP!», que se compone por la emisión de dicha palabra acompañada por el movimiento de un golpe de palmas o movimiento

del brazo izquierdo extendido hacia la derecha con energía. Se explica que su función es la de pasar el impulso hacia el integrante de la derecha.

Luego de hacer circular el «¡ZIP!» e incorporar esta consigna a través de una o dos vueltas, el facilitador detiene el juego y suma la siguiente palabra-impulso: «¡BOING!».

«¡BOING!» se compone por la emisión de la palabra acompañada por la acción de mirar de frente al participante que me pasó el impulso, dar un paso adelante con el pie derecho y extender ambos brazos hacia arriba, simulando agarrar una barra en forma horizontal o hacer una pared de rebote con el propio cuerpo para que el impulso que venía cambié de dirección. Se explica que su función es la de «rebotar» el impulso al participante anterior que la emitió. Es decir, el «¡BOING!» El impulso vuelve al emisor y podrá insistir en el envío o deberá cambiar de sentido.

Finalmente, se suma la tercera palabra-impulso: «¡ZAP!», compuesta por la emisión de la palabra acompañada por la acción de extender ambos brazos hacia delante dando un paso al centro del círculo y señalando claramente a quien se envía esa energía, señalando con los dedos índices al cuerpo de la persona a quien se le pasará el impulso. Aquí el facilitador aclara que «¡ZIP!» solo puede pasarse a los compañeros de derecha o izquierda y «¡ZAP!» a cualquiera menos a quienes están a la derecha e izquierda de quien emite (siempre es conveniente dosificar la información de las consignas para evitar el trabajo de pensar y memorizar).

A partir de estas indicaciones, los/las participantes pueden elegir utilizar libremente los impulsos aprendidos: sostener la circulación del «¡ZIP!» en la dirección que viene, rebotar con un «¡BOING!» cambiando su sentido, emitiendo un «¡ZAP!» cruzando el círculo, y así sucesivamente. Una vez incorporado el «¡BOING!» junto a los otros gestos, sirve para rebotar a cualquiera de ellos.

El facilitador sugiere al grupo el desafío de que una vez iniciado el juego esté equilibrada la alterancia entre los 3 gestos. También puede invitar a los participantes a inventar diferentes impulsos y ponerlos en práctica.

Tips para la facilitación del error:

Una vez instalado el juego, se propone el siguiente abordaje del error: cuando un participante se equivoca, se le invita a ingresar al centro de la ronda a recibir un regalo del grupo a cambio de expresar con algún gesto o sonido el reconocimiento del error cometido. Se invita a hacerlo con un gesto o movimiento simple, o un sonido o palabra, o todo junto si se quiere sumar gesto, sonido y palabra. Deberá ser algo sencillo y que pueda repetir varias veces, para que en la repetición pueda ser vista y pueda inspirar a la creación de sonidos del grupo que resultarán una cortina sonora para él mismo. El resto del grupo, entonces, desde la ronda, lo acompañará haciendo un colchón o fondo sonoro, inspirado en lo que proponga el participante en cuestión. El grupo simplemente improvisa y autorregula la creación de manera espontánea y sin acuerdos verbales. La idea es jugar con el error como comienzo de un juego, como camino al acto creativo, como inspiración para alentar la autocrítica, alivianar la carga de la equivocación que suele ser castigada y ejercitar lúdicamente la toma del error como punto de partida y oportunidad (en este caso, realizar una breve creación musical colectiva) y no como factor punitivo o expulsivo del juego.



RITMOS IMPROVISADOS

Esta actividad invita a explorar nuestra capacidad de producir sonidos con el cuerpo libremente y disfrutar de la sensación de que el grupo los integre conformando con cada uno, una rítmica grupal, abriendo nuestra capacidad de escucharnos, de ser reconocidos y organizarnos en grupo.

Objetivos:

- Democratizar el liderazgo desde la iniciativa corporal.
- Sostener de forma colectiva las propuestas individuales.
- Activar la escucha y la mirada entre los/las participantes.

Desarrollo:

El/la facilitador/a invita al grupo a conformar una ronda. Luego propone un ritmo sencillo, sosteniendo, por ejemplo, ambas manos mientras golpean las piernas. Se invita al grupo a copiar y sostener el ritmo propuesto. Después, invita a los participantes uno a uno a proponer otro ritmo, que nazca sobre el ritmo anterior que entonces nunca se detiene. Se invita al grupo a estar atento a copiar y sostener cada nueva propuesta, al igual que al participante que la exponga y sostenga con claridad y sin modificarla para que pueda ser fácilmente replicada.

Tips para la facilitación:

- Es importante señalar que el ritmo nuevo debe ser bien diferente al que está sucediendo, para que el grupo lo identifique.

- Una vez que un ritmo nuevo es propuesto, es necesario mantenerlo para que todo el grupo lo pueda copiar y sostener de forma colectiva.
- El/la facilitador/a puede intervenir proponiendo ritmos nuevos para activar todo el cuerpo, mostrar nuevos ejemplos o bien movilizar la actividad si los participantes no se animan.

CIRCULACIÓN DE GESTOS

Es una actividad corporal que pone en ejercicio la exploración de gestos a través de la improvisación y reproducción de los mismos. A través de movimientos y gestos simples, se ejercita el circuito de la comunicación de un modo lúdico e inclusivo.

Objetivos:

- Crear un clima de distensión e integración desde el juego corporal.
- Estimular la comunicación no verbal.
- Motivar la confianza y la cohesión grupal.
- Descubrir e integrar aspectos diversos u opuestos de cualquier temática desde el registro corporal de las mismas.

Desarrollo:

El/la facilitador/a invita a los participantes a ubicarse en ronda. Una vez ordenado el grupo, quien facilita mira al participante de su derecha y realiza un gesto. El participante que recibe el gesto lo transmite al que está a su derecha y continúa toda la ronda. De esta manera, se hace circular la propuesta rápidamente a la totalidad del grupo. El facilitador indica que se propone trabajar gestos, pero que éstos pueden incluir sonido o alguna palabra. Los gestos para iniciar la práctica los propone el facilitador, pero luego se invita a alguno de los participantes a proponer un gesto y a asumir un rol de coordinación.

Tips para el facilitador:

- Es conveniente que el primer gesto sea un gesto simple, sencillo y conocido –para probar la dinámica, antes de empezar a sumar variantes o modificaciones–, luego se puede ir complejizando.
- En cada vuelta se puede sumar un elemento (un sonido u otro movimiento) o cambiar de gesto. También se puede hacer circular un mismo gesto variando la intensidad o la velocidad: in crescendo o decrescendo, de suave a fuerte, de lento a veloz, de chico a grande, etc. En esta variante, la autorregulación del grupo es la clave, por lo que debe ser incorporado una vez que el grupo tiene en claro la consigna del juego.
- Se puede introducir la variable de «transformación del gesto» y comparar el gesto inicial con el final.
- En ronda: el facilitador puede transmitir un gesto hacia un lado y otro gesto hacia el otro lado de la ronda y luego sumar otros dos más (uno a la derecha y otro a la izquierda). En ambos casos habrá más de un gesto circulando y esto dará más dinamismo y gracia al juego y capacidad de administrar gestos sin que se pierda la circulación ni los gestos.

Pistas para la reflexión:

Este ejercicio, como rutina de comienzo, permite, de modo reglado y simple, ejercitar el circuito de la comunicación, trabajando sobre la inclusión de todos los eslabones de la cadena, la fidelidad del mensaje o variaciones que este pueda sufrir.

Los gestos propuestos pueden ser una oportunidad para introducir un contenido que se desea trabajar en el encuentro.

Se pueden incluir palabras para fijar conceptos sobre los contenidos que se trabajarán. Resulta óptimo para memorizar términos, siendo de gran ayuda que los participantes elaboren un gesto que ilustre una idea, y así les permita recordar una determinada palabra.

CAMINATAS

Esta actividad propone poner dinamismo a la relación entre los cuerpos y el espacio. Invita a realizar movimientos y desplazamientos de caminata accesible a todos que motivan la organización y la creación corporal colectiva desde improvisaciones fáciles en el espacio vacío.

Objetivos:

- Generar organización grupal desde la acción corporal.
- Experimentar gradualmente confianza con el propio cuerpo y con el grupo y los/las integrantes.
- Promover el sentido de seguridad personal y autoafirmación.
- Apropiarse colectivamente de un espacio.
- Desarrollar un clima que promueva la empatía, sintonía e interacción grupal.

Ambientación:

Un salón que facilite la amplitud de movimientos.

Desarrollo:

Esta actividad consiste en desplazarse por el espacio, estructurando caminatas a partir de diferentes consignas dadas en orden, una por una, por el facilitador. Es por ello que, para iniciar, el/la facilitador/a invita al grupo a caminar libremente por todo el espacio disponible y les indica que estén atentos/as a las diferentes consignas que irá dando sin detener el movimiento.

El facilitador debe lanzar las consignas de forma espaciada y cambiarlas solamente cuando ve que ya han sido cumplidas y disfrutadas por el grupo.

- *Primera consigna:* caminar buscando cruzar una línea imaginaria entre los cuerpos de dos personas sin rozarlas y simultáneamente «ocupar todo el espacio». El facilitador hará varios «stop» para mostrar los espacios vacíos hasta lograr la autoorganización, de modo tal que todo el espacio tenga un cuerpo ocupándolo. Y evitar así, que las personas caminen en círculos. Enseguida la acción colectiva aparece vibrante y con propósito.
- *Segunda consigna:* mientras se continúa con la caminata, el facilitador toca a cualquier participante sin detener la acción y ese participante debe decir su nombre, el resto del grupo debe repetir a coro. De esta manera, el grupo va coreando alternativamente todos los nombres. Luego se anuncia una variante: el facilitador indica que tocará el hombro de cada uno y la persona deberá decir fuerte su nombre, pero esta vez musicalizando o sumando un sonido cualquiera y todos los demás lo repiten a coro. Por ejemplo «Anaaaaaacj» o «Ana- Grrrrrr».
- *Tercera consigna:* los participantes, al cruzarse, se saludan haciendo una forma original de saludo sin usar las manos. Pueden usar codos, antebrazos y cualquier otra parte del cuerpo.
- *Cuarta consigna:* al mismo tiempo que continúa la caminata, cada participante elige mentalmente una de las cuatro esquinas del espacio. Cuando la persona que está facilitando dice «¡Ya!», cada participante va hacia la esquina del espacio que ha elegido. El facilitador pedirá que los grupos se crucen sin tocarse: primero cada una de las diagonales, luego las dos diagonales (cuatro grupos simultáneamente) y cruzan a la contraria, desplazándose primero en cámara lenta, luego caminata normal y luego rápida. El facilitador puede introducir la dificultad de hacerlo con los brazos abiertos. Se cruzan primero de a dos grupos y luego de a cuatro.
- *Quinta consigna:* sumar el sonido a las caminatas con detenciones. Es decir, «mientras caminamos, murmuramos como hablando para nosotros mismos». No debe ser entendible el murmullo, pero deben usarse frases reales. Disparador posible: relato en voz baja sobre todo lo que hice en detalle esta mañana hasta llegar acá.

- *Sexta consigna:* el facilitador indica nuevamente caminar cruzándose entre dos y ocupando a su vez todo el espacio. Y luego lanza la consigna: «A la cuenta de 3, 2, 1, ¡YA!, cuando alguien para, todos paran; y cuando alguien arranca a caminar, todos arrancan». El grupo, así, experimenta la autoorganización entrenando la visión lateral o periférica y el sentido del oído.
- *Séptima y última consigna para el cierre:* el facilitador indica que cada participante debe elegir mentalmente a un integrante para comenzar a seguirlo sin ser percibido. Luego añade la consigna de «seguir de lejos»; después, «seguir de cerca»; posteriormente suma: «se lo señala con la mano derecha». Se aclara que nunca debe interrumpirse la caminata a pesar de que se alternan las consignas. El facilitador sostiene la indicación de seguir de lejos y seguir de cerca, mientras se sostiene el brazo derecho extendido señalando a quien se sigue. Una vez instalada la consigna se propone que se piense en otro integrante: «Lo señalo con la mano izquierda», mientras se sostiene el señalamiento con la mano derecha al primer objetivo elegido. 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, y se agrega: «Ahora, los sigo de lejos y luego de cerca», alternando de cerca y de lejos.

Por último, el facilitador indica que a la cuenta de 1, 2, 3 se debe tocar la cabeza de uno de los integrantes elegidos y seguir caminando. El/la facilitador/a alterna a su vez las consignas «de lejos» y «de cerca».

- *Final:* desde el contacto de manos sobre cabezas, el facilitador pide al grupo que ahora 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.

Es importante registrar el tempo grupal, de acuerdo con esto se puede cambiar la velocidad de los desplazamientos y modificar la cantidad de consignas propuestas.

Otras consignas posibles⁴³:

- Ir en cámara rápida hasta el centro sin tocar a nadie y volver a los bordes del espacio en cámara lenta de espaldas (se puede girar la cabeza hasta encontrar confianza).
- En caminata grupal simple los participantes pueden aleatoriamente hacer una parada para observar y escuchar los sonidos del entorno, tanto los lejanos, cercanos, fuertes o suaves o los sonidos que se desplazan, etc.
- Los integrantes miran a otro integrante a los ojos, el compañero mirado se cae al suelo y el otro compañero le tiende la mano para levantarlo. De este modo se organizan espontáneamente breves dúos.
- El facilitador indica que mientras caminan: i) los participantes empiezan a hacerlo con un acento en el pie derecho; ii) se juntan en dúos; iii) tratan de que los dúos se organicen en un solo grupo de caminantes. Una curiosidad: suele verificarse que cuando las personas empiezan a caminar haciendo un acento con el pie derecho el grupo espontáneamente se organiza en un círculo que en pocos minutos tiende a girar en un mismo sentido.

43. Estas consignas pueden ser aplicadas en su totalidad y orden planteado en el instructivo, o se puede realizar una selección de acuerdo a los objetivos de la actividad y características del grupo.

ESCUCHA PROFUNDA

Esta es una actividad que entrena la capacidad de escuchar y reproducir sonidos para reflexionar sobre la importancia de la escucha grupal, en tanto habilita capacidades como la autoorganización, la empatía y la posibilidad de llegar al consenso sin debates, entre otras cosas.

Objetivos:

- Vivenciar y experimentar la expresión a través de la producción de sonidos y ritmos con el cuerpo.
- Establecer un código no verbal para llegar a acuerdos.
- Motivar la escucha focal y global: escucharse-escucharnos.
- Entrenar la flexibilidad en la toma de decisiones.

Desarrollo:

El/la facilitador/a propone al grupo armar una ronda. Luego se invita a cada participante a emitir un «motivo sonoro» que sea una unidad que pueda repetirse (sonidos y ritmos, vocales o corporales). Cada participante hará el suyo repitiéndolo con exactitud. Los sonidos conviven en una cacofonía hasta la señal del facilitador.

Posteriormente, el facilitador indica cuál es la señal a partir de la cual los participantes deberían abandonar su propio sonido y comenzar a copiar los sonidos de alguna persona que hayan identificado. Las personas están invitadas a copiar o reproducir con exactitud los diferentes motivos tomando de a uno por vez. Se explica seguidamente que deberán quedarse con solo tres sonidos, evitando pasar de la cacofonía al unísono. A la señal del facilitador, los participantes comienzan a copiarse unos a otros, tratando de cumplir con la consigna. No hace falta que sean exactamente tres, pero

es una indicación que orienta la intención de la autoorganización sonora. El facilitador indica en qué momento se ha logrado el esquema rítmico grupal y ayuda a sostenerlo por un momento. De esta manera, la conformación de los sonidos se va transformando hasta llegar a producirse grupalmente una pequeña pieza rítmica grupal desde el diálogo de las tres –o más entre sí–, alejándose de la cacofonía y el unísono.

Variante: «Escucha profunda con aplausos»

Se invita al grupo a ordenarse en una ronda. La persona que facilita pide un aplauso por algún tema acordado anteriormente con el grupo (por un acuerdo al que se haya llegado, por un logro compartido, por el final de una jornada de trabajo). Cada participante aplaude y el facilitador incentiva a aumentar la euforia de esos aplausos; se pueden acompañar con gritos o ritmos percusivos en otras partes del cuerpo. Los sonidos conviven en una cacofonía hasta la señal del facilitador.

Luego, quien facilita silencia al grupo e indica que volverá a pedir el aplauso. Cada participante elegirá ahora una forma rítmica con aplausos especiales. A su señal, los participantes deberán comenzar a copiar los aplausos de los otros hasta que todos se queden con tres, que convalidaron entre sí. Se deja al grupo sonar unos segundos, conviviendo entre sí, y luego se da la señal para silenciar al grupo.

COREOGRAFÍAS CON PALOS

Esta actividad permite diseñar fácilmente una atractiva coreografía con objetos vistosos sin necesitar experticia alguna en el arte de diseñar danzas.

Objetivos:

- Generar una creación colectiva de movimiento que, con elementos simples, conforma una estructura que permite el armado rápido de la creación en la forma orgánica de cuerpos y movimientos en el espacio.
- Materializar –de una manera sencilla y rápida– el impacto o resultado del trabajo sociocollaborativo.
- Disponer de una breve performance corporal para asociar un trabajo de cuerpos y espacios al poema colectivo final para lograr un cierre poético.

Materiales:

- Palos de escoba (uno por participante) o varas que puedan cumplir la misma función. Se recomienda que los palos se encuentren forrados con cinta, lanas o papeles de colores.

Desarrollo:

Puede jugarse a armar la coreografía e introducir una temática o trabajar la coreografía de modo abstracto. Por su parte, la actividad se desarrolla en cuatro momentos:

Momento 1: Caminata

Los participantes caminan por el espacio buscando abarcarlo en su totalidad. El facilitador dispone todos los palos en un punto del espacio. Indica que deben caminar por el espacio y encontrar su momento para buscar un palo sin agolparse al buscarlo. Luego, el facilitador indica distintos momentos de stop donde los participantes elegirán una forma de sostener su palo en el espacio, y posteriormente deberán seguir circulando con el palo en su mano. La siguiente indicación es que los participantes caminen intercambiando su palo con un compañero –entrego y recibo en mano, sin parar de caminar. Los participantes deben intercambiar los palos la mayor cantidad de veces posible.

Momento 2: Tres direcciones en el espacio

Cada participante elige un lugar en el espacio y señala con el palo en tres direcciones diferentes, cambiando de dirección cada vez y alternando entre los niveles: alto, medio o bajo. Se arman, entonces, tres posiciones que apuntan a tres direcciones diferentes. Se puede hacer como unísono arrancando y terminando juntos o buscando cada uno su tiempo.

Momento 3: Pintando en el aire

Se agrupa a los participantes en grupos de cuatro o cinco integrantes y se los enumera. Uno de los participantes hace un diseño con su palo, como si se tratase de un pincel que pinta con líneas curvas en el aire. Es importante que el diseño arranque claramente en un lugar y termine en otro diferente (que vaya de un punto en el espacio a otro, claramente establecidos). Desde ahí arranca su diseño el próximo participante y así sucesivamente. Una vez que cada grupo hizo su práctica, el facilitador coloca a los grupos en diferentes puntos de la periferia del espacio e indica trayectorias (el recorrido que hará cada grupo entre dos puntos, inicial y final). De esta manera, se realizan cruces de trayectorias que logran un efecto de enlace dando unidad a la acción coreográfica como conjunto, por ejemplo: poner un grupo en cada esquina del espacio, los espacios se cruzarán generando un movimiento complejamente atractivo.

Momento 4: Afirmación, defensa, ataque

Cada participante piensa de manera individual tres posiciones o movimientos con el palo que expresen:

- 1^{ro}: afirmación
- 2^{do}: defensa
- 3^{ro}: ataque
- 4^{to}: posición neutral de inicio

Todos los participantes practican los tres movimientos de manera individual, volviendo siempre a la posición neutra de inicio. El facilitador marca un tiempo para cada momento, de modo que todos ejecutan diferentes movimientos, pero realizados al mismo tiempo. En una segunda instancia, el facilitador los reúne en tríos que acuerdan una manera de realizar los movimientos de cada uno, intercalando las posiciones como formas que se cruzan entre sí. En otras palabras, el participante B ocupa los espacios vacíos de A, engarzando la posición en la de su compañero. Luego, el participante C mira la figura resultante de los dos e introduce la suya en los intersticios del dúo.

En cada trío tendremos en simultáneo y encastrados los tres movimientos de afirmación, luego los tres de ataque y los tres de defensa. Se pueden mostrar dos o tres tríos ubicados como próximos en el espacio para dar la imagen de coreografía grupal.



AUTOMATISMO

Esta actividad está enmarcada en el lenguaje de las artes visuales y de principios creativos del surrealismo. Se crean pinturas motivadas desde el juego con formas y colores que se improvisan individualmente y en grupo, y se relacionan luego con los temas que queramos trabajar, poniendo en diálogo las ideas desde la previa creación colectiva de imágenes. El término «Automatismo» alude a la supresión del control racional en la composición de la obra de arte, lo que posibilita la plena libertad en la asociación de imágenes y colores que proceden directamente del subconsciente.

Objetivos:

- Crear e inventar figuras, personajes y escenas a partir de trazos azarosos.
- Promover la inventiva de lo abstracto de las formas para dar sentido luego al trabajo con personajes y escenas relativos a temas que se quieran conversar de manera aplicada.
- Desarrollar el pensamiento divergente y complejo por contraposición al lógico y lineal.
- Ejercitar la argumentación desde la diversidad.
- Abordar temas complejos desde una perspectiva lúdica y entretenida.
- Realizar cambios atractivos que enriquezcan el espacio físico del aula.

Materiales:

- Papel escenográfico o «misionero», aproximadamente de 2 m de largo x 1,5 m de ancho para cada grupo.
- Pinceles N 12 (4 o 5 por grupo).

- Cinco témperas de distintos colores por grupo (una de ellas debe ser de color lila o violeta, y para los demás se sugieren colores primarios, blanco y negro).
- Trapos pequeños, uno por grupo.
- Vasos con agua (para limpiar y depositar pinceles), uno por grupo.
- Bandejas pequeñas, una por grupo (para mezclar témperas).
- Marcadores de distintos colores.
- Cinta de papel.
- Mesas.
- Tarjetas con conceptos y/o definiciones sobre la temática a trabajar.
- Viñeta de cómic impresa, una por persona.

Desarrollo:

Antes de iniciar, el/la facilitador/a deberá disponer en la pared, pisos o mesas grandes, rectángulos de papel escenográfico cortados aproximadamente de 2 m de largo x 1,5 m de ancho y disponer los materiales con los que trabajarán los grupos en el espacio: pinceles, trapo, pots de pintura y/o en bandejas y vaso de agua. Luego se ordenará a los participantes, divididos en grupos (de cuatro a diez personas cada uno) y se dispondrá cada grupo frente a su pliego de papel. Los participantes del grupo se deberán enumerar para turnarse en la primera acción.

El integrante «uno» inaugurará el primer trazo sobre el papel. Deberá comenzar en un punto elegido al azar y, desde allí, sin levantar el pincel del pliego, dibujará una línea continua y sinuosa hasta que se quede sin la pintura que tenía cargada en el pincel. Es importante aclarar que la línea que dibuja es libre y suelta, no busca un diseño ni una forma en particular, es un garabato sin forma. Todos los participantes harán por turnos lo mismo y todos usando un solo color, por ejemplo, lila o violeta.

El participante «dos» toma su pincel y comienza su trazo en el punto en que lo dejó «uno» y hace su trazo curvilíneo cruzando las líneas existentes ya dibujadas o yendo por los espacios vacíos.

Cada participante acciona bajo la misma premisa: un trazo continuo, aleatorio, que recorra el papel y finalice cuando quiera, o bien cuando se le termine la pintura. Desde el punto en el que se detuvo, retoma el participante que sigue, y así sucesivamente hasta que todos hayan intervenido con su trazo el papel.

Al finalizar, sugerimos que como muchos trazos pueden haber quedado con poca definición, marquen con el mismo color las líneas realizadas (lila o violeta), respetando el trazo tal como está, solo para darle pregnancia al garabato creado y poder apreciar mejor la forma que ha tomado.

¡Ya hay algo creado en común! Un garabato colectivo. Ahora, quien facilita invita a los participantes a iniciar una conversación: ¿qué vemos? ¿Qué formas o protoformas podemos distinguir? Inspirados en los objetos, cuerpos, animales, elementos de la naturaleza o signos todos están invitados a completar esas formas como quieran. Un participante tiene libertad de intervenir en alguna figura iniciada por otro. Para completar esta segunda etapa se usan todos los colores disponibles. Una vez terminado el trabajo el grupo termina de definir cuántas imágenes se ven.

La tercera etapa consiste en que el facilitador entrega a cada grupo un texto breve o definición sobre la temática que se desea trabajar; puede tratarse de un tema curricular o de otra temática pre-determinada (por ejemplo: contenidos de Educación Sexual Integral, consumo problemático, convivencia escolar y/o vecinal, etc.). A partir de allí se desarrolla el juego de construcción argumentativa. El grupo lee el texto y pone en boca de los personajes opiniones que reflejan el tema y también quien lo dice. Por ejemplo, si se estuviese trabajando con el tema «Violencia en el noviazgo» y dentro de las formas hubiese una campana y un gusano, puede preguntar:

- ¿Cuál sería la campana para tocar en un noviazgo violento?
- ¿Qué dice el gusano de la violencia en el noviazgo?

Las opiniones quedan conectadas con el tema desde las características del objeto campana o animal «gusano»:

- Dice la campana: «Sonemos fuerte y alertemos con fuerza de metal para que la denuncia de la violencia llegue lejos y salve vidas».

- Dice el gusano: «La violencia es lenta y deja un camino pegajoso desde el que es muy difícil moverse y los jóvenes quedan atrapados en ella».

El facilitador trabaja grupo por grupo hasta lograr que esta forma de enunciación metafórica sea entendida.

Actividad posjuego:

El facilitador invita a cada grupo a encontrar un título para la obra creada alusivo a la temática y el contenido visual. Las frases elaboradas pueden tomar la forma de:

Título de la obra que han creado, que deberán ser pegadas debajo del «cuadro».

Breves historias que integren los objetos de la pintura y las conversaciones realizadas.

Frases que digan los objetos, signos, animales etc., opinando sobre el tema en debate como en el ejemplo brindado arriba.

Se pueden sacar dos o tres aprendizajes o conclusiones sobre lo entendido, formuladas con la siguiente fórmula: «Sentí qué podés o sentí qué podemos...». Si usamos el caso del ejemplo: «Sentí que tu voz que denuncia puede ser escuchada como una campana. La conciencia colectiva es un badajo potente» o «No te quedes pegado en el círculo de amor y violencia. La violencia es un gusano que agujerea el corazón».

El facilitador armará una galería de arte dando lugar a que cada grupo muestre relatos, frases, títulos, etc. Se invita a los participantes a circular en pequeños grupos por la sala para observar las distintas pinturas resultantes. Se puede realizar un plenario en el que cada grupo explica al conjunto cómo llegó a producirlo y cómo relacionaron lo aparecido en la composición con la temática desarrollada.

Sugerencias:

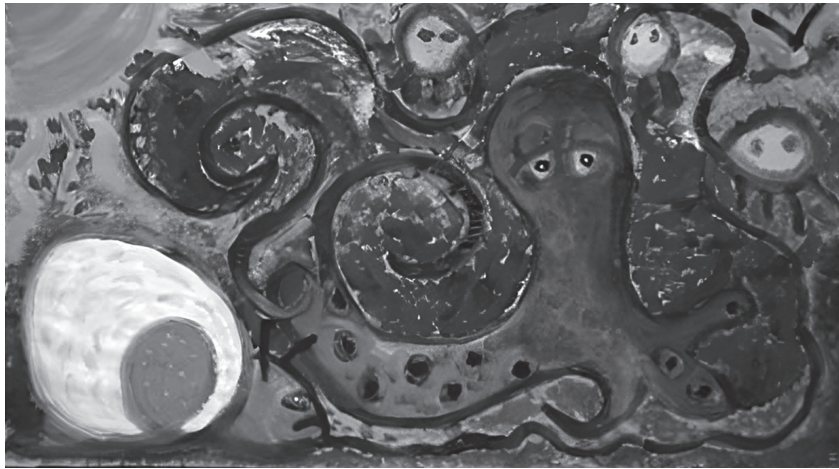
Esta actividad puede realizarse con temáticas de todas las áreas del currículo escolar. Por ejemplo, para trabajar un hecho histórico o fenómeno sociopolítico se entrega una definición y el trabajo de

construcción argumental apunta a despertar asociaciones con las formas encontradas que vehiculizan la expresión de opiniones y la comprensión de conceptos de la temática dada. Si se tratara de la Revolución de Mayo y hubiera dibujado una mariposa, el juego argumentativo motivará mencionar a personajes, nociones o datos del hecho histórico en estudio: «La mariposa podría representar la libertad lograda luego de un proceso, similar a la metamorfosis del gusano de seda», y así habilitaría la posibilidad de describir cómo fue ese proceso en la Revolución de Mayo. Otro podría argumentar que «la mariposa podría significar la fragilidad de la libertad lograda», dando pie a mencionar lo que sigue del proceso histórico. O podría caracterizarlo con algún personaje en particular.

Ejemplos de narraciones



Soy un pez imposibilitado, no puedo nadar porque estoy «atrapado» en una cruel red, prisionero. Mis tentáculos me atrapan, me asfixian. Soy un corazón herido y vacuo. Me desdibujo y me transformo en otra cosa. Me arrebataron mi capacidad de maternar, estoy en lucha infinita entre la furia y la búsqueda de calma y de ahogos sin palabras.



*Soy el caracol, me encierro en mí mismo, porque nada me interesa, nada me motiva, ni siquiera salir
con mis amigas, las medusas.*

*Yo soy el pulpo, con todos mis tentáculos tiro redes para ayudar a mi amigo el caracol. Sostengo,
acompaño, abrazo, pero también me siento agobiado, impotente, ya no sé qué puerta más abrir.
Veo y siento al sol que me da impulso y esperanza para seguir. Ojalá haya cada vez más pulpos que
encuentren contención y fuerza para acompañar la transformación de caracoles en pájaros que
vuelen altos y libres.*

Ejemplo de frases adheridas a imágenes



*«Aprendí la importancia de poner el cuerpo para conectar
conmigo, con el otro y con el conocimiento».*

Docente, Buenos Aires

CÓMICS PARA CAMBIAR LA HISTORIA

Esta actividad busca transformar el sentido de un relato en función de la noción de los derechos fundamentales de niños, niñas y jóvenes. Sirve para abordar temáticas diversas como ESI, bienestar, derechos de niños, niñas y adolescente, entre otras. Permite guionar historietas cambiando las situaciones y lo que dicen los personajes.

Objetivos:

- Aprender a usar historias para generar conciencia y adquirir la capacidad de ordenar guiones sobre conductas para que la realidad pueda transformarse.
- Hacer el ejercicio de jugar ficcionalmente a transformar la realidad expuesta en cada historia en defensa del ejercicio efectivo de los derechos en cada escenario de la vida.
- Jugar a componer una realidad distinta y reflexionar cómo se afectan nuestros derechos cuando no estamos en conocimiento de ellos.
- Dar a conocer en el lenguaje de las niñeces y juventudes la declaración de los derechos de los niños, niñas y jóvenes en temáticas ESI, salud mental, adicciones, etc., de forma práctica y no solo enunciativa.

Materiales:

- Cómicos varios⁴⁴.
- Lapiceras.

⁴⁴ Los imprimibles de los cómics necesarios para el desarrollo de esta ALC, se pueden solicitar por correo a CVLP: info@crearvaelapena.org.ar y se brindará el material de manera gratuita. El documento compartido, además, contiene un texto reflexivo acerca de los derechos con los que se vincula el cómic y un listado de instituciones redes (contacto y/o direcciones) con las cuales comunicarse por más información, atención o intervención.

Desarrollo:

Para iniciar la actividad, se divide a los/las participantes en grupos de cinco personas, aproximadamente. La persona que facilita entrega a cada grupo una historieta de cómics con una temática en particular para leer. Las temáticas se refieren a los derechos en la escuela, el barrio, el trabajo, el hospital, violencia en la calle, trata de personas, adicciones, etc.

El/la facilitador/a transmite nociones diversas sobre derechos efectivos y entrega una serie de contenidos sobre esto⁴⁵.

Luego de que cada grupo lee el cómic que le tocó compartir, la persona que está facilitando entrega la misma historieta pero con los globos de textos vacíos, invitando a que cada grupo reescriba el comic revirtiendo la situación de abuso y defendiendo los derechos de la niñez y de los jóvenes involucrados.

Es importante que, cuando se transforme la historia a partir de los conocimientos de los derechos que se compartieron, el nuevo diálogo respete la gestualidad de los personajes del cómic. Y aquí radica la inventiva: imaginar que si una anciana del barrio grita insultando a un grupo de jóvenes que hacen ruidos molestos y ahora desde la conciencia de no violentarlos... ¿qué podría estar gritando la señora en favor de esos niños?

A continuación, se invita a que cada grupo exponga el nuevo sentido del relato a través de una exposición del nuevo relato de no más de tres minutos que cuente las acciones transformadoras del nuevo cómic. Puede ser también una dramatización desde el guion del cómic o elaborar el estribillo de una canción de cierre, un rap y/o armar un breve radioteatro.

45. Incluidos en el documento mencionado y entregado por CVLP.

COINCIDENCIAS EN LAS DIFERENCIAS

Con esta actividad se invita a vivir una experiencia de encontrar las conexiones entre opuestos, a descubrir los opuestos complementarios, a transformar la idea de la diferencia como algo que distancia y no puede integrarse. Se trata de buscar campos comunes en cosas que aparecen como opuestas y luego explorar y enriquecer la capacidad argumentativa sobre alguna temática.

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de pensar y conectar creativamente imágenes de cosas diferentes y aún opuestas.
- Estimular la capacidad de abstracción y aplicar los conceptos adquiridos a la construcción de otros significados.
- Descubrir la diversidad de dimensiones desde la que puede pensarse una imagen y entender de manera aplicada esto en relación a las identidades y roles sociales.
- Aplicar a casos concretos de nuestro cotidiano el concepto de «opuestos complementarios».
- Descubrir la conexión entre diversidad y empatía.
- Ampliar fuera de los estereotipos los roles sociales y construir empatía sobre actores sociales diversos para tener herramientas de pensamiento contra la discriminación.
- Salir de las lógicas de confrontación de «buenos y malos».

Materiales:

- Tarjetas con dúos de imágenes y palabras:
Cuchara - Pez
Caballo - Piedra
Flor - Tren
Fuego - Carretera
Abeja - Viento
- Papel y lápiz para escribir.

Duración:

Entre 30 minutos y hora y media, según se desarrolle el posjuego sugerido.

Desarrollo:

Se divide a los participantes en dúos o subgrupos (máximo seis personas). Cada grupo recibe una tarjeta con un par de opuestos diferentes. El facilitador invita a los participantes a que conversen acerca de las similitudes o coincidencias que encuentran entre esas dos palabras que representan cosas muy diferentes; por ejemplo, entre una cuchara y un pez. Se podría decir: «Son plateados, sirven para unir o conectar, son fríos, son necesarios en la alimentación, etc.». Les solicita que, en cinco minutos, confeccionen un listado con la mayor cantidad de coincidencias o similitudes que encuentren entre ambos. Finalizado el tiempo, los grupos expondrán en forma grupal los resultados que lograron. Hasta aquí hemos descubierto el principal ejercicio de la creatividad: ;conectar sin prejuicios cosas que no están conectadas y hacerlo sin perseguir ninguna utilidad!

Actividad posjuego:

Este juego permite trabajar temáticas puntuales en función del interés del facilitador. Para ello, se sugiere, una vez escogida la temática, invitar a los participantes a que mencionen quiénes son los actores involucrados alrededor del tema.

Por ejemplo, si la temática particular fuera Educación, el facilitador les pregunta a los participantes cuáles son los actores claves de la educación, aquellos que siempre están presentes (la directora de la escuela, los alumnos, los docentes, los padres, etc.). Cada dúo o grupo elige un actor social individual o colectivo (puede ser padre o el colectivo familia, trabajador o el colectivo sindicato) y vincula el listado de las características comunes encontradas anteriormente con el actor social o personaje elegido.

Es importante que el facilitador recuerde remarcar que la vinculación no es con las palabras u objetos, sino con las características encontradas en común entre ellos. Una vez logrado, se sugiere al facilitador que retire las tarjetas iniciales.

Sugerimos esta lista para ilustrar al facilitador:

Grupo 1: Cuchara - Pez // Directora/a de escuela

Grupo 2: Caballo - Piedra // No docente

Grupo 3: Flor - Tren // Alumno

Grupo 4: Fuego - Carretera // Profesor

Grupo 5: Abeja - Viento // Docente

Si se trabajó las coincidencias de cuchara y pez (plateados, fríos, necesarios para la alimentación) con la directora de la escuela, puede servir esto como ejemplo:

La directora puede ser fría analizando una situación de crisis en la escuela, pero debería ser cálida en el día a día. La directora busca su medalla de plata en los logros de los chicos en su proyecto de vida, pero si lo hace para su solo ascenso será una pena para la vida de todos. Es responsable de alimentar no solo a los alumnos y docentes con contenidos ricos y sanos, sino a toda la comunidad educativa.

Se hace una reflexión sobre características que no son necesariamente ni buenas ni malas en sí, sino en función de cómo se pongan en juego. Descubrir diferentes dimensiones y características en un personaje o rol es rico para un actor de teatro para encontrar por donde identificarse con él y cómo encarnarlo. También para que el grupo registre en esa diversidad resortes de empatía. Finalizada la etapa de elaboración en grupo, el facilitador invita a cada subgrupo a compartir lo trabajado con todos los participantes.

Esta ALC permitirá observar que resulta más rica, abierta y con mayores dimensiones la mirada sobre los actores sociales que los supuestos o prejuicios sociales que se construyen sobre los mismos personajes. En estas descripciones quedarán integrados aspectos que pueden, por prejuicio, parecer malos. En el ejemplo vimos cómo el frío no es ni malo ni bueno, y el brillo de la plata lo mismo.

LA MÁQUINA

Esta dinámica de creación usa el cuerpo para que las personas construyan colectivamente una máquina de gestos significativos para integrar nuevos puntos de vista a un problema o temática. Los integrantes conforman una «máquina humana» para pensar mejor.

Objetivos:

- Usar el cuerpo para pensar individual y colectivamente.
- Motivar la creación colectiva de gestualidades en forma espontánea.
- Ampliar el vocabulario corporal y luego verbal para hacer más complejo el pensar desde lo que el cuerpo expresa sin palabras.
- Generar sincronía a partir de acciones individuales para un fin común.
- Desarrollar el lenguaje corporal expresivo y la capacidad de interpretarlo.
- Interpretar y analizar, a través de la lectura del lenguaje corporal, representaciones que aluden a dimensiones complejas sobre diferentes temas.
- Experimentar cómo el cuerpo ayuda a construir vocabulario abriendo a lo que la palabra no nombraba y trayendo así nuevos elementos para nuestra capacidad de análisis.

Desarrollo:

Todos los participantes, incluido el facilitador, se ubican armando un círculo amplio dejando lugar para que la máquina se realice en el centro. Es aconsejable contar con, al menos, dos grupos de personas, debido a que la actividad tendrá siempre un grupo actuando y otros observando y hablando sobre lo que ven. Se sugiere que cada máquina esté conformada por un mínimo de cinco (5) y un máximo de veinte (20) personas.

Para comenzar la actividad, el facilitador pregunta a los participantes: ¿qué es una máquina?, ¿cómo está compuesta? Luego de ello, y según las respuestas recolectadas, hace una breve explicación del siguiente tenor: «Las máquinas están compuestas por un conjunto de engranajes que interactúan articuladamente ensamblados para el logro de un fin».

Luego, la persona que facilita le pregunta al grupo qué tema querría ver representado como máquina. Para ejemplificar, se puede proponer la máquina de la alegría, de la violencia o de cualquier tema que los participantes propongan. Para ello se arma un círculo con los participantes dejando vacío el centro del círculo.

El primer participante entra al centro y ejecuta un movimiento simple y representativo de un engranaje posible de la máquina de la alegría –aclarar que se debe tratar de un movimiento capaz de ser repetido continuamente. ¿Cómo se arma cada movimiento del engranaje para que se vea como una máquina de piezas ensambladas?

El facilitador explicará al grupo que el participante que comience debe situarse en un punto del espacio y no modificarlo, no puede desplazarse, se pide que vayan ubicándose del centro hacia la periferia. Se trata de que cada participante arme un *loop* que no se corta hasta que lo indique el facilitador. El movimiento se arma de la siguiente manera: se busca un lugar y una orientación en el espacio; esa será la posición o y se elige en el mismo punto otra orientación para ejecutar el gesto, movimiento, palabra o sonido que represente al tema de la máquina. Por ejemplo, si se elige la palabra «Felicidad», el movimiento puede surgir de forma espontánea o puede pensarse en alguna palabra clave de aquello a representar y expresarla corporalmente del modo más simple. La intervención comienza con un momento neutro o de quietud hacia un frente y un momento de acción que puede ser solo gesto o movimiento o incluir sonido o palabras hacia otra dirección sin salir del *spot*. El participante repetirá sin cambios esta acción del punto o al de la acción. Y se seguirán sumando participantes en forma generando un sinfín de *loops* individuales.

Es el facilitador el que irá habilitando la incorporación, de a uno, de los participantes restantes, que deben sumar su movimiento próximo a alguno ya existente y elegir al lado de qué otro engranaje

se situarán. Esta proximidad de uno y otro es la que da la idea de «encastre». A través de un sonido, golpe de palmas o instrumento indicará la entrada de cada participante al centro del espacio para realizar su movimiento y sonido.

De a uno –o según se haya definido–, se irán sumando progresivamente nuevos participantes «engranajes» hasta formar la máquina completa. Los participantes pueden o no tener contacto físico entre sí, pero saber cómo se han ubicado en relación a otro engranaje.

Una vez probada la máquina tomada como ejemplo para entender el mecanismo, el facilitador propone un tema a trabajar o pide al grupo que lo elija. Por ejemplo, el «consumo de drogas» y el «abuso de drogas», o la máquina de «movimiento revolucionario» y «movimiento conservador»; la máquina del «aparato digestivo» o el «aparato respiratorio».

Una vez conformada la máquina por todos los integrantes, el grupo que observaba es invitado a girar alrededor de ella y poner en palabras o frases cortas (alegría, compañerismo, miedo, expulsión, liberación, etc.). Finalmente, el facilitador pide a cada participante que congele en su movimiento elegido.

Finalizado el ejemplo, el facilitador pregunta a los que estaban observando: «¿Qué fue lo que vieron? ¿Qué nos dice la máquina sobre la temática?», y les pregunta a los ejecutantes cuáles fueron las palabras clave elegidas, mientras pregunta: «¿Qué aspectos o palabras nuevas ha relatado el cuerpo colectivo sobre la temática?».

Sugerencias:

Esta actividad se puede realizar para sensibilizar a los participantes sobre una temática, para relevar saberes previos, para evaluar la comprensión de conceptos enseñados en otros encuentros y/o para profundizar un tema. Es ideal aplicarla en los casos en los que, en un debate, surgen ideas contrapuestas como forma para entender sus múltiples significados.

El facilitador puede usar imágenes o recursos audiovisuales como punto de partida o disparadores para la realización de las máquinas antes de hablar sobre ellas o identificar un tema. ¿Cuál es la corporalidad de estas imágenes? O Elijo un movimiento que asocie con el video que he visto. A partir de poner en palabras esos movimientos tendremos un pensamiento somático que descubra el tema en cuestión.

Actividad posjuego:

Concluida la actividad, y según las necesidades o intereses del facilitador, se puede profundizar en la temática trabajada por medio de las siguientes preguntas:

¿Para qué nos sirvió esta actividad? ¿Qué nos permite trabajar? ¿Qué tipo de relaciones se establecieron entre las partes? ¿Qué relación se estableció entre lo que «dijeron los cuerpos» y lo que nombraron las palabras originales? ¿Qué nueva idea o aspecto de la idea central apareció desde el uso del cuerpo? Ver aquí coincidencias y diferencias de lo expresado por el lenguaje corporal y por el lenguaje verbal.

OBJETOS CON HISTORIA

«Cada objeto amado es el centro de un paraíso»
«Novalis» en el libro de Byung-Chul Han Vida Contemplativa.

Esta actividad sobre la memoria y su emotividad está inspirada en el I Ching que dice: «Lo imprescindible es lo que sostienen tus manos en medio de la conmoción» y se trabaja desde la memoria de los objetos que hemos valorado en nuestra vida y de jugar libremente con palabras que nos atraigan para explorar nuestra capacidad de construir relatos emotivos.

Los invitamos a inspirarnos en esta frase de la sabiduría china que rescata nuestra capacidad de alojar fortalezas para enfrentar sacudidas del destino y eventos desestabilizantes. Donde estamos instalados nos sentimos seguros, por eso, en tiempos de conmoción se pierde la serenidad. El I Ching nos llama al silencio o conmoción del corazón, nos aconseja un encuentro con nuestras emociones para encontrar fortalezas. En los temblores cae lo prescindible, lo que no necesitamos.

El juego nos pondrá en contacto con objetos y con nuestro corazón que puede orientarnos en qué es aquello que hay que salvar en momentos de conmoción. Cuando pase el temblor se habrá limpiado lo que no es esencial, eso que sostuviste será lo más firme y duradero en tu vida.

Objetivos:

- Identificar la potencialidad de los objetos para construir recuerdos.
- Atravesar los recuerdos desde construcciones creativas del presente como recurso de resiliencia.
- Favorecer el ejercicio de la memoria, compartir vivencias y la exteriorización de emociones por medio del juego con las palabras.

- Construir relatos o historias breves en torno a un objeto para motivar la capacidad de describir, imaginar y reflexionar sobre nuestra vida.
- Contribuir a la conexión con otros y otras, propiciando contextos de sensibilidad compartida.

Materiales:

- Cartel que nombra la actividad: «Lo imprescindible es lo que sostienen las manos en medio de la conmoción», colocado en la pared.
- Listado de sustantivos, adjetivos y verbos⁴⁶.
- Papeles para cada participante.
- Biromes.

Desarrollo:

Parte 1: ejercicio de relajación para evocar un objeto de la memoria

El/la facilitador/a invita al grupo de participantes a pensar en un objeto que sea importante o agradable para recordar.

En el teatro, cualquier objeto o elemento se convierte en un objeto escénico gracias a la acción del actor. La representación puede lograr incluso transformar mágicamente los objetos: por ejemplo, un bailarín que se decida a bailar con un perchero lo convertirá desde su danza en su partenaire. El escotillón es la zona del escenario por donde entran y desaparecen tanto los actores como los objetos que se vayan a utilizar en cada escena. El facilitador invita a los participantes a convertirse en directores que sacarán a escena objetos especiales y para ello irán a buscar en el recuerdo algún objeto que hayan atesorado como importante o que a pesar de haberlo perdido ya, sigue vivo en la memoria.

⁴⁶. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles de todas las ALC a través del aula virtual, así que si querés participar y recibir más información, ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

Puede hacerse un ejercicio de relajación y ayudar a que los/las participantes hagan un viaje al pasado, situándose en las diferentes casas que habitaron de modo de poder recordar alguno de sus objetos.

Se invita a las personas a transportarse a aquel lugar en el que solían usar el objeto, intentando recordar con quién estaba, cómo olía ese objeto, de qué forma, color y tamaño era, cómo era su textura, cuándo lo usaban y cómo se sentían cuando lo usaban.

La idea es que la persona que facilita logre generar un clima de introspección con las preguntas, que propicie la indagación personal de los participantes, habilitando su conexión con los sentimientos que tornaban ese objeto en algo especial, único y significativo.

Parte 2: descripción detallada de ese objeto en un papel

Una vez que se ha elegido ese «objeto de la memoria», se le pide al participante que lo describa en un papel, intentando brindar la mayor cantidad de detalles y características, y que junto con eso anote el nombre. La consigna es hacerlo describiendo puntillosamente su materialidad como si se tratara de una descripción para una persona ciega y abundar en los detalles y sus características, de forma tal de lograr una descripción lo más vívida posible. Por ejemplo: «Polvera de mujer de base de vidrio facetado, con tapa de carey con un aro de plata. Dentro de ella una almohadilla de terciopelo rosa y polvo de rubor rosado».

Parte 3: creación de una frase relativa a nuestros sentimientos con el objeto

Se invita luego a los/las participantes a elegir tres palabras del listado de «Verbos», «Sustantivos» y «Adjetivos», una de cada tipo. Se pide que con ese verbo, sustantivo y adjetivo elegido se escriba una frase y que, a su vez, se relacione con algún sentimiento vinculado al objeto con memoria. El resultado puede ser una frase disparatada o curiosa. Se podrán usar algunas palabras conectoras más para diseñar la frase, cuidando de que sean las menos posibles. Por ejemplo, conectado con el objeto

descrito elijo «idolstrar- belleza- desnuda»: «Qué lindo idolstrar la belleza y dejarla por fin desnuda de maquillajes, llevar la nobleza de nuestras polveras de antes a nuestras sonrisas de hoy».

También se podrían haber elegido las tres palabras antes de la descripción del objeto, lo cual lleva a mayor desafío en la escritura, pero también a resultados más impactantes.

 Verbos	 Sustantivos	 Adjetivos
adorar - usar- vivir- ser- esperar- ofrecer- acariciar- encontrar- derrumbar - abandonar- abrir- morir- dar- desmoronar- recelar- arrancar- guardar- separar- limpiar- idolstrar- alejar- temer-ingerir - rumiar- desatar- aplaudir- prostituir- trasladar- nutrir- llorar- traspasar- resistir - negar-	recuerdos- días- vida- tierra- sueño- magnolia- vientre- playa- fervor- universo- milagro- mosca- arena- ruido- sombra- rubor- quietud- opresión- mugre- mezquindad- delirio- azar- belleza- sangre- viento- olvido- incendio- raíces- memoria- garganta- microbio- señuelo - envase - garabato-	alegre- púdico- auténtica- manso- desolada- humano- caliente- pálido- intacta- hierático- doméstico- odioso- sonriente- monocorde- ardiente- espeso- desnuda- tembloroso- estentóreo- chorreante - acuoso- estruendoso- impúdico- erizada- tierna- fracasado- inmundia- reprimido- codicioso-

Parte 4: ronda para compartir la lectura de las frases y la descripción de los objetos

Se invita al grupo a armar una ronda en el suelo y compartir las frases. En caso de que sea un grupo numeroso, se pueden hacer varios grupos y compartir entre ellos/as, para luego realizar una breve puesta en común. Simplemente por turnos se lee la descripción del objeto y luego la frase escrita. Se puede ambientar con música. Siempre indicar comienzo y cierre.

Guion sugerido:

Finalizada la lectura grupal de las frases, el/la facilitador/a comparte con todo el grupo el sentido de la frase que tituló la actividad: «Lo imprescindible es lo sostienen las manos en medio de la conmoción», preguntándoles, en relación con las experiencias compartidas, ¿qué es lo imprescindible de la memoria de los objetos, de los recuerdos que ayuda a nuestra conmoción del vivir?

¿Qué les pasó? ¿Que sintieron al compartir entre todas las frases? ¿Qué piensan ahora de esa misma frase? ¿Por qué lo necesario es lo que sostienen las manos en medio de la conmoción? ¿Cuál es la importancia de los objetos que recordamos? Nos preguntamos: ¿Cuántos relatos escriben la memoria de estos objetos? ¿Cuántas imágenes rescatan y construyen memoria en nuestras vidas?



PARAÍOS Y ABISMOS PERDIDOS

Esta es una actividad que invita a recordar breves escenas de momentos importantes de nuestra vida para explorar la capacidad creativa y resiliente de escritura individual y colectiva.

Objetivos:

- Explorar la creatividad a partir de la escritura, tomando como disparador el recuerdo de situaciones agradables o desagradables que hemos vivido.
- Desarrollar la escritura creativa por medio de la asociación libre de vivencias, enriqueciendo la memoria emotiva y re experimentando la vida como tránsito.
- Sumar complejidad en nuestro registro de sentir y pensar para poder crear desde lo ambiguo de la vida. Comprender la complejidad de la vivencia ayuda a aprender tanto de la alegría como del dolor.
- Contribuir en la generación de un clima de bienestar y promover la cohesión grupal.

Materiales:

- Lápiz y papel.

Desarrollo:

Parte 1: Escritura de paraísos y abismos

Todos los participantes del grupo toman lápiz y papel, luego la persona que facilita les pide que cierren los ojos e invita a que visualicen un «paraíso perdido» un momento que no se puede repetir porque las personas que estaban ya no están, porque crecimos, porque el lugar ya no existe, porque cambió, porque no volvimos a verlo. Pasados unos minutos, se los invita a abrir los ojos y escribir

sobre el paraíso perdido una descripción breve de objetos, espacios, temperaturas, luz u oscuridad, personas presentes, animales y mencionar alguna emoción si hace falta sin explicaciones del suceso si lo hubiera. Se hace siguiendo la siguiente fórmula:

Esta/este soy yo... (nombre)

Estoy en... (lugar) con... (persona/animal/objetos)

Me siento (alguna referencia a una emoción o sentimiento que hubieran tenido)

Ejemplo: «*Este soy yo, Lucas, estoy saliendo de casa con mi papá, vamos a caminar al Ñuñorco, un cerro maravilloso en Tañ del Valle y todo nos entusiasma*».

Luego se evoca un «un abismo vivido» siguiendo la misma fórmula:

Esta/este soy yo... (nombre)

Estoy en... (lugar) con... (persona/animal/objetos)

Me siento (alguna referencia a una emoción o sentimiento que hubieran tenido)

Es decir, quedarán dos frases, una para un «paraíso» agradable, alegre o placentero, y otro para un «abismo» no agradable, doloroso o conflictivo.

Ejemplo: «*Esta soy yo, Camila, estamos en el Parque de la Costa con mi prima Sofi, felices, en el tren fantasma, hasta que se desencadenó el accidente en el que ella quedó en coma dos meses*».

Parte 2: Enlace colectivo de paraísos y abismos

Se hace una puesta en común, en pequeños grupos de cuatro a cinco personas, donde cada uno lee su texto. Luego, el grupo elige el orden en el que se encadenarán los relatos alternando memorias de disfrute o alegría con otras de dolor o pesar o conflicto. Por ejemplo, si son cinco personas: placer-conflicto-placer-conflicto-placer. Es decir, no entrarán todos los testimonios, sino uno por persona (donde algunos quedarán con paraíso y otros con abismo).

Luego, tomando unos minutos, los participantes hacen un trabajo de encadenamiento de los textos, de tal manera que el primer relato es el único que se lee tal cual se escribió. A partir de él, el

segundo participante sumará un inicio al suyo que implicará estar en el espacio del participante anterior y encontrará la manera de salir ficcionalmente hacia su propio espacio, de modo de que el relato continúe.

Ejemplo de enlace: El testimonio 1 es: *«Este soy yo, Lucas, estoy saliendo de casa con mi papá, vamos a caminar al Ñuñorco, un cerro maravilloso en Tafí del Valle y todo nos entusiasma»*. Supongamos que sumaremos el testimonio 2: *«Esta soy yo, Camila, estamos en el Parque de la Costa con mi prima Sofi, felices, en el tren fantasma, hasta que se desencadenó el accidente en el que ella quedó en coma dos meses»*.

Este segundo reescribirá su comienzo para empezar en el espacio relatado por el testimonio 1, quedando el enlace del siguiente modo: *«En Tafí del Valle hay una puerta secreta que te lleva mágicamente al parque de diversiones de tus sueños. Esta soy yo, Camila, estamos en el Parque de la Costa con mi prima Sofi, felices, en el tren fantasma, hasta que se desencadenó el accidente en el que ella quedó en coma dos meses»*.

Parte 3

Ahora se invita a todo el grupo a encadenar todos los paraísos perdidos con la misma estrategia ficcional. ¿Cómo hilamos las frases una a una de todos los participantes? Sugerimos armar grupos de hasta cinco o siete participantes.

Se recomienda el uso de una música suave instrumental, en vivo o grabada, como base de los relatos.

El resultado final permite a través del enlace colectivo alejarnos de la exigencia de felicidad o de estar atados al dolor permanente y apreciar cómo el ritmo de la vida alterna momentos de felicidad y momentos de dolor y cómo compartirlos ayuda a sostenernos en el impulso como aquello que es lo vital en la construcción de un presente y futuro.



PERSONAJES ABSURDOS

Desde la construcción de un personaje compuesto y un collage de imágenes, esta dinámica estimula la capacidad de conversar a través de ellas, habilita la reflexión y el pensamiento lateral con sus múltiples derivaciones para abordar un tema en particular. Colabora en el reconocimiento de que hay más de una verdad para poner en juego en cualquier tema, o que dos ideas opuestas puedan transportar verdades.

Objetivos:

- Jugar y apropiarse de imágenes diversas que nos rodean constantemente y *hacerlas hablar, pensar a través de ellas.*
- 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 distintas representaciones sociales o personajes o roles que se quieran trabajar.
- Trabajar un relato-historia sobre alguna temática elegida o sobre una lectura crítica de la realidad cotidiana.
- Reflexionar sobre el concepto de liderazgo y sus muchas maneras lejos del ideal heroico.

Materiales:

- Papel afiche blanco (uno por grupo).
- Marcadores.
- Adhesivo vinílico (uno por grupo).

- Tijeras (dos por grupo).
- Banco de imágenes con partes de cuerpos humanos, objetos, animales, comidas, maquinarias, etc.
- Un sobre por grupo con consigna 1: Armar un personaje absurdo con imágenes recortadas
- Un sobre por grupo con Consigna 2: Elegir nombre para el personaje, su ocupación, lo que más le gusta en la vida y aquello a lo que más le teme

Desarrollo:

Se divide a los/las participantes en grupos de cinco o más personas y se les pide que elijan un coordinador para marcar los tiempos de la actividad y recordar las consignas. A cada grupo se le entregan los materiales. El coordinador del grupo abre el sobre con la consigna 1: «Armar un personaje absurdo con imágenes recortadas». Para ello, dos representantes de cada grupo se dirigen al banco de imágenes a elegir entre 15 y 20 recortes, que utilizarán en grupo para armar el personaje. El criterio de elección es libre, apelando a aquello que les llame más la atención o los inspire de algún modo para armar un cuerpo desde el esquema corporal humano: cabeza, miembros superiores, torso, miembros inferiores. Puede carecer de alguno o tener por ejemplo dos cabezas.

Las imágenes comodín son recortes de revistas y diarios con: objetos, partes de cuerpo, autos, zapatos, tormentas, sol, nubes, electrodomésticos, herramientas, animales.

La persona que facilita explica que, con esas imágenes, el grupo construirá el personaje absurdo.

Un personaje absurdo es un cuerpo humanoide, es decir tiene que ser reconocible como cuerpo humano: debe tener cabeza, extremidades superiores, inferiores, y tronco. Puede tener más de una cabeza, le puede faltar una extremidad o tener más de dos piernas.

El/la facilitador/a invita al grupo a trabajar en el ensamble de las imágenes de forma silenciosa sin hacer acuerdos verbales. Durante cinco minutos irán armando el cuerpo humanoide sobre el papel afiche ubicado en posición vertical sin utilizar aún el adhesivo. Es un momento de negociación en acción silenciosa y es importante aclarar, para calmar las ansiedades y propiciar el trabajo colectivo,

que no se molesten si un/a compañero/a les mueve la imagen de lugar. La imagen producirá cambios en este tiempo de composición en silencio.

Una vez que el/la facilitador/a ve que la mayoría de los grupos tienen gran parte de la figura del personaje absurdo armado, indica que pueden hablar para terminar de negociar la forma del personaje y proceder entonces a pegar las imágenes que componen el cuerpo del personaje. Se les recuerda que dejen un espacio libre arriba del personaje como para agregar un título en el afiche.

Una vez que los grupos pegaron el personaje, van a abrir el sobre que contiene la consigna 2: «Elegir nombre para el personaje, su ocupación, lo que más le gusta en la vida y aquello a lo que más le teme».

El/la facilitador/a explica que se elige el nombre del personaje de la siguiente manera: «El nombre de pila puede ser el que ustedes quieran: femenino, masculino o neutro. Pero para elegir el apellido van a pensar cuál es el verbo que más conjuga el personaje en su vida, o sea, cuál es la acción que más pone en práctica, lo que más hace y deducir esto de la lectura que se haga sobre las imágenes que lo componen. Elegido el verbo, vamos a construir el apellido del personaje imaginando además su nacionalidad. Por ejemplo, si lo que más hace el personaje es correr, podríamos pensar en opciones como Corrensky, Mac Correll, Correti, Corredéz. Es importante que el verbo siga siendo identificable aún después de esta metamorfosis.

Una vez elegido el nombre, lo escribirán en el afiche a modo de título de la obra y deberán completar la consigna 2 con: ocupación, lo que más le gusta en la vida y a lo que más le teme. Luego pegarán las frases en el afiche.

Finalmente, el/la facilitador/a cuelga las obras en la pared conformando una galería de artes visuales. Cada grupo presenta a su personaje absurdo. Luego de que el grupo expone, los observadores (participantes de los otros grupos) comienzan una ronda de preguntas moderadas por el facilitador. Esta progresión que va de la exposición a la ronda de preguntas se repite con todos los grupos.

Actividad posjuego: «Ronda de preguntas»

En la ronda de preguntas hacemos hablar a las imágenes usando preguntas ancladas en ellas. Deben ser preguntas que nutran la capacidad de observación y argumentativa del grupo que expone y de los observadores.

El/la facilitador/a pide a los grupos que definan a este personaje como uno que se encuentra contribuyendo en el liderazgo de una acción determinada. Esa acción puede estar vinculada a la disciplina que se aborde o a problemáticas cualesquiera (cambio climático, ejercicio efectivo de los derechos, uso de TIC, achicamiento de las desigualdades, bullying, etc.). De este modo empieza a interrogar al grupo sobre lo que se ve en la imagen y lo que eso podría significar en relación a su tarea de llevar adelante su acción de liderazgo.

Por ejemplo, si el personaje se ocupara de los derechos a la libre expresión en democracia: «¿Por qué Mario Correti tiene, en lo que parece ser una extremidad, la cabeza de Evita saliendo de una botella de whisky? ¿Querrá decir que está tirando abajo la imagen de Evita? ¿Qué tendrá que ver un whisky inglés con Evita que era antiimperialista?». Ante estas preguntas, los creadores de ese personaje absurdo podrían contestar: «No, porque, justamente, Mario Correti lo que está haciendo es cambiarle las marcas al imperialismo, porque ahora ya no es más un whisky Black Label solo, sino que es «Black Label Evita» y, como la ves, Evita está sonriente en la foto porque se ha puesto encima del Imperio británico con esta acción que aquí se muestra. Para ella, lo mejor debía ser para el pueblo y por eso este whisky ahora será para el pueblo...».

Claramente, no importa si lo que se dice es descabellado, sino la capacidad asociativa y de argumentación de los que están exponiendo su personaje. A partir de estas asociaciones, el/la facilitador/a podrá ir moderando la charla para dirigirla hacia los debates más necesarios para el grupo. El público que escucha al grupo está invitado a hacer preguntas también o a responderlas habilitando respuestas diferentes a las presentadas por el grupo original. La guía siempre es argumentar desde lo que la imagen parece justificar. De ese modo se escucharán interpretaciones distintas y aún opuestas desde la misma imagen.

Variante: personajes absurdos con imagen temática

En esta variante, además del banco de imágenes generales, se utiliza un banco de imágenes referidas a un tema que se quiere introducir. Podemos usar imágenes sobre discriminación, violencia, adicciones, separación de la basura, cuidado del medio ambiente o cualquier otra que se desee trabajar. Una vez que los grupos seleccionan sus imágenes del banco de imágenes comodín, el/la facilitador/a entrega una imagen temática por grupo. Esta imagen debe utilizarse como parte del personaje absurdo. Las imágenes temáticas deben referir de manera obvia al tema que queremos representar. Por ejemplo, si el tema es la convivencia, pueden ser: un apretón de manos como símbolo de confianza, un evento comunitario en la calle, la policía al servicio de la comunidad, gente mayor interactuando con niños, hospitales equipados, gente en un hospital en buenas condiciones, etc.

Se sugiere, además, que después de que los grupos armen el personaje, se le entregue a cada uno la definición de la temática a tratar, para entender bien el foco de qué hablamos cuando hablamos de tal o cual cosa.

Suponiendo que la imagen temática refiera al narcotráfico, el/la facilitador/a pueden sumar, además, un breve texto sobre ella una vez que el grupo construyó el personaje. Las preguntas ahora se van a dirigir a su manera de accionar su liderazgo en relación a la causa elegida, las opiniones, decisiones, o acciones buscan siempre ser develadas desde las características físicas de la imagen. Ellas llevarán a rasgos de comportamiento y emocionales, fortalezas o debilidades en relación con la causa que acomete desde lo que fue definido como sus miedos y deseos. Suele aparecer como un personaje con un propósito, pero con conductas ambiguas y llenas de contradicciones.

Luego, el/la coordinador/a sitúa al personaje en el contexto de acción y volviendo al caso elegido como ejemplo: «Resulta que Mario Correti es de carne y hueso, vive en (*situar en la localidad real donde se desarrolla la actividad escolar o comunitaria*) y lleva adelante toda su lucha en este territorio que ustedes conocen bien. Les pregunto, ¿Qué efecto tiene que en la cabeza de Mario haya una Evita afeerrada a un whisky inglés en su trabajo por generar mejor convivencia aquí?». Los creadores podrían

contestar: «Quizá, demuestra que Mario está obsesionado con resolver el gran drama de este municipio, que es que la mitad se siente identificada con Evita y la otra mitad se siente identificada con un modelo de corte capitalista. Esa división es incluso física, porque unos viven a un lado de las vías del tren y los otros, al otro. Ambos lados están muy alejados del otro en cuanto a vínculos...». Y así se siguen asociando las características físicas y emocionales del personaje absurdo en el propio territorio, institución, organización, etc. De esta manera se profundiza un diálogo creativo y ficcional, pero anclado en temas y personajes de lo cotidiano del grupo con el que el facilitador está trabajando.

Es recomendable que comience el facilitador desafiando con preguntas al grupo expositor y luego entregue ese rol al público observador. Es importante que las preguntas y las respuestas siempre busquen relación o justificación desde las imágenes que componen el cuerpo del personaje absurdo y lo que sabemos de él: su ocupación, gustos y miedos.

¿QUÉ ME ATA?

Esta actividad permite trabajar la mirada crítica y sirve para manifestar expresiones que reflejan creencias, opiniones o representaciones sobre aquello que nos preocupa centralmente generando una suerte de diagnóstico participativo desde una lluvia de ideas abierta. Ayuda a definir colectivamente problemáticas que importan y a resolver tensiones. Se trata de una indagación personal que luego se convierte en una rica reflexión colectiva.

Objetivos:

- Apreciar las percepciones y registros acerca de la calidad de los vínculos en un grupo o institución y en general sobre temáticas de la sociedad en general.
- Registrar percepciones y registros sobre cómo podemos mejorar aquellas cosas que se identifican como nudos o problemas.

Materiales:

- Carteles «Qué me ata» y «Cómo desatamos este nudo»⁴⁷.
- Papelógrafos / papeles afiches.
- Biromes.
- Recortes de hoja de papel con la pregunta «¿Qué me ata?» (tamaño sugerido: hoja A4 dividida en seis partes iguales).

47. Todas las personas que participan de los talleres de Crear Vale la Pena reciben los carteles e imprimibles de todas las ALC a través del aula virtual, así que, si querés participar y recibir más información, ingresá al campus de Crear Vale la Pena Campus CVLP (campuscrearvalelapena.org.ar).

- Recortes de hoja de papel con la pregunta «¿Cómo desatamos este nudo?» (tamaño sugerido: hoja A4 dividida en seis partes iguales).
- Cinta de papel.

Desarrollo:

Todos los participantes contestan en un papel espontáneamente la pregunta «¿Qué me ata?». Si responden más de una vez debe ir en papelitos distintos. Luego, se propone que dispongan y peguen sus aportes en el papel afiche llamado «¿Qué me ata?» ubicado en la pared.

Una vez que todos/as hayan dejado su comentario, se invita al grupo a mirar el afiche con las respuestas de las demás personas.

Posteriormente, cada participante responde a la pregunta «¿Cómo desatamos este nudo?» y se les pide que la respondan ahí mismo y luego peguen el papel en un segundo afiche con esa pregunta como título.

Finalmente, la persona que facilita invita a todo el grupo a mirar en cada afiche las respuestas de los demás. Luego divididos en subgrupos sistematizan las opiniones vertidas (un grupo se ocupa de sistematizar la primera pregunta y otro la segunda) y finalmente se hace un plenario final. El facilitador modera una conversación entre ambos afiches: ¿Qué ataduras identificamos? ¿De dónde provienen? ¿Se repiten? ¿Se concatenan? ¿Cómo podemos resolverlas? ¿Quedan inquietudes sin resolver en el afiche 1? ¿Hay buenas ideas para desatar el nudo identificado?

Esta dinámica puede ser completada con la ALC «La máquina», eligiendo construir una máquina con palabras elegidas del afiche 1 y otra máquina con palabras elegidas del afiche 2. Se dará libertad a que las personas elijan sus palabras aunque resulten repetidas y se volverá a coordinar el debate con aprendizajes tomados de aprendizajes corporales.

¿QUÉ PIENSAN LOS QUE NO PIENSAN COMO YO?

Esta actividad permite incluir el cuerpo para abordar temas polémicos generando bases de respeto por la diversidad de ideas para una buena conversación. A la vez, ejercita la argumentación y pone de manifiesto los prejuicios atrás de las ideas. Facilita la conversación y el intercambio de opiniones, promoviendo la empatía, el respeto por la opinión de la otra persona y la argumentación fundamentada.

Objetivos:

- Generar conciencia de diversidad cultural, moral y de opinión.
- Seguir a nuestras ideas de bien, más allá de quien las emita.
- 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) generando escucha sobre la argumentación.
- Cambiar el «levanto una mano» por el «me desplazo en el espacio».

Materiales:

- Cinta de papel, tizas o elástico para marcar en el piso una línea.
- Carteles con las palabras «Sí» y No».
- Listado de preguntas: generales o aplicadas a una temática específica.

Ambientación:

Trazar con cinta de papel, elástico o tiza una línea recta en el piso delimitando dos espacios, uno a la derecha y uno a la izquierda. A cada espacio le corresponderá un cartel, uno con la palabra «Sí», por un lado, y por otro, uno con la palabra «No».

Desarrollo:

Para iniciar la actividad los participantes se ubicarán fuera del espacio de juego sobre la «posición neutra». Seguidamente, los/las participantes deberán responder a las diferentes afirmaciones (*ver listado con sugerencias a continuación*) realizadas por el facilitador y lo harán en silencio y desplazándose por el espacio, ubicándose en la zona de «Sí» o en la zona de «No» según sea su respuesta. Es importante aclarar que no es posible responder con términos medios, es decir, el desafío del juego es tomar literalmente postura por una respuesta, ya sea afirmativa o negativa.

Una vez que se ha probado las consignas con varias afirmaciones llamadas de «calentamiento» (preguntas livianas), se realizan las preguntas que apuntan a temáticas comprometidas.

El facilitador continúa expresando las afirmaciones y cuando ambos grupos están medianamente equilibrados en cantidad de personas por «Sí» y «No», se elige a una persona representante de cada grupo, quién dará una argumentación breve y simple de por qué adopta esa posición, es decir, por qué respondió por sí o por no. El facilitador propone el siguiente ejercicio de escucha: «Olvido la referencia al tema y quien lo dice, escucho la frase y me pregunto si estoy de acuerdo con ella». Normalmente, la reacción de las personas es avalar muchas frases «del argumento de los contrarios, pero sacadas de contexto». El facilitador va en busca de esas frases que son aquellas donde se pueden hacer acuerdos de conducta más allá del tema que los ocupa.

Por ejemplo, si la afirmación es «La tecnología atenta contra las ganas de aprender de los/las estudiantes» y hay varias personas por el Sí y varias por el NO, el facilitador invita a los dos grupos

a buscar un solo argumento simple y claro que elijan para el SÍ y los otros para el NO y también un representante que lo diga.

El grupo del SÍ asevera: «El uso de tecnologías en personas de 13 a 30 años favorece los síntomas de ansiedad y depresión», y el del NO dice: «La aparición de la inteligencia artificial va a revolucionar las formas de motivar el aprendizaje en las aulas». Cualquiera del grupo 2 que estuviera de acuerdo con la aseveración del grupo 1 debiera pasarse por un momento a ese lado. Cualquiera del grupo 1 que estuviera de acuerdo con la aseveración del grupo 2 debiera pasarse por un momento al otro lado.

Esta experiencia materializa lo que es una buena conversación: aquella donde pasamos muchas veces de lado a lado siguiendo las buenas frases provenientes de buenas argumentaciones.

De esta manera, el facilitador «más allá del tema en debate y cómo se votó» va anotando las frases que generan pasajes y terminado el juego leerá al grupo todos los puntos en los que están de acuerdo.

Se propone con este juego que si alguna persona está de acuerdo con la argumentación de sus oponentes o le parece que encierra «verdades» –aunque sean parciales–, deberá cruzarse de «lado» y el facilitador llevará el registro de la cantidad de adherentes en cada una.

De esta manera, el juego pasa a centrarse en la capacidad de argumentación y en la capacidad de cambiar de parecer cuando aparecen ideas que nos gustan. Empieza pareciendo un juego de quedar divididos por los blancos y negros y en realidad lleva a habitar los matices del gris.

Afirmaciones para tomar posición por SÍ o por NO

De calentamiento:

- Tomo mate.
- Creo que Messi es el mejor jugador del mundo.
- Boca es el mejor equipo del fútbol argentino.
- Tuve un enojo importante en la última semana.

De salud integral:

- La risa y las fiestas populares generan más endorfinas que los antidepresivos.
- Hay límite de edad para salir a buscar un sueño.
- Las personas viejas pueden ser buenos gobernantes.
- Tenemos espacios de bienestar en la escuela o en la casa.
- Tomar agua y caminar le hace bien al cuerpo.
- La salud implica reconocer nuestras emociones.
- Es fácil hablar de nuestras emociones en la escuela.

De educación:

- Los chicos y las chicas se aburren en el aula porque son una generación de personas dispersas.
- La tecnología atenta contra las ganas de aprender de los/las estudiantes.
- Para evitar situaciones violentas en los recreos hay que vigilar baños y pasillos.
- En la escuela todo el tiempo pasado fue mejor.
- La escuela ha muerto.
- La verdad es que jugar en el aula con mis estudiantes suena muy bonito, ;pero no hay tiempo para esas cosas!
- Es imposible pensar en una escuela para todas las personas.
- No hay nada que la escuela pueda hacer sin la participación de la familia.
- La escuela tiene que hacerse cargo de cubrir los agujeros que el sistema sociopolítico ha creado.
- Sin escuela no hay aprendizajes significativos.
- *Todos los/las educadores/as son absolutamente dogmáticos y autoritarios. No puede existir la educación libre, porque si dejas a un niño libre no lo educarás (Gilbert Keith Chesterton).*

De adicciones:

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

De discriminación:

- La discriminación es el resultado de la ignorancia.
- La discriminación es el resultado de la educación.
- Los barrios pobres son violentos.
- Los barrios ricos discriminan.
- Es cierto que la mayoría de los delincuentes no tienen recuperación.
- Si mi hijo/a fuera homosexual, ¿lo pondría en un tratamiento para curarlo?
- Las personas trabajadoras que vienen de países vecinos, quitan posibilidades a los/las trabajadores/as de mi país.
- 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 debe ocuparse de controlar el derecho a no ser discriminado.
- Fui testigo 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.

Afirmaciones sobre un tema curricular

Ejemplo: obra literaria Don Quijote:

- Idealizar a las personas ayuda a descubrir nuevas vidas.
- Intentar resolver problemas como lo hace Don Quijote, nos hace sentir bien.
- El amor al prójimo es un ideal para orientar una vida que valga la pena.
- Arreglar el mundo no es tan difícil si de buenas intenciones se trata.
- Confiar en el otro, ¿nos hace más humanos y más locos?
- Es posible imaginar un destino de grandes hazañas, aunque solo se tenga un caballo viejo, un escudo oxidado o un cartón para crearse una armadura.
- Cuando alguien ve ejércitos en vez de rebaños, y el mundo ve rebaños, hay que prestarle anteojos al mundo.
- Los que no comparten el mundo con un amigo como Sancho, ¿desconocen la diversión?
- A la vida hay que vivirla como si fuera una novela de caballería.
- Más vale *Sanchificarse* que *Quijotizarse*.
- La fantasía es una verdadera pérdida de tiempo... como lo muestra el Quijote al final de sus días: viejo y desencantado.
- El mundo está perdido, no hay lugar para Quijotes.

Reflexión:

Alentamos con este ejercicio a pensar la ética no como un listado de principios para colgar en un cuadro, sino un principio de acción: la reflexión sobre la moral. Las costumbres que sostenemos colectivamente pueden ser muy variadas según las culturas, religiones, ideologías políticas, etc. Se trata de preguntarle a nuestras ideas qué piensan de nuestras acciones y hacerlo colectivamente.

PALABRAS ALEATORIAS

Esta actividad permite expresar desde el juego –de improvisar con palabras e imágenes– cómo nos sentimos sin necesariamente abundar en información sobre circunstancias de nuestra vida. Estimula nuestra capacidad de enriquecer nuestro lenguaje desde la creación de imágenes con palabras que nombran ideas tanto como materialidades. Introduce la noción de lenguaje connotativo que se caracteriza por ser un tipo de lenguaje subjetivo, muy dependiente del contexto y cuyo objetivo es transmitir sentimientos y emociones. Salir de la literalidad de lo denotativo para jugar con las connotaciones simbólicas en el lenguaje. Permite descubrir palabras diversas y sus combinaciones para construir formas de expresión más ricas explorando el decir de manera atractiva.

Objetivos:

- Entrar en confianza desde un uso diferente del lenguaje.
- Generar asociaciones y conexiones libres entre dos o más palabras para descubrir imágenes internas.
- Introducir el juego de azar para romper con el pensamiento lógico.
- Perder el miedo a expresar nuestros sentimientos.
- Romper el hielo en la presentación social de nosotros mismos.

Desarrollo (opción 1): «Palabras aleatorias para hacer una presentación personal»

Lo primero que se hace es instar a los/las participantes a que elijan dos palabras al azar. Una de ellas debe representar una cosa tangible. Por ejemplo, si una palabra es «infancia», la otra debería ser algo como «palangana», si una es «felicidad», la otra puede ser «termo». Se estimula a las perso-

nas que elijan palabras sustantivos sobre los objetos y materialidades que tienen alrededor: banco, marco, techo, silla, flecos, luz, calle, etc., y también otras abstractas de alguna idea o concepto que tengan cerca en la cabeza: justicia, exclusión, dolor, feminismo, infancia, etc. Se brinda un momento para que el grupo piense las palabras.

Luego se chequea que las palabras estén bien elegidas pidiéndoles a algunos participantes que digan sus palabras. Sugerimos que quien facilita se pare en el centro de la ronda y señale al azar dos o tres personas, preguntando sucesivamente «¿Cuáles son sus palabras?». Si algún participante no respetó correctamente la consigna, se brinda un momento para que corrija sus palabras.

Seguidamente, el facilitador le pide a cada participante que se conecte con cómo se siente y escriba una frase usando las dos palabras elegidas. La frase debe respetar la siguiente estructura «Hola, soy... (nombre de pila) y me siento como... (usar las dos palabras elegidas sin cambiarlas, aunque cueste armar la frase y quede algo que parezca absurdo en su significado)». En este punto, el facilitador da un ejemplo y aclara que deben usar las dos palabras para indicar cómo se sienten realmente, ya sea bien o mal. Por ejemplo: si las palabras eran «luz» y «palangana», puede haber dos versiones: «Me llamo Juana, y me siento como una palangana desbordante de luz» o «Me siento como una palangana dada vuelta en la que no puede ingresar la luz».

Se sugiere luego armar rondas de no más de 10 personas, marcar un comienzo y que cada participante diga su frase sin sumar comentarios a cada una. El facilitador marca un comienzo y un final y luego se comparte la experiencia. ¿Qué sentimos escuchando a nuestros compañeros? ¿Sabemos más de ellos después de escucharlos? ¿Nos sentimos identificados con alguna frase escuchada? ¿Qué cambiaría en nuestra cultura en general al conocer a personas desconocidas desde este juego?

Esta actividad puede hacerse sola hasta acá o continuar con «Relato de un crimen».

RELATO DE UN CRIMEN

Este juego nos introduce en la escritura colaborativa e hipertextual. Se trata de relatos ficticiales que parten de palabras que han encontrado significativas las personas en el juego «Palabras aleatorias». Puede hacerse solo, pero que también da comienzo a «Relatos de un crimen». El juego alude a la supresión del control racional en la composición del relato, lo que posibilita la plena libertad en la asociación de imágenes y colores que proceden directamente del subconsciente de los participantes. La actividad ayuda a la toma de decisiones, la identificación con otros, y especialmente a entender los tiempos de la acción colaborativa y a mediar desde la acción lúdica las tensiones de la misma.

Desarrollo:

El facilitador da inicio a la actividad de «Palabras aleatorias» que se hace completa hasta las rondas de compartir.

Luego, vuelve a organizar subgrupos de cuatro o cinco personas. Cada grupo elige un coordinador/a que tome nota de lo que escriban juntos, cuide los tiempos y luego lea la producción en una puesta en común. Cada persona comparte en grupo sus dos palabras de «Palabras aleatorias» (no la frase). Cada grupo a partir de allí debe quedarse solo con tres de ellas.

Luego, se propone que con esas tres palabras armen tres o cuatro frases que compongan un breve relato sobre un crimen. No se trata de contar todo, sino de suponer que ese breve texto es la contratapa del libro para atraer al lector sobre el clima del asunto. Cada frase aportada debe contener al menos dos de las tres palabras elegidas por el grupo. El participante coordinador las va anotando en una hoja y luego se escribe el párrafo que resulta de haber combinado dos o tres con algunas modificaciones o introducción de conectores para encontrar un sentido. Por último, el facilitador propone que cada grupo elija un título para el relato.

En este momento el facilitador puede introducir una o dos frases, o palabras o incluso un breve texto para que el relato de un crimen aluda a alguna temática. Pero es importante hacerlo en este momento y nunca en el inicio para no introducir elementos racionales en la escritura fantástica o ficcional.

Ejemplo: si las palabras del grupo fueran: sombrero, ola y satisfacción, proponemos el siguiente relato en tres frases de los participantes:

«La *satisfacción* había muerto para siempre en la *ola* de violencias que desató el crimen».

«El *sombrero* con gotas de sangre coagulada colgaba impertérrito en el perchero, para la *satisfacción* eterna del asesino».

«¿O mejor arrojar el *sombrero* a las *olas* y vivir para siempre en paz?».

Observar las combinaciones en ellas. Supongamos que seguidamente el facilitador introduce un breve texto o reflexión sobre el tema consumos problemáticos de jóvenes y su conexión con el narcotráfico en el Barrio Mugica, Buenos Aires, Argentina. A partir de esto, pide mantener la mayor parte del relato, pero orientando al tema como se ve en el siguiente ejemplo:

«La satisfacción de los jóvenes en Barrio Mugica había muerto para siempre en la ola de violencias que desató el crimen organizado por los narcos».

«El sombrero con gotas de sangre coagulada colgaba impertérrito en el perchero, para la satisfacción eterna del *dealer* asesino».

«¿Arrojará el asesino el sombrero a las olas del mar y vivirá encubierto por una comunidad muda?

¿O serán los jóvenes vulnerables al consumo los primeros en tomar conciencia sobre cómo sanar y acorralar con denuncias al crimen organizado?».

Finalmente, en plenario, cada grupo deberá compartir con el resto las escrituras colaborativas realizadas (título y un breve párrafo del relato). La lectura de cada relato se puede acompañar con una breve presentación en la que un integrante de grupo sea el narrador y el resto de los participantes acuerden dos escenas corporales (movimientos, no palabras) para representar el relato. Se sugiere

dividir el relato en dos partes y elegir una imagen para representar a cada una. Además, esta pequeña performance se puede acompañar con música de fondo incidental (en vivo o grabada), para cargar de emotividad a la presentación.

Sugerencia:

Para un mejor desarrollo de la actividad, sugerimos que se den las consignas de a una por vez. Es decir, entregar la información en el paso a paso, aunque las personas no sepan cómo seguir. Así habrá sorpresa cada vez, motivación y podrán concentrarse en la acción puntual sin esfuerzo. De este modo, estaremos realmente incentivando el trabajo creativo.

Variante 1:

Sumar una palabra de alguna temática a trabajar por grupo e indicar que esa nueva palabra debe servir para descubrir la pista que lleva al asesino.

Variante 2: «Presentación de un emprendimiento exitoso»

Se trata de la misma dinámica, solo que aplicada a la presentación de un caso de emprendimiento exitoso. El facilitador propone crear con las tres palabras de cada grupo un negocio o emprendimiento exitoso.

Variante 3: emprendedurismo

Sumar una palabra relativa a la temática emprendedurismo como: planificación, evaluación de resultados, impacto, proyecto de vida, fracaso, sueños, confianza, autoestima, riesgo etc. También pueden buscarse en Google frases de emprendedores y entregar dos por grupo para que elijan dos o tres palabras más para definir un título al libro sobre emprendedurismo.



CREACIONES COLECTIVAS DE CIERRE: ESCRITURAS

Entornos creativos propone siempre finalizar las actividades con breves creaciones o simples performances o acciones poéticas donde nos permitimos experimentar, en tan solo horas, algo del proceso creativo de los artistas, que es su resultado final. Se trata de un trabajo de edición realizado con un ensamble de las producciones efectuadas a lo largo de la jornada. El fin es compilarlas y editarlas para que queden integradas en una producción poética colectiva que capitalice lo hecho como cierre de la jornada de manera creativa. Es un momento clave en el posicionamiento en pos de la democratización del acceso al derecho a crear como algo.

Objetivos:

- Crear breves piezas que integren escrituras colaborativas, acciones corporales, actorales, sonoras y visuales.
- Experimentar breves creaciones dramatúrgicas con el ensamble de diversos juegos.
- Componer colectivamente estructuras compositivas desde la expresión improvisada en pequeñas ALC previas.
- Generar en los participantes la capacidad de armar estructuras lógicas.
- Vincular contenidos expresivos diversos que involucren las emociones con contenidos temáticos que se quieran trabajar otorgándoles sentido desde el conocimiento experiencial.
- Experimentar la comprensión de procesos colaborativos en diversidad, mediación de tensiones y escucha activa.
- Materializar procesos creativos creando piezas para construir conocimientos desde un giro corporal, emocional y social en los aprendizajes.

Esta producción tiene por finalidad crear una pieza de creación colectiva ensamblando una selección de testimonios y expresiones obtenidos en algunas de las actividades lúdico-creativas realizadas durante la jornada. La creación integrará escrituras colaborativas, acciones corporales, actorales, sonoras y visuales, para la composición de una performance final como actividad de cierre.

En este momento se puede comprender cómo se pasa de la improvisación aislada en diferentes momentos del taller al proceso posterior de composición que integra diferentes elementos y arma sistemas de sentido con unidades sueltas. Esto resulta clave para entender procesos colaborativos en diversidad, mediación de tensiones, escucha, priorización de contenidos, ritualización de momentos y estrategias para encarnar aprendizajes de gran valor porque son complejos. Además – y no es un logro menor–, las poéticas corporales y textuales conllevan una valoración de la diversidad de opiniones vertidas sobre las temáticas tratadas en el taller.

Textos componentes de la performance final:

Se seleccionan breves fragmentos/frases de las distintas ALC realizadas en el transcurso de la capacitación, como «Abrir una puerta», «Clasificados de la transformación», el personaje construido en el umbral «Pasaporte del alma», «Digo sí, digo no», «Vivir sin miedo».

Desarrollo para armar los textos de la producción poética colectiva:

Para confeccionar la producción poética, se propone la selección de breves fragmentos de los textos trabajados y palabras sugeridas. Los textos seleccionados serán intercalados atendiendo al ritmo, a la concordancia o contraste de los contenidos y a su musicalidad o cadencia.

Es importante lograr en la edición que se intercalen testimonios y frase de diferente origen. Se recomienda usar frases de diferentes umbrales o juegos centrales también.

Performance final:

Resultará de ensamblar textos, movimientos y un colchón sonoro en vivo o grabado.

Es enorme el material que se logra cuando se trabaja una planificación con varios juegos y todos pueden usarse para este resultado final. Se puede ir de menos a más: por ejemplo, elegir hacer solo la producción de textos de varios umbrales con un fondo musical y cerrar con eso o usar ese texto combinado con el material de movimiento o actuaciones seleccionadas de otras actividades.

Se sugiere acompañar los textos y las acciones corporales con un colchón sonoro que funcione como trasfondo. Puede ser una grabación o usar instrumentos musicales en vivo.

También es muy interesante integrar las imágenes de pinturas como «Automatismo» o «Personajes absurdos», que constituyen una suerte de puesta o escenografía que ya tienen potencialmente capacidad de interactuar con los actores. En la medida que el facilitador va entrenando su capacidad de poner en escena estas creaciones podrá, a su vez, integrar al público con preguntas y reflexiones. Las ALC usadas para evaluar son ideales para ello.

Armado de equipo cocreador:

Es importante distribuir la organización de la actividad final entre los facilitadores y/o entre algunos participantes del taller. Por un lado, la selección y edición de textos; por el otro, la distribución de los roles en la performance final. Es decir, algunos participantes ocuparán el rol de lectura de textos y otros el de la ejecución de las acciones de movimiento, otros la sonorización grabada o en vivo.

El facilitador tomará decisiones sobre la cantidad de lectores, cantidad de actores en escena o intérpretes sonoros en función de la cantidad de participantes que el taller tenga. Además, es conveniente que un facilitador del taller sea responsable de preparar a los lectores y que otro se ocupe de transmitir la consigna de acción corporal en el espacio y ordenar a los intérpretes en la acción.

A modo orientador, para dos minutos de performance sugerimos la selección de 25 a 30 fragmentos que funcionarán como versos de la creación poética. Además, recomendamos ir recolectando, de cada juego, durante el taller, aquellas piezas que vayan resultando interesantes para la creación final.

Esta tarea de administrar espacios, materiales, luces y oscuridad, objetos, actores y tiempos no es un tema menor, sino clave para el buen resultado final.

Una obra creativa es también un acto de administración de recursos donde, como menos es más, se hace necesaria una mirada estratégica, y para ello una capacidad de tomar decisiones con flexibilidad y soltura tomando riesgos y saliendo de la zona de confort. Cada pieza lograda deberá verse como una acción estética respaldada por el *backstage* de un pequeño proceso de producción.

CORO GRIEGO

En el antiguo teatro griego existía un coro con una función particular: constituía el ámbito de reflexión a las acciones del protagonista y antagonista, comentaba la acción advirtiéndole al público sobre el destino de los actores guiando un aprendizaje más allá de la obra. Esta actividad permite desarrollar opiniones sobre alguna temática indicando demandas y reflexiones a los posibles actores clave de esa temática y logrando nuevas conexiones sobre temas vinculados a ella. Motiva a seguir aprendiendo, dando lugar a comprender un contenido en una profundidad más compleja.

Objetivos:

- Ampliar el campo de temas de cualquier contenido.
- Identificar actores clave en temáticas que nos interese abordar.
- Manifestar las opiniones sin clichés o frases preconstruidas.
- Indagar en el campo emocional y empático de las opiniones propias y ajenas.
- Aplicar conceptos aprendidos sobre alguna temática.
- Habilitar la escucha sin prejuicios.
- Motivar nuestro compromiso personal y nuestra mirada crítica sobre un tema.

Desarrollo:

Luego de haber abordado un tema en particular, la persona que facilita invita al grupo a elegir cuatro actores sociales claves relacionados a la temática abordada. Luego se invita a los participantes a pensarse como un coro griego y realizar preguntas dirigidas a los actores sociales elegidos; las preguntas deben iniciar con la siguiente estructura:

¿Qué le pedirías a...?
¿Qué le prometerías a...?
¿Qué le aconsejarías a...?
¿Qué le susurrarías al oído a...?

Ejemplos orientadores

Ejemplo 1:

En una clase de Educación Sexual Integral se trabaja sobre el derecho a la salud. El/la facilitador/a identifica posibles actores sobre alguna temática y estimula que el grupo acuerde qué personas, actores sociales o personajes trabajarán. Luego, va pasando una a una las preguntas. También puede, anticipadamente, vincular pregunta y actor social:

¿Qué le pedirías a la trabajadora de la salud como joven?
¿Qué le prometerías a tu profe que te habla sobre conocer y defender tus derechos?
¿Qué le aconsejarías a un compañero para que conozca sus derechos?
¿Qué le susurrarías al oído a un compañero/a que a tu entender no cuida su salud?

Ejemplo 2:

El/la facilitador/a hace un resumen de lo visto en la clase de Educación Sexual Integral con eje temático en derechos a la salud y expone una situación o problemática generada en ese contexto. Por ejemplo, una alumna queda embarazada y no sabe qué hacer. Según lo visto en clase:

¿Qué le pedirías?
¿Qué le prometerías?
¿Qué le aconsejarías?
¿Qué le susurrarías al oído?

Sugerencia:

Este juego puede identificar, alrededor de una temática, actores diferentes para «pedir-prometer-aconsejar-susurrar» y otros para recibir en la forma de pares. Por ejemplo:

Si hablamos de bullying:

¿Qué le pide un alumno que lo sufre a su compañero de aula?

¿Qué le aconseja la directora al familiar de la víctima?

¿Qué le promete el padre del agresor al gabinete de orientación escolar?

¿Qué le susurra al oído el policía de la cuadra a la víctima?



ANTES PENSABA... AHORA PIENSO

Esta estrategia de evaluación de aprendizajes ayuda a los/las participantes a reflexionar sobre cómo pudo haber cambiado algún aspecto de su manera de pensar a raíz de tratar alguna temática desde las ALC. ¿Ha aparecido algo nuevo en el propio pensar o en la forma de expresarnos? Explorar los tránsitos entre el antes y el después de la actividad.

Desarrollo:

La persona que facilita les pide a los/las participantes que escriban en una hoja o que completen en voz alta la frase: «Antes pensaba... Ahora pienso...» con relación al tema o contenido trabajado.

Es una dinámica que podría ser útil a la hora de consolidar nuevos aprendizajes y para que el grupo de participantes tenga la oportunidad de identificar sus nuevas comprensiones, opiniones y creencias. Además, invita a fortalecer el desarrollo de las habilidades de razonar, reconocer la causa y efecto de las relaciones, así como examinar y explicitar cómo y por qué sus pensamientos han cambiado.



PREGUNTAS PROVOCADORAS

Esta es una actividad metacognitiva de cierre que permite indagar reflexivamente mediante la construcción de preguntas abiertas. Entrena la capacidad de elaborar preguntas abiertas y descubre la riqueza de pensamiento que promueve convertir nuestras afirmaciones en preguntas. Siguiendo a Alejandra Kamiya⁴⁸, «Algunas respuestas llegan solo para obligarnos a una pregunta, y cuando hacen click una contra otra, hay en ese ínfimo sonido una clave para toda la paz del mundo»; esta sensación flota entre los participantes luego de esta evaluación creativa y colaborativa.

Objetivos:

- Fortalecer el desarrollo de preguntas que promueven el pensamiento y la indagación fuera de lo «políticamente correcto».
- Expresar pensamientos con mayor libertad ejercitando el aprendizaje por preguntas.
- Intercambiar ideas diferentes con mayor capacidad de escucha.
- Abordar la complejidad y profundidad de un tema tejiendo ideas diversas y complementarias.
- Armar una variada lista de preguntas sobre un tópico y, a través de ellas, mayor amplitud y multidimensionalidad de miradas sobre el mismo.
- Incentivar la curiosidad sobre la manera de pensar de los otros.
- Inhibir el juicio crítico que impide expresar nuestras opiniones «porque no sabemos lo suficiente».

48. En *Los árboles caídos también son el bosque*.

Desarrollo:

A partir de una actividad lúdica donde se ha planteado una experiencia y abordado alguna temática, se invita a todo el grupo a completar el sentido de estas preguntas en orden, una por una, en relación al tema y vivencia.

¿Por qué...?

¿Qué diferencia habría si...?

¿Cómo...?

¿Cómo sería si...?

¿Cuáles son las razones...?

Supónganse que... ¿...?

¿Y si...?

¿Qué ocurriría si supiéramos...?

¿Cuál es el propósito de...?

¿Qué cambiaría si...?

Los participantes completan las preguntas desde el disparador. Es una actividad que permite hacer un rápido plenario de ideas con una forma ágil de participación.

Se recomienda trabajar con todo el grupo. Una vez que los participantes le tomaron la mano a la estrategia de expresar ideas con preguntas, se los puede hacer trabajar en pequeños grupos para profundizar el debate desde las ideas que las preguntas plantearon.

La actividad permite ahondar en una investigación, apoyar el desarrollo de una discusión particular, conocer la información que precisan los/as participantes, ampliar y profundizar el pensamiento, alentando la curiosidad y aumentando la motivación para indagar sobre un determinado tópico y generar un sentido de amplitud sobre el tema. Además, puede ser usada para reconocer cómo el conocimiento que adquirieron los ayuda a crear preguntas más interesantes. También puede ser utilizada

más de una vez en un trayecto formativo para ayudar a una clase a hacer visible la evolución que han tenido los estudiantes con respecto a la lista de preguntas sobre el tema en un determinado tiempo. Las preguntas pueden ser presentadas de manera oral o escritas. Sugerimos la oralidad.

Tips para el facilitador:

Luego de la experiencia de facilitar el juego:

¿Qué nuevas ideas tienen acerca del tema, concepto o experiencia que no tenían antes?

Elijan una o más preguntas provocadoras para discutir durante unos minutos en subgrupos.

Escriban una lista de 12 preguntas provocadoras nuevas acerca de un tópico, concepto o experiencia.



¿QUÉ SENTÍ? ¿QUÉ APRENDÍ?

Es la más simple, pero también la más rica de las evaluaciones creativas, porque integra muy bien la razón desde la emoción. Es decir, el aprendizaje emocional se pone en centro de una actividad de cierre para indagar acerca de las sensaciones vividas y también para hacer conscientes los aprendizajes alcanzados durante la actividad central.

Objetivos:

- Conectarnos con nuestras percepciones, emociones y sentimientos durante la ALC.
- Detección de aprendizajes tempranos que luego quieran profundizarse.
- Capturar metáforas para arrojar luz sobre otras experiencias desde lo vivido y trasladar aprendizajes a otros campos del pensar y el hacer.

Desarrollo:

La persona que facilita realiza las siguientes preguntas al grupo: «¿Qué sentimos? ¿Qué aprendimos?», dando un tiempo para cada una. La primera se encuentra orientada a rescatar las emociones vivenciadas durante la actividad, mientras que la segunda tiene que ver con poder hacer conscientes aquellos nuevos aprendizajes adquiridos.

Es importante enunciar y dar tiempo a cada pregunta para luego hacer lugar al desarrollo y a la socialización de las respuestas del grupo.

También se puede ahondar en otras preguntas relacionadas: «Esto que aprendimos, ¿qué podría tener que ver con...? (escuela, barrio, familia, aula, o x contenido de interés)» o «Esto que sentimos, ¿cómo lo podemos trasladar a otras acciones que hacemos en el aula, en el barrio...?».

Las preguntas pueden ser socializadas de manera oral o escritas en papel.



RECOMENDACIONES PARA LA PRÁCTICA LÚDICA

Hasta acá hemos visto qué son las actividades lúdico-creativas y hemos presentado 31 de ellas en detalle. Ahora, entonces, veamos qué debemos tener en cuenta para llevarlas a cabo. Por eso, a continuación proponemos algunos aspectos fundamentales a considerar:

1. Comprensión de la secuencia didáctica de la planificación (tres momentos)

La planificación es el mapa de acción estratégico de la implementación. Tener en claro los tres momentos de la secuencia didáctica planificada (con cada juego elegido para cada momento) nos permitirá movernos fluidamente de actividad a actividad, teniendo una perspectiva general de la clase. Estos tres momentos son:

- Preparación del medio para: umbral y actividad corporal
- Desarrollo de la temática: actividad central
- Reflexión sobre la práctica realizada: cierre/evaluación creativa

Ya sea de forma virtual o presencial, estos tres momentos ordenan y direccionan tanto el contenido que desarrollamos como el tipo de ALC propuesta para cada momento.

2. Preparación de los materiales necesarios

La preparación de los materiales que se usarán en una ALC es algo que debe realizarse con antelación. Como ya se vio, en cada una de ellas se listan los recursos necesarios. La estética que proponen algunos materiales específicos –como es el caso de los umbrales– se suma al ritual de la propuesta.

En caso de realizar la actividad de forma virtual, hay que tener preparados los videos instructivos o imágenes que se van a compartir. Además, como se mencionó anteriormente, es estratégico proponer un texto atrayente que encabece e invite a cada actividad. Este texto también se convierte en un material o recurso a generar previamente.

3. Regulación de los tiempos y de la facilitación

Es necesario medir el tiempo que se le da a cada momento. Esto precisa de un equilibrio entre el *tiempo* estipulado para cada juego en la planificación y el *ritmo* grupal en la resolución de la consigna.

Aquí, el rol del facilitador es esencial para acompañar los tiempos orgánicos de cada grupo y ser una guía para optimizarlos. No hay que cortar una actividad cuando el grupo está comenzando a interesarse, hay que tener en cuenta también que, a veces, a los grupos les lleva un rato entender la dinámica de la ALC, ponerse en sintonía o animarse a participar plenamente.

Cuando las actividades se hacen de forma virtual hay que prever tiempos para cada juego que se proponga, contemplando que pueden flexibilizarse debido a las particularidades de cada estudiante en su hogar.

4. Percepción del clima grupal

Cada momento de la actividad requiere de una conexión con lo que sucede en el grupo. Como facilitadores lúdicos ejercitamos nuestra percepción del clima grupal. Esto nos permitirá poder tomar decisiones que beneficien al desarrollo colectivo e individual de las ALC. Es importante comprome-

terse con la mirada y organizar al grupo durante el desarrollo de cada paso; de esta manera se podrá aprovechar al máximo cada consigna propuesta.

La interacción y participación escrita u oral es un buen termómetro del grupo. Es importante retomar sus comentarios, producciones artísticas o devoluciones e incorporarlas durante el encuentro.

5. Transmisión de las consignas

La explicación de la dinámica es un paso fundamental para el correcto entendimiento y desarrollo de la actividad. Hay tres cosas importantes a tener en cuenta a la hora de explicarla:

- *Extensión:* si la explicación es muy larga corremos el riesgo de cansar y distraer a los participantes. Si la explicación es muy corta, debemos estar asumiendo una cantidad de datos necesarios para que se la comprenda correctamente. Es importante registrar cuáles son los datos fundamentales a explicar para que se comprenda la consigna.
- *Administración:* no es útil abrumar de información a los participantes antes de comenzar la actividad. Es mejor ir por partes, sumando paso por paso a medida que van trabajando y cumpliendo las consignas. Puede obstaculizar la facilitación si se «enseña cómo se juega» en lugar de «enseñar jugando» y adelantar procesos de reflexión, elaboración y transferencia.
- *Velocidad:* no es bueno explicar rápidamente, a los apurones. El ritmo ideal es el resultado del ritmo de la ALC y del clima grupal. Conviene dedicar el tiempo que sea necesario a la explicación para que se entiendan la dinámica y el objetivo de la actividad. No hay que olvidar que mirar al grupo constantemente, lo compromete y conecta. También es bueno, cada tanto, ir repitiendo las consignas y, al darlas, es útil acompañarlas con un ejemplo, porque se hace muy gráfico para los grupos saber qué se está pidiendo. Además, rompe la timidez del inicio. También se puede promover una primera ronda de prueba para que no haya temor a equivocarse. Esto ahorrará tiempo y simplificará la explicación. ¡Es más fácil entender el juego haciéndolo!

Por último, es importante remarcar que cada facilitador/a puede escribir su propio guion. El instructivo de cada actividad cuenta con la información clave para una implementación exitosa. Si repasamos el guion en voz alta, lo ensayamos frente al espejo o con alguien que pueda hacernos una devolución, mejoraremos la capacidad de transmitir las consignas. Además, es importante que nuestra explicación incluya ejemplos, un ejemplo personal y claro puede no solo orientar a realizar la consigna, sino también a romper el hielo en la participación. Una explicación clara y una actitud lúdica seductora hacen más orgánica la transmisión.

6. Reflexión sobre la práctica: el posjuego

Cada ALC completa un ciclo propio que debe tenerse en cuenta como un proceso que solo se cumple si se realiza un rescate, lo que denominamos *cierre* o *evaluación creativa*. Este es un punto crucial para conectarlo con capacidades desarrolladas en el juego, con conceptos que estuvieron danzando, con saberes anteriores. Es la posibilidad de armar nuevas conexiones y preguntas que motiven a seguir aprendiendo, dar lugar a pensamientos nuevos que abran resoluciones diferentes.

En la evaluación creativa, nuestra propia práctica creativa se convierte en un campo de conocimientos múltiples por la vía de la reflexión sobre la misma práctica desarrollada. Es aquí donde se revelan relaciones claves entre los argumentos y la evidencia, los hechos y las preguntas, la creación individual y la creación colectiva.

Disponer de un tiempo para que estas relaciones desordenadas, cambiantes e interconectadas, sucedidas a lo largo de la lúdica, se vuelvan visibles, ayuda a los participantes de la dinámica a construir un pensamiento auténtico. Esta instancia objetiva los aportes realizados por los participantes, pondera ideas y preguntas propias, tiende a atraer a la discusión, al intercambio y al debate.

¿CÓMO PODEMOS DESARROLLAR NUESTRA ACTITUD LÚDICA DESDE LA VIRTUALIDAD?

Estos tiempos nos traen el desafío de construir aprendizaje a través de celulares y computadoras. Como mencionamos anteriormente, consideramos que al comenzar toda situación pedagógica –virtual o presencial– debemos activar nuestra *actitud lúdica*.

La virtualidad tiene sus códigos y nos brinda herramientas para hacerlo. Existen plataformas de encuentro con los y las estudiantes, como Zoom, Meet, WhatsApp, etc. Estos son nuestros espacios de diálogo, intercambio y construcción de aprendizaje. Nos permiten estar en simultáneo con la posibilidad de vernos a través de la cámara, escucharnos activando el micrófono y escribir en el chat.

Compartimos algunas recomendaciones para optimizar su uso:

Imagen

- Tener disponible la cámara e invitar a los participantes a encenderla (por ejemplo, a través de algún juego que lo precise).
- Preparar el espacio desde el que se realizará el encuentro. Es importante contar con buena luz y ubicar la cámara en una posición adecuada de manera que se pueda ver el rostro claramente. Mirar a la cámara es un pequeño-gran gesto de cercanía en medio de tanta distancia.
- Incorporar la gestualidad facial y corporal, pues el cuerpo comunica, entonces se convierte en una invitación a involucrarse.

Audio

- Buscar un ambiente sin ruidos para que no haya interrupción sonora. El uso de auriculares con micrófono colabora en la calidad del audio.
- Modular al hablar para facilitar la comprensión.
- Coordinar la distribución de la palabra, de manera que cada persona tenga un momento para compartir y ser escuchada.

Interacción

- Hacer rotar la palabra. Las actividades que proponemos estimulan la participación verbal y no verbal, eso da la posibilidad de aprovecharlas para un diálogo recíproco. Es importante que tomar la palabra sea una invitación y no una orden.
- Promover el uso del chat para quienes no se animan a participar verbalmente o con la cámara. Algunas de las evaluaciones creativas pueden realizarse por este medio. También es útil para guardar todo lo que se escribió y retomar esa información, que seguro es valiosa.
- Utilizar elementos gráficos (imágenes, emojis, etc.) para las comunicaciones que no son verbales ni corporales.

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN CUENTA AL MOMENTO DE PLANIFICAR UNA ACTIVIDAD LÚDICO-CREATIVA?

Temática a abordar en la/s actividad/es	Definir con la mayor precisión posible la temática a abordar (puede ser un contenido del currículum escolar, o temas relacionados a convivencia, consumo problemático, violencia de género, etc.).
Objetivo de la/s actividad/es	En función de la temática a abordar, definir qué se espera que el grupo realice o logre, es decir, es lo que se espera lograr.
Grupo destinatario de la/s actividad/es	Obtener información (características, dinámica, etc.) acerca del grupo a quienes se destinará la actividad nos ayudará a definir las ALC con más precisión y coherencia. Puede tratarse de un grupo escolar, de profesionales de la salud, organización social, etc. Por ejemplo: • Edad: ¿son niños? ¿adolescentes? ¿adultos mayores? ¿Es un grupo homogéneo o heterogéneo? • Cantidad: lo más ajustada al número real. Nivel de instrucción: ¿saben escribir y leer? ¿Es necesario adaptar algunas consignas o contenidos? • Aspecto cultural: ¿Tienen costumbres, idiosincrasia o formas de comunicación que podrían aportar o desafiar la manera en que son repartidas las consignas? • Estado de salud y capacidad física: tener en cuenta algunas posibilidades y las diferentes capacidades de los participantes para el desarrollo de las ALC. • Conocimiento entre los mismos: ¿es un grupo que trabaja colectivamente o recién se conocen? De ello dependerá el grado de compromiso y exposición contemplados en los juegos. • Experiencia lúdica de los participantes: tener en cuenta las actividades previas como referentes para el diseño, evitar errores cometidos, superar inconvenientes, etc.

Espacio en el que se desarrolla la/as actividad/es	¿Se trata de un espacio abierto, cerrado, es el patio o un parque? ¿Cuenta con mobiliario? Conocer las dimensiones y características del espacio es fundamental para la implementación y la preparación de los materiales de las ALC. Si se trata de un espacio virtual: ¿es conveniente Zoom o Meet?
Equipo	Es necesario conocer y reunirse previamente con el equipo que llevará a cabo las actividades. Así como repasar las actividades y asignar los roles necesarios: • Facilitador principal: es quien tiene a cargo la implementación general de la/s actividad/es y la implementación de las consignas. • Facilitador asistente: acompaña al facilitador principal, puede implementar actividades grupales y acompañar al grupo en el trabajo en equipo. Además, tiene la tarea de registrar y observar al grupo. • Producción: realiza la tarea de alistar los recursos necesarios, tanto previamente como durante el taller. Además, es quien facilita la música o video –si hubiera– y el control de los tiempos. Si bien de acuerdo a la cantidad de participantes podremos establecer la cantidad de personas que necesitamos en nuestro equipo, los roles mencionados deben estar idealmente cubiertos por una persona diferente.
Recursos materiales	Se trata de todos los materiales necesarios para cada una de las ALC (ver instructivos en páginas anteriores). Además, de acuerdo a la actividad, se puede añadir audio, micrófono, parlante, música, etc.



NOMBRE DE LA ACTIVIDAD									
Objetivo general:									
Objetivos específicos:									
Fecha y horario:			Modalidad:						
Lugar:									
Equipo	Docente principal:		Cantidad de participantes:						
	Host - Facilitadores/es:		Perfil de participantes:						
	Coordinación contenidos:		Personas institucionales:						
	Asistencia en producción:		Observaciones:						
Hora	Tiempo	Actividad	ALC / Material audiovisual	Observaciones	Producción				
		Material previo a enviar	Previo al taller, sugerimos enviar breves textos y/o videos inspiradores que estimulen la curiosidad y el interés de los participantes. Pueden ser sobre la importancia del juego o sobre la temática en la que hará foco la ALC central	Registrar aquella información a tener en cuenta, como los detalles del espacio, las precauciones que deben tomar (por ejemplo, pared blanca)	En este espacio se puede tomar nota de los materiales que se necesitan para cada actividad y los preparativos a tener en cuenta, entre otras cosas				
	50 min	APERTURA O UMBRALES: ALC INICIALES PARA ROMPER EL HIELO LLAMADAS UMBRALES	Son actividades para generar curiosidad y entusiasmo al inicio del taller. Ayudarán por su simpleza y variedad a construir la confianza, la relajación, la disponibilidad y la concentración que la actividad central va a requerir. Buscan generar un cierto descentramiento o merodeo para que el participante entre dosificadoamente a la acción. Serán, además, la base de la escritura colaborativa con que se logra el efecto «sorpresa» del final	Es importante elegir un espacio amplio que invite al recorrido, a la vez que permita que cada ALC se convierta en una escena particular, en un espacio único	En cada ALC es importante cuidar que la materialidad sea rica y atractiva. Esto permite predisponer el compromiso de los participantes desde un ambiente creativo. Asimismo, recomendamos recolectar lo que los participantes compartieron para compartir con la institución en la que se desarrolló el taller				
			Por ejemplo: Abrir una puerta, Pasaporte del alma, Vivir sin miedo, Digo sí, digo no						
	15 min	CONVERSACIÓN CREATIVA PARA COMENZAR A CONOCERNOS	Son actividades cortas que permiten profundizar en los intereses o saberes previos de los/las participantes	La importancia de construir condiciones para una conversación. La conversación no es el comienzo, sino el resultado de algo que sido puesto en marcha	Es importante procurar que no haya sonidos ambientales molestos, que no rebote mucho el sonido, que haya condiciones de intimidad				
			Por ejemplo: ¿Qué me quiero llevar de este encuentro?, ¿Qué idea debe morir?						
	25 min	ACTIVIDADES CORPORALES Y O RÍTMICAS MUSICALES	Son actividades que proponen poner en juego el cuerpo y su capacidad de generar conexiones personales e interpresonales o grupales	Se trata de ALC que trascienden la palabra hablada o escrita, por todo aquello que puede expresar el cuerpo sin palabras. Además, son actividades que generan confianza, empatía, vínculo	Es importante desarrollar estas ALC en espacios abiertos y amplios, que no contengan mobiliario para no limitar ni condicionar el movimiento				
			Por ejemplo: Zip Zap Boing, Ritmos improvisados						

	60 min	ACTIVIDAD CENTRAL COMPOSITIVA	Son actividades donde la improvisación lleva a un momento de selección de breves producciones en un recorrido compositivo hacia un resultado final. Es el momento ideal para hacer foco y profundizar en la temática disciplinar o problemática que quiere trabajarse. Las ALC también pueden plantearse en la versión «yogurt natural» <i>Por ejemplo: Automatismo, Gítrices o Personajes Absurdos</i>	Es importante tener en cuenta que es el momento cuando se produce un cruce entre la actividad artística visual o teatral o coreografía elegida y conceptos claves del tema elegido	En estas ALC se pueden entregar fragmentos de textos de bibliografía específica para profundizar en las temáticas que se propone conversar, por ejemplo, Educación Sexual Integral, salud mental u otros
	10 min	CREACIÓN COLECTIVA O PERFORMANCE	Es el momento de la creación colaborativa creativa, los elementos de esta creación son siempre una selección que hace el facilitador de todas las ALC incluida la de la actividad central	Es la lectura del poema colectivo elaborado a partir de los textos de los umbrales. Se puede ambientar visualmente el momento con el juego central, fondo musical, actividad coreográfica	Es importante realizar esta presentación en un espacio amplio, además de contar con sonido para garantizar la escucha. Recomendamos organizar la puesta en escena de este momento, por ejemplo, elegir un grupo de los participantes que actúen como lectores del poema y otro grupo que realice las improvisaciones coreográficas. Además, se puede invitar a personas de la institución a observar esta presentación
	10 min	MOMENTO METACOGNITIVO: REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA	Son actividades de captura de aprendizajes desde juegos reflexivos sobre aquello que fue experimentado en el taller. Redondean la experiencia, contienen y dan lugar al disfrute colectivo.	En algunos talleres suelen emerger testimonios muy sensibles. Poder conversar sobre este momento de la creación colectiva, contiene y acompaña a esa sensibilidad que puede estar muy tocada por la historia compartida. Se podría mencionar este momento como sostén en grupo	Para este momento se puede optar por habilitar la palabra en ronda y entre todo el grupo, o entregar papeles blancos para completar de manera más individual
			<i>Por ejemplo: ¿Qué sentí, qué aprendí?, Preguntas provocadoras, el Semáforo</i>		
	10 min	EVALUACIÓN DEL TALLER	Es el feedback o encuesta evaluativa sobre las actividades realizadas por los participantes	Consideramos que la evaluación es muy importante, por lo que tratamos de inhabilitar la evaluación punitiva, proponiendo en su lugar, una mirada introspectiva, autocrítica, amigable, colectiva	Si el facilitador quiere sumar una tarjeta de salida/cuestionario para obtener testimonios escritos, el final de este momento es ideal. Por ejemplo, puede tratarse de papeles para dejar dentro de una caja, un cartel, invitando a los participantes a contestar preguntas del estilo ¿Qué te llevás de este taller? ¿Qué faltó en este taller?
	180 min				
		Material posterior	Sugerimos el envío de los instructivos de las ALC realizadas tanto como textos o videos inspiradores que ayuden a ampliar la actividad más allá del taller vivido	Se trata de materiales para profundizar los contenidos abordados en los talleres, es importante este envío para continuar acompañando las reflexiones elaboradas en el taller	Es importante que este envío sea después de taller, pero que no se distancie mucho. También se puede utilizar esta comunicación para compartir los resultados de la evaluación y enviar el poema colectivo del taller.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TALLER EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL						
Objetivo general:						
Objetivos específicos:						
Fecha y horario:		Modalidad:				
Lugar:						
Equipo	Docente principal:		Cantidad de participantes:			
	Host - Facilitadores/es:		Perfil de participantes:			
	Coordinación contenidos:		Personas institucionales:			
	Asistencia en producción:		Observaciones:			
	Actividad	ALC / Material audiovisual	Observaciones	Producción		
	Material previo a enviar	Video Salud Integral: CVLP - Dra. psiquiatra Betina Bravo, especialista en prevención	En este video se aprecia la intersección entre el juego y la acción de prevención en salud mental	Recomendamos enviar el video previamente para invitar a los/as participantes a ir al taller con reflexiones previas y ambientado en la/s temática/s a abordar		
50 min	APERTURA O UMBRALES: ALC INICIALES PARA ROMPER EL HIELO LLAMADAS UMBRALES	• Abrir una puerta • Pasaporte del alma • Digo sí, digo no	En estos juegos se recuerda no decir frases generales, sino recordar frases personales, para que el material recolectado sea de mayor implicación	Revisar los instructivos para resguardar la ambientación de cada umbral y otorgarle a cada umbral un espacio en el lugar donde se hará el taller. Además, recomendamos acompañar este momento con música para generar un clima de introspección		
15 min	CONVERSACIÓN CREATIVA PARA COMENZAR A CONOCERNOS	¿Que me quiero llevar de este encuentro? Preguntas para empezar a conversar (cuestionario Transar)	En todos los talleres en los que queramos generar conversación tenemos que trabajar preguntas abiertas que habiliten a una conversación relajada y valorando la diversidad. Les sugerimos, por un lado, indagar los intereses de los participantes, y por el otro, un cuestionario introspectivo	Se puede tomar nota de lo compartido este momento para luego analizar si los intereses de los participantes se abordaron y/o añadir al informe del taller		
25 min	ACTIVIDADES CORPORALES Y O RÍTMICAS MUSICALES	Miradas en ronda	En caso de que sean muchos/as participantes, se pueden armar dos rondas para lograr un clima más íntimo	Es importante contar con un espacio amplio que posibilite el movimiento del grupo participante y que no contenga mucho sonido ambiental		
60 min		Para iniciar la reflexión que se abordará en la ALC central, sugerimos proyectar el video de «dinámica de publicidades machistas» (disponible en el canal de Youtube de Crear Vale la Pena). Luego de la proyección, podemos generar una breve conversación reflexiva en grupos que finalice con la elección del título del video	Este video, creado por Crear Vale la Pena a partir de una recopilación de publicidades emitidas en la televisión, nos interpela a pensar el lugar de los medios de comunicación en la construcción de nuestra identidad	Es importante invitar a que el video se mire con atención, en lo posible contar con proyector para lograr una mejor calidad de proyección		
	ACTIVIDAD CENTRAL COMPOSITIVA	Automatismo	Sugerimos que se trabaje en grupos de alrededor 5 o 6 personas, para lograr profundizar en las discusiones. Además, se recomienda visitar los grupos para registrar las conversaciones y/o dudas que puedan ir expresando.	Si bien con este juego se pueden abordar temáticas diversas, en este caso les proponemos dos tipos de fragmentos para trabajar.		

				Finalmente, invitamos a dejar las producciones colgadas en las paredes de la institución para visibilizar lo elaborado, y compartir la creación de los/las participantes	Por un lado, una frase corta compuesta por mitos (llamados falsas creencias) y un resumen del eje ESI al cual hace referencia. Y por otro lado, un resumen de los 5 ejes ESI
	10 min	CREACIÓN COLECTIVA O PERFORMANCE	Lectura del poema colectivo con los textos de los umbrales. Además, se pueden sumar, a modo de ambientación visual, los cuadros de Automatismo. Sugerimos acompañar este momento con la implementación de «Coreografía con palos», puesta en escena por un grupo de los/las participantes	Para el armado de un poema, recomendamos evitar añadir todos los testimonios de una misma ALC, sino intercalarlos, dando lugar a un ritmo particular. Además, no es necesario utilizar todos los testimonios, solo los más potentes y que generen impacto. En caso de que los testimonios tengan errores de ortografía y/o coherencia, quien lo arma puede tomarse licencias creativas	Recomendamos acompañar la lectura del poema con música instrumental y emotiva, que puede ser grabada o en vivo. Asimismo, se puede organizar la lectura entre los/las participantes, por ejemplo, entregar fragmentos entre 5 o 6 personas, según la extensión del poema
	10 min	MOMENTO METACOGNITIVO: REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA	Antes pensaba, ahora pienso	En este momento se prioriza la recuperación de aprendizajes y reflexiones del taller. Recomendamos habilitar conversaciones colectivas en un clima de introspección y amigable	Se puede realizar esta ALC de manera oral o escrita, en ambos casos recomendamos registrar lo compartido
	10 min	EVALUACIÓN DEL TALLER	Se trata del feedback o encuesta evaluativa sobre las actividades realizada por los participantes	Entregar encuesta a los/las participantes (ver el material de evaluación en el próximo apartado)	Recomendamos entregar la encuesta impresa para que los/las participantes completen al finalizar el taller. Sin embargo, también se pueden volcar las preguntas a un formulario de Google, en cuyo caso se entregará un link para completar
Total	180 min				
		Material posterior	- Glosario ESI - Vídeo El Consentimiento (disponible en el canal de Youtube de «Hablemos de todo»)		Luego del taller, recomendamos enviar el texto adjunto o el video para continuar con la reflexión. Asimismo, se puede añadir un cuestionario de preguntas para profundizar

PRESENTACIÓN DE EVALUACIONES

Entornos Creativos completa cada taller dando un breve momento a la evaluación de los aprendizajes. La metodología lúdica propone:

1. Una valoración de los procesos de evaluación o metacognición entendida como **la capacidad de pensar, reflexionar y evaluar nuestro propio proceso de aprendizaje.**
2. La valoración de la evaluación desde una mirada crítica de los procedimientos ordinarios de la evaluación tradicional.

Nos hemos inspirado en las consideraciones de Perrenoud⁴⁹ sobre la necesidad de evitar lógicas de selección, categorización y discriminación –en un sentido amplio–, homogeneización y negación de las diversidades, reproduciendo y naturalizando ideas de éxito y fracaso escolar⁵⁰.

Como alternativa a esto implementamos, al cerrar cada intervención de la metodología y didáctica, breves dinámicas formativas y participativas de evaluación que promueven en cada taller un espacio de reconocimiento de saberes adquiridos y de identificación de aquellos por adquirir en un clima de afecto y soltura para el análisis crítico.

A su vez, para darle consistencia y coherencia a este espíritu, sobre el final del trayecto formativo completo pedimos a docentes y otros profesionales formados que completen una guía de evaluación sobre nuestra metodología y didáctica Entornos Creativos.

Hacemos esto porque creemos que las prácticas que promovemos crean espacios de transformación, y para ello tenemos que buscar sistemáticamente aprendizajes compartidos que respalden y acrediten entre muchos estos caminos disruptivos.

49. Philippe Perrenoud es un sociólogo suizo reconocido por su amplio trabajo en el área pedagógica de la enseñanza. Si bien estudió sociología y su formación gira en torno a esta rama de las ciencias sociales, se ha dedicado a desarrollar teorías e ideas sobre la educación y cómo mejorar la enseñanza dentro y fuera del aula.

50. Perrenoud, Philippe. *La evaluación de los alumnos*. Colihue. Buenos Aires. 2008.

Como la innovación requiere sumar escala, nos hemos adherido a los criterios de Inner Development Goals⁵¹, que están en el mundo valorando aquellos logros subjetivos, incipientes, internos y menos visibles, más allá de los deseables logros instrumentales.

En conclusión, promover la invención, innovación y creatividad pedagógica requiere promover la evaluación permanente de manera crítica y disfrutable para cimentar un camino de transformación propio y de otros.

A modo de ejemplo, la siguiente evaluación corresponde a la Diplomatura en Actividades Lúdico-Creativas Aplicadas al Abordaje de Consumos Problemáticos 2023. Se trata de una diplomatura universitaria con certificación de la Universidad de San Isidro, de 80 horas con encuentros virtuales y presenciales compartidos con la comunidad terapéutica de pacientes de Juntos Podemos en una de las sedes de Crear Vale la Pena.

El trayecto formativo, que contó con 28 participantes entre docentes, profesionales de la salud, referentes de organizaciones sociales y trabajadores comunitarios, constó de cinco módulos: 1) El juego creativo para ser-hacer y relacionarnos; 2) Lógicas de consumo y representaciones sociales; 3) Psicopatología de la adicción; 4) Escucha y culturas de cuidado; 5) Puesta en escena de un entorno creativo.

51. Más información en: Inner Development Goals.

EVALUACIÓN GLOBAL DEL TALLER



CATEGORÍAS DE ANÁLISIS: INNER DEVELOPMENT GOALS

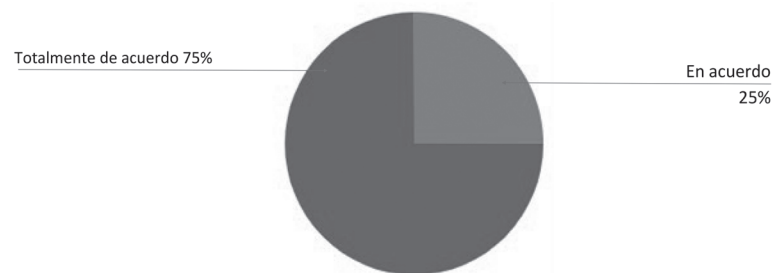
Tomando en cuenta 5 dimensiones* se evaluó el impacto de la Diplomatura sobre en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los/as participantes de la misma

1	SER - Relación con uno mismo
2	PENSAR - Habilidades cognitivas
3	RELACIONARSE - Cuidado de los otros y del entorno
4	COLABORAR - Habilidades sociales
5	ACTUAR - Motor de cambio - hacer diferente

*<https://www.innerdevelopmentgoals.org/framework>

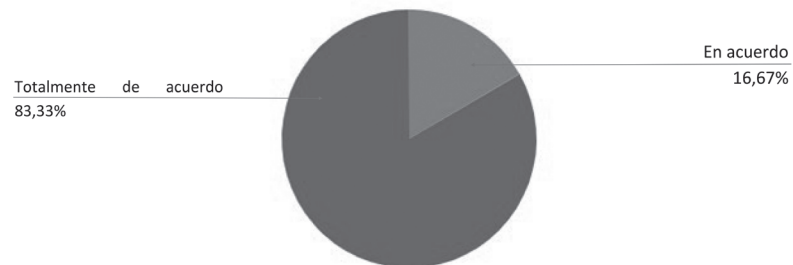
SER: Concentración

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller creó una mejor predisposición para el trabajo (concentración-disponibilidad)?



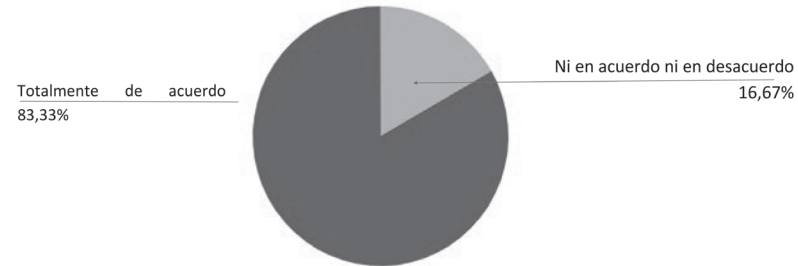
SER: Autoestima

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller me permitió descubrir que tengo cosas valiosas para decir y compartir o que hay cosas que sé hacer y que no me había dado cuenta?



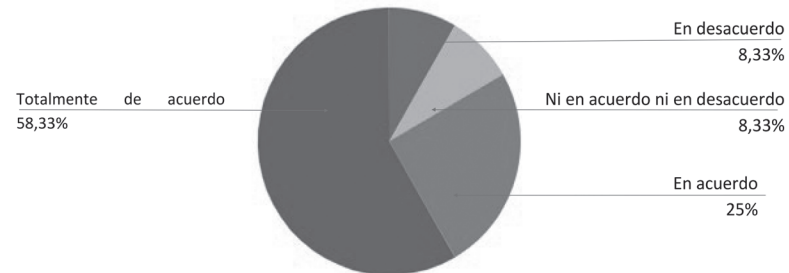
PENSAR: Pensamiento crítico

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller me sentí más cómodo para proponer mis ideas, volver a mirar algo que sabía, descubrir algo nuevo?



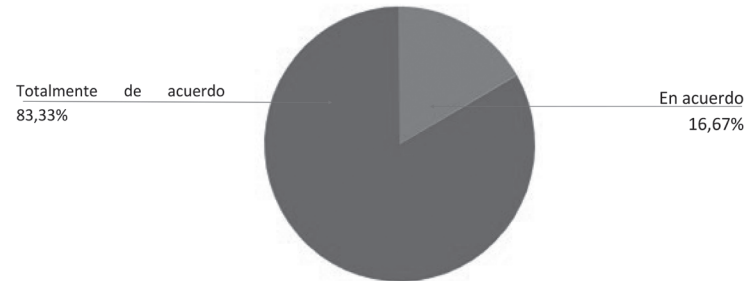
PENSAR: Construir sentido

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller me permitió darme cuenta que mis aportes individuales construyeron algo más grande de lo que fui parte?



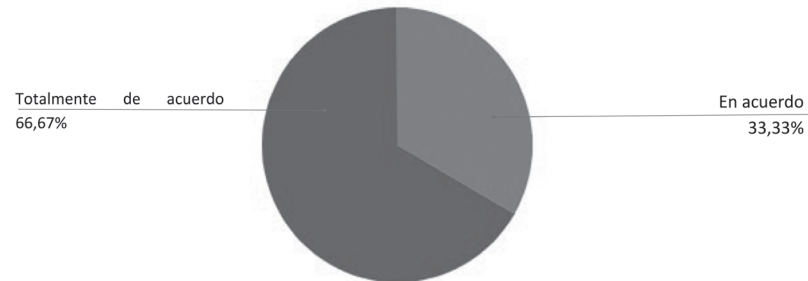
RELACIONARSE: Afectividad

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller ayudó a mejorar el vínculo interpersonal desde la empatía y el bienestar colectivo?



RELACIONARSE: Escucha activa

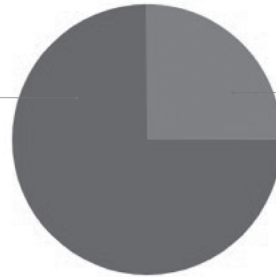
¿El ambiente en el que se desarrolló el taller me permitió abrirme para conectar, escuchar y comprender mejor a otros?



COLABORAR: Inclusión

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller contribuyó a integrarme en diversidad con otras personas?

Totalmente de acuerdo 75%

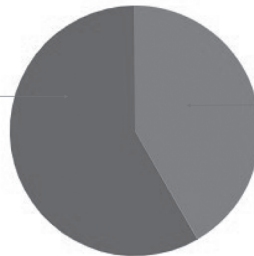


En acuerdo
25%

COLABORAR: Comunicación

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller me ayudó a poder contar algunas cosas que me pasan, cómo me siento, compartir algunas de mis ideas y escuchar las de otros?

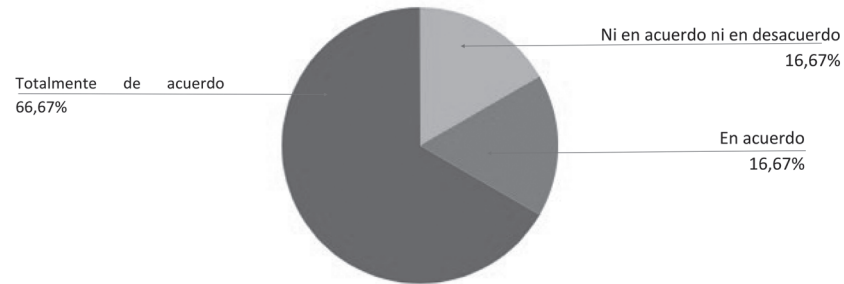
Totalmente de acuerdo
58,33%



En acuerdo
41,67%

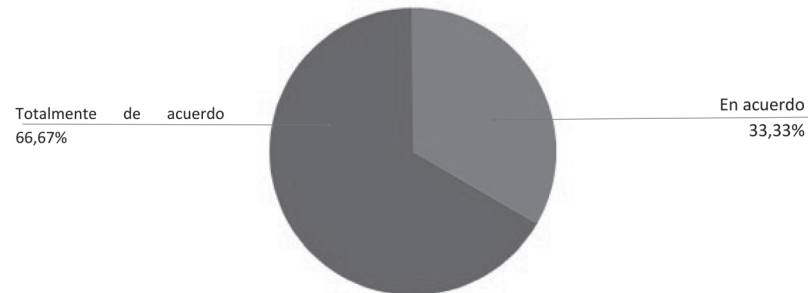
ACTUAR: Pensamiento positivo

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller me hizo sentir que más allá de la situación en la que me encuentro hoy, mi vida puede ser mejor?



ACTUAR: Disfrute

¿El ambiente en el que se desarrolló el taller me permitió que me conecte con mi capacidad creativa?





Capítulo 3

**Metodología lúdico-creativa:
Por qué, para qué y cómo jugar**

En este capítulo intentaremos tomar los conceptos más relevantes de la metodología y didáctica de Entornos Creativos para redefinirlos de manera sintética y convertirlos en operativos. Es decir, mostrar qué son y cómo podrían aplicarse estos conceptos puntuales tomados del campo del arte, la psicología, la filosofía y la salud a las actividades lúdico-creativas.

Cuando una ALC «funciona bien» veremos que las personas y grupos a quienes acompañamos logran transformar sus problemáticas y/o incorporar aprendizajes de manera segura y efectiva. Entrenarse en estos conceptos actuará en favor del buen funcionamiento, que es altamente dependiente del facilitador que lo guía, es decir, de la habilidad y experiencia de quien proponga la actividad.

52. Federico Segura es artista escénico, médico, arteterapeuta y mediador artístico. Inició sus estudios de grado en psicología con beca de excelencia académica en la Universidad Católica Argentina. Completó la carrera de medicina en la Universidad Austral con diploma de honor. Luego de su paso por las residencias de clínica médica del Hospital Universitario Austral y de salud mental infanto-juvenil del Hospital Elizalde (ex Casa Cuna), completó su formación como arteterapeuta y mediador artístico en el Institut National d'Expression, de Création, d'Art et Thérapie (INECAT) de París, dirigido por Jean-Pierre Klein. Artista escénico autodidacta formado en música, piano, técnica vocal, comedia musical, hip-hop y danza contemporánea, es reconocido por las obras de danza-teatro *Click* de Compañía Uno y *Prófuga* –de la cual es también autor– por el Festival de Danza Contemporánea de Buenos Aires, Factoría en Danza, Prodanza y por el Instituto Nacional del Teatro. Se desempeñó como arteterapeuta en el área de Cuidados Paliativos del Hospital Italiano de Buenos Aires y lo hace actualmente en el área de Psiquiatría Infanto-Juvenil del Hospital Universitario Austral.

Además de en los sectores artístico y sanitario, acumula experiencia en los campos educativos y sociales, particularmente habiendo trabajado para Pilgrims' College y Fundación Crear Vale la Pena bajo la dirección de Inés Sanguinetti. Es fundador de Artis, proyecto independiente desde donde brinda servicios psicoterapéuticos individuales y grupales, como también talleres de mediación artística para instituciones públicas y privadas. Participa del desarrollo académico del campo del arte-terapia en Argentina como miembro del Capítulo Arte y Salud de APSA, con el que escribió el libro *Arte y Salud. Apuntes sobre teoría y clínica*, y como docente de la Diplomatura en Salud Mental para la Internación Pediátrica de la Universidad Austral.

«El taller me permitió entender de otra manera las estrategias lúdicas y siento que realmente están enfocadas al bienestar».

Participante de formación
latinoamericana

El encuentro con el otro, propiciado desde el juego y la experiencia sensible, es el gran propósito de Entornos Creativos como práctica social integradora. Su punto de partida es el *arte* como acción que organiza, moviliza y genera un redescubrimiento personal desde conectar potencialidades personales y campos simbólicos para crear algo que no estaba allí.

Experimentar estas actividades tiene como resultado el bienestar psicológico y subjetivo, la conectividad social y la sensación de que ese espacio y tiempo ha quedado dotado de sentidos compartidos que antes no tenía.

Para ser algo juntos en cualquier institución necesitamos personas que se quieran y cuiden, que se valoren y respeten, que se comprendan. Para esto proponemos las ALC, donde la emoción no es juzgada y donde el orden es el resultado del reconocimiento recíproco y no de una imposición.

Aprender a ser con otros nos permite abrirnos al reconocimiento de la *subjetividad* como aquella dimensión humana donde cada ser puede reconocerse en sus habilidades, capacidades y talentos. Sin embargo, es desde el juego que se genera la empatía con un otro, donde hay que reforzar y fortalecer nuestra *implicación personal* en ser creativos y dar luz a ese tesoro encerrado o escondido en cada uno.

La *improvisación* es una invitación a sorprendernos con algo propio y del otro al momento de poder expresarnos en el juego. La improvisación y la espontaneidad siempre van de la mano, pero no se deben confundir. La espontaneidad emocional y los impulsos interiores se capturan por la improvisación, pero es la formalidad de *consignar* el juego con indicaciones precisas lo que les brinda su forma para que lleguen a materializarse en una creación.

El juego permite vincularnos con nuestras emociones de manera libre y abierta. En el contexto creativo de libertad y apertura se confunden *ficción* y *realidad*, pero no aparecen como antagonistas. Las ALC y el saber de los contenidos temáticos con los que se cruzan no se oponen, sino justamente es la ficción una manera de apropiarse de la realidad, y así los saberes pueden ponerse al servicio de una búsqueda personal y colectiva, tanto en el campo creativo como en el social.

El mundo de la creación nos invita a pintar, bailar, tocar, escribir, para ir más allá de la literalidad de la vida donde actuamos y poder entender quiénes somos, qué nos pasa y en qué creemos. La creación artística se trata de procesos vitales para expresarnos y vincularnos de otra manera con nosotros mismos y con los otros. Ese *disfrute en diversidad* se hace patente como un derecho de todos cada vez que culmina un taller creativo.

Si podemos sentirnos cuerpos sensibles, conectados, vulnerables y descubrir en la experiencia creativa «lo vivo» en nosotros, ¿estaremos en mejores condiciones de ser artistas de nuestra propia vida? El arte nos deja descubrir nuestro potencial creativo individual, zambullidos en espacios de creación colectiva.

Profundizaremos ahora en cómo vincular estos conceptos puntuales con las ALC para comprender los beneficios de sostenernos en su práctica.

EL ENCUENTRO CON EL OTRO

¿Qué queremos decir y por qué hablamos de encuentro? A lo largo de toda la vida, los seres humanos nos desarrollamos únicamente en relación con otros. No se puede hablar de aprendizaje, salud o transformación si no es en un estado de vínculo con el otro. Toda ALC partirá en primer lugar de la intención de favorecer este encuentro entre las personas.

Generar un encuentro no es necesariamente fácil, existen muchas instancias que pueden impedir tal cosa. La conexión entre las personas solo sucede si se dan condiciones de seguridad y algún grado de intimidad construida, a veces teniendo que atravesar sensaciones de vergüenza o vulnerabilidad.

Para esto, los estados de confianza y desconfianza son fundamentales y definitorios. Si logramos generar confianza, existirá la posibilidad de encuentro y podremos remediar la sensación de soledad y permitir la comunicación. Si no lo logramos, primará el desencuentro con el otro y hasta podrían generarse situaciones de temor, rechazo y distancia afectiva.

Este concepto se trabaja especialmente en las ALC: «Miradas en ronda⁵³», «Caminatas», «Qué piensan los que no piensan como yo» y «Escucha profunda».

Una autora recomendable para profundizar en el tema de la conexión humana es la socióloga académica norteamericana Brené Brown. Y respecto del concepto de «el otro», sugerimos comenzar por los filósofos existencialistas como Hegel, Husserl, Sartre o Lévinas, además de los psicoanalistas Freud y Lacan.

EL GRUPO EN CREACIÓN

Entornos Creativos también es una metodología que se apoya principalmente en la creación colectiva (o cocreación) por sobre la creación individual. Si bien existen instancias de creación individual en varias de las ALC, el objetivo central de todas ellas está en favorecer la instancia de grupo en creación.

Durante la ejecución de los procesos creativos propuestos, las personas que participan de las actividades lograrán —o intentaremos que logren— constituirse como grupo, en tanto que se implican juntas en el crear. Podría decirse que la especificidad de nuestra mirada se dirige a este grupo en creación y la especificidad de nuestra tarea se dirige a acompañarlo para que logre resolver las dificultades que emerjan valiéndose de sus propios recursos.

La creación colectiva implica una experiencia particular de conocimiento, negociación, confrontación de posiciones y diálogo con aquellos otros con los que creamos. Esta experiencia resulta particularmente rica y transformadora de la forma en que nos vinculamos entre nosotros. Se podría decir que mientras juegan y trabajan, las personas pueden ensayar y aprender a relacionarse mejor. La inclusión de la creación artística como objetivo favorece y permite estos ensayos y aprendizajes, al mismo tiempo que se abre al descubrimiento del placer y la belleza de hacerlo.

53. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

Este concepto se trabaja especialmente en: «Automatismo»⁵⁴, «La máquina», «Palabras aleatorias», «Relato de un crimen» y «Coreografía con palos».

Un autor franco-argentino que se puede leer para aprender más sobre las dinámicas de grupo y su potencial transformador es Enrique Pichon-Rivière, pionero de la psicología social.

SUBJETIVIDAD

Lejos de querer favorecer el hecho de que cada uno puede aislarse en su propia opinión, este concepto operativo intenta poner sobre la mesa todas las conceptualizaciones profundas en torno a la persona humana y su singularidad. Desde los conceptos psicológicos de «self» a los sociopolíticos de «identidad», deberemos tener en cuenta que aquellos individuos que atravesamos las ALC somos sujetos, es decir, no podemos ser definidos desde el exterior como si fuésemos objetos, sino que contamos con capacidades innatas de autodefinición. Las ALC solo podrán operar sus efectos transformadores en tanto accionemos desde este concepto.

Sujetos de deseo en tanto reconocemos y manifestamos aquello que realmente queremos, sujetos de conocimiento en tanto que creamos nuestro saber y cosmovisión, sujetos de derecho en tanto autores y beneficiarios de la ley común, sujetos creadores o simbólicos en tanto capaces de dar forma a distintas materias aportándoles algo propio, que nos representa, diferenciándonos de simples repetidores o accidentes entre estímulos y respuestas. Siempre que proponemos una ALC lo hacemos comprendiéndonos en toda nuestra subjetividad.

Este concepto se trabaja especialmente en: «Digo sí, digo no»⁵⁵, «Paraísos perdidos», «Antes pensaba, ahora pienso».

54. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

55. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

El concepto de sujeto en relación al sistema sociopolítico y educativo contemporáneo puede ser profundizado en la lectura del pedagogo Paulo Freire y del sociólogo Zygmunt Bauman. En cuanto a la reflexión anterior en su relación al sistema antropológico y filosófico, podemos tomar el trabajo de Ernst Cassirer.

LA IMPLICACIÓN PERSONAL

Este concepto nos servirá para operar las ALC sabiendo que apuntan a la transformación o aprendizaje del sujeto, y que esto no podrá realizarse de no construirse cierto grado de intimidad compartida. Reintroducir este objetivo en los ámbitos de la salud, la educación y el trabajo social será de un gran valor y evitará muchas de las problemáticas mencionadas en el primer capítulo.

Históricamente, todo aquello ligado o asociado a lo íntimo (infancia, sexualidad, cuerpo, feminidad, entre otros) ha sido situado en el margen de lo relevante a lo social, económico y político. Al proponer una ALC, estaremos yendo a contracorriente de algunas de estas tendencias históricas y colocándonos en un lugar que puede resultar incómodo o poco conocido. Sin embargo, creemos que es solo de esta manera que podremos, justamente, operar el cambio deseado.

Intentamos recuperar el valor de la intimidad de una manera posible y dinámica, evitando, al mismo tiempo, que compartir sea una experiencia que desdibuje las singularidades y homogenice los grupos de manera irreversible.

Lo íntimo podría definirse desde el psicoanálisis como aquello misterioso dentro nuestro o como aquello inconsciente, difícil de acceder. Desde esta conceptualización, la coincidencia total de lo íntimo de un grupo es imposible, sin embargo, podemos construir espacios adecuados a ciertos grados (mayores o menores) de intimidad compartida. Esta construcción estará dada por elementos psicológicos y artísticos que el facilitador propondrá a los grupos.

Desde un punto de vista técnico, generar intimidad en una ALC será posible mediante el concepto de implicación personal. Mediante el mismo, buscaremos que lo mencionado como íntimo del sujeto/grupo se vea ligado a aquellos procesos y objetos creativos-artísticos que proponen las ALC.

Estar implicado significa tener un vínculo afectivo respecto del proceso y el producto creativo; en otras palabras, registrar repercusiones emocionales significativas en relación a la actividad que está sucediendo y sentirse identificado por las acciones que se realizan. Al sujeto o al grupo en creación no debe «darle lo mismo» aquello que se está haciendo.

Las personas no tenemos la capacidad de acceder a espacios de intimidad compartida en todo momento ni de cualquier manera. Tampoco deberíamos tener que hacerlo. La comunicación desde estos espacios es desafiante y sutil. El adecuado diseño y ejecución de las ALC y talleres será suficiente para una implicación paulatina y apoyada en la producción de formas y obras de arte. De lograrse, los grupos e individuos podrán implicarse de manera espontánea, ágil y en su justa medida.

Las ALC –y cada consigna dentro de ellas– siempre contienen facilidades y dificultades en relación con la motivación de los participantes. Es decir, cada ALC puede estar mejor o peor diseñada pensando en una población o evento en particular. También, los individuos y grupos pueden poseer características particulares que les dificulten o faciliten la implicación personal. En toda ocasión recomendamos el apoyo en los procedimientos por sobre diálogos directos y/o improvisados con las personas en relación con aquello que expresan. Tampoco recomendamos avanzar hacia la exploración de temas de salud mental y/o a prestar ayuda más allá de las posibilidades y herramientas que el facilitador posea, sino la derivación oportuna a instancias ulteriores de ayuda profesional.

Este concepto se trabaja especialmente en: «Objetos con historia»⁵⁶, «Paraísos perdidos» y «Vivir sin miedos».

Para explorar más sobre las repercusiones personales que puede suscitar el proceso creativo artístico, recomendamos la lectura de *Cartas a un joven poeta* de Reiner Maria Rilke. En relación a las po-

«Como promotora socioeducativa, el juego vino a ser un catalizador de elasticidad mental en la práctica de conectar y generar confianza en las familias».

Educadora, Jujuy

56. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

sibilidades y limitaciones de la comunicación humana desde un punto de vista filosófico, sugerimos a Paul Ricœur; y en relación a adquirir herramientas universales de acompañamiento emocional, a Carl Rogers, el psicólogo fundador del *counseling*.

JUEGO Y EXPERIENCIA SENSIBLE

Un concepto operativo que distingue de manera protagónica a las ALC es la evocación del juego o «lo lúdico» como actitud o propuesta. El juego ha sido profunda y extensamente estudiado por distintos autores y campos, destacando su capacidad de generar apertura y exploración sensorial, desarrollo personal, comunicación y conexión humana.

La inclusión de la dimensión del cuerpo, dimensión vital y biológica que aporta el juego, resuelve muchas de las trabas y tendencias a la interrupción del proceso de aprendizaje e integración, que en verdad tiene su origen en los aspectos más humanos o existenciales de las personas, y no tanto de la inercia técnica irreflexiva de algunas de las instituciones y costumbres de nuestra sociedad actual. En este sentido, incluir el trabajo con nuestra sensibilidad tiene la potencia de devolver la vitalidad al sistema educativo, sanitario y social y evitar el enquistamiento en excesos de racionalidad. Las ALC proponen una metodología posible para este objetivo. Esta tarea del juego, íntimamente asociada a la del arte, ha sido siempre garantía y medio de aprendizaje y transformación para las comunidades a lo largo de toda la historia.

Por «experiencia sensible» nos referimos al estado físico de atención a los estímulos corporales captados por nuestros sentidos del mundo interno y externo. La clasificación tradicional de los sentidos –vista, oído, tacto, gusto y olfato– puede servirnos de guía. Cabría distinguir que el oído posee una dimensión interna en relación al movimiento y al equilibrio, así como también dentro del tacto deberíamos incluir la elaboración de la percepción del movimiento y posición del cuerpo en el espacio a partir de los receptores de movimiento articular.

Jugar será, entonces, antes que nada, proponer un momento de apertura a «lo dado», que podrá ser transformado, es decir, permitir e incorporar la información sensorial y la emocionalidad a la práctica y al trabajo propuesto en tiempo real. Las artes jugarán un papel profundamente complementario como actividad lúdica especializada en la dimensión sensorial, ya que propondrán una materia concreta a la que habrá que dar forma (movimiento, sonido, color, palabra, gesto, etc.).

Este concepto se trabaja especialmente en: «Ritmos improvisados»⁵⁷, «Caminatas» y «Zip, Zap, Boing».

Para profundizar en el concepto y uso del juego como herramienta de trabajo con grupos, proponemos la lectura del libro *Juegos finitos y juegos infinitos* del académico norteamericano James Carse.

EL ARTE

Junto al juego, lo que distingue particularmente a las ALC es el uso de las artes. Casi todas las propuestas se originan en consignas de creación artística, y todo su acompañamiento se apoya en el proceso creativo como parte de dar forma a un objeto o experiencia estética singular.

Las palabras «estética» o «belleza», en su verdadera acepción, refieren, no a lo predefinido externamente como «lindo» por un conjunto de personas, sino a lo referente a nuestra sensibilidad, en tanto experiencia placentera de nosotros mismos y del mundo. Entender la belleza y al arte en estos términos es también una característica central de Entornos Creativos y es uno de los factores determinantes a la hora de que las ALC funcionen.

Al hablar de técnicas artísticas o lenguajes artísticos nos referimos a todas aquellas prácticas conocidas definidas como tales, a veces clasificables bajo los términos:

57. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

Entornos creativos

«Me llevo nuevas formas de dialogar con los alumnos; muchos de los juegos me parecen perfectos para que se puedan expresar sin pensar que son evaluados y distender la clase».

Docente, Corrientes

- Arquitectura
- Escultura
- Artes visuales (pintura, dibujo, fotografía, diseño gráfico, grabado, etc.)
- Música
- Literatura (poesía, novela, etc.)
- Artes escénicas (danza, teatro, mimo, circo, etc.)
- Cine (largometrajes, cortometrajes, series, etc.)
- Artes mediáticas (radio, televisión, etc.)
- Cómic
- Videojuegos
- Multimedia
- Otros (arte textil, *collage*, *land art*, instalación, performance, etc.)

Lo que unifica a todas estas técnicas podría considerarse como la búsqueda de la expresión (etimológicamente definida como «presionar fuera de»; es decir, exteriorizar desde la interioridad) y la creación de objetos y experiencias poéticas en vistas de una transformación personal y social.

Por «experiencia poética» queremos hacer notar no el tipo de literatura definido como poesía, sino el carácter profundo, conmovedor y transformador de las experiencias en cualquier arte que logran representarnos de manera estética, ética y metafórica.

Cuando alcanzamos la experiencia poética durante el desarrollo de una ALC, el arte ha logrado: entrenar la creatividad, hacer sentir a los participantes, metabolizar o convertir en bello lo «problemático», mostrar los deseos de transformación proyectados al futuro, ser una forma de aprendizaje, prevenir el consumo adictivo de objetos para saciar necesidades emocionales.

Como mencionamos más arriba, en toda propuesta artística, la materia de trabajo (color, sonido, movimiento, etc.) permitirá o impedirá un trabajo de creación singular. A través de cada técnica, se propondrá dar forma específica a aquella materia para que se convierta paulatinamente en una obra

(mural, canción, coreografía, etc.). Finalmente, se podrá tomar distancia de esa obra para contemplarla e impresionarse de ella, permitiendo la experiencia de ser autores y de pensar a través de ella nuestro propio aprendizaje (metacognición).

El trabajo con el proceso creativo permite algo central que consiste en la valoración del durante y no solamente del producto final.

Este concepto se trabaja en: «Cambiar la mirada para cambiar la conversación», «Automatismo», «Circulación de gestos», «Relato de un crimen», «Producción poética de cierre».

Para profundizar en el arte como concepto operativo de transformación social recomendamos la lectura del libro *Arteterapia: La creación como proceso de transformación* del psiquiatra francés Jean-Pierre Klein. Para conocer más sobre la experiencia poética y el concepto de belleza, sugerimos *Cinco meditaciones sobre la belleza* del escritor sino-francés François Cheng e *Historia de la belleza* de Umberto Eco. Para profundizar en la técnica musical, *El compositor en el aula* del pedagogo Murray Schafer; en la técnica del teatro, *Teatro del oprimido* de Augusto Boal; en la técnica de la escritura, *Gramática de la fantasía* de Gianni Rodari; en la técnica del arte visual, *De lo espiritual en el arte* de Vasili Kandinsky; y en la técnica de la danza, *Danza educativa moderna* de Rudolf Von Laban.

IMPROVISACIÓN

Este concepto, emparentado al de «encuentro con el otro», permite la emergencia de algo inesperado y particular, y es uno de los que asegura la posibilidad de un trabajo, aprendizaje, o transformación real.

La experiencia de la sorpresa ha sido puesta de relevancia por autores y colectivos de varios campos humanísticos, del arte, la filosofía, la psicología y la pedagogía, entendiéndose como vivencia esencial para la transformación.

La experiencia de la sorpresa está precedida por aquella de la pregunta, y ambas se encuentran imbricadas en los procesos de cambio e integración que propone la metodología de Entornos Creativos.

Estas instancias de improvisación –no entendida como la actuación caótica o desordenada, sino como la atenta organización de los estímulos en tiempo real– se darán incluyendo aquellos acontecimientos imprevistos, descubrimientos y errores.

Solo para quienes tenemos preguntas y estamos preparados y acompañados para percibir un acontecimiento nuevo o sorpresivo, podrá ser posible el encantamiento del aprendizaje del mundo interior y exterior y su consecuente transformación.

Este concepto se trabaja puntualmente en: «Caminatas»⁵⁸, «Coreografía con palos», «Ritmos improvisados» y «Circulación de gestos».

Para comprender mejor el tema de la improvisación en la vida y en el arte, sugerimos la lectura del libro *Free play* del violinista Stephen Nachmanovich; *Atrapa el pez dorado* del cineasta David Lynch y *El camino del artista* de la escritora Julia Cameron. En relación a la experiencia de encantamiento como motor de aprendizaje, transformación y resiliencia, aconsejamos la lectura de *El encantamiento del mundo* del neurólogo Boris Cyrulnik.

FICCIÓN Y REALIDAD

Este concepto operativo tendría su centro en el hecho de distinguir estas instancias. Distinguir las actuará en favor de que las personas, haciendo que se permitan jugar sabiendo que «viajan» hacia un terreno distinto de una realidad a la que posteriormente «volverán», que se impliquen en el juego, que protejan la intimidad que deseen construir con el grupo, que puedan compartir una instancia de contemplación final o posjuego fructífero, que no se sientan invadidas por aquellas experiencias y

58. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

producciones intensas que puedan surgir del trabajo creativo grupal y que tomen dimensión de la riqueza representativa de las obras de arte, es decir, de todo lo que las obras pueden expresar acerca de nuestra realidad.

Para comprender mejor esta distinción, por «realidad» entendemos todo aquello que durante una ALC forma parte del «yo/nosotros, aquí y ahora»; y por «ficción», todo lo que puede ser entendido como imaginado, fantaseado o creado colectivamente en un «eso/esto, allí, en ese entonces». Estas dimensiones no se corresponden solamente con la literatura, sino con toda técnica artística.

Durante las instancias de metacognición y toma de conciencia podremos favorecer el trabajo sobre este concepto, entendiendo también que no son el centro de la actividad, sino que corresponden a una instancia posible de capitalización de lo operado previamente por la ALC. En otras palabras, lo verdaderamente transformador, nuevamente, se encuentra en el proceso más que en el resultado, si bien el resultado es siempre deseable y enriquecedor para los participantes.

Este concepto se trabaja con notoriedad en: «Pasaporte del alma»⁵⁹, «Personajes absurdos» y «Relato de un crimen».

Para profundizar en la utilidad e interrelación de las instancias sociales de ficción y realidad, recomendamos la lectura del libro *Los juegos y los hombres* del escritor y sociólogo francés Roger Caillois.

DIVERSIDAD Y DISFRUTE

Cuando hablamos de «mirada crítica» y «migración hacia lo extranjero» nos referimos a nuestra capacidad de proponer la apertura razonada a algo no previsto de antemano por cada sujeto. Esta es una capacidad innata, pero que también se entrena, y las ALC nos permiten enriquecerla. Proponemos ejercitarla justamente a través de pequeños procesos creativos que puedan poner en juego contrastes de ideas, materiales, emociones, espacios, objetos o sonidos.

59. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

Este es un concepto operativo que se apoya fuertemente sobre una ética y política singular. En íntima relación a lo expuesto alrededor de lo lúdico, lo artístico, y lo colectivo, la experiencia de diversidad justifica la efectividad de la metodología. Apostar con audacia a que el encuentro con lo que es diverso a mí me puede mejorar, es también parte de lo esencial que se propone en Entornos Creativos. En esta experiencia, el otro no es solamente alguien claramente conocido o seguro, sino que puede ser considerado, incluso, como aquello a priori opuesto, desconocido, diferente y amenazante.

Siguiendo en esta línea ética, política y estética, complejizamos el concepto de diversidad junto al de marcar como norte el encontrarnos con la alegría de nuestra transformación y aprendizaje de lo que se encuentra «fuera de mí» como actitud humana. Con la apuesta de atravesar momentos de complejidad –que pueden estar acompañados de afectos tristes o negativos, producto de la ignorancia o el desconocimiento–, con cada ALC invitamos a recorrer el camino desde los sentimientos (aún los desagradables) hacia el agenciamiento y la potencialidad de la acción que alivia y trae bienestar.

Este concepto se trabaja puntualmente en: «Vivir sin miedo»⁶⁰, «Clasificados de la transformación», «Coincidencias en las diferencias», «Pasaporte del alma» y «Paraísos perdidos».

Para conocer y aprender más sobre el tema de ética de las pasiones y la acción, sugerimos leer al filósofo holandés Baruch Spinoza. En relación al tema de la complejidad como concepto de valor de cara al aprendizaje y la integración social, proponemos la lectura del filósofo y sociólogo francés Edgar Morin.

CONSIGNAR

Este último concepto operativo es, quizás, el más esencial dentro de lo que ejecuta un facilitador durante una ALC. Y podríamos decir que para cada ALC existen una o unas pocas consignas principales a tener en claro. Suelen estar íntimamente relacionadas a «qué les propongo crear a las perso-

60. Ver los instructivos de las ALC mencionadas en el capítulo 2.

nas». Teniendo en claro nuestro rol de consignadores y aquella/s consigna/s esencial/es de las ALC, ya tendremos la mitad del camino allanado.

En cuanto al rol de consignadores, podemos pensarnos como aquella figura dentro de toda narrativa o viaje del héroe que da a los protagonistas la misión y vuelve a aparecer de tanto en tanto para acompañar frente a la aparición de dificultades en el camino, felicitar y dar el premio final, entre otras tareas típicamente asignadas a tal figura sabia. Notemos que esta sabiduría nos implica solamente como figuras de acompañamiento o auxiliares a la trama principal que será desarrollada por el grupo. No somos los protagonistas.

Consignar también tiene que ver con una de las características de las ALC propuestas en este manual, que es la posibilidad de secuenciarlas de manera tal de poder delimitar, cerrar ciertas fronteras del inmenso mundo lleno de información para poder hacer foco en algo aparentemente más limitado. Ese límite inicial permite que el participante vuelque su mirada hacia sus tesoros internos o hacia un recorte del mundo, y es lo que da puntapié inicial al flujo creativo. Más aún, este consignar también permite crear talleres variados y concretos en relación a temáticas determinadas (por ejemplo: disciplinas escolares, educación sexual integral, prevención de violencia y atención en salud mental, entre otras).

Habiendo aclarado lo previo, es importante saber que las ALC también pueden operar sobre aquello que surja de forma azarosa en el grupo particular con el que se está trabajando, y esto también constituye una característica central y un punto de trabajo importante para quien las guía o acompaña, como se mencionó más arriba en el análisis del concepto de «improvisación».

El consignar también implica haber atravesado previamente como protagonista (tantas veces como sea posible) la experiencia que uno pretende facilitar. Esto es fundamental para poder proponer esa experiencia a otros de forma adecuada y efectiva. Conocer las dificultades que pueden surgir en cada instancia y conocer algunas formas de resolver aquellas instancias nos podrá ser útil a la hora de acompañar a otras personas a encontrar respuestas artístico-técnicas y/o también la pa-

«Participar me ayudó a cambiar mis vínculos y a mi reinserción social. Cada uno pudo dejar su soledad para aportar. Sin los talleres de Crear Vale La Pena no me hubiera integrado».

*Usuario de comunidad terapéutica,
Buenos Aires*

ciencia para observar la creación de soluciones nuevas o genuinas por parte del grupo frente a una dificultad durante el proceso creativo.

En este mismo sentido, conocer la técnica artística que forma la base de la consigna, ayuda mucho. Por ejemplo, conocer acerca de ficción literaria para proponer «Relatos de un crimen» o conocer de percusión corporal para proponer «Ritmos improvisados». No obstante, para quienes carezcan de experiencia, el ajuste a la consigna allanará el camino para que resulte exitosa.

Finalmente, estar inspirados en relación a la creación que se está proponiendo, por decirlo de alguna manera, registrar deseo de estar en el lugar de a quienes se les proponen las consignas, es igual de importante. Si bien se recomienda abocar la energía del facilitador o facilitadora justamente al acompañamiento grupal, es necesario tener una relación de deseo positiva respecto de lo que se está proponiendo. «Si yo estuviera en tu lugar, tendría deseo de participar». A veces, preparar la inspiración implica una preparación personal previa al momento de acompañar: descansar, meditar o entrar en contacto con material artístico.

Este concepto se trabaja en todas las ALC de manera central.

Para interiorizarse en la identidad de quien consigna, sugerimos los análisis de *Viaje del héroe* realizados por los pensadores y escritores Vladimir Propp, Joseph Campbell y/o Carl Jung.





AGRADECIMIENTOS

Este no es un libro de buenas ideas que podrían ponerse en práctica, sino uno de saberes contruidos desde la práctica interdisciplinaria con otros. Agradezco a todos/as los/as docentes, funcionarios, profesionales de la salud y referentes comunitarios que confiaron en nuestras formaciones y se apropiaron de las herramientas lúdico-creativas para replicarlas en sus aulas y territorios. Con ellos aprendí en estos 10 años lo que ha quedado volcado aquí.

Agradezco a mis compañeras Luli Gutiérrez y Gaby Ravet de Crear Vale la Pena por la enorme tarea de años de ayudarme a creer que estas actividades lúdicas eran valiosas y darles amorosamente calidad a los instructivos que ayudan a hacer exitosas las implementaciones de otros. También, en ese racimo de íntimos, a Fede Segura, artista, médico, mediador y jugador sensible, por el texto que desmenuza la magia de aquello que funciona y que transforma vínculos y espacios. Tradujo el goce de nuestro crear con otros en certeras recomendaciones para futuros disfrutes de los implementadores. A mi colega y amiga Inés Aguerondo que me inspiró con su pasión por hacer una profunda revolución en las maneras de enseñar y aprender y en las relaciones escuela y territorio. Y siempre a José María D' Angelo por el fuego inicial del coraje que tuvimos en los comienzos en 2012, soplaremos por años esas brasas.

A los gobiernos que nos han abierto las puertas de las escuelas públicas para que las aulas experimenten nuevas formas de enseñar y aprender.

Mi agradecimiento más grande a los primeros que confiaron y ayudaron a cimentar una cadena de confianza que pasó de mano en mano entre los muchos que nos ha ayudado a llegar muy lejos en Argentina y el extranjero.

Primero, a Joan Parr, directora de Cultura y Bienestar de Edimburgo-Escocia, que aceptó el desafío de convertir la invitación a un simple Congreso de Innovación en Educación y Salud en un intercambio con Argentina para fortalecer el diálogo creativo entre gobiernos. Fue una manera de romper con la eterna cadena de congresos donde se habla de cambios que no se acometían. Segundo, a quien fuera ministro de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, Esteban Bullrich, y a la secretaria de Gestión Educativa, la visionaria Ana Ravaglia, que dieron el sí desde este lado del atlántico.

Y a partir de allí, a la ministra de Educación de GCBA, Mercedes Miguel, que abrió la puerta grande para que Entornos Creativos empezará su camino federal. A los Ministerios de Educación de las provincias de Jujuy y Corrientes, que durante seis años convirtieron ese sí en una aventura disruptiva y emocionante. Y muy especialmente a Sonia Millán, directora de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos de Corrientes, con quien llevamos adelante la tarea de reunir en aulas virtuales a docentes de toda la provincia, de 12 provincias del norte grande en Argentina y a las de nuestros países limítrofes para conocer, buscar aspectos comunes, que permitan generar políticas públicas, teniendo en cuenta la participación de todos.

Con estos primeros gobiernos descubrimos la importancia de contar con lo socioemocional en las formaciones para construir empatía real en los docentes, para transmitir el interés y la necesidad de la educación de jóvenes y adultos en la región y también para aprender a formular proyectos educativos que tengan en cuenta al perfil de los estudiantes en cada territorio. Y a partir de estos pioneros, gracias **a todos** los que se sumaron a esta comunidad de transformadores

Esta aventura a escala necesitó respaldo académico, por lo que agradezco muy especialmente a la Universidad de San Isidro que consideró, a partir de 2023, certificar nuestros trayectos formativos y ayudar así a dar categoría al tiempo invertido en prácticas de innovación a los más de 2000 docentes que formamos al año.

Y a quienes invierten en Crear Vale la Pena y proyectan hoy con ambición la escala de Entornos Creativos en Argentina y Latinoamérica: Porticus, CAPLAB, Estudio OLA, Queen Mary University, People Palace Projects, CAF, Mercedes Olcese y la Comunidad Terapéutica Juntos Podemos.

A ITAC, por aliarse en la aventura de dar visibilidad en el mundo a los artistas educadores, comunitarios comprometidos con la transformación cultural.

Finalmente, a Carlos March y Franco Mana de Fundación Avina, por advertirnos que, después de 10 años, era hora para esto; y a la tranquilidad con la que Ezequiel Verta, de Irradia Red, editorial de este libro, supo convertir un montón de cosas escritas que creí que nunca nadie leería en un texto con ritmo y atractivo para poner en acción a muchos.

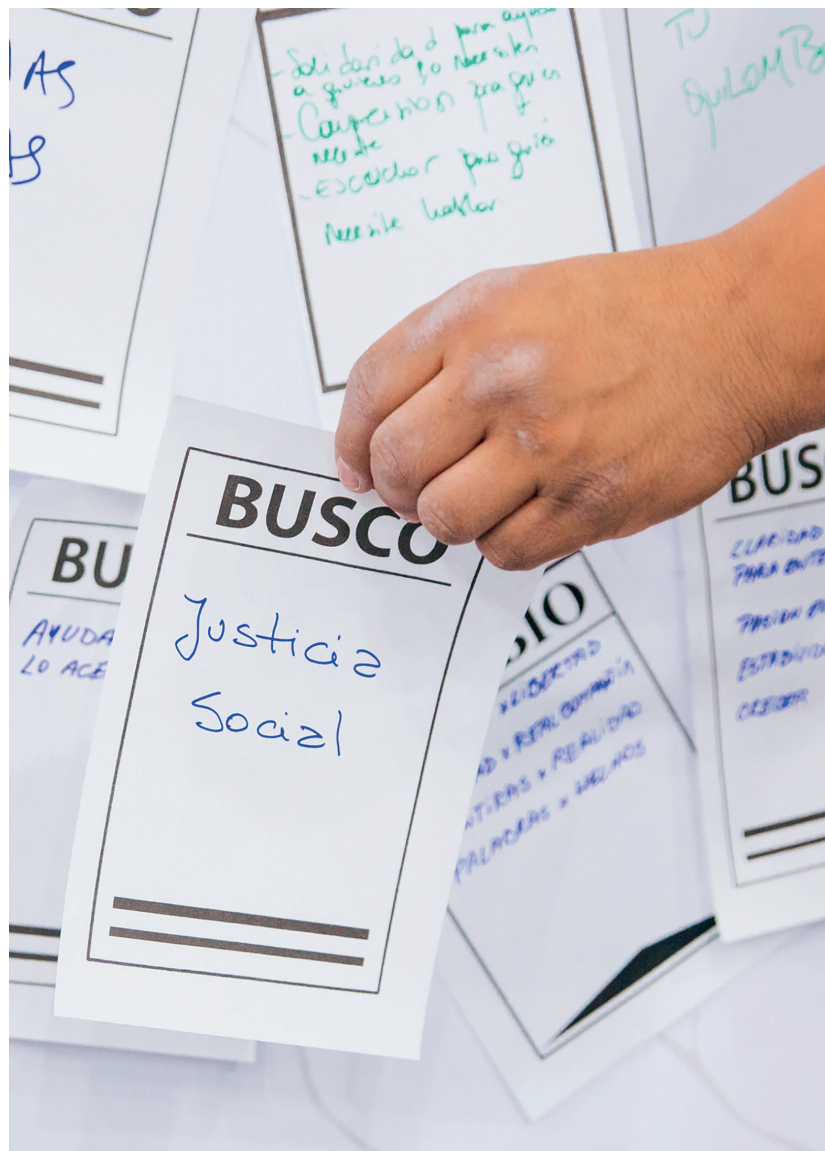
GRACIAS A TODOS por confiar y apoyar nuestro proyecto, eso que no es solo nuestro, sino de todos: ¡el deseo profundo de convertir a la creatividad y el bienestar en un bien público, distribuible y escalable!







siento miedo a la madurez
cuando se hacen monedas
105 días







Esta colección de títulos coeditados entre Irradia Red y Fundación Avina tiene como objetivo promover conceptos, ideas y experiencias para incentivar y aportar herramientas que mejoren el impacto de la acción ciudadana y los procesos de transformación en América Latina.

Para la generación de algunos textos e imágenes, tanto los autores como el equipo editorial pueden haber utilizado herramientas de inteligencia artificial.

Todos los contenidos publicados son responsabilidad de los autores y no reflejan la posición institucional ni de **Fundación Avina** ni de **Irradia Red**.



SI ERES UN PROFESIONAL QUE TRABAJA CON JÓVENES O COMUNIDADES, EN PRIMER LUGAR, GRACIAS POR TU VALIOSO Y VITAL TRABAJO. EN SEGUNDO LUGAR, ESPERO QUE ALGUNAS DE ESTAS COSAS RESUENEN CON TU EXPERIENCIA Y QUE PUEDAS APLICAR ALGUNAS DE LAS IDEAS DE ESTE LIBRO A TU PROPIA PRÁCTICA. FINALMENTE, Y LO MÁS IMPORTANTE, NO IMPORTA DÓNDE ESTÉS LEYENDO ESTO NI CUÁLES SEAN TUS CIRCUNSTANCIAS, POR FAVOR, ASEGÚRATE DE CUIDAR TU PROPIO BIENESTAR, BUSCA Y NUTRE ASOCIACIONES Y ALIMENTA TU CREATIVIDAD. ENRIQUECERÁS TU PROPIA VIDA Y CONTRIBUIRÁS A HACER DEL MUNDO, UN LUGAR MEJOR PARA TODOS NOSOTROS.

JOAN PARR

PRIMERA DIRECTORA DE CULTURA Y BIENESTAR DE EDIMBURGO, ESCOCIA

