

Una hora mas



Red de Comunidades
de Aprendizajes



Comunidad
CREATIVA

Índice

Bienvenida	4
Módulo 1: La creatividad en la educación actual	6
Módulo 2: Herramientas para proyectos creativos	17
Experiencias de escuelas santafesinas	25
Referencias bibliográficas	28
Materiales anexos	29



Material elaborado por el programa Red de Comunidades de Aprendizaje, perteneciente a la Secretaría de Educación del Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe.

Este contenido es una adaptación de la Formación en Comunidad del programa Red de Comunidades de Aprendizaje, disponible en la Plataforma Educativa del Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe.

Bienvenida

Desde la **Comunidad Creativa** queremos darte la bienvenida a este espacio de formación, planteado como una instancia de carácter introductorio, que tiene por objetivo incentivar la elaboración de un **proyecto educativo interdisciplinario y situado**.

Este itinerario ofrece conceptos base vinculados a la creatividad y los múltiples lenguajes artísticos, para diseñar e implementar propuestas educativas creativas que promuevan **la participación, el diálogo intercultural e intergeneracional, la identidad, la memoria y el desarrollo de la imaginación desde una impronta santafesina**.

Dado que la educación es el lugar de los disensos y no de las concepciones únicas, no intentaremos aproximarnos a una definición cerrada de creatividad, porque eso sería ocluir las posibilidades para arribar juntos a diferentes conceptualizaciones y miradas en relación con el tema. De todos modos, reconocemos los consensos que enuncian a la creatividad como una **habilidad para generar ideas inusuales y originales** dado un tema o situación particular. La creatividad siempre nos propondrá nuevas formas de resolver un problema: generando, articulando y aplicando nuevas ideas o perspectivas, en respuesta a desafíos que nos pueda presentar el contexto.

Por eso, las y los invitamos a iniciar este recorrido repensándonos como parte de este **mundo en constante cambio**, donde la creatividad se vuelve una herramienta fundamental para encontrar respuestas innovadoras a los nuevos desafíos y emprender proyectos de impacto en nuestra comunidad.

¿Por qué trabajar desde una comunidad creativa?

En comunidad se superan limitaciones e incertidumbres, el temor al fracaso o la inseguridad que puede producir el miedo a la desaprobación del entorno. Muchas pasiones y vocaciones se despiertan cuando las personas deciden conectarse con otras para compartir intereses y deseos. En este sentido, **una comunidad creativa forma lazos, contiene, motiva, válida e inspira en búsqueda de alcanzar logros colectivos**.

El trabajo en esta comunidad implica la **búsqueda de formas originales para enseñar y aprender** a través de actividades que despierten el interés y la conexión entre docentes y estudiantes, y de estos con sus comunidades (vecinales, museos, centros culturales, bibliotecas populares, centro de jubilados, negocios, centros deportivos, ballets folklóricos, murgas, etc.) proponiendo prácticas educativas amplias y motivadoras, aplicables a la vida cotidiana, reconociendo y valorando las necesidades y demandas del entorno y sus actores. Para ello se requieren equipos docentes formados con sensibilidad para desarrollar y formular proyectos conscientes, que propicien **el desarrollo de las artes y el diálogo intercultural, la participación en procesos y producciones culturales** que creen nuevos vínculos o afiancen los vínculos ya existentes entre docentes, estudiantes y sus comunidades.

En síntesis, la comunidad creativa nos invita a **concebir educación y cultura como agentes transformadores** que trabajan de manera solidaria en la creación de espacios para promover el juego, la creatividad y la imaginación desde la convivencia democrática, basada en el diálogo, la participación y el respeto de las diferencias.

Objetivo general

Formar educadores que trabajen en equipos interdisciplinarios para generar proyectos educativos orientados a impulsar producciones creativas con especial énfasis en el arte.

Objetivos específicos

- Sensibilizar a los actores institucionales y comunitarios sobre el valor educativo y social de la creatividad.
- Formar y desarrollar capacidades de pensamiento no convencional e innovador.
- Transferir la creatividad a contextos educativos a partir de la aplicación de técnicas e instrumentos para la elaboración de proyectos innovadores.
- Resignificar la relación entre cultura, arte y educación.
- Fomentar y difundir ideas y producciones artísticas diversas en un contexto de miradas y experiencias múltiples.
- Propiciar el deseo de aprender, la autorreflexión y el debate para estimular el pensamiento crítico desde una perspectiva creativa.

Módulo 1: Red de conceptos centrales e ideas inspiradoras

¿Por qué promovemos la creatividad desde la educación?

En un mundo cada vez más globalizado y acelerado, donde la digitalización y la conectividad han transformado la forma en que interactuamos, es crucial fortalecer los lazos de nuestras comunidades. A medida que la tecnología avanza y las distancias físicas parecen reducirse, paradójicamente, nos enfrentamos a un creciente aislamiento social y a la erosión de nuestras raíces culturales.

Las identidades culturales, expresadas a través de tradiciones, lenguas, creencias y prácticas comunitarias, son fundamentales para el sentido de pertenencia y cohesión social. Estos lazos no solo nos conectan con nuestras raíces y nuestra historia, sino que también nos proporcionan un marco de referencia para entender el mundo y nuestro lugar en él. En un entorno donde las influencias externas son cada vez más predominantes, mantener viva nuestra cultura es esencial para preservar la diversidad que enriquece a la humanidad.

Proteger estos lazos culturales no significa rechazar la globalización, sino encontrar un equilibrio donde lo local y lo global coexistan de manera armónica. La revitalización de nuestras tradiciones y la promoción de una identidad cultural compartida son actos de resistencia contra la homogeneización cultural, permitiendo conservar nuestra singularidad mientras participamos activamente en el escenario global.

En este contexto, la educación juega un papel crucial. Para enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio, la educación debe trascender la mera transmisión de conocimientos y habilidades técnicas. Es necesario que se enfoque en el **desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas complejos**, herramientas esenciales para que las personas puedan contribuir a la sociedad de manera significativa y mantener vivas sus identidades culturales.

“Si el siglo XIX fue el siglo de industrialización y el siglo XX el siglo de los avances científicos y de la sociedad del conocimiento, el siglo XXI está llamado a ser el siglo de la creatividad, no por conveniencia de unos cuantos, sino por exigencia de encontrar ideas y soluciones nuevas a los muchos problemas que se plantean en una sociedad de cambios acelerados, adversidades y violencia social” (Saturnino de la Torre, 2006, pág. 12).

En este sentido, uno de los grandes desafíos para las educadoras y los educadores de hoy reside en cómo preparar a sus estudiantes para integrarse a un mundo laboral y sociocultural que todavía no conocemos. En línea con estudios que anticipan que más de la mitad de las infancias y adolescencias trabajarán en empleos que aún no existen, la robótica y la inteligencia artificial se perfilan, según algunos autores, como los motores de una cuarta revolución industrial. (Schwab, 2017). Para contrarrestar la incertidumbre, UNESCO presentó las **10 habilidades blandas que demandará el mundo** que se viene: la solución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, gestión de recursos humanos,

coordinación con otros, inteligencia emocional, juicio y toma de decisiones, orientación hacia el servicio, negociación y, por último, flexibilidad cognitiva.

Las “**habilidades del siglo XXI**”, según la UNESCO, son un conjunto de competencias esenciales que se consideran fundamentales para el desarrollo personal, social y profesional en el contexto actual. Estas habilidades son necesarias para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más globalizado, interconectado y tecnológicamente avanzado.

1. Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas

La capacidad de analizar, evaluar y sintetizar información para tomar decisiones informadas y resolver problemas de manera creativa y eficiente

2. Creatividad e Innovación

Fomentar la capacidad de pensar de manera original y desarrollar nuevas ideas, productos o métodos.

3. Colaboración y Trabajo en Equipo

Habilidad para trabajar de manera efectiva con otros, en equipos diversos y multidisciplinarios, valorando diferentes perspectivas y contribuyendo al logro de objetivos comunes..

4. Comunicación

Capacidad de expresar ideas de manera clara y efectiva, tanto de forma oral como escrita, y de comprender y utilizar diferentes medios de comunicación.

5. Competencias Digitales

Uso eficaz de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para acceder, gestionar, evaluar y crear información en un entorno digital.

6. Ciudadanía Global y Cultural

Entender y apreciar la diversidad cultural, asumir una actitud responsable y ética en un mundo interconectado, y participar activamente en la comunidad local y global.

6. Carácter y Desarrollo Personal

Incluye habilidades como la ética, la resiliencia, la autogestión, la motivación y la responsabilidad personal.

En este marco, el modelo educativo tradicional, basado en la transmisión de conocimientos y la evaluación memorística, está siendo cuestionado por implementar metodologías poco flexibles que limitan la creatividad, la participación, el pensamiento crítico y el desarrollo de las relaciones sociales colaborativas. Para superar esta instancia, es necesario propiciar el desarrollo de otro tipo de habilidades blandas y esenciales que nos permitan adaptarnos a los cambios y a la evolución amplia y constante de nuestras sociedades. En este sentido, habilidades como la creatividad, la comunicación y la capacidad de adaptación se convierten en herramientas clave para desarrollar nuestros proyectos de vida.

Para seguir reflexionando, las y los invitamos a leer esta nota de Infobae:

*“Según UNESCO ¿qué sucede con la creatividad en las aulas argentinas?”.
Leer noticia en el apartado Materiales Anexos (pág. 30).*

Para ello, nos proponemos rediseñar nuestras propuestas pedagógicas e implementar nuevas metodologías educativas, como el aprendizaje basado en proyectos, el diseño centrado en el estudiante y las metodologías ágiles. Estos enfoques no solo involucran a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, sino que también empoderan a los docentes para que se conviertan en facilitadores y guías, en lugar de ser meros transmisores de información:

*“El enemigo de la creatividad es el temor. Esto es lo que debe ser desterrado de la enseñanza. El clima de la clase y el clima de la institución deben ser estimulantes. La formación de estudiantes creativos demanda enseñanza creativa y esta, requiere profesores creativos en instituciones creativas”.
(Camilioni, 2022)*

Promover la creatividad desde la escuela, posibilita:

1. La adquisición y protección de la cultura y el patrimonio de una sociedad.

A través de la creatividad, se expresan valores, historias y tradiciones que enriquecen la vida comunitaria y promueven la diversidad cultural. La curiosidad y la imaginación habilitan nuevas formas de aproximarnos a la realidad y a la historia, nos permiten mantener vivo el patrimonio, reinterpretando valores, tradiciones, prácticas.

2. La expresión libre y la participación.

Cada estudiante encuentra un lugar para expresar sus pensamientos, emociones y talentos. Se fortalece la autoestima y la confianza en sus habilidades, fomentando la expresión personal en un contexto de estandarización de las comunicaciones, donde nuestras relaciones y lazos sociales están mediados por la tecnología.

3. El análisis, cuestionamiento y resolución de problemas de manera innovadora.

Promueve habilidades de resolución de problemas al animar a los estudiantes a encontrar soluciones únicas y originales, colaborando al desarrollo del pensamiento crítico.

4. La implementación de metodologías innovadoras y disruptivas.

Los métodos creativos en el aula pueden hacer que el aprendizaje sea más interesante y atractivo, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

5. El desarrollo de propuestas innovadoras.

Fundamentales para el desarrollo de nuevos proyectos educativos, la experimentación con nuevas tecnologías y las soluciones a problemas complejos.

6. La adaptación a nuevos contextos y la búsqueda de oportunidades.

La capacidad de pensar de manera creativa ayuda a superar desafíos y a encontrar nuevas formas de abordar situaciones imprevistas.

¿Qué es la creatividad?

La creatividad se manifiesta en diversos campos del desarrollo humano y para aproximarnos a su conceptualización podríamos describirla como la **capacidad de generar ideas, soluciones, productos originales y valiosos**. Implica cierta enemistad con el sentido común y los lugares comunes del pensamiento, porque alienta siempre a “volver a mirar”, ver las cosas de una manera renovada para encontrar conexiones inusuales entre conceptos y abordar problemas con enfoques innovadores. Es fundamental en muchos aspectos de la vida, ya que fomenta la innovación, permite la resolución de problemas complejos y contribuye al desarrollo personal y profesional.

“Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse; y no es que equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, y los adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela y en la educación, y así es como los niños se alejan de sus capacidades creativas”. (Robinson, 2006)

La creatividad ha sido interpretada de diversas maneras por diferentes autores. Guilford (1950) la define como la capacidad de producir ideas nuevas y útiles, destacando el pensamiento divergente. Torrance (1966) la describe como el proceso de identificar problemas y generar soluciones novedosas y apropiadas. Csikszentmihalyi (1996) la concibe como la interacción entre el individuo y su entorno, donde una persona transforma un dominio simbólico de manera que la comunidad lo acepta como novedoso y valioso. Amabile (1983) enfatiza la producción de ideas que son a la vez novedosas y adecuadas para resolver un problema específico. Por último, Runco y Jaeger (2012) proponen que la creatividad requiere originalidad y eficacia, subrayando que las ideas creativas no solo deben ser nuevas, sino también útiles y aplicables. Estas definiciones reflejan un consenso sobre la importancia de la originalidad y la aplicabilidad en el concepto de creatividad.

¿Cómo se vinculan la creatividad y la cultura?

Un concepto obligado al abordar la idea de creatividad es el de cultura. La cultura, entendida como el conjunto de tradiciones, valores, creencias, lenguas, arte, y prácticas sociales de una comunidad, es una fuente inagotable de inspiración. Los creadores—sean artistas, escritores, diseñadores, o científicos—se nutren de su entorno cultural para generar ideas originales y dar forma a nuevas expresiones. Sin la riqueza que aporta la cultura, la creatividad carecería de los materiales fundamentales para innovar y expresarse.

Por eso, la Comunidad Creativa se enriquece de las diferentes raíces culturales que configuran a la cultura santafesina. Santa Fe ha sido históricamente un crisol de culturas, en el que las influencias de diversas comunidades—como los pueblos originarios, inmigrantes europeos, y migrantes de otras regiones de Argentina—han dado forma a una identidad rica y multifacética que se ve representada, especialmente, en nuestros géneros musicales, comidas y festividades.

La cultura santafesina está profundamente marcada por una rica variedad de representaciones artísticas que reflejan su diversidad y su historia. Esta provincia, con su vasta extensión geográfica y su mezcla de influencias, ha dado lugar a un mosaico cultural donde coexisten y se entrelazan diferentes expresiones artísticas, cada una aportando su matiz particular al conjunto.

Sin embargo, **la cultura se encuentra en permanente transformación.** “Cuando se produce un período de transición como el actual, la cultura siempre se manifiesta como una de las realidades sociales más sensibles. De hecho, las transformaciones culturales anuncian las transformaciones sociales futuras”. (Saperas, 1990) En este sentido, **la identidad no es un valor inmutable.** Como explica el filósofo argentino, Darío Sztajnszrajber: “La palabra identidad proviene del latín ídem, que significa lo mismo, lo que se repite siempre igual. Parecería que para responder la pregunta acerca de nuestra identidad deberíamos encontrar algo inmutable, algo que no cambia nunca. ¿Pero se puede pensar la identidad así en el mundo de hoy? ¿Se puede encontrar algo que no cambia en un mundo donde todo cambia?”.

En países con una larga tradición inmigratoria como el nuestro, la cultura se ve enriquecida por diversas influencias. En el caso de nuestra provincia, se ha plasmado claramente en nuestra música, con géneros de diversas procedencias como el chamamé, la cumbia santafesina y el folclore tradicional que resuenan en festivales y celebraciones populares. La música es un vehículo poderoso de identidad, y en Santa Fe, representa tanto la conexión con las raíces rurales como la evolución urbana. La danza, acompañando a la música, es otra forma de expresión que refleja el alma de la provincia, desde las danzas tradicionales hasta las interpretaciones contemporáneas que dialogan con otras culturas y estilos.

En síntesis, fortalecer los lazos culturales, promover los lazos intergeneracionales, la interculturalidad con un enfoque inclusivo de los pueblos nativos, y fomentar una educación creativa y crítica, no solo es vital para preservar el pasado, sino también para garantizar un futuro donde la **diversidad cultural** siga siendo una fuente de riqueza y resiliencia para nuestras comunidades.

Creatividad santafesina



El artista Antonio Berni, pintor y muralista rosarino, creó una serie de obras donde representa diferentes postales de la vida Juanito Laguna, un niño que vive en una villa y sueña con un mundo mejor. A través de la técnica del collage, utilizando materiales recuperados de la basura, diseñó cuadros con objetos y pinceladas que representan la miseria que se vive en barrios latinoamericanos.

En palabras de Berni:

“Los materiales con los que hago mi obra no los busco muy lejos de su barrio. En los baldíos, en los senderos encuentro los cajones y cajas vacías, las latas y los plásticos del rezago de la gran industria que son recuperados por esa población aledaña de inmigrantes del interior argentino o de los hermanos de países vecinos. Juanito Laguna forma parte de una narrativa por elementos de su propio ámbito”.



Podés ver el video sobre la historia de Juanito Laguna, producido por Museo Malba, escaneando el QR.

<https://www.youtube.com/watch?v=m9deXF8viyw>

Para ir pensando: ¿Qué y con qué materiales podríamos representar la realidad de nuestras comunidades?

¿Creatividad o imaginación?

La creatividad y la imaginación son habilidades esenciales para el progreso humano. **El proceso creativo implica siempre un análisis con propósito, es una tarea con una intencionalidad o un fin.** A partir del análisis se generan nuevas ideas imaginativas y se las somete a evaluación crítica. Uno de los filósofos de la educación que con mayor énfasis centra en la actualidad la atención en el desarrollo de la imaginación, Kieran Egan (2010), define a la imaginación como “la habilidad para pensar sobre lo posible”. Paul Ricoeur hablaba de “la pasión por la posibilidad”. Elliot Eisner pone su mayor atención en una imaginación educativa que se abra hacia la búsqueda de posibilidades nuevas.

El **proceso creativo** implica un análisis ajustado al propósito que se asume, tenemos que hacer más que simplemente imaginar cosas nuevas, debemos trabajar para hacer de ellas realidades concretas. Ken Robinson (2015) en una entrevista en línea dice: “La imaginación nos permite pensar en cosas que no son reales o que no nos rodean en un momento dado, la creatividad nos permite hacer algo significativo con nuestra imaginación”. La creatividad es la imaginación puesta en marcha, aplicada prácticamente.

La **diferencia entre creatividad e imaginación** es que la imaginación es pensar en algo que no está presente, mientras que la creatividad es hacer algo, es un proceso práctico. Lo que nos diferencia de los otros animales es el poder de la imaginación. La creatividad nos permite hacer algo con significado empleando nuestra imaginación.

“Por consiguiente, podría decirse que la creatividad es un fenómeno cultural en un campo del conocimiento humano que exige del sujeto una alta demanda en sus procesos cognitivos, afectivos y prácticos, con el fin de dar respuestas asertivas y versátiles a las demandas del entorno y del sujeto en sí, puestas siempre en un contexto sociocultural de referencia”. (López Díaz, 2017)

Creatividad para la innovación

En un mundo cada vez más competitivo y automatizado, la innovación y la creatividad se han convertido en elementos esenciales en todos los ámbitos de la vida. Como lo afirma Robinson (2006), el futuro de la humanidad depende de nuestra capacidad de revalorar las habilidades humanas y priorizar la creatividad y la innovación en la educación.

El pensamiento divergente, que nos impulsa a enfrentar los problemas desde perspectivas novedosas, y la experimentación entusiasta son motores de la creatividad y la innovación. Asimismo, la capacidad de “pensar fuera de la caja”, explorar ideas originales, proponer soluciones innovadoras y cuestionar lo establecido son claves para impulsar la creatividad y la innovación. En definitiva, aquellos que desarrollen las competencias creativas para generar soluciones que mejoren el mundo serán los que prosperen en el futuro.



Para ver, escuchar y pensar:

Las y los invitamos a ver la **charla TEDx de Ken Robinson**, experto en educación y creatividad, titulada **“Las escuelas matan la creatividad”** (Escanear QR para acceder al video en YouTube).

<https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>

A partir de este video, nos preguntamos:

¿Por qué es vital dar protagonismo y fomentar la creatividad en educación?

¿Por qué, en muchos casos, tenemos una visión errónea de la inteligencia?

¿Por qué es necesario perder el temor a equivocarnos?

¿La creatividad es innata o es hereditaria? ¿Podemos desarrollarla o es un “talento” natural de cada persona?

La **creatividad es la clave de la innovación**, que a su vez es un elemento central de las preocupaciones internacionales en torno a la educación y la formación. En un mundo cada vez más competitivo, es central comprender que como toda habilidad, la creatividad no puede enseñarse, si puede ser detectada, reconocida y estimulada.

En su teoría eugenésica, Francis Galton (1869) sostenía que el talento se transmite hereditariamente de padres a hijos y justificaba esta afirmación en informaciones estadísticas surgidas de estudios sobre personas consideradas geniales. Théodule Ribot (1900) afirmaba que el talento no solo se encuentra en los seres excepcionales sino, aunque con diferencias, en todas las personas.

Actualmente, hay cierto acuerdo en la respuesta. Numerosos autores, desde John Dewey (1934) y Jacques Hadamard (1952) hasta Robert Sternberg (1996) y Allan Ornstein y Linda Behar–Horenstein (1999), entre otros, afirman que **la creatividad es un potencial que todas las personas poseen**: todos pueden ser creadores. El problema es resolver cómo alimentar y desarrollar ese potencial y lograr su plena realización. Existe, asimismo, una cierta coincidencia entre autores en la afirmación de que la creatividad no es innata, siempre que en esta respuesta se acepte la existencia de un potencial innato que podría luego activarse o no (Camilioni, 2022).

Avances en el campo de la **neurociencia** afirman que el desarrollo de la creatividad se mantiene constante o aumenta durante los primeros años de la escuela primaria, disminuye durante los últimos años de la escuela primaria y luego vuelve a aumentar en la escuela secundaria, lo que indica que la creatividad sigue desarrollándose durante la adolescencia. El desarrollo continuo y la plasticidad de los procesos mentales que subyacen al pensamiento y la actividad creativos sugieren que la creatividad madura y se desarrolla con el **entrenamiento, la edad y la experiencia** de toda la vida, por lo tanto, no es una habilidad fija y estable.

La creatividad en la historia. Concepciones a lo largo del tiempo

En la **antigüedad clásica** los filósofos pensaban que la creatividad surgía por inspiración divina, es decir, que el acto de creación, como la música y la poesía, se daban divinidad mediante. Ellos entendían que la creatividad era una suerte de inspiración sobrenatural. Platón, sostenía que el poeta era un ser sagrado, poseído por los dioses, que solo podía crear lo que le dictan sus musas. **La persona creativa se consideraba un recipiente vacío que un ser divino llenaba con la inspiración necesaria para que crease productos o ideas.** Hasta el Renacimiento (s. XV) perdurará esta perspectiva aristocrática que presenta a la creatividad como un don accesible para unos pocos elegidos.

La **Edad Media** se considera un **periodo “oscurantista”** para el desarrollo y la comprensión del ser humano y suscita poco interés para el estudio de la creatividad, puesto que no se considera una época de esplendor creativo. En esta época la humanidad estaba completamente supeditada a la interpretación de las sagradas escrituras y toda su producción artística o creativa se orientaba a rendirle tributo a Dios. En este contexto el único “creador” es Dios, “creador de todo el mundo creado, la creación es creación de la nada y de la nada, nada puede hacerse sin la intervención divina, por eso es él el creador”. Es por eso que hasta aquí no aparece la figura del artista autónomo, todo lo producido en el mundo según la doctrina **emanatista** el mundo entero, incluso el alma de cada ser humano, proviene por emanación o flujo de la totalidad divina, por eso es que todos los artistas y creadores renunciaban a firmar sus obras.

En la **Edad Moderna**, en cambio, emerge una **concepción humanística**, donde la concepción divina de la creatividad se va desdibujando para dar paso a la idea del rasgo hereditario. Simultáneamente, la producción creativa crece enormemente y, por tanto, la creatividad también. Gracias a la aparición de grandes científicos o artistas el ser humano cree que puede responder a las

“grandes preguntas” **gracias a la razón y el intelecto** donde el ser humano ya no es un ser abandonado a su destino o a los designios divinos, sino que participa activamente como coautor de su propio devenir.

Durante el **Renacimiento** se retoma el gusto por la estética y el arte. Se produce un **renacer de la cultura grecolatina y aparece la figura del autor**. La producción artística crece espectacularmente y consecuentemente, también crece el interés por estudiar la mente del individuo creativo. El debate sobre la creatividad, en esta época, se centra en la dualidad “**nature versus nurture**” (biología o crianza), aunque sin mayor apoyo empírico. A principios del siglo XVIII, gracias a figuras como Copérnico, Galileo, Hobbes, Locke y Newton, crece la confianza en la ciencia al tiempo que crece la fe en la capacidad humana para resolver sus problemas mediante el esfuerzo mental y se consolida el Humanismo. Kant, el filósofo ilustrado, entendió la creatividad como algo innato, un don de la naturaleza, que no puede ser entrenado y que constituye un rasgo intelectual del individuo.

Los primeros acercamientos empíricos al **estudio de la creatividad** no se producen hasta la segunda mitad del s.XIX, al rechazar abiertamente la concepción divina de la creatividad. Darwin demostró que los rasgos aprendidos como la creatividad no se transmiten entre generaciones consecutivas y ya en el s.XX Gestalt defiende la idea de que la creatividad es innata. Durante el siglo XIX predominó la concepción de rasgo hereditario. La creatividad era un rasgo característico de los varones y llevó bastante tiempo asumir que pudieran existir mujeres creativas. Esa idea se fue reforzando desde la Medicina, con diferentes hallazgos sobre la heredabilidad de rasgos físicos. Un apasionante debate entre Lamarck y Darwin sobre herencia genética acaparó la atención científica durante gran parte del siglo. El primero defendía que los rasgos aprendidos podían traspasarse entre generaciones consecutivas, mientras que Darwin (1859) demostró que los cambios genéticos no son tan inmediatos, ni resultado de la práctica o del aprendizaje, sino que ocurren mediante mutaciones aleatorias, para lo que se requieren grandes periodos de tiempo.

Durante la segunda mitad del s.XX se estudió la creatividad de manera empírica, especialmente desde la **psicología diferencial y cognitiva**. En la actualidad, con amplitud de enfoques, disciplinas y teorías se sigue estudiando la creatividad desde el punto de vista de la personalidad, la cognición, la psicopatología, las influencias psicosociales o la genética. Además, surge el interés por entrenarla con el fin de ser más competitivos e innovadores. Cada época ha ido elaborando sus propias definiciones o conceptualizaciones en torno a la creatividad, una constante es la aparición de mitos asociados con las posibilidades de ser creativos o con la consideración de la creatividad como un atributo de unos pocos elegidos.

Parecería que únicamente algunos pueden ser creativos y que el campo de las artes es el espacio privilegiado para la creatividad. Sin embargo, actualmente las investigaciones científicas demuestran que la creatividad es una característica de la cognición normal y que es posible en los más diversos campos y áreas de conocimiento. En definitiva, todos los seres humanos podemos ser creativos y podemos serlo en cualquiera de las acciones que desarrollamos cotidianamente.

¿La inteligencia artificial puede poner en peligro a la creatividad?

Antes de cerrar este primer módulo, nos preguntamos sobre las nuevas tecnologías y su vínculo con la creatividad humana. En un contexto de avance acelerado de la tecnología, la inteligencia artificial (IA) generativa emerge como una fuerza (sin duda alguna) transformadora en todos los ámbitos. Hay voces que alertan sobre un impacto negativo: desplazamiento de empleos, falta de empatía, dependencia tecnológica, menor capacidad de resolución de problemas inesperados y limitaciones creativas. Pero existen otras voces más optimistas que se inclinan por buscar posibilidades de integración de estos desarrollos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta postura percibe la IA como una alternativa para incrementar la productividad en el contexto educativo, ya que es capaz de crear contenido original en una variedad de medios: desde textos académicos, literarios, profesionales, persuasivos y guiones cinematográficos, hasta posibilita la creación de imágenes con aspiraciones artísticas, gráficas comerciales o composiciones musicales. A pesar de que es capaz de generar contenidos (videos, voz, textos, imágenes o música), es limitada su capacidad para comprender cómo opera la creatividad humana, la emoción y la originalidad, ya que la IA funciona sobre la base de patrones, datos históricos e instrucciones de programación preexistentes, lo que puede llevar a manifestar una importante falta de innovación. Una de las razones por las cuales se considera esencial a la creatividad en el futuro radica en la dificultad para automatizar procesos creativos en la resolución de problemas complejos, por lo que se entiende que es una apuesta segura entre las competencias que seguirán siendo relevantes más adelante.

Creatividad: ¿desaprender para aprender?

A modo de cierre de este primer módulo, **compartimos la experiencia de Picasso.**

Mientras que las personas con gustos tradicionales pueden preferir las obras más tempranas, realizadas cuando Pablo Picasso era aún adolescente o incluso un niño, el propio artista apreciaba más su arte de vanguardia posterior. “Me llevó cuatro años pintar como Rafael”, explicó, “pero una vida entera dibujar como un niño”.

Picasso nació en el seno de una familia de artistas. Su padre le enseñó técnicas tradicionales de dibujo desde una edad temprana. A los ocho años era experto en pintura al óleo. La Primera Comuni3n es una de sus obras más tempranas, realizada cuando tenía apenas 15 años de edad. Para Picasso, al igual que todo artista de vanguardia “la creaci3n es un acto de destrucci3n”. Para crear un universo nuevo hay que romper con el que existe: con las reglas, los prejuicios y los cánones de “belleza” reinantes. Para enriquecer al mundo primero hay que tener algo dentro. Para ofrecer al mundo una visi3n del universo hay que tener primero una nueva visi3n del universo. Y cuando se trata de expresarse, hay que manejar lo mejor posible el lenguaje. Por eso Picasso creía que primero hay que aprender las reglas como un profesional, para después romperlas como un artista.

El artista malagueño consideraba que los niños eran naturalmente genios creativos, ya que tienen un modo de ver o interpretar el mundo de una forma disparatada, maravillosa, pero que cuando crecemos y recibimos “aprendizaje” para adaptarnos al mundo, la visión creativa es interrumpida. Picasso sostenía que cada niño es artista, “el problema radica en cómo seguir siendo artista al crecer”.

La idea de que la creación es un acto de destrucción en la vanguardia artística está muy ligada al deseo de romper con las tradiciones y normas establecidas. Los artistas de vanguardia buscaban desafiar las convenciones y construir algo nuevo, pero para hacerlo, sentían que primero debían dismantlar lo viejo. Destruir el orden anterior permitía una especie de “tabula rasa” sobre la cual podían construir innovaciones radicales. Esta destrucción no era sólo literal, sino también simbólica, ya que implicaba rechazar las ideas y valores pasados para explorar nuevas formas de expresión.

Así como el objetivo de la educación consiste en transmitir saberes y desarrollar en las personas la capacidad de aprender a aprender, la creatividad requiere aprender a desaprender y a replantear y cuestionar los paradigmas establecidos. Es un reto al que invitamos para abordar cualquier forma de aprendizaje, en cualquier nivel y modalidad, ya que la creatividad siempre propone desafíos incómodos, evitando los lugares comunes y oponiéndose al dogma, al pensamiento estático y conservador. En su forma más disruptiva la creatividad no perfecciona los saberes y las técnicas, sino que los hace obsoletos para crear otros nuevos.

Esta formación es una invitación para predisponernos a cambiar de actitud: dudar, poner en entredicho las “verdades”, relativizarlas, cuestionar los paradigmas establecidos en pos de habilitar trayectos nuevos sin una finalidad prefijada de antemano.

Módulo 2: Diseño de proyectos en la Comunidad Creativa

¿Qué ejes podemos tener en cuenta para diseñar un proyecto educativo de promoción de la salud?

Entendiendo y reconociendo la complejidad de los tiempos actuales, creemos necesario encontrar nuevos horizontes y modos de hacer escuela, una escuela presente, con cuerpos presentes en todas sus dimensiones, dando valor al juego, como modo natural para enseñar y aprender, concibiendo que los modelos de saberes fragmentados ya no son el modo para su apropiación.

“Aprender ya no es sinónimo de apropiación pasiva de esencias inmutables, sino una actividad poética, es decir, productiva y creativa en la que estamos involucrados como sujetos sociales que conviven en instituciones que, a su vez, están en interacción con un medio ambiente en permanente transformación.” Denise Najmanovich (2012) “Desamurallar la Educación”

Permitir otros tiempos y espacios, dentro de la gramática escolar, es una condición necesaria para que se habilite otro hacer. Al modificar aspectos espaciales (disposición de las aulas, bancos, ubicación del docente frente a sus estudiantes) y temporales, (más allá de los tiempos reglados, recreos, cambios de hora) predispone a los actores como protagonistas de una nueva experiencia educativa.

“... El juego crea una nueva temporalidad, una alteración de la percepción, un cambio en el modo y en la cualidad de lo que acontece, y un necesario reconocimiento del otro.” Maturana, H. y Verden, G. Zöler (2011) “Amor y Juego”

Juego y Escuela

El juego es una poderosa herramienta para la creatividad. Permite la expresión de una manera espontánea y orgánica, entendiendo a lo orgánico como la vivencia del movimiento corporal, unificando la voz, el gesto.

“Para aprender hay que jugar con todo el cuerpo”, el juego creativo permite la articulación de:

- Cuerpo - Mente
- Teoría - Práctica
- Forma - Contenido
- Texto - Contexto

El juego, como acción natural del hombre, es vivencia, vivencia que a diferencia de la experiencia no solo transforma la realidad de los sujetos, sino que transforma a los sujetos mismos del aprendizaje. Es por ello que incorporar en nuestros proyectos, actividades lúdicas, nos permite sumergirnos en el mundo de las ideas, las formas y técnicas de manera libre y divertida.

El juego es la base del aprendizaje, porque integra sensibilidad y razón, lógica de acercamiento, exploración y posibilidad de imaginar y crear. Funda realidades. No se trata de acumular saberes aislados, sino de poder simbolizar, cuanto más simboliza la humanidad, más libre es.

“Jugar es jugarse, es entrar y salir de la locura, diría Pavlovsky, es no repetir, es no estereotipar, es mover el orden de las cosas, inventar caminos, transformar la mirada, simbolizar, movilizar reglas, convenir, crear, que en última instancia, es al fin, la gran operación del sentido.” Chiqui González

Arte y Juego

El arte, como conjunto sistemático de signos que permiten la comunicación, va más allá de la palabra; el arte, es idioma de “acción” sensorial: visual, sonoro, corporal. Es por eso que la escuela debe brindar la oportunidad de abrir las puertas al mundo estético; para que a través de la sensibilización, imaginación, creatividad, exploración con todo el cuerpo-mente, expandan al logro de competencias complejas y la apropiación de valores culturales.

En la posibilidad de metaforizar, poetizar lo real y sustituirlo se establecen diálogos, escuchas, acuerdos, desacuerdos y encuentros impensables, se gesta la ficción asumiendo riesgos y habilitando espacios con nuevas reglas. En esta búsqueda se persigue abrir otra dimensión: “la creación” cuanto mayor sea la experiencia sensible, más significativo será el aprendizaje. Los juegos, las imágenes y el cuerpo sensible en movimiento transponen el mundo real y habilitan espacios de aprendizaje y construcción de la identidad.

¿Qué expresiones artísticas tienen lugar en esta comunidad?

“... El hecho artístico es un proceso de interacción, de una persona, con un material, con un suceso, con un contexto...” (Chapman, L. 1978)

Las experiencias vinculadas a las **manifestaciones artísticas** generan siempre un acercamiento a la cotidianeidad, pero desde una mirada diferente. Un modo de **ampliar los espacios educativos tradicionales** y hacer una aproximación a los “temas” relevantes o de interés para nuestra institución, es hacerlo desde la perspectiva de los lenguajes del arte.

Si bien tendemos a clasificar, a separar los distintos lenguajes como una necesidad de etiqueta o de identificación frente a las especificidades técnicas y metodológicas propias, es muy importante reconocer que todos ellos comparten elementos que les son propios pero también comunes a todos, que conviven, se entrelazan nutriéndose unos a otros. Todos los mundos simbólicos tienen formas de representación y lenguajes propios, pero además se pueden combinar entre sí (palabras, imágenes, números, movimientos, sonidos). Es complejo pensarlos aislados y separados, puesto que en la actualidad los límites entre las disciplinas tradicionales se diluyen para proponer la construcción de nuevos códigos con visión interdisciplinar, generando nuevas formas expresivas posibles, construyendo formatos mixtos e integrados.

El director teatral argentino, Ricardo Bartis en su libro “Cancha con niebla” (2005) expresa que las diferentes propuestas artísticas, no se anulan unas a otras, se acumulan, coexisten, algunas se instalan con más fuerzas, otras se debilitan para volver a resurgir en otros momentos, dando cuenta de un pensamiento, una concepción del mundo. Es una forma de expandir materialidades y sentidos.

Desde este pensamiento, trabajar desde la **multiplicidad de lenguajes y el cruce de saberes**, necesita considerar al juego creativo, como punto de partida o de llegada, o simplemente como motor para recorrer múltiples caminos, con múltiples enfoques que conlleva y necesita todo proceso creativo.

Nuestra tarea entonces como educadores es habilitar cuerpos en juego, desde una concepción integradora, sin renunciar ni perder de vista lo propio de cada lenguaje artístico; priorizando los intereses de los estudiantes y reivindicando el aspecto lúdico y creativo del arte.

Lenguajes Expresivos como ejes de proyectos

- Lenguaje Musical
- Lenguaje Visual
- Lenguaje Oral y Escrito
- Lenguaje Corporal
- Lenguaje Audiovisual

En este sentido, desde la Red de Comunidades de Aprendizaje promovemos la **elección de un lenguaje como eje identificador** para cada proyecto educativo. Al mismo tiempo, reconocemos que cada experiencia en la Comunidad Creativa es un intercambio amplio, fluido y complejo entre diversas ramas artísticas, códigos culturales y disciplinas. Por eso, se tendrá en cuenta a uno de estos lenguajes simplemente como eje que permita categorizar nuestro trabajo, pero no por eso limitarlo.

Algunos ejes de trabajo para tener en cuenta en nuestro proyecto creativo:

• **Originalidad y creatividad:** gestión transversal de los proyectos, poniendo en diálogo y en relación la innovación, al arte, el diseño, la artesanía y la cultura en contacto directo con oficios, la ciencia, la tecnología. La originalidad es la capacidad de crear ideas, conceptos o cosas nuevas y únicas, algo que no se haya visto antes. Por otro lado, la creatividad es la habilidad de usar la imaginación para generar nuevas ideas o soluciones combinando elementos de formas innovadoras. **¿El proyecto aporta una nueva mirada? ¿Qué elementos combinamos? ¿Hay antecedentes? ¿Qué nueva lectura queremos proponer sobre un tema?**

• **Técnica y ejecución:** la técnica se refiere a las habilidades y métodos que se utilizan para crear algo, mientras que la ejecución es la aplicación de estas técnicas. **¿Cómo materializamos nuestro proyecto? ¿Con qué materiales vamos a trabajar? ¿Su concreción es material o inmaterial? ¿El proyecto está bien ejecutado? ¿Qué cambiarías? ¿Se puede mejorar? ¿Qué técnica predominará? ¿Podemos limitar el uso de materiales al mínimo?**

• **Montaje:** proceso de armado, ensamblaje o preparación del proyecto para poder comunicarlo o socializarlo. El objetivo es presentarlo de manera que resalte sus aspectos más importantes y ofrezca la mejor experiencia a la comunidad. **¿El montaje contribuye a potenciar el proyecto? ¿Cómo podríamos mejorarlo? ¿Admite la incorporación de algún recurso tecnológico para mejorar la experiencia del espectador? ¿Cómo habita el proyecto los espacios? ¿Está pensado para ser mostrado en un lugar en particular o puede adaptarse para migrar a otros espacios de la comunidad?**

• **Intencionalidad:** objetivos y propósitos que el proyecto planteó inicialmente **¿Es el para qué? ¿Cuál es la intención del proyecto? ¿Se sostuvo la intención inicial o se transformó a lo largo del proceso? ¿Cuáles fueron los cambios?**

• **Mensaje:** es la idea central que como colectivo institucional queremos expresar (evocar una emoción, sensación, reflexión social, una historia, etc.) **¿Qué queremos comunicar con nuestro proyecto? ¿Hay coherencia entre lo que queremos transmitir y la propuesta final? ¿Qué cambios significativos encontramos en el proceso, partiendo de la primera idea a su materialización final?**

• **Flexibilidad y capacidad de adaptación:** capacidad que deben orientar y estimular los docentes, para que los integrantes del proyecto puedan cambiar de enfoque y metodología según sea necesario. La capacidad de adaptación implica ajustar y modificar el proyecto en respuesta a nuevos desafíos, ideas o circunstancias sin perder de vista su cometido inicial. Ambos aspectos son relevantes para mantener la frescura y relevancia del proyecto permitiendo que evolucione de manera natural y responda a nuevas inspiraciones o dificultades. **¿Cómo aparece el resultado final en relación con lo que se planteó inicialmente? ¿Cómo nos sentimos trabajando sobre la incertidumbre? ¿Las modificaciones realizadas sobre la idea inicial contribuyeron a mejorar el proyecto? ¿Repetimos la experiencia?**

• **Impacto y relación con la comunidad:** implica formular y coordinar vinculación e integración con el medio. Esta interacción es un modo de generar conexiones y podemos plantear hacia adentro de nuestras instituciones y con cierta proyección hacia afuera de manera horizontal, dialogal e intergeneracional, planificando y organizando junto con agentes públicos varios, actividades comunitarias de mutuo o público interés. **¿Cuál es el alcance de nuestras ideas? ¿Cómo creen que impactará el proyecto? ¿Podemos mejorar el impacto? ¿Cómo convive y se relaciona con el entorno? ¿Proponemos algún tipo de interacción con el público? ¿Con qué otros actores propongo un diálogo? ¿Dialoga nuestro proyecto con otras comunidades creativas? ¿Con cuáles?**

¿Qué expresiones artísticas tienen lugar en esta comunidad?

Todas las grandes ideas empiezan como una semilla, cultivarse en el proceso creativo implica siempre reconocer que existen obstáculos, fracasos y frustraciones. Es importante saber que cuando uno inicia un trabajo, él mismo empezó mucho antes y seguirá mucho después que uno se vaya.

El desarrollo de la creatividad implica que además de ser capaces de generar ideas originales, quienes aprenden, puedan cuestionar la realidad, intercambiar ideas y debatirlas.

Para alentar la motivación intrínseca de los estudiantes se debe establecer **un entorno que apoye la creatividad** y proporcionar oportunidades para que los estudiantes utilicen su imaginación mientras aprenden. Otra competencia crucial para la creatividad es poder entender problemas desde diferentes ángulos para poder fomentar ideas creativas. Algunas estrategias incluyen: propiciar charlas y debates, cuestionando supuestos, definir y redefinir problemas, fomentar la generación de ideas, fecundar las ideas de forma cruzada. Una actitud creativa en el aula debe promover la curiosidad, la proactividad, el inconformismo y la capacidad para generar proyectos que impliquen intelectualmente un riesgo y un desafío.

- **Pensar de forma divergente** es muy valioso para una mente creativa. Edward De Bono define el pensamiento divergente como “tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos”. Podemos estimular este tipo de pensamiento en nuestros proyectos incluyendo actividades, como lluvias de ideas, juegos de palabras y preguntas abiertas que no tengan una única respuesta correcta. Esto ayuda a los estudiantes a pensar fuera de lo común y explorar múltiples soluciones para un mismo problema.

- **Fomentar proyectos interdisciplinarios** que combinen diferentes áreas de conocimiento abordando problemas y temas desde diferentes perspectivas, favoreciendo una comprensión más integral. Por ejemplo, un proyecto que involucre las artes con las ciencias y tecnología puede inspirar a los estudiantes a aplicar sus conocimientos y generar ideas innovadoras con otros.

- **Incorporar recursos tecnológicos** para crear, colaborar y compartir ideas. Por ejemplo: aplicaciones para crear música, diseño, programación, representación 3D, inteligencia artificial para la creación de imágenes y realidad virtual pueden constituirse como plataformas para ampliar la expresión creativa.

- **Dispositivo lúdico:** es la puerta de entrada a múltiples universos desde diversas formas y abordajes. Responde a las urgencias del contexto. Pensemos en estos como la herramienta de habitar nuevos espacios y tiempos escolares. Una ronda, una frase, una pintura, un cuento, un acorde de guitarra, un aroma de una esencia, una gota de pintura o simplemente una hoja en blanco ya dispone de otra manera el proceso creativo. Porque convoca al hacer, al explorar... constituyendo un proceso de transformación interior hacia fuera.

- **Ofrecer devoluciones** que no solo se centren en los resultados, sino también en el proceso. Dar una retroalimentación constructiva que elogie el esfuerzo, la originalidad, la adaptabilidad y la disposición a tomar riesgos para motivar a los estudiantes a seguir desarrollando sus habilidades creativas.

- **Crear un ambiente de apoyo** que fomente la libertad de expresión y el respeto por las ideas de todos los integrantes del grupo. Esto implica disponer o crear espacios físicos flexibles que puedan adaptarse a actividades creativas y asegurar que los estudiantes se sientan seguros para compartir sus ideas sin temor a ser juzgados.

Las artes en sí mismas y como medio-herramientas

Hemos hablado a lo largo de este módulo sobre la importancia que tiene el arte en sí mismo y las posibilidades que nos brinda “el hacer” poniendo a jugar la mente y el cuerpo. Ahora sigamos pensando en las posibilidades del arte en sí mismo y como medio, una poderosa herramienta para construir propuestas colectivas que enriquezcan nuestros procesos de enseñanza y aprendizaje.

Muchas instituciones trabajan **proyectos institucionales desde un área específica**, como los concursos literarios, proyectos musicales, talleres de teatro, creación de murales temáticos, etc. En otras ocasiones, convocan a la comunidad a **eventos escolares** donde intervienen toda la comunidad con propuestas creativas diversas, como lo son los actos escolares por efemérides, las veladas de fin de año, ferias de ciencia, maratones de lectura y artes, entre otras. En estos casos se despliegan diversas estrategias interdisciplinarias y artísticas que evidencian el potencial creativo de las instituciones: la creatividad va desde la organización del evento, la búsqueda de información y la escritura de guiones, la musicalización, el diseño de vestuarios, la convocatoria a la comunidad, la gestión de los recursos, etc.

También podemos encontrar **proyectos específicos** que surgen ante una necesidad, como respuesta a determinados acontecimientos del contexto, como es el caso de los eventos solidarios, la participación en festivales, actividades de concientización con municipios y comunas, concursos provinciales, etc.

Aquí algunos ejemplos de nuestras escuelas:

- **Coros y Orquestas escolares:** Promueve el aprendizaje del lenguaje musical y el desarrollo artístico desde edades tempranas, con una propuesta educativa, colectiva e inclusiva que tiene gran impacto en su comunidad. Muchos de estos coros y orquestas escolares musicalizan eventos sociales de su barrio y localidad, y eligen como repertorio canciones de artistas de nuestra provincia.
- **Campamentos educativos:** El Primer Campamento Cultural “Raíces de mi Tierra Litoral” se realizó en 1987 en el Predio del Parque Arqueológico Ruinas de Santa Fe “La Vieja”. Es un espacio de “aulas de techos abiertos” cuyo principal objetivo es que los estudiantes incorporen a su vida la querencia por lo nuestro, conociendo su tierra, sus símbolos patrios, su folklore, su historia. La participación y el juego como medio educativo-recreativo hacen que las y los estudiantes puedan autovalerse y compartir, incorporando conocimientos y habilidades en un entorno de cuidado.

- **Talleres de teatro - muestra final:** Un ejemplo es el elenco teatral del Complejo educativo “Dr. Francisco de Gurruchaga” originado en 1990, mismo año en que se inaugura el complejo. Surge a partir del interés teatral por parte de los estudiantes, y hasta el día de hoy sigue siendo un proyecto institucional que reúne a toda la comunidad.
- **Obras clásicas en murales comunitarios:** Proyecto que vincula artes visuales y literatura a través de la creación de murales que resignifican obras clásicas como Don Quijote de la Mancha. Este tipo de propuestas hace énfasis en el desarrollo de estrategias creativas para la alfabetización, promueven el pensamiento crítico y el desarrollo de la imaginación, además de fomentar vínculos con la comunidad, socializando lo producido en el ámbito de la escuela.
- **Construcción creativa de espacios de juego:** Hay proyectos que creativamente se proponen mejorar las condiciones de los espacios que habitamos a la vez que promueven el cuidado del medio ambiente. Muchas veces, estas tareas pueden llevarse adelante convocando diferentes áreas de municipios, comunas, vecinales, reconociendo otros actores sociales que puedan sumarse a trabajar colectivamente para iniciarse en el reciclado y en la promoción por el cuidado de la ecología.
- **Jams o concursos literarios:** Muchas escuelas promueven la escritura creativa y la lectura por placer desde concursos o encuentros escolares donde socializan las producciones de las y los estudiantes, y fomentan la participación en festivales regionales, como el caso de la EESOPÍ N° 3106 Santa María de Casia.
- **Intervenciones artísticas urbanas para movilizar la memoria, concientizar o visibilizar problemáticas.** Un ejemplo es el de la comuna de Boca de Monje que organizó un Festival de Arte Público donde participaron escuelas, ONGs y empresas de la comunidad para informar sobre las problemáticas socioambientales de la cuenca del Arroyo Monje y concientizar sobre el cuidado del agua. Participaron 25 muralistas en 150 murales.
- **Festivales musicales:** Se organizan fiestas escolares donde participan bandas integradas por estudiantes y/o docentes, muchas veces con el objetivo de celebrar un aniversario de la institución, recaudar dinero por alguna causa social o necesidad de la escuela, también para simplemente socializar los proyectos musicales de sus estudiantes. Ejemplo: El Centro de Estudiantes de la EETP N.º 394 “Dr. Francisco Gurruchaga” organizó un festival solidario para recaudar fondos para recuperar equipamiento técnico que perdió la escuela.
- **Festivales de teatro escuelas secundarias:** La Escuela Provincial de Teatro y Títeres N.º 5029 de Rosario convoca anualmente a las escuelas de enseñanza media de la provincia de Santa Fe que tengan la asignatura teatro a participar del Festival de Teatro de escuelas secundarias. El Festival tiene como objetivos generar un espacio de encuentro para el intercambio de producciones, promover la actividad teatral entre los adolescentes y dar a conocer las actividades y trayectos formativos.

vos de la Escuela. Desde el teatro, las y los estudiantes abordan diversas temáticas de derechos humanos, historia y ciencias, acceden a textos literarios, producen colaborativamente y desarrollan habilidades de comunicación.

• **Propuesta “Resignificación de canciones patrias”.** El cantautor argentino, Abel Pintos acercó a Santa Fe su proyecto Himnos Argentinos, para sumar al trabajo de nuestra comunidad educativa a través de la música y la historia. Además, invitó a las escuelas de la Red de Comunidades de Aprendizaje a crear colectivamente sus propios himnos, reivindicando el valor social de la institución y su trayectoria en la historia de su comunidad.

Todos estos ejemplos y muchísimos más tienen una instancia de creación, planificación, ejecución, evaluación, y las artes tienen su lugar a veces con mayor protagonismo y a veces como un medio. Es necesario volver a pensar, volver a **retomar viejos conceptos para actualizarlos**, buscar nuevas formas de ejecución, nuevas alianzas entre las áreas que integran y hacen escuela, ajustándose a los desafíos de los procesos de enseñanza y aprendizaje actuales, en sociedades homogéneas, dispares, complejas.

En esta instancia, buscamos trabajar proyectos desde el arte que respondan o que **visibilicen emergentes problemáticos de la convivencia, la identidad cultural, el sentido de la pertenencia**. Proyectos que no solo queden puertas adentro de la escuela, sino que se socialicen, se compartan con la comunidad, donde la escuela pueda aliarse con otras instituciones fuera del sistema educativo: centros de salud, centros de jubilados, clubes, vecinales. Dar valor no solo a los saberes académicos y disciplinares, sino también a la **recuperación de la memoria colectiva, los oficios, las tradiciones de los barrios, los juegos de antes, los saberes cotidianos**.

El proyecto entonces puede partir de un problema, de una situación compleja, pero también puede partir de una abuela que se acerca a la institución para leer un cuento, compartir una anécdota como exalumna o enseñarles a tejer.

Proponer instancias de juegos entre docentes en plenarios, docentes y estudiantes en los recreos, convocar a las familias para vivenciar talleres artísticos.

Encontrarnos, organizarnos entre todos y todas según los intereses de la comunidad, y preguntarnos, ¿qué escuela deseamos, que escuela necesitamos para la vida?

“Dejemos que la poesía y el encuentro entre lenguajes nos sorprenda con más interrogantes, que respuestas. “No hay método, no hay receta, sólo una larga preparación.” G. Deleuze

Experiencias de la educación santafesina

1.

Título del proyecto: Salimos de esta

Instituciones: Universidad Nacional del Litoral y Centro Especializado de Responsabilidad Penal Juvenil de Santa Fe

Localidad: Santa Fe

Desarrollo: En el marco de actividades llevadas adelante durante la XIV Edición de la Bienal de Arte Joven organizada por la UNL se realizó un Juego Colectivo Audiovisual con la técnica de Rotoscopia sobre el video “Salimos de esta”. Para el mismo se convocó a artistas, autores, docentes y directivos que acompañaron el desarrollo de la producción. El juego tuvo lugar en el Foro Cultural de la UNL y la actividad consistió en invitar al público general a intervenir gráficamente cada fotograma original de “Salimos de ésta”, producción audiovisual creada en contexto de encierro, con el objetivo de construir una nueva mirada poética.

2.

Título del proyecto: Un proyecto por la diversidad

Instituciones: Complejo Educativo Alberdi

Localidad: Rosario

Desarrollo: Estudiantes de segundo año de la secundaria del Complejo Educativo Alberdi de la ciudad de Rosario presentaron un proyecto para intervenir sendas peatonales con los colores de la bandera de la diversidad y del colectivo travesti-trans. Se realizó en la intersección de las calles boulevard Rondeau y Blas Parera. El proyecto tiene un ancla muy fuerte con la temática sobre Educación Sexual Integral, entendiendo por esto el conjunto de actividades que se realizan en la escuela para que los chicos y chicas, de acuerdo a sus edades, conozcan su cuerpo, asuman valores y actitudes responsables relacionado con la sexualidad y el respeto al derecho a la identidad, la no discriminación y el buen trato. A través de la ESI la escuela ayuda a los chicos y las chicas a comprender su proceso de crecimiento y a sentirse acompañados en el desarrollo de la sexualidad y el cuidado de la salud. La Educación Sexual Integral brinda herramientas para que las y los adolescentes puedan expresar sus emociones y sentimientos, respetar la diversidad sexual y rechazar todo tipo de discriminación, construir un mensaje crítico sobre los mensajes cotidianos sobre sexualidad, entre otras temáticas.

3.

Título del proyecto: Música y emoción en la Revolución

Instituciones: Jardín de Infantes N.º 33 “Juana Paula Manso”

Localidad: Santa Fe

Desarrollo: El proyecto se pensó con la intención pedagógica de la co-construcción del conocimiento de la historia compartida. Es en esa acción lúdica de armar-desarmar y reconocerse, que los niños y niñas van comprendiendo que son uno y múltiples simultáneamente. Paulatinamente, surge la idea de un nosotros que se multiplica en espejos que devuelven distintas imágenes y que en se pueden reconocer parcialmente. A través del lente de la música, como construcción cultural, se propone sumergirse en la diversidad cultural del mundo colonial de Argentina, en 1810.

La música nos acerca, a través de sus melodías, ritmos, colores y danzas, los momentos históricos. El pasado compartido que se hace presente en cada fecha Patria, en cada acto escolar, comunicación social y encuentros familiares.

La música cuenta, transmite, recrea desde su mirada episodios del pasado, que entrelazan a los diferentes grupos sociales en la sociedad colonial.

Los paisajes sonoros, elementos del lenguaje musical, y las diferentes vertientes musicales son una herramienta que se sugiere para enriquecer las propuestas pensadas institucionalmente.

4.

Título del proyecto: El Paraná en mis venas

Instituciones: Escuela Nuestra Señora de la Merced

Localidad: Rosario

Desarrollo: Una experiencia integradora que revaloriza el acervo cultural de la región del Litoral a través del artista y su Museo. En la educación artística el conocimiento es la resultante de la confluencia singular del intercambio entre el mundo externo e interno del ser, en el cual los sentimientos, la imaginación, la fantasía y la creatividad están presentes. Es así que el conocer un referente cultural a través de un museo creado por el mismo artista plástico, Raúl Domínguez, constituye una alternativa para el inicio del proceso de dicha resultante, que antes o después, generará un hecho y no sólo artístico, habilitando además una situación dialógica con otras disciplinas: Cs Sociales, Cs Naturales y Lengua.

5.

Título del proyecto: Caleidociclo “El cuerpo en juego”

Instituciones: Escuelas de jornada ampliada de la provincia de Santa Fe

Localidad: Santa Fe

Desarrollo: Una propuesta para habitar otros tiempos y espacios escolares. Seis puertas que permiten entrar y salir de la historia, las ciencias, las artes y todos los lenguajes que hacen a nuestra cultura, tejiendo de esta manera una

red de experiencias donde docentes y estudiantes son protagonistas en este “hacer”, que implica la Educación.

El caleidociclo como dispositivo lúdico en sí, y a la vez como contenedor de otros dispositivos lúdicos. Por su resolución estética y material, convoca a lo colectivo, la imaginación, la exploración, la creatividad, el interés de los estudiantes y de los docentes, que desde la multiplicidad de lenguajes, el cruce de saberes y el diálogo entre las distintas áreas de conocimiento, aportan al hecho educativo.

6.

Título del proyecto: Pensando los 200 años

Instituciones: Complejo Educativo Alberdi

Localidad: Rosario

Desarrollo: “La identidad es convivencia, es pertenencia y es confianza en lo que somos capaces de hacer”. En el marco del bicentenario de la declaración de la independencia el Complejo Educativo Alberdi de la ciudad de Rosario propuso una gran fiesta patria dispuesta a trabajar junto a todas las familias, en un lugar público “Villa Hortensia” convocando e invitando a la comunidad en general a participar del “Gran Pericón Nacional”. Una instancia de protagonismo de la sociedad, expresada a través de valores democráticos, compromiso, cooperación e integración. Para ello se realizó un videotutorial con los pasos del Pericón Nacional y lo compartieron con todas las escuelas de la zona, quienes se hicieron presente en Villa Hortensia (Distrito Norte) y bajo la voz de “aura” danzaron al ritmo de un pericón nacional multitudinario.

¡Cerramos esta etapa y seguimos adelante!

Emprender un proyecto dentro de la **Comunidad Creativa**, siendo parte de una **Red de Comunidades de Aprendizaje**, es una aventura colaborativa que nos impulsa a generar productos y procesos culturales que afiancen los vínculos comunitarios, la identidad y la memoria, estimulen el pensamiento crítico y el uso de tiempo libre para el esparcimiento y el desarrollo de la imaginación. Es un viaje que tiene destino, pero no final: siempre habrá nuevos aprendizajes que desandar.

Hasta aquí hicimos un **recorrido introductorio** para conocer la principal red de problemas, conceptos, enfoques y recursos disponibles para comenzar a diseñar un proyecto con nuestras y nuestros estudiantes, y la comunidad toda.

Hacemos una pausa en la lectura y comenzamos a poner nuestras ideas en común con el grupo de trabajo de nuestra institución, para diseñar el proyecto que les motiva llevar adelante de forma colectiva. En ese proceso, surgirán nuevas inquietudes para, luego, ir a profundizar los conocimientos sobre la problemática elegida, abrir instancias de socialización con actores externos al sistema educativo, incluso el diálogo con colegas y estudiantes que están trabajando en otras comunidades.

Ese es el camino que se abre a partir de ahora. Poner a rodar una idea, un proyecto, y continuar la formación y el trabajo en comunidad para hacerlo parte de nuestra realidad educativa.

Referencias Bibliográficas

- Bartís, R. (2005).** *Cancha con niebla*. Editorial ATUEL. Argentina.
- Camilloni, A. (2022).** *Una enseñanza orientada al desarrollo de la creatividad*. Ediciones UNL. Santa Fe.
- De Bono, E. (2019).** *El pensamiento creativo*. Ediciones Paidós. Madrid.
- Goldberg, E. (2019).** *Creatividad. El cerebro humano en la era de la innovación*. Crítica Editorial. Barcelona.
- Haddad, G. (2012).** *Investigación y prospectiva en educación*. Contribuciones temáticas.
- López Díaz, R. (2017).** *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Universidad de La Salle. Bogota, DC.
- Najmanovich, D. (2012).** *Desamurallar la Educación: Hacia nuevos paisajes educativos*. Paidós. Madrid.
- Romo, M. (1998).** *Teorías implícitas y creatividad artística. Arte, Individuo y Sociedad, n°10*. Servicio de publicaciones. Universidad Complutense de Madrid.
- Romo, M. (2019).** *Psicología de la Creatividad. Perspectivas contemporáneas*. Ediciones
- Saperas, E. (2019).** *Culturas emergentes, culturas decadentes*. Temas de disseny, ISSN 0213-6023, N° 4.
- UNESCO-OREALC. (2017).** Reporte: *Educación y habilidades para el siglo XXI*. Reunión Regional de Ministros de Educación de América Latina y el Caribe, Buenos Aires, Argentina, 24 y 25 de enero 2017.

Materiales anexos

NOTICIA | INFOBAE

La UNESCO advierte sobre la falta de habilidades como pensamiento crítico y creatividad en los currículos argentinos.

Según un nuevo informe, las llamadas “competencias para el siglo XXI” no están presentes en los programas nacionales. Su correlato en las aulas

Pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, manejo de la tecnología. Son solo algunas de las mentadas “habilidades para el siglo XXI”, muy en boga desde hace años en el discurso de la innovación educativa. Ahora, un nuevo informe de la Unesco al que accedió

Infobae advierte que en los currículos argentinos esas competencias brillan por su ausencia.

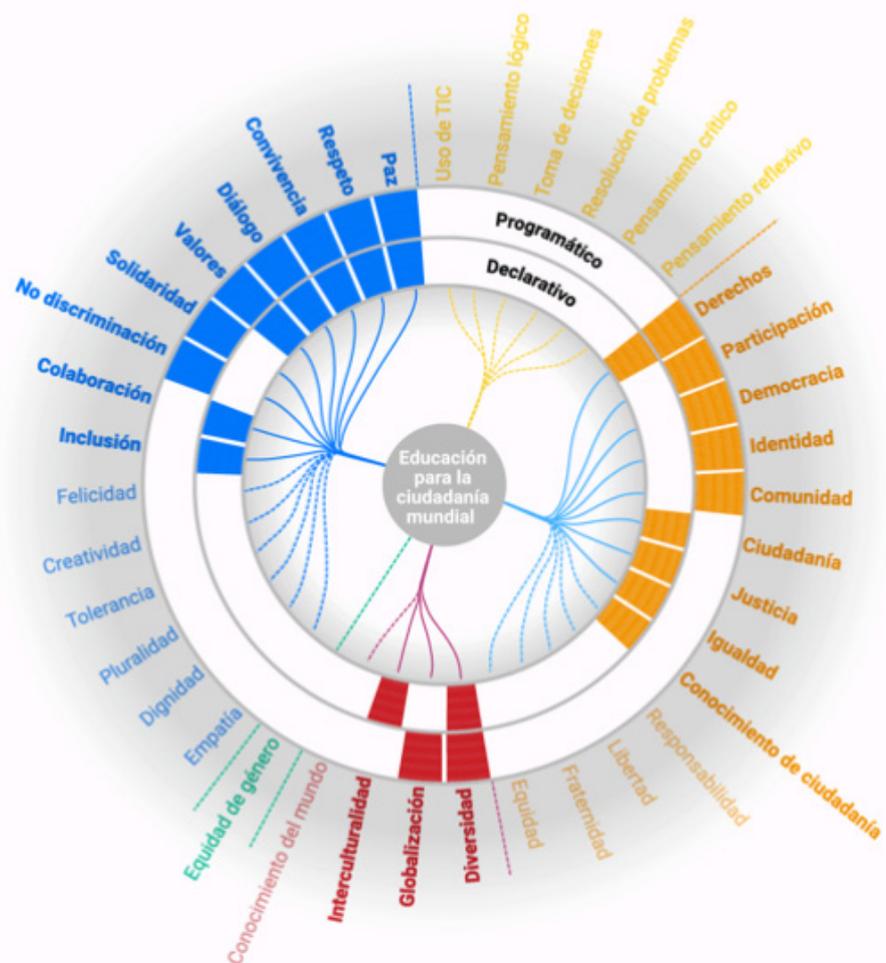
La Unesco engloba esas habilidades dentro de lo que llama “educación para la ciudadanía mundial” (ECM), que tiene como objetivo “inculcar a las personas, a lo largo de toda la vida, los valores, las actitudes y los comportamientos que constituyen la base de una ciudadanía mundial responsable”. De los 39 conceptos que identifica el organismo, solo 21 figuran en los núcleos de aprendizajes prioritarios (NAPs) de tercer y sexto grado, los cursos analizados.

El informe divide los 39 conceptos en cinco categorías: Elementos constitutivos de la ciudadanía, Valores sobre cómo vivir juntos, Globalización y diversidad, Habilidades y Equidad de Género. El diseño curricular argentino sobresale en la categoría de ciudadanía: hay presencia de valores como democracia, derechos, identidad, igualdad. **Pero hace agua en lo relativo a habilidades: no aparece el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la resolución de problemas, entre otras.**

Presencia de conceptos

Según el ámbito, en los currículos de Argentina

■ Elementos de la ciudadanía
 ■ Globalización y diversidad
 ■ Habilidades para la ciudadanía
 ■ Equidad de género
 ■ Cómo vivir juntos (valores)



Fuente: UNESCO

infobae

Si bien la equidad de género figura como ausente, aclaran los expertos consultados, sí se sumó una fuerte carga de contenidos en esa línea en los últimos años, en especial a partir de la sanción de la Ley de Educación Sexual Integral. Sucede que el diseño curricular oficial de primaria data de 2005.

“A la luz de estos resultados, se espera que los diferentes actores educativos de Argentina revisen los conceptos ausentes, evalúen cómo conectar los instrumentos curriculares con la Agenda 2030, y dispongan de orientaciones y material pedagógico para que maestros y maestras puedan integrar estas temáticas en sus aulas, con el fin de que todo estudiante pueda desarrollar los valores de la educación para la ciudadanía Mundial y el desarrollo sostenible”, señaló a Infobae Carlos Henríquez, coordinador general del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación de la Oficina Regional de Unesco.

Henríquez remarcó que Argentina, al igual que la mayoría de los países vecinos, todavía tiene bajos resultados en las pruebas de lengua y matemática. “Sin resolver estas competencias básicas será difícil avanzar hacia las habilidades del siglo XXI. Este es un gran desafío que enfrentan todos los países de nuestra región”, consideró.

En comparación con la media de Latinoamérica y el Caribe, Argentina presenta condiciones similares. En el currículo local aparecen todas las nociones con mayor presencia regional (por encima del 80%) a excepción de pensamiento crítico. Sin embargo, se advierten varias ausencias en otros valores que figuran en al menos la mitad de los currículos latinoamericanos, como responsabilidad, creatividad, tolerancia y pensamiento reflexivo.

“Llaman la atención algunas ausencias en los documentos analizados, pues no se abordan conceptos del ámbito de habilidades relevantes para el ejercicio de la ciudadanía mundial”, remarca el informe.

En esa línea, Juan María Segura, consultor en gestión educativa, reflexionó: *“Argentina muestra una notoria debilidad en el área de las competencias del siglo XXI. A pesar de que existen desde hace décadas metodologías de aprendizaje que favorecen su desarrollo, nuestro país aún no ha logrado ni crear equipos pedagógicos expertos en esos nuevos saberes, ni ha logrado hacerle un espacio estructural dentro de la currícula oficial. Así, la decisión de cualquier escuela de sumar metodologías innovadoras termina siendo una ‘pulseada’ entre el tiempo curricular de la metodología ingresante versus el contenido que deba ser reemplazado”.*

Segura considera que no se trata solo de una omisión curricular, sino *“de una gran irresponsabilidad de la política educativa”.* *“Graduar alumnos débiles en estas áreas críticas para el mundo del trabajo y la producción es restringir el potencial de expresión de los niños, dificultar su tránsito por los niveles educativos subsiguientes, y, en última instancia, limitar las oportunidades de movilidad social. Sin estas competencias, estaremos graduando ciudadanos mal equipados”.*

Lo que dice el currículo y lo que pasa en el aula

En la práctica, muchas veces lo que dicen los papeles oficiales no encuentra un correlato. Los docentes se apropian a su manera del currículo y capacidades que están fuera de los documentos ingresan en la dinámica escolar. Y lo mismo viceversa.



Ministerio
de Educación