

Dioramas: Hechos culturales de la vida cotidiana en el Shtetl

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Ariana Bekerman (*) y Iris Schwartz (**)

Resumen: Ciertos contenidos educativos son difíciles de abordar para que tengan un impacto real y duradero en los alumnos. La proyección y armado de dioramas como recurso didáctico permite crear en los alumnos un vínculo tangible con el período histórico que se está estudiando, desde el punto social y arquitectónico. Este acercamiento al tema permite crear una escena con significado, y con pregnancia, lo cual deja una huella significativa en el alumno. Además, le agrega la posibilidad del relato, lo que convierte a los alumnos en docentes de lo que aprendieron en su propia experiencia de realizar el diorama, para contárselas a quienes lo están observando.

Palabras clave: aula taller – trabajo colaborativo - arquitectura – historia – aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 105]

Introducción

El *Shtetl* es la palabra en *Idish* que quiere decir aldea, pueblo. Allí vivían los judíos en Europa Oriental y Central previo a la Segunda Guerra Mundial. En los Dioramas los alumnos van a personificar la vida de los judíos en estas aldeas en el siglo XIX. Para los alumnos participar de este proyecto les permite investigar y descubrir las vivencias de los judíos en el *Shtetl*.

Luego, esta instalación será donada al Museo del Holocausto de Buenos Aires donde formará parte de la exposición permanente. Para el museo es valioso contar con este aporte porque le permite narrar al visitante de la muestra la vida de estos judíos antes de la Segunda Guerra Mundial.

Propuesta de trabajo

La propuesta es realizar un proyecto interdisciplinario entre distintas ramas de la arquitectura y el diseño que se conectan para lograr el armado de una instalación de Dioramas. Esta integración se logra a través de la conjugación de distintas disciplinas, como el diseño de interiores, mobiliario, escenografía, diseño de indumentaria, y elementos del arte.

En esta propuesta se trabajará de forma interdepartamental entre distintas áreas del colegio que generalmente dan sus materias por separado. Se integrarán la Orientación de Construcciones y el área de Educación Judía. Relacionando el período histórico que los alumnos estudian, y la cultura de la colectividad judía, con la arquitectura que se erguía en ese período histórico, en esos países en particular, y cómo la cultura afectaba el armado del diseño de esos espacios.

Dentro del área de Construcciones involucra el trabajo colaborativo entre alumnos de distintas aulas, y a través de los años, por lo cual tres camadas de alumnos de la especialidad habrán intervenido en la actividad cuando esta haya concluido.

Esta propuesta involucra el aprendizaje por la acción, esto permite descubrir la arquitectura histórica mediante la maquetización y escenografía. Aprender el valor

histórico y la importancia de las recreaciones como medio de relato de una historia en el museo.

Objetivo general

- Vivenciar la práctica arquitectónica como valor agregado.
- Proyectar el diorama, no solo como pieza de diseño, sino como elemento para el relato en un museo.

Objetivos específicos

- Contribuir a que los alumnos maduren el relato histórico.
- Aprender contenidos históricos transversales al relato.
- Resolver técnicas constructivas.
- Asumir responsabilidades de un trabajo por ensamble.
- Trabajar en equipo.

Antecedentes

Este trabajo tiene antecedentes en una maqueta de un *Shtetl* que se realizó en el colegio en el área de Construcciones en la década de 1960 y fue donada a la Asociación Mutual Israelita Argentina (AMIA), la cual desapareció junto al edificio de la misma cuando sufrió un ataque terrorista en 1994.

En el año 2011, se comenzó a trabajar en el colegio con una maqueta del paisaje urbano y semi-rural de los pueblos donde vivía la comunidad judía en la Europa oriental de preguerra.

Los chicos de toda la especialidad, junto a los docentes, trabajaron en el taller para elaborar la base con los desniveles de terreno. Se crearon diferentes tipologías de casas y otros elementos propios del contexto urbano de aquella época. Se realizó en el mismo una representación a escala de la sinagoga de Wolpa, para darle verosimilitud a la maqueta.

Esta maqueta llevó tres años de desarrollo, tiene 1,20 m por 0,80 m en una base construida especialmente de madera y metal, e involucró a más de cien alumnos coordinados por un grupo de cuatro docentes.

Desde fines de 2014 forma parte de la exposición permanente del museo y ya la visitaron más de 15 mil personas en la última Noche de los Museos de 2016.

Trabajos Preliminares

Para realizar la actividad, cada grupo que formó parte del proyecto realizó distintas actividades de investigación y reconocimiento junto a los docentes. Entre ellas se visitó al Museo del Holocausto de Buenos Aires, además se visitó el Museo Judío de Buenos Aires y una sinagoga tradicional, para nuestra ciudad. En estas visitas los alumnos fueron recibidos por un guía que les explicó el contenido del museo, se vieron dentro espacios interactivos, videos documentales, y sectores que solo se ven con guía. Se les explicó luego, en clase, la diferencia de esta sinagoga con las sinagogas tradicionales de Europa Oriental.

Dentro de la escuela, en la materia Fuentes del Judaísmo, se realizó una charla con un rabino que relató un *seder de pesaj* (noche de pascuas), y sus costumbres bíblicas, las cuales se siguen manteniendo hasta hoy en día por los grupos más ortodoxos.

En las materias de la orientación se analizaron distintas piezas de arte, se vio la película *El violinista en el tejado*, en fragmentos, con posterior análisis. Además, se realizó una observación de cuadros de Mark Chagall y fotos antiguas de un banco de documentación del departamento de educación judía de la escuela.

Modo de trabajo

El trabajo de aula taller es la metodología a aplicar en el armado de los dioramas. Esta metodología permite al alumno descubrir la historia y las vivencias del Shtetl a través de la práctica de realizar el diorama. Es una práctica grupal, en la que pequeños grupos trabajan en distintos sectores, o escenas de forma cooperativa, y a su vez colaboran con el grupo macro clase en el armado general de la composición.

Los alumnos desarrollarán contenidos de la especialidad de construcciones junto con contenidos del área de historia judía. Verán el contexto histórico, cultural y social en que situarán sus composiciones, lo que les permitirá diseñar de forma realista la ambientación del diorama en función de la escena elegida para representar. En el proceso desarrollarán técnicas de maquetización, conocimiento y familiarización con los materiales y las herramientas. También verán las técnicas constructivas, el mobiliario, el vestuario y los materiales reales usados en la época que están representando, para entender mejor la escena a representar.

Se realizarán distintas técnicas artísticas, constructivas y tecnológicas. Dentro de las actividades artísticas se desarrollará pintura, *decoupage*, claroscuro, aplicados sobre cartón, madera, papel y poliestireno expandido. Las técnicas arquitectónicas que se representarán son construcciones de principios de siglo XX, muchas ya en desuso, y revestimientos de interiores que aluden a estos mismos. En la construcción litúrgica se representará la dicotomía entre la arquitectura tradicional judía y aquella que se asimiló a las regiones en donde vivían.

Valor Agregado

Muchos de los chicos que atravesaron la actividad de una u otra manera son nietos y bisnietos de sobrevivientes del Holocausto, por lo que están transmitiendo su propia historia. Se utilizaron relatos de parientes, fotos, y material del archivo oral del colegio y del museo para la realización.

La instalación, una vez terminada, formará parte de la exposición permanente del museo. Esta obra tendrá un efecto de inmersión en el relato a través de la yuxtaposición de la imagen, la iluminación y el sonido que emitirán los dioramas. Esto significa que los alumnos tendrán en su curriculum la realización de una pieza de instalación profesional. Además, podrán presentarse como voluntarios en la Noche de los Museos y exponer la historia de la pieza, y lo que narra la misma. Esto permite, no solo cerrar el ciclo de aprendizaje y enseñanza, enseñándoles a terceros lo que ellos aprendieron, sino que le agrega un valor personal de cada integrante que formó parte del proyecto.

Conclusiones

En un diorama el observador tiene una facilidad para visualizar la escena, e imaginarse como podría ser o haber sido en la realidad; el carácter primordial de un diorama es el de mostrar, pero especialmente se agrega valor didáctico inmenso, por la facilidad de observar precisamente en las tres dimensiones del espacio y a escala. Estas características son las que provocan en el ser humano ese sentimiento de *reminiscencia*, de recordar dicha escena, memorizarla, lo que es el principio básico y fundamental de la didáctica, de enseñar y mostrar para recordar y aprender.

Esta técnica entonces conjuga aspectos fundamentales para un aprendizaje significativo, el alumno aprende historia y arquitectura a través de la acción, de realizar con sus propias manos un diorama. Lo recuerda por haber sido un momento memorable que une distintas herramientas y recursos. Y a su vez, genera una pieza capaz de enseñar a otros a través de la narrativa de la instalación que se produce, transformándose de estudiantes a maestros que visiten el museo, perpetuando la historia.

Referencias bibliográficas

- Camillioni, A. (2007a, agosto). *Una buena Clase*. Revista 12(ntes).
- Camillioni, A. (2007b). *El saber didáctico*. Buenos Aires: Paidós.
- Feldman, D. (2009). *La innovación escolar en el currículum de la escuela secundaria, en Claves para mejorar la escuela secundaria: la gestión, la enseñanza y los nuevos actores, compilado por Claudia Romero*, Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Molinari, P. (2011). *Turbulencia Generacional*. Buenos Aires: Grupo Temas Editorial.
- Romero C. (2004). *La escuela media en la sociedad del conocimiento*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Abstract: Certain educational contents are difficult to address so that they have a real and lasting impact on the students. The projection and assembly of dioramas as a didactic resource allows students to create a tangible link with the historical period that is being studied, from the social and architectural point of view.

This approach to the subject allows creating a scene with meaning, and with pregnancy, which leaves a significant mark on the student. Moreover, it adds the possibility of the story, which turns students into teachers what they learned about from their own experience to make the diorama, to tell it whom are watching.

Keywords: classroom workshop - collaborative work - architecture - history - meaningful learning

Resumo: Certos conteúdos educativos são difíceis de abordar para que tenham um impacto real e duradouro nos alunos. A projeção e armado de dioramas como recurso didático permite criar nos alunos um vínculo tangível com o período histórico

que está sendo estudado desde o ponto social e arquitetônico. Esta aproximação ao tema permite criar uma cena com significado, e com pregnancy, o qual deixa uma impressão significativa no aluno. Ademais, agrega-lhe a possibilidade do relato, o que converte aos alunos em professores do que aprenderam em sua própria experiência de realizar o diorama, para dizer àqueles que estão assistindo.

Palavras Chave: workshop de sala de aula - trabalho colaborativo - arquitetura - história - aprendizagem significativa

(*) **Ariana Bekerman.** Especialista Docente de nivel Superior en Educación y TIC (INFD, 2016), MIE Expert (Microsoft Education, 2016), Diseñadora de Interiores (UP, 2011), Profesora en Disciplinas Industriales (UTN, 2015).

(**) **Iris Schwartz.** Magíster en Administración de la Educación (U. Di Tella, 2014). Especialista en Administración de la Educación (U. Di Tella, 2008). Arquitecta (UBA, 1986). Especialización en Informática Educativa (UDA, 2001).

Creatividad como materia

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Hernán Bennett (*)

Resumen: Instalar la materia *Creatividad* como curricular en las escuelas. En este espacio se despierta en los alumnos confianza en sus ideas y sobre todo generar en cada uno una mayor capacidad de pensamientos abiertos y disruptivos. Desarrollar un pensamiento creativo para que puedan aplicarlo en un mundo donde cada día más demandan personas capaces de resolver conflictos por vías alternativas.

Palabras clave: habilidad innata – pensamientos – disruptivos – innovación – inspiración – entrenamiento

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 107]

Si un orador desafía a su audiencia a que cierren sus ojos e imaginen un triángulo, luego de unos segundos, al abrir sus ojos, el alto porcentaje se lo imaginó con la punta para arriba, entendemos que hemos sido entrenados para que los triángulos sean así. La escuela nos enseña que el sol es amarillo y el mar azul. Nos matan la creatividad. Respondemos a los datos que nos educan en la escuela, vamos limitando nuestra imaginación, vamos debilitando nuestra habilidad de crear e incrementando la memoria de datos, se nos enseña a acumular conocimientos. Nuestro entrenamiento de la creatividad, de crear, imaginar, inventar, soñar, confiar en nosotros mismos va en descenso a lo largo de nuestras vidas.

La escuela y la sociedad van pidiendo que dejemos de usar el pensamiento informal, divergente para enfocarnos principalmente en la lógica y el análisis. Se van construyendo nuestras certezas, experiencias y cultura. Convirtiéndose en nuestros patrones de pensamiento dominante.

Por eso, como puntapié inicial del desarrollo de mi proyecto, me pregunto “¿Quién cree que es creativo?” Y para poder responder esta pregunta, es necesario antes definir la creatividad. La creatividad no es solamente un talento de genios, solo de los grandes pintores o músicos genios de la historia. Tiene que ver con una habilidad que todos tenemos. Se entrena, puede ser adquirida, usada y practicada. Están los talentosos de la creatividad como en toda disciplina, pero todos podemos jugar al *football*, pintar, escribir o tener ideas. Cuanto más lo entrenamos más tendremos, no se gasta. Cuanto más entrenamos a nuestros alumnos a que no existe una sola respuesta lineal a una pregunta, más respuestas tendremos, más opciones, más variantes.

“La creatividad simplemente consiste en conectar cosas”. Steve Jobs. (Marketing Directo, 2013)

La creatividad está presente en cualquier disciplina, no solo en música o arte; también en: diseño, ingeniería, ciencias, filosofía, matemática, deportes, educación, política, tecnología.