

- UNESCO (1982). Conferencia mundial sobre Políticas Culturales. Informe final. Paris: UNESCO.
- Valdivieso, C. M. (2001). Reencontrar el Patrimonio. Estrategias de Desarrollo Territorial a partir de la Interpretación. Recuperado de: [https://equiponaya.com.ar/turismo/congreso/ponencias/margalida\\_castells2.htm](https://equiponaya.com.ar/turismo/congreso/ponencias/margalida_castells2.htm)
- Verón, E. (1998). "Entre la epistemología y la comunicación". *Revista Digital Cuadernos de Información y Comunicación*, N° 4, 149-155. Recuperado de: <http://www.ucm.es/info/per3/cic/index.htm>

---

**Abstract:** This work studies the productive dimension in the educational communication of heritage in a specific case. The particularity of this new case is the intersection of the discourse of the field of Design with other disciplines in addition to those addressed in the framework of social and cultural management for the inclusive and sustainable development of minority sectors. This implies analyzing the construction of new interdisciplinary approaches in which didactic tools such as visual learning intervene under a constructivist approach.

**Keywords:** Culture - design - education - heritage.

**Resumo:** O presente trabalho estuda a dimensão produtiva na comunicação educacional do patrimônio em um caso específico. A particularidade deste novo caso é a intersecção do discurso da área do Design com outras disciplinas além daquelas abordadas no âmbito da gestão social e cultural para o desenvolvimento inclusivo e sustentável de setores minoritários. Isso implica analisar a construção de novas abordagens interdisciplinares nas quais ferramentas didáticas como a aprendizagem visual intervêm sob uma abordagem construtivista.

**Palavras chave:** Cultura - design - educação - patrimônio.

(\*) **Marcelo Adrián Torres.** Es Director de Arte (ESCP), Licenciado en Ciencias Antropológicas (UBA), Magister en Diseño (UP), Doctor en Diseño y Comunicación (UP). Desarrolló exposiciones de arte y trabajó en agencias de publicidad y museos tanto en la Argentina como en España. Actualmente ejerce la docencia y realiza investigaciones y exposiciones en gestión del patrimonio cultural en el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano sobre el arte rupestre argentino.

---

## Creatividad en el aula: una posibilidad necesaria

Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: septiembre 2021  
Versión final: noviembre 2021

Juan Pablo Tosi Rivella (\*)

**Resumen:** En el presente trabajo vamos a compartir diferentes experiencias llevadas a cabo en una escuela pública de CABA. Dichas experiencias, que incluyen el armado de una revista, la creación de cortometrajes, la escritura creativa y la producción de obras de arte, implican no solo el uso creativo de distintos tipos de recursos, herramientas y tecnologías, sino que también permiten a las/os estudiantes expresarse desde otras ópticas y lenguajes. Intentaremos mostrar cómo la creatividad y la propuesta creativa son herramientas muy valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras clave:** Aprendizaje - autonomía - creatividad - herramientas - planificación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 298]

### Introducción

El trabajo a continuación da cuenta de una serie de actividades propuestas y llevadas a cabo en la escuela Normal Superior N° 8 de la Capital Federal, a lo largo de varios años y diferentes cursos tanto del ciclo común (2do año) como del ciclo orientado (3ro a 5to) de escuela secundaria.

Cada uno de los proyectos fue puesto en práctica y creemos fundamental recuperar lo central en ellos para re-pensar nuestra tarea como docentes a fin de llevar adelante un proceso de enseñanza-aprendizaje que sea significativo tanto para nuestras y nuestros estudiantes como para nosotros.

En otras palabras, esperamos que el desarrollo de los proyectos aquí propuesto nos permita resignificar el espacio

áulico y comprenderlo de una forma ubicua y más abarcativa. Es decir, que el espacio áulico no necesariamente esté encerrado y enmarcado entre cuatro paredes dentro de un edificio particular, sino que puede extender sus límites a partir de un uso creativo de dicho espacio.

Estamos convencidos de que la creatividad es un pilar fundamental en la práctica educativa y que permite a nuestras y nuestros estudiantes abordar las problemáticas específicas de cada área curricular desde un lugar diferente, a partir de una mirada distinta, con múltiples y variadas herramientas para así producir un conocimiento que los interpele, los involucre, los haga sentir partícipes de dicha producción y verdaderamente activos en el proceso de adquisición y producción de saberes.

### La institución y las asignaturas

El Normal 8 es una escuela de gestión pública que se encuentra en el barrio de Balvanera de la Capital Federal. Las experiencias aquí relatadas se llevaron a cabo en el turno tarde de dicha institución en el marco de las asignaturas EDI (Espacio de Definición Institucional) y Taller de filosofía.

Vale hacer una aclaración previa sobre la asignatura EDI. Estos son espacios curriculares que cada escuela decide qué dictar en ellos. En el caso del Normal 8, en el turno tarde 2do año tiene profundización en lengua. En cuanto al ciclo orientado, de 3ro a 5to año, los EDI a mi cargo tienen una estructura progresiva. La propuesta está armada para abarcar todo el ciclo orientado desde distintas perspectivas y profundizando en el análisis de los temas propios de la orientación.

### Los proyectos en cuestión

A continuación expondremos brevemente cada propuesta realizada, creemos que lo importante a destacar es la posibilidad de la creatividad dentro del marco del proyecto pedagógico de enseñanza-aprendizaje.

Los primeros dos proyectos que voy a mencionar podríamos denominarlo como *escritura creativa* y fueron llevados a cabo en el EDI de 2do año, que tiene por objetivo profundizar en la lecto-escritura.

El primero de ellos, el *binomio fantástico*, consiste en que cada estudiante escriba en un papel un animal que quisieran. Una vez terminado esto, deben dejar el papel en el escritorio del docente. Luego, deben escribir en otro papel una característica y hacer lo mismo, pero en una pila aparte. Lo siguiente es que cada estudiante se acerque y tome un papel de cada pila. De esta manera, es muy posible que les toquen combinaciones inesperadas como: caballo azul, tigre flaco, tortuga gorda, jirafa chiquita, etc.

Por último, deben escribir un cuento cuya temática y género son libres, siempre y cuando dentro de la historia participe (sea protagonista o no) la combinación elegida.

Como segunda experiencia, se ofrece a las y los estudiantes dos pilas de tarjetas. Una es para escribir un cuento y la otra un artículo periodístico. Lo distintivo son los títulos: Jirafa asalta un banco; el sindicato de medias perdidas; abejas sin aguijón van a la huelga; entre otros.

En este caso, se agrega la complejidad de que quienes elijan el artículo periodístico deben respetar las características del género e, incluso, si quisieran, agregar imágenes para ilustrar el relato.

Ambas propuestas, entonces, tienen que ver con poder planificar y adaptar la escritura frente a un plan de escritura inesperado.

Teniendo en cuenta que las actividades son para un 2do año, cuyo promedio de edad es de 14 a 16, la propuesta creativa tiene que ver más con la parte imaginativa y lúdica. Es decir, que puedan escribir algo que les sea divertido de hacer, que no sea una consigna de escritura rígida y formal, sino que cada estudiante puede incluir lo único solicitado (ya sea el título o el binomio) de la manera que quiera. Se da, de esta manera, una apertura a una cantidad ilimitada de producciones posibles, ha-

bilizando la creatividad individual de cada estudiante en el proceso de escritura.

La siguiente propuesta fue llevada a cabo con 3er año, también en el espacio de EDI, tanto de la orientación en Cs. Sociales como en Cs. Naturales. Un tema central y que cada año es elegido por las y los estudiantes es el de la violencia contra las mujeres.

Los contenidos teóricos se trabajaron desde los marcos normativos y a partir de ejemplos tomados de la cultura popular: canciones, publicidades, películas, series, etc. Una vez abordados los contenidos teóricos trabajamos con fotografías de obras de arte que tematizan dicha violencia. A partir de allí se elaboró la consigna de trabajo que consistió, lisa y llanamente, en hacer una obra de arte que aborde el tema en cuestión. Estas obras podían ser: canciones, *Freestyle*, cortos, historietas, dibujos, un *power point*, una instalación, una puesta en escena, un *spot* publicitario, un cuento, un ensayo o reflexión, fotografía, *collage*, fotomontaje, etc.

De esta manera, la propuesta apuntaba a que cada estudiante pudiera abordar el tema y la actividad desde el espacio en que mejor se sienta. Que pueda utilizar la herramienta y expresión con la que más cómoda/o se sientiera. En esta oportunidad la creatividad ya no se desarrolla en un terreno lúdico sino más bien crítico y reflexivo. Los trabajos entregados finalmente fueron: un dibujo, una canción, un cuento y una filmación.

El siguiente proyecto fue realizado en el Taller de filosofía con 5to año. Luego de abordar la alegoría de la caverna de Platón, se les pidió a las/os estudiantes que realizaran un corto que representara dicha teoría desde su propio punto de vista.

Los trabajos realizados fueron un análisis crítico del uso de las tecnologías en la actualidad y la problematización acerca de la información ofrecida por los medios de comunicación y su veracidad.

En esta oportunidad, la propuesta se centró en uso creativo de la capacidad crítica y reflexiva para transformar y resignificar lo trabajado en clase.

Por último, la siguiente propuesta se llevó a cabo con cursos de toda la escuela, turno tarde.

Muchas veces, caminando por entre los bancos, notamos que nuestras/os estudiantes en lugar de anotar o tomar apuntes, dibujan o escriben. A partir de esta observación, les preguntamos si alguna de esas habilidades o hobbies tenía lugar dentro de algún espacio en la escuela. La respuesta fue clara: no.

De esta experiencia surgió la propuesta: realizar una revista que incluyera cuentos, historietas, dibujos, reflexiones, poemas, ensayos, canciones, *links* de *Internet* para material audiovisual como cortos o canciones, etc., todo producido por las y los estudiantes.

De la revista terminaron participando estudiantes de 2do a 5to año con cuentos, poesía, dibujos y reflexiones personales.

Teniendo presentes los ejemplos anteriores, vale hacer una aclaración.

Por lo general, las consignas amplias y abiertas como las propuestas suelen no ser las mejores porque las/os estudiantes no tienen demasiado demarcado cómo trabajar. Las consignas amplias no suelen ser las mejores opciones porque desorientan, en general necesitan una consigna clara y precisa que acote bien la posible la respuesta.

No obstante, en todas las experiencias relatadas la creatividad jugó un papel principal tanto en la propuesta como en el desarrollo. Si bien las consignas fueron amplias, la posibilidad de resolverlas a partir de la propia creatividad, ya sea individual o grupal, abrió la posibilidad a una múltiple variedad de respuestas. Cada trabajo, en definitiva, fue una reinterpretación personal de un contenido dado.

En este sentido, la creatividad fue el eje central, porque cada estudiante podía aprovechar y utilizar el recurso que mejor conociera, la habilidad que más desarrollada tuviera, la herramienta digital o analógica que más conozca o que menos hostil le resulte o unirse con otra persona que ayude a combinar dos formas de trabajo para una producción en conjunto. No obstante, para que la creatividad pueda darse y tenga lugar se necesita, inevitablemente, tiempo y planificación. Pedir realizar una obra de arte, un cuento o un cortometraje en corto plazo y sin planificación es invitar a las/os estudiantes a que entreguen cualquier cosa, rápido, de forma desprolija, solo para cumplir con un plazo dado.

Tampoco es cuestión de decir: "la entrega es dentro de un mes". Tiene que haber una planificación para el desarrollo, con entregas parciales (si el proyecto lo permite), revisión de materiales y propuesta y seguimiento de la producción. Es importante ofrecer el espacio previo para la revisión, consulta o sugerencia de la producción en curso.

La propuesta de aprendizaje tiene que ser desafiante, lo que no es equivalente a difícil. Si mañana yo jugara un partido de tenis contra el mejor tenista del mundo no es un desafío, es algo imposible, difícil y, finalmente y sobre todo, aburrido.

Las actividades fueron pensadas en función de las edades y la autonomía esperada para cada grupo. Lo que no implica que un grupo de 2do año no pueda hacer una filmación; en ese caso, requerirá de otros parámetros y, como se dijo, de un buen acompañamiento y planificación. La creatividad, en este sentido, no sabe de edades. Pero no hay que confiarse y tener muy presente con qué herramientas cuentan nuestras/os estudiantes.

### Conclusión

Creemos que una propuesta pedagógica creativa que movilice la creatividad de las/os estudiantes amplía de forma significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje y lo profundiza, agregando contenidos, ofreciendo herramientas, proponiendo estrategias, desafíos, planificación y habilitando la voz propia de cada estudiante. La creatividad tiene que ser entendida como una herramienta más de trabajo. Esto no quiere decir que todos deben escribir los mejores cuentos o ser cineastas. Es ofrecer la posibilidad de múltiples lenguajes, recursos y miradas para que encuentren o elijan cuál de ellas es la que mejor los representa o más útil les sea para expresarse. Además, no se trata, por ejemplo, de saber filmar, tiene que ver, también, con elegir si va a ser actuado, si va a ser interpretado con juguetes, cuál va a ser el guion o los diálogos, etc. Cada trabajo implica, como se mencionó, un proceso de planificación que engloba muchas otras herramientas y habilidades. La creatividad, en este sentido, no está pensada como saber dibujar, saber escribir, sino como un proceso abarcativo y muy amplio,

tanto individual como grupal. No tiene que ver con *un buen dibujo, un lindo cuento*, sino con cómo fue absorbido, reconstruido y expresado un contenido a través de una herramienta en un proceso de producción de saberes diferente al habitual.

Esperamos haber remarcado cómo la creatividad permite a cada estudiante abordar una problemática o tema específico desde su propia mirada. Entendiendo que cada estudiante procesa de forma diversa la información y contenidos que se les transmiten, la creatividad es una puerta que invita a una producción de saberes inclusiva en la que cada estudiante puede explotar el recurso con el que mejor se sienta, más se identifique, le sea de mayor accesibilidad o menor complejidad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser desafiante y estimulante. A su vez, se debe saber que no siempre las propuestas darán resultados óptimos. Lo fundamental es ofrecer la posibilidad a que suceda.

La creatividad es una herramienta presente o latente en todos y cada uno de nuestras/os estudiantes, sea la edad que tenga, por eso lo principal es ofrecerles las herramientas pedagógicas necesarias que posibiliten la aplicación y desarrollo de dicha herramienta.

### Bibliografía

- Batista, M. A. (2007). *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Argentina: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- García Marquez, G. (2004). *Cómo se cuenta un cuento*. España: Debolsillo. Marfil Carmona, Rafael (2008). Estrategias para la educación audiovisual. Cuadernos de Comunicación 2, 78-92.
- Martiano, A. (2005). *Taller de lectura. La aventura de escribir*. Buenos Aires: Colihue. Ministerio de Educación y Deporte. Arte en la comunidad educativa. Disponible en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005361.pdf>
- Rodari, G. (2013). *Gramática de la fantasía*. Buenos Aires, COLIHUE.
- Savater, F. (2008). *El valor de educar*. España: Ariel.
- Steiner, G. (2012). *Gramáticas de la creación*. Argentina: Debolsillo.

**Abstract:** In this work we are going to share different experiences carried out in a public school in CABA. These experiences, which include assembling a magazine, creating short films, creative writing, and producing works of art, involve not only the creative use of different types of resources, tools, and technologies, but also allow women / Students express themselves from other perspectives and languages. We will try to show how creativity and the creative proposal are very valuable tools in the teaching-learning process.

**Keywords:** Learning - autonomy - creativity - tools - planning.

**Resumo:** Neste trabalho vamos compartilhar diferentes experiências realizadas em uma escola pública da CABA. Essas experiências, que incluem a montagem de uma revista, a criação de curtas-metragens, a escrita criativa e a produção de obras de arte, envolvem não apenas o uso criativo de diferentes tipos de

recursos, ferramentas e tecnologias, mas também permitem que os / Os alunos se expressem a partir de outras perspectivas e idiomas. Tentaremos mostrar como a criatividade e a proposta criativa são ferramentas muito valiosas no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras chave:** Aprendizagem - autonomia - criatividade - ferramentas - planejamento.

(\*) **Juan Pablo Tosi Rivella.** Es profesor en filosofía por la Universidad de Morón, Especialista en Educación y TIC y en Educación y Derechos Humanos por el Ministerio de Educación de la Nación. Actualmente cursa el doctorado en filosofía en la Universidad Nacional de Lanús. Es docente en nivel medio de escuelas públicas de CABA. Publicó artículos sobre educación y filosofía en revistas especializadas.

## Hackathon: una maratón para obtener respuestas no convencionales

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: septiembre 2021

Versión final: noviembre 2021

Alicia Marin Trias (\*)

**Resumen:** La *Maratón de Hackers* se presenta como un recurso pedagógico capaz de alentar a los estudiantes a lanzarse a la búsqueda de soluciones innovadoras que hagan confluír sus fortalezas individuales con el resultado del equipo constituyendo una forma novedosa de aplicación de conocimientos en un contexto diverso.

Lejos de la connotación delictiva que generalmente acompaña al término *hacker*, se trata de enfocar en la resolución de un problema durante un tiempo determinado procurando hallar una respuesta creativa, escalable y viable.

La propuesta supuso desarrollar temáticas plateadas por los estudiantes que estén relacionadas con preocupaciones cotidianas para resolverlas utilizando competencias STEAM. A través de un brainstorming, inicio del proceso de trabajo, se incluyó a las familias, que participaron tanto de la elección de las problemáticas como en la búsqueda una solución.

Adaptable a todos los niveles, fue aplicada desde la Segunda Unidad Pedagógica de Primaria hasta el último año de la Escuela Secundaria.

**Palabras clave:** Creatividad - equipo - fortaleza - innovación - proyecto pedagógico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 301]

*“La ética del trabajo para el hacker se funda en el valor de la creatividad, y consiste en combinar la pasión con la libertad”.* Pekka Himanen (2011)

### Introducción

*Hackaton* es una palabra compuesta, una fusión de *hacking* y *marathon*. Asociar la palabra *hacking* con delitos informáticos y ciberdelincuencia podría inducir a error. En el contexto en que la proponemos *hacking* refiere a la resolución de problemas, de una manera innovadora y poco convencional.

Tampoco el término maratón se ajusta a su significado convencional, ya que no se trata de una competición en sí. Una *hackaton* se da en un período de tiempo deliberadamente limitado.

La idea de *hackathon* se basa en el enfoque STEAM (sigla del inglés que incluye en sus iniciales a las ciencias, la tecnología, la ingeniería, el arte y la matemática). Este enfoque es una propuesta pedagógica que integra una serie de disciplinas consideradas imprescindibles para la construcción de conocimiento.

Las habilidades, (o competencias) que busca promover este *hackathon* no solo tienen que ver con las relacio-

nadas con el manejo de la tecnología involucrada en la resolución de los problemas, sino con el desarrollo de las llamadas habilidades blandas, entre ellas: habilidades de comunicación, habilidades de trabajo en equipo, pensamiento crítico, capacidad de organización y planificación, perseverancia, capacidad para la toma de decisiones, capacidad de aprendizaje, capacidad de adaptación, liderazgo, empatía, creatividad, sensibilidad artística.

Promoviendo el pensamiento crítico, la iniciativa, la creatividad, el análisis y comprensión de la información y su aplicación a la resolución de problemas y conflictos, a través de la interacción, el trabajo colaborativo y la ciudadanía responsable.

### Justificación

Hace más de un siglo William James decía: “por el momento, eso a lo que atendemos es la realidad”. El origen de toda realidad es subjetivo, todo lo que excita y estimula nuestro interés es real. En esta época que nos toca transitar, vemos multiplicarse esas realidades, sujetas a la atención variante, abarcativa, mediada por tecnología, de la que se exigen respuestas inmediatas.