

Programa de Formación Docente Entornos Creativos 2021

Experiencias de formaciones virtuales,
creativas e innovadoras para EPJA y FinEs



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

EQUIPO

Dirección de Educación Permanente para Jóvenes y Adultos
Ministerio de Educación de Corrientes.

Directora de Educación Permanente para Jóvenes y Adultos: Sonia Gracia de Millán

Referentes Jurisdiccionales del Plan FinEs: Analía Elizabeth Zambiasio - Ricardo Ojeda - Guillermo Costa Hassan.

Diseño Grafico: Laila Gonzalez Sasson

Fundación Crear vale la pena

Directora artístico - pedagógica y Docente principal: Inés Sanguinetti

Formadoras y Coordinadoras de equipos de artistas: Johanna Rudich - Agustina Orquera

Diseño de contenidos: María Laura Gutiérrez

Equipo de Producción: Tania Cura Matienzo - Agustina Noelia Chilo



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

ÍNDICE

EQUIPO	2
PRÓLOGO	4
BUSCANDO EL UMBRAL PERDIDO EN EL APRENDIZAJE	6
INTRODUCCIÓN: ENTORNOS CREATIVOS PARA UNA COMUNIDAD ECOAFECTIVA	7
VALIDACIÓN ACADÉMICA DE LA METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA	8
FORMACIÓN PRIMER SEMESTRE Y SEGUNDO SEMESTRE EN LA METODOLOGÍA Y DIDÁCTICA ENTORNOS CREATIVOS	11
PRÁCTICA LÚDICA DOCENTE	16
ALCANCE E IMPACTO	19
TESTIMONIOS DE VALORACIÓN	19
MAPA DE LUGARES	21
PROYECCIONES 2022 - PLAN FINES - CREAR VALE LA PENA	22
ESCRITURAS COLABORATIVAS	22
ANEXO	23



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

PRÓLOGO

Mgter. Sonnia Gracia de Millán - Directora de Educación Permanente para Jóvenes y Adultos

Un largo proceso de defensa y promoción del derecho a la educación de personas jóvenes y adultas (EPJA), se ha profundizado con acciones orientadas - en los últimos años- a la priorización de este campo de la educación, el seguimiento e implementación del Marco de Acción de Belem¹ y Declaración de Incheon² y en particular el reconocimiento del rol de la EPJA para el logro de los ODS y la Agenda 2030.³

Asimismo, poniendo de relieve las siguientes cuestiones:

1. Capacidad de las personas para pensar de forma crítica y actuar con autonomía y sentido de responsabilidad;
2. Formación de las personas para afrontar y configurar las evoluciones que se producen en la economía y en el mundo laboral;
3. Contribución para una sociedad del aprendizaje, en la que cada individuo tenga la oportunidad de aprender y participar con plenitud en procesos de desarrollo sostenible, aumentando la solidaridad entre personas y comunidades;
4. Promoción de la coexistencia pacífica y los derechos humanos;
5. Fomento a la resiliencia en las personas adultas jóvenes y mayores;
6. Sensibilización de la opinión pública acerca de la protección del medio ambiente.

Algunas de estas preocupaciones y los desafíos planteados nos han llevado a implementar el dialogo y armonizar los fundamentos normativos que sustentan el derecho a la educación en los instrumentos internacionales de derechos humanos, así como con los contenidos, estándares y compromisos internacionalmente asumidos en el campo específico del aprendizaje y educación de personas jóvenes y adultas, bajo los principios de igualdad y no discriminación.

1 <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000187789>

2 Declaración de Incheon: Educación 2030. Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos, aprobada en el Foro Mundial sobre la Educación de 2015 (Incheon, República de Corea): <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/ESP-Marco-de-Accion-E2030-aprobado.pdf>

3 <https://redclade.org/noticias/la-educacion-de-personas-jovenes-y-adultas-debe-ser-una-prioridad-para-alcanzar-el-desarrollo-sostenible-en-américa-latina-y-el-caribe/>



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

Cabe mencionar que el fortalecimiento de los sistemas educativos públicos para garantizar una educación pública, gratuita y de calidad para todas las personas es un tema prioritario en la agenda de acción y plan estratégico de la provincia de Corrientes.

Es así que el hacer diario de la Dirección de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos está impregnado en esas premisas y en el compromiso político y la permanente capacitación de los docentes. Sin esto solo serían declarativas y no conllevarían los resultados alcanzados.

Aquí venimos a presentar los resultados del tercer año de un gran esfuerzo de capacitación de los docentes. Una gran tarea desarrollada por la Fundación Crear Vale la Pena en articulación con el Ministerio de Educación de la provincia de Corrientes para fortalecer nuevas maneras de enseñar y aprender desde didácticas lúdico-creativas que fortalezcan el bienestar.



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

BUSCANDO EL UMBRAL PERDIDO EN EL APRENDIZAJE

Inés Sanguinetti - Directora artística pedagógica de la Fundación Crear vale la pena

¿Cómo hacer para recobrar el umbral que nos saque del tedio y promueva la motivación para arrancar una clase? Ésa es la cuestión que más le interesa a la lúdica que transferimos desde Crear vale la pena este año a 99 docentes del Plan FinEs y de educación de adultos porque - como intentamos mostrar en las dos cohortes – esto tiene que ver con un intento de respuesta al problema del malestar de la cultura hoy y no solo de la necesidad de nuevas formas de enseñar y aprender.

Los medios académicos y culturales no quieren dar cuenta de la crisis terminal de la educación a raíz de la crisis terminal del sistema social en el que vivimos.

Las actividades lúdicas de Entornos Creativos son un recordatorio del umbral, entre vivir y reproducir “mecanidades”.

Cuando las y los docentes han puesto en práctica las actividades lúdicas han comprobado que se convierten en alguien que sacude la distracción apática e intenta despertar ese motor central que es nuestro poder expresivo y creativo en el acto de conocer y de motivar el aprendizaje de otros. En el juego aparecen las paradojas del buen vivir, pues algo puede ser o no ser, encantarme o rechazarme, según como lo mire y qué haga con ello. Y, sobre todo, el juego de la metáfora que cada actividad impulsa nos quita de nuestro modo de vivir en literalidades reproductoras que nos fijan en el malestar, la victimización y la protesta pasiva. Los umbrales lúdicos son una promesa de que algo va a acontecer y que el tiempo no será solo para transcurrirlo, sino intensificarlo de modo tal que tiempo y espacio sean los continentes de la magia que crea curiosidad, motivación, innovación y aprendizajes entonces! La pérdida del umbral es una distracción ontológica, es un no estar plenamente donde se está y también no ser plenamente quien se puede ser. El tiempo de clase no debe ser un horario, ni un orden cronológico sino un tiempo del acontecer, un tiempo de experimentar, un tiempo de intensidades que nos lleven a descubrir algo que antes de nuestra experiencia, no estaba allí.

Macedonio Fernández, uno de los maestros de Borges, extraordinario escritor y pensador olvidado, debido a que faltó a una cena a la cual había sido invitado por Borges, le dice a éste: “Tienes que disculparme por no haber ido anoche. Soy tan distraído que iba para allá y en el camino me acuerdo que me había quedado en casa” (Papeles de Recienvenido p.90).

Esto querríamos de cada clase, una manera de intensificar nuestra relación con los otros y el conocimiento que nos quite de los afanes de la realidad asfixiante de los determinismos. Si el umbral indica un modo de estar en el mundo, su pérdida, hoy, pone en evidencia nues-



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

tra desorientación a la hora de integrar conocimiento, cuerpo, experiencia y trascendencia. Tal desorientación se vincula a la desaparición del símbolo y, por lo tanto, de toda la vida simbólica en los espacios de la educación, de la empresa, de la gestión estatal, de la salud, del entretenimiento, entre otras. Desaparición lisa y llana de nuestra capacidad simbólica en manos del consumismo mercantilista, la agonía de los lenguajes corporales y poéticos en la interacción humana y la presencia de discursos orwellianos omnipresentes de los medios de comunicación.

Lo central en la vocación de ser humanos es nuestra capacidad simbólica, nuestra capacidad creativa y colaborativa.

La didáctica lúdico-creativa transferida en dos cohortes de diversas localidades correntinas ha permitido este año que 1820 personas hayan podido cruzar el umbral hacia descubrir los infinitos mundos dentro de cada uno y el disfrute en el reconocimiento empático como resultado del lazo social establecido desde la lúdica en grupos. ¡Vayamos por otro año más de aventuras creativas en nuestros entornos!

INTRODUCCIÓN:

ENTORNOS CREATIVOS PARA UNA COMUNIDAD ECOAFECTIVA

“El sentido fundamental del arte y la creatividad es la fábrica de la metáfora y la imaginación hacia la constitución de lo humano planetario como complejidad de sistemas sociales y naturalezas, diversidad de identidades y pluralidad de legítimas perspectivas, valores y creencias”

Inés Sanguinetti

A partir de la pregunta ¿cómo preparar a sus ciudadanos y ciudadanas en la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias necesarias para vivir en un mundo de cambios veloces, turbulentos y realidades ambiguas?, inicia -ya hace 20 años- su camino las acciones Crear vale la pena. Nuestra respuesta siempre tuvo el mismo puerto: la creatividad.

La creatividad entendida como descubrimiento del pensamiento crítico que expande miradas, supera determinismos y permite nuevos vínculos, lenguajes y espacios en la búsqueda de nuevas comunidades saludables, ecoafectivas. Desde esta perspectiva se materializó el programa Entornos Creativos. Un programa que busca fortalecer las capacidades socio-emocionales de adolescentes y jóvenes para desarrollar el aprendizaje creativo dentro y fuera de la escuela, mejorando la calidad educativa y la convivencia.

Desde entonces, la misión que nos une es la construcción de una escuela que integre el desarrollo de la creatividad y las emociones como una posible respuesta a los principales



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

desafíos que se presentan para la educación en la actualidad. Una escuela vinculada con la vida, la libertad, la acción y el bienestar, cuya propuesta pedagógica contenga un currículum integral, contextual, flexible y con una formación docente distinta a la del enfoque tradicional de la pedagogía repetidora o transmisora.

Cuando la educación se aparta de la cultura, pierde su alma, cuando la cultura se aparta de la educación, pierde su cuerpo. Juntar cultura y educación es juntar cuerpo y alma, de esto se trata la Metodología y Didáctica Lúdica de Entornos Creativos y este documento es prueba de ello.

VALIDACIÓN ACADÉMICA DE LA METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA

A lo largo de la historia de Crear vale la pena (CVLP), se realizaron varias investigaciones académicas que sistematizaron los aportes de la metodología lúdico-creativa a la formación docente. Dichas investigaciones contemplaron experiencias y entrevistas a equipos directivos, docentes y estudiantes que formaron parte de las comunidades educativas donde se desarrolló el programa Entornos Creativos.

A continuación, compartimos principales resultados:



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

PRINCIPALES RESULTADOS

OBSERVATORIO
SOCIEDAD Y TERRITORIO
2017-2018



FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES SOCIO-EMOCIONALES

COMPROMISO Y RESPONSABILIDAD 83%

DE LOS/AS DOCENTES DESTACAN
MAYOR COMPROMISO Y RESPONSABILIDAD DE
SUS ALUMNAS/OS

COMUNICACIÓN 100%

DE LOS/AS DOCENTES REGISTRAN
CAMBIOS NOTABLES DE SUS ALUMNAS/OS
EN LA FORMA DE EXPRESARSE

TRABAJO CON OTRAS/OS 92%

DE LOS/AS DOCENTES RESALTAN UN
INCREMENTO EN EL TRABAJO CON
OTRAS/OS

PENSAMIENTO CRÍTICO 51%

DE LAS/OS ALUMNAS/OS
DESARROLLARON PENSAMIENTO CRÍTICO

APRENDER A APRENDER 60%

DE LAS/OS ALUMNAS/OS
TUVIERON MAYOR INICIATIVA Y REFLEXIÓN

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 77%

DE LAS/OS ALUMNAS/OS
DESCUBRIERON NUEVAS MANERAS DE RESOLVER PROBLEMAS

PRINCIPALES RESULTADOS

FLACSO
2019



+ DEL 90%
DE DIRECTIVOS/AS,
DOCENTES,
ALUMNAS/OS
CONSIDERAN QUE
LA EXPERIENCIA CON
NUESTRA METODOLOGÍA
FUE POSITIVA

EL 97%
MANIFESTÓ
QUE LE
GUSTARÍA QUE
CONTINUARA EN SU
ESCUELA
EL AÑO QUE VIENE

DIRECTIVOS/AS
LA METODOLOGÍA FUE MUY BUENA
PARA MEJORAR EL CLIMA EN LA ESCUELA

DOCENTES
VISIBILIZARON SABERES Y CAPACIDADES
DE LOS/LAS ALUMNOS/AS QUE ANTES
NO HABÍAN NOTADO

ALUMNAS/OS
DESCUBRIERON COSAS QUE
SABEN HACER
Y NO SE HABÍAN DADO CUENTA



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

PRINCIPALES RESULTADOS

FLACSO
2019



NUESTRA METODOLOGÍA TIENE UNA
EXCELENTE VALORACIÓN COMO
HERRAMIENTA PEDAGÓGICA Y
VERSATILIDAD PARA ADAPTARSE A
LOS CONTENIDOS CURRICULARES

PRINCIPALES RESULTADOS

FLACSO
2020



IMPACTO EN PANDEMIA
VIRTUALIDAD



LAS/OS DOCENTES SIENTEN QUE SU FORMACIÓN SE ENRIQUECIÓ Y QUE CUENTAN CON MÁS HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS, INCORPORANDO ADEMÁS LAS EMOCIONES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

EL GRADO DE APROPIACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS VIRTUALES ES MUY ALTO Y LA EFECTIVIDAD PARA DEJAR CAPACIDAD INSTALADA ES FUERTE Y HOMOGÉNEA.

PARTE DEL ÉXITO DEL PROGRAMA DURANTE 2020 FUE TENER LA CAPACIDAD DE AYUDAR A LOS/LAS ADOLESCENTES A SALIR DEL LETARGO DEL DÍA A DÍA Y PROPONERLES REÍRSE, EXPRESARSE, TRANSMITIR SUS EMOCIONES Y CONECTAR CON OTROS/AS.



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

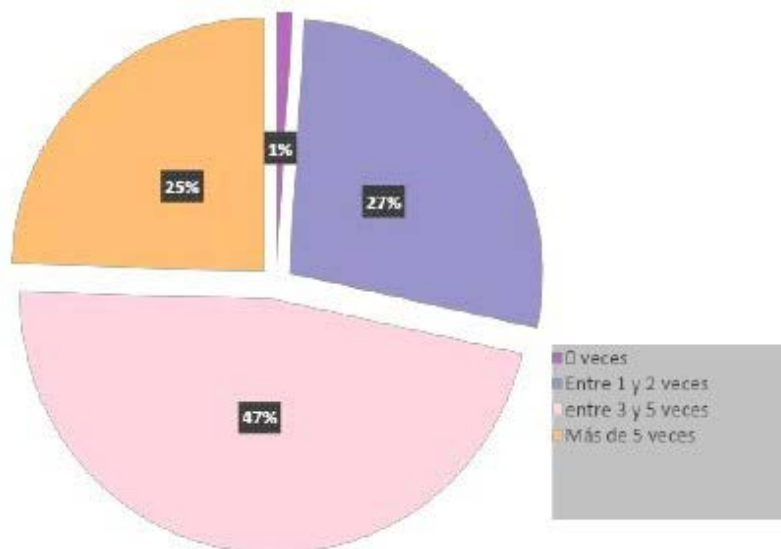


IMPACTO EN PANDEMIA VIRTUALIDAD

FLACSO
2020



* DE 10 ACTIVIDADES
REALIZADAS CON ALUMNOS EN
EL ÚLTIMO MES, ¿EN CUÁNTAS
UTILIZÓ HERRAMIENTAS QUE LE
BRINDÓ EL PROGRAMA?



*ENCUESTA REALIZADA POR FLACSO SOBRE UNA MUESTRA
DE 272 DOCENTES FORMADOS POR CVLP.

FORMACIÓN PRIMER SEMESTRE Y SEGUNDO SEMESTRE EN LA METODOLOGÍA Y DIDÁCTICA ENTORNOS CREATIVOS

“(...) el aporte que nos brindó esta capacitación fue otra forma de encarar nuestras prácticas profesionales, otra forma de planificar las clases (...) incentivando al alumno a ser partícipe y protagonista de la construcción del aprendizaje, generando vínculos con el alumno y fortaleciendo valores como la cooperación, compañerismo, solidaridad, respeto a la opinión del otro, creatividad. Sobre todo, poniendo énfasis en la producción tanto de la oralidad como de la escritura. Es un abanico de estrategias”.

Testimonio de docente partícipe de la formación

Objetivos de la formación:

El problema a resolver

La investigación académica llevada a cabo por FLACSO sistematizó los desafíos que se generaron en el área educativa a raíz de la pandemia de COVID-19, siendo los más recurrentes:

- Falta de conectividad de docentes y, en mayor porcentaje, de estudiantes.
- Aumento de la situación de vulnerabilidad para muchas familias.
- Sensación de falta de herramientas y frustración en los equipos docentes.

A partir de esta situación, la necesidad de fortalecer los lazos sociales y motivar a los/as estudiantes se convirtió en prioridad en las planificaciones docentes. Con el fin de dar respuesta a este nuevo panorama, CVLP y EPJA pusieron en marcha estrategias de acción, pen-



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

sadas desde la interacción entre pedagogía y arte, para acompañar estas transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es por ello que, la formación **“Actividades lúdicas virtuales y presenciales para la mejora de los aprendizajes y la convivencia”** contó con **dos cohortes** en las que se capacitó a docentes en una metodología y didáctica que pone en el corazón de los aprendizajes a la creatividad, el disfrute, el juego, el pensamiento crítico y la ciudadanía activa para el logro de aprendizajes efectivos, permitiendo de esta manera, abordar los contenidos curriculares desde actividades motivadoras y lúdicas.

Trayecto Formativo 2021

“Estas lúdicas aportarían en los alumnos una manera de despertar sentimientos y emociones de todo lo que sintieron con el aislamiento social; en relación a sus vínculos cercanos, la familia, los amigos, desde la realidad de cada uno. Les daría la oportunidad de expresar lo que tienen guardado, de sentirse escuchados y comprendidos”.

Testimonio de docente partícipe de la formación

A lo largo del 2021, las acciones en conjunto se centraron en el desarrollo de dos propuestas formativas de modalidad virtual, destinadas a equipos docentes y brindadas a través del **Campus Virtual de la Dirección de Nivel Superior**.

Las formaciones tituladas **“Actividades lúdicas virtuales y presenciales para la mejora de los aprendizajes y la convivencia”**, fueron organizadas en 4 módulos:

Módulo 1: Revinculación para modalidad bimodal: educar en la emergencia

Módulo 2: La lúdica para el aprendizaje de contenidos ESI (Educación Sexual Integral)

Módulo 3: Laboratorios creativos entre la escuela y la comunidad

Módulo 4: La lúdica como cultura reflexiva y evaluación de aprendizajes

La estructura pedagógica de cada módulo estuvo compuesta por encuentros sincrónicos vía Zoom y actividades asincrónicas conformadas por bibliografía y apuntes temáticos, videos tutoriales e instructivos de las lúdicas transferidas -tanto para su implementación en la presencialidad como en la virtualidad-, videos tutoriales para la práctica y entrenamiento de la facilitación de la lúdica, videos tutoriales para el uso de diversas herramientas virtuales, entre otros recursos pedagógicos. Asimismo, contó actividades en foro de Intercambio, evaluaciones creativas e implementaciones lúdicas a cargo de los docentes.



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

En total se inscribieron **331 docentes** de distintos niveles educativos y localidades de la provincia, llegando a completar los requisitos de cursada un total de **99 docentes**, a quienes la EPJA les entregó un certificado con puntaje docente.

Formación en herramientas virtuales

“Considero que potenciar el conocimiento de las emociones en la formación escolar permite que el proceso de aprendizaje sea más efectivo. Despierta la curiosidad, estimula la atención y mejora la memoria. El manejo de las emociones juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje”.

Testimonio de docente partícipe de la formación

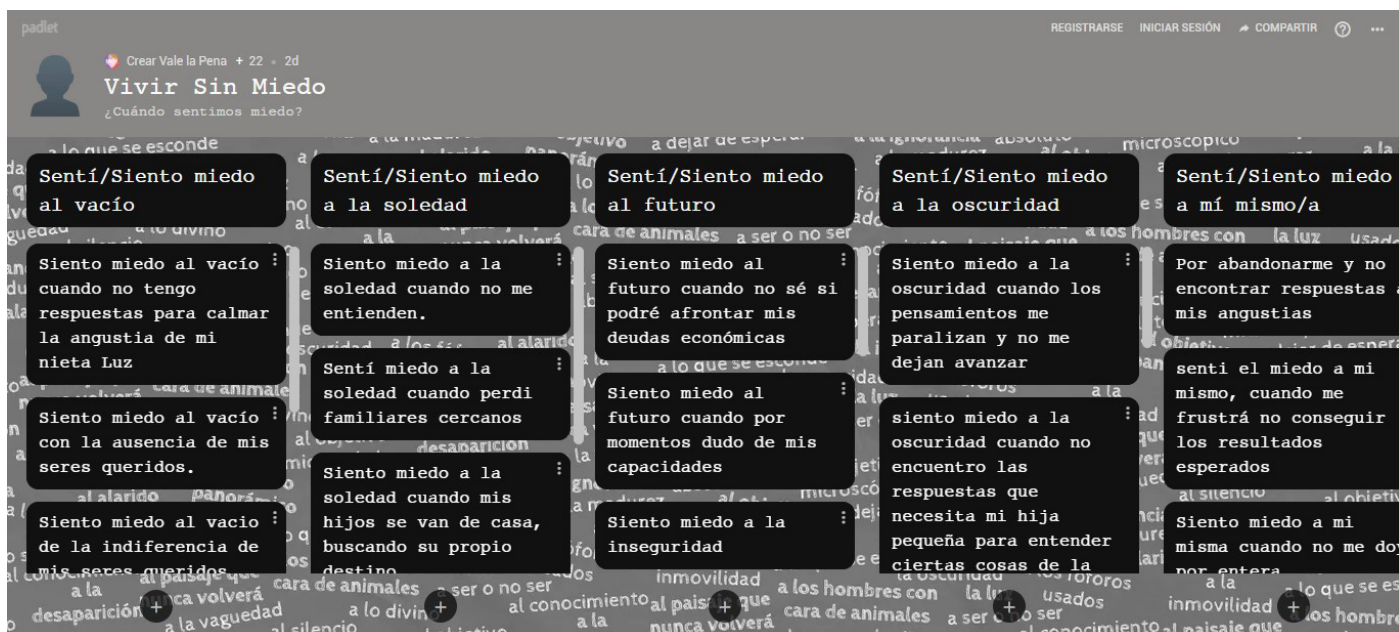
Teniendo en cuenta los desafíos mencionados anteriormente, la propuesta de formación implementó herramientas virtuales que permiten explorar la creatividad y desarrollar diversas actividades, las mismas fueron Padlet, Canva, Autodraw, Jamboard, Canva, entre otras ⁴. Asimismo, dichas herramientas pueden funcionar como potenciadoras para la expansión de lo propuesto por el programa debido a la afectividad para dejar capacidad instalada.

⁴ En el campus de CVLP se encuentran disponibles los videos tutoriales de herramientas virtuales, adjuntamos el link para su consulta: <https://campuscrearvalelapena.org.ar/comunidad-virtual>



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
**Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos**



Automatismo Formación Docente Corrientes

5/6

Establecer fondo Borrar marco

Sala 5

El género es una construcción social de ideas y valoraciones, aprendidas en la familia, escuela y trabajo, cuya base es que a la diferencia biológica de los sexos se le asigna características y roles particulares que determinan el comportamiento, las funciones, oportunidades, valoraciones y las relaciones entre mujeres y hombres.

Sandra Marisa G...
Sandra Marisa Gómez Pellegrini

Gabriel Bergna

EPJA - CORRIENTES

LUCÍA RATTI



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

Dejando capacidad instalada: docentes implementando lúdicas en el aula

“La lúdica promueve la escucha del mundo interior de cada uno y acercan modos de expresión que pueden materializarse luego en creaciones individuales y colectivas. (...) pone en juego vivencias concretas”

Testimonio de docente partícipe de la formación

La tríada hacer - sentir - pensar atraviesa la metodología lúdico creativa, ya que es a través de la combinación estas tres prácticas donde se ponen en juego nuestras capacidades y saberes, emocionalidades, cuerpo y deseos, para construir procesos de aprendizajes significativos. Estas nociones fueron incorporadas como parte de la propuesta formativa, por lo que parte del proceso de capacitación fue realizar implementación en espacios áulicos.

Lúdica “Clasificados de la transformación implementada en un plurigrado de escolaridad primaria de la Escuela N° 330 S/N para abordar la temática de alimentación saludable.



POEMA COLECTIVO - Elaborado a partir de la implementación de la lúdica

REGALO manzana a todos mis compañeros y un pollo casero para cocinar un guiso y compartir con todos. Mi papá regala siempre sandía y melón a quienes no tienen.

BUSCO hacer una huerta para aprender a comer verduras y una gorra para que a cada compañero no le haga mal el sol y más tranquilidad en mi casa, más a la hora de “comer”.

CAMBIO golosinas por pera, para que otros compañeros también se animen, y bicicletas o caballos por caminatas porque no todos tienen y así podemos ir juntos.

CAMBIO la televisión por un libro para contarles a mis compañeros historias fascinantes.

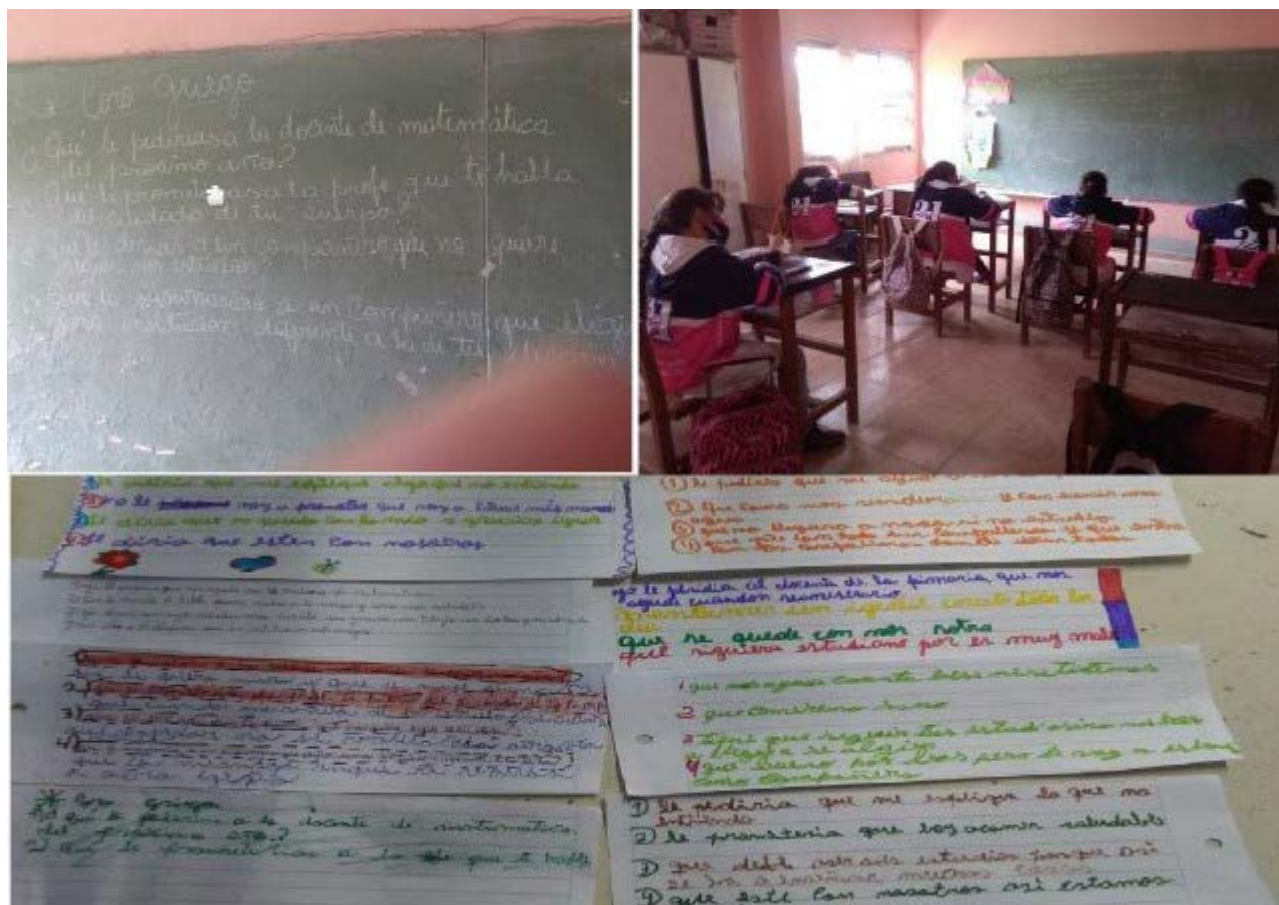
COMPRO queso para una tarde de pizzas para todos, huevos para que nazcan más pollitos y leche para cuando se termine la escuela.



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

Lúdica “Coro griego”, implementada en Escuela 216 “Héroes de Malvinas Soldado Gabino Ruiz Díaz para abordar la visita institucional a las escuelas secundarias donde planean seguir sus estudios el año entrante.



PRÁCTICA LÚDICA DOCENTE

- **Nombre del docente:** Ramón Cárdenas Paz
- **Institución a la que pertenece:** CENS N° 10- Escuela secundaria en contexto de privación de la libertad
- **Materia:** LENGUA EXTRANJERA- INGLÉS
- **Lugar:** Ciudad de Corrientes – provincia de Corrientes
- **Nombres de las lúdicas que implementó:** Umbral- Clasificados de la Transformación, Lúdica Central- Automatismo y Posjuego- El semáforo
- **Contenido curricular/temática cruzada con la lúdica:** Festividad Halloween y su simbología
- **Cantidad y perfil de participantes:** 5 estudiantes mujeres adultas (Unidad Penal N°3) y 5 estudiantes varones adultos (Unidad Penal N°1)



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

- **Relato/testimonio de la buena práctica:**

“El proyecto de actividades lúdicas se desarrolló dentro del campo conceptual “lengua extranjera inglés” en el CENS N° 10, escuela secundaria en contexto de privación de la libertad, de la ciudad de Corrientes.

Los estudiantes que se encuentran en la Unidad Penal N° 1 de varones y la Unidad Penal N° 3 de mujeres, se sumergieron en nuevas propuestas educativas durante la última semana de octubre y durante todo el mes de noviembre de 2021. La incorporación de actividades lúdicas sirvió de respiro para muchos de los estudiantes, que por las especificidades del contexto y de la época de pandemia, continuaron su formación, completando cuadernillos de actividades, con pocas posibilidades de interactuar con sus profesores.

Las distintas instancias de reflexión, de replanteos, de autoconocimiento, de desarrollo de sentimientos empáticos y de descubrimiento y práctica de nuevas maneras de comunicarse en lengua extranjera, renovaron la atmósfera académica, descontracturando la literalidad del tan conocido proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tener más de 10 años de experiencia en el contexto, no significa no tener miedo, ni precaución en el momento de planificar y brindar actividades, que fueron presentadas en el curso en lengua española. La transformación de las lúdicas fue un gran desafío, porque es difícil avizorar el impacto pedagógico y emocional que tendrán en los estudiantes, sin dejar de lado el lugar del aprendizaje lingüístico y socio-cultural de la lengua inglesa.

Se efectuaron los tres componentes de la secuencia didáctica, pero con ciertas libertades intelectuales y en diferentes encuentros semanales: se comenzó con el automatismo, para incentivar la imaginación y la revisión de contenidos previos mediante la oralidad. A continuación, se reforzó la expresión de las preferencias y de las emociones con “clasificados de transformación” y se culminó utilizando el posjuego “el semáforo”, el momento donde se buscó evidenciar instancias puntuales de aprendizaje, de falta de comprensión y de dificultades.

La temática que se trabajó giró en torno a la festividad Halloween y sus símbolos más conocidos; y mediante la incorporación de la dinámica de negociación entre lo metafórico y lo literal, los estudiantes se animaron a desafiar sus propias convicciones, paradigmas y formas de sentir y experimentar la escolaridad en contexto de encierro”.

A continuación adjuntamos el link del video que contiene el registro de la implementación:
<https://youtu.be/2EgdXYhPR-s>



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

- **Nombre del docente:** Smiak Arias Yesica
- **Institución a la que pertenece:** Escuela N° 311 José Raúl Gutiérrez
- **Lugar (Provincia-ciudad):** Santo Tomé- Corrientes
- **Nombre de la lúdica que implementó:** Pasaporte del Alma
- **Contenido curricular/temática cruzada con la lúdica:** Emociones
- **Cantidad y perfil de participantes:** 20 adolescentes
- **Relato/testimonio de la buena práctica:**

“Implemente esta lúdica con mucho entusiasmo, les presente a los niños su “pasaporte del alma”, conversamos sobre su significado, les presente la inquietud de saber si nuestros viajes pueden ser solo reales o si también podemos viajar a otros destinos imaginarios. Se socializaron las preguntas, aclararon dudas, luego cada niño respondió las preguntas y elaboró un texto final donde articularon todas sus respuestas. En todo momento se encontraron entusiasmados y aunque al principio les costó soltarse los resultados fueron muy gratificantes. Cada niño compartió su escrito y partiendo de sus respuestas trabajamos con las distintas emociones que tenemos en distintas situaciones de nuestra vida y cómo encararlas.

En nuestra ciudad , justo en esos días en los que implemente la lúdica, sufrimos un suicidio adolescente cuyo hermanito es nuestro alumno, por lo que tome esta situación latente y conversamos sobre la importancia de poder transmitir lo que nos pasa y reconocer nuestras emociones en todo momento para saber como actuar”.

- A continuación adjuntamos el link del video que contiene el registro de la implementación:

Pasaporte del alma - YouTube

Asimismo, adjuntamos el link del Campus Virtual de CVLP donde podrán observar más implementaciones de nuestra comunidad virtual de aprendizaje:
<https://campuscrearvalelapena.org.ar/comunidad-virtual>



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

ALCANCE E IMPACTO

Docentes Inscriptos a las formaciones virtuales

98 Docentes del Plan FinEs

233 Docentes de toda la provincia (primaria y secundaria)

99 Docentes aprobados

TESTIMONIOS DE VALORACIÓN

“(...) los aportes que nos brindan las actividades lúdicas son esenciales para los estudiantes sobre todo para el nivel inicial, favorece en el desarrollo cognitivo del niño, desarrolla sus sentimientos, la comunicación y nos permite a los docentes descubrir diferentes formas de enseñar a través de las lúdicas”.

Testimonio de docente partícipe de la formación

Reflexionar acerca de lo vivenciado es parte fundamental de nuestra propuesta formativa, porque es allí donde hacemos visibles los procesos realizados, lo cual nos permite rescatar los aprendizajes concretados. A continuación, destacamos algunos de los comentarios que los y las docentes compartieron en las instancias de evaluaciones a lo largo de la formación:

“Valoro y destaco la escucha, la empatía, el ponernos en el lugar del otro, observarlo, visualizarlo para conocerlo sin depositar mis expectativas de cómo quiero que los demás sean. El intercambio de roles me parece fundamental para poder ver al otro desde otro lugar”.

Prof. de Nivel Medio-Corrientes

“Valoro verdaderamente que las actividades sean fuera de lo común, geniales con títulos simbólicos. Permiten otra dinámica desestructurada a lo que habitualmente uso en el aula y como a mi paso, realicé las actividades con otra mirada, como distendida y cómoda. Además, trabajar los temas de ESI tanto a mi como a mis colegas nos cuesta. Por eso tendemos a seleccionar algunos temas y los trabajamos superficialmente”.

Prof. de Nivel Medio-Corrientes

“Descubrí otras formas de encarar mis actividades. Las lúdicas propuestas renovaron mis estrategias y los alumnos se motivaron enseguida para realizar nuevas actividades. Veo mucho interés de parte de mis alumnos con las actividades de participación o trabajo colaborativo”.

Prof. del Colegio Secundario Juana F. Cabral



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

“En mi caso al comienzo me costaba un poco soltarme y compartir con colegas opiniones y más aún frente a todos por miedo a estar muy equivocado. Luego me fui soltando y sintiéndome más cómodo, pude adquirir nuevos conocimientos y herramientas para mejorar las clases y hacerlas más entretenidas. ”

Prof. de Instituto privado de inglés

“La experiencia transitada durante las 4 jornadas fue muy enriquecedor porque me permitió aprender nuevas estrategias y modos de llevar adelante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. En automatismo pude sacar mi parte poética, y en el coro griego pensar y reflexionar sobre todo lo abordado (...) además presenté mi nombre ancestral “sol regenerador” el cual fue asertivo para abordar la problemática de la falta de motivación en los alumnos”.

Prof. de Colegio Secundario Arturo Illia.

“Me encantaron las dinámicas de esta formación y las propuestas dadas. Ha resultado una experiencia muy enriquecedora y amena. Pienso que es necesario innovar en las aulas e implementar este tipo de metodología lúdica y/o artística. Puedo mencionar que aprendí: a aprender haciendo arte y jugando, a metaforizar imágenes para conceptualizar o abordar los contenidos, a reflexionar a través del juego y arte, entre otros”.

Prof. de Escuela N° 598



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

MAPA DE LUGARES

Durante el año lectivo 2021 se realizó el acompañamiento y traspaso de la metodología lúdica creativa a docentes de la capital y el interior de Corrientes.



Lista de localidades que participaron en la formación 2021

Bella Vista
Corrientes
Curuzú Cuatíá
Empedrado
Esquina
Gobernador Virasoro
Goya
Itatí
La Cruz
Mburucuya
Mercedes
Monte Caseros
Paso de los libres
Riachuelo
Saladas
San Cosme
San Luis del Palmar
San Miguel
San Roque
Santa Ana
Sauce



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

PROYECCIONES 2022

PLAN FINES - CREAR VALE LA PENA

A partir de la valoración de la lúdica y de las implementaciones exitosas llevadas a cabo por 156 docentes durante el año 2021 y, respaldados por los resultados que arrojan las investigaciones académicas se elaboró un plan de escalabilidad para fortalecer y expandir acciones y experiencias. Es por ello, que se proyecta dar continuidad al programa Entornos Creativos con acciones formativas en el marco del programa FinEs y ampliarla a otras modalidades.

Más del 90 % de los encuestados consideran que la experiencia con el programa Entornos Creativos en su escuela fue positiva (muy buena o buena) y destacan la utilidad del programa respecto a la enseñanza del contenido curricular (91,4% de las respuestas).

Se proyecta ampliar la oferta educativa mediante trayectos formativos con modalidad asincrónica, dado el excelente resultado obtenido con la misma. Asimismo, consideramos que nos permitirá explorar y desarrollar nuevas estrategias virtuales y audiovisuales que serán transferidas a los/as participantes.

La formación será llevada adelante por el equipo de Formación de Formadores de CVLP dirigido por Inés Sanguinetti. La modalidad se mantiene como Clase invertida, donde el docente realiza prácticas de campo con las actividades lúdicas y se comparten los marcos conceptuales o teoría en la comunidad de aprendizaje que reúne a cada cohorte.

Serán reforzadas las temáticas de dispositivos lúdicos en espacios públicos y juegos aplicados a los contenidos ESI (Educación Sexual Integral), con especial atención en prevención y acompañamiento de víctimas de violencia de género y abuso sexual.

ESCRITURAS COLABORATIVAS

Producción poética elaborada a partir de la participación de los/as profesores en la formación

Busco ideas transformadoras, para ayudar a los estudiantes a encontrarse.

Le aconsejo a los docentes informarse sobre las realidades de los alumnos antes de pensar en sus propuestas áulicas.

Remato la ignorancia ante lo desconocido y el miedo de no poder ver eso que está frente a nuestros ojos.



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

Les prometo a mis alumnos que aprenderé a escucharlos.

Ofrezco paciencia en este mundo acelerado y sin comprensión.

Busco personas solidarias para hacer frente a la realidad de hoy, a pesar de la situación pandémica.

Le susurro a los alumnos que son un gran potencial para la sociedad, que pueden lograr lo que sea, y que se preparen para esas oportunidades.

Ofrezco mis manos y trabajo colaborativo para realizar actividades innovadoras en la escuela y en la comunidad.

ANEXO

Impactos de la Formación Entornos Creativos 2018-20: Autonomía Equipo Entornos Creativos FinEs 2021

Como resultado de los tres años de formación de un equipo de 6 artistas vinculantes en Corrientes, aplicados a implementar la Didáctica Lúdica Creativa desarrollada por Crear vale la pena (CVLP) en modalidad presencial y virtual en diferentes Sedes de FinEs, se logró la autonomía del mencionado grupo en cuestión, que pasó a ser parte de la Dirección de Educación Permanente para Jóvenes y Adultos (EPJA) a cargo de la Directora Sonnia Gracia de Millán.

Esto representa el caso de una buena práctica pues Crear vale la pena tiene como objetivo desarrollar programas de formación de formadores en su didáctica lúdica creativa, para dejar capacidad instalada en diferentes territorios del país y colaborar en una modernización de las didácticas y diseños de participación social en el aula y comunidad en los programas de gobierno en la provincia de Corrientes.

Informe: Sistematización de Datos sobre el “Primer Cuatrimestre” 2021

A continuación, compartimos los Centros FinEs que hemos trabajado durante el año de manera presencial y virtual:

- Colegio Secundario Iberá (Barrio San Benito)
- CIC San Ignacio (Barrio San Ignacio)
- Sedronar (Barrio Independencia)



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

- Comedor Comunitario Pequeño Rebaño (Barrio Santa Teresita)
- Escuela N° 345 (Barrio Laguna Seca)
- Sede Esperanza (B° Esperanza)
- Sede Montaña (B° Montaña)
- Casona Pecarevich
- Escuela N° 444

En relación al acompañamiento a los profesores presenciales de los diferentes Centros FinEs mencionados anteriormente, han sido un total de alrededor de 34 docentes. Dejando a 23 profesores de manera virtual de la provincia.

De esta manera, en la modalidad presencial han sido un total de 411 estudiantes. Y, alrededor de 285 estudiantes virtuales.

También, durante el mes de junio, hemos realizado talleres virtuales denominado “Taller: Contenidos a través de la metodología lúdico-creativa” que se han trabajado de manera articulada con un alto grado de alcance con los distintos Centros FinEs de toda la provincia de Corrientes tanto del interior como de la capital. Algunos de ellos, son:

- Sede N° 45 Escuela Normal Dr Pedro Bonastre ITATÍ
- B° Irupé
- Mocoetá
- Nuestra señora de Itatí (Mercedes)
- Guardia urbana
- Tobar García
- Tatacuá, Colonia Cabral y Paso Naranjo
- Escuela 351. Sede Paso Naranjo, Saladas.
- Sede Universitario, Vialidad, Comedor Sta Margarita
- Sede Universitario - Sede Paloma de la Paz
- EJÉRCITO- DIAT_ SARMIENTO -CENTRO-ARCO IRIS- INDEPENDENCIA- FUNDACIÓN

AYUDAR

- Goya
- Sede Yatay ti calle Escuela 425 Samuel V Meza
- Sede Itatí- Escuela Normal Dr “Pedro Bonastre”
- Centro Municipal
- Yatay ti Calle
- Sede San Marcos
- Mercedes
- Centro de Terminalidad 63
- San Marcos colegio Ibero Barrio Pirayui
- Sede FinEs Mercedes “Ntra Sra. de Itatí”



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

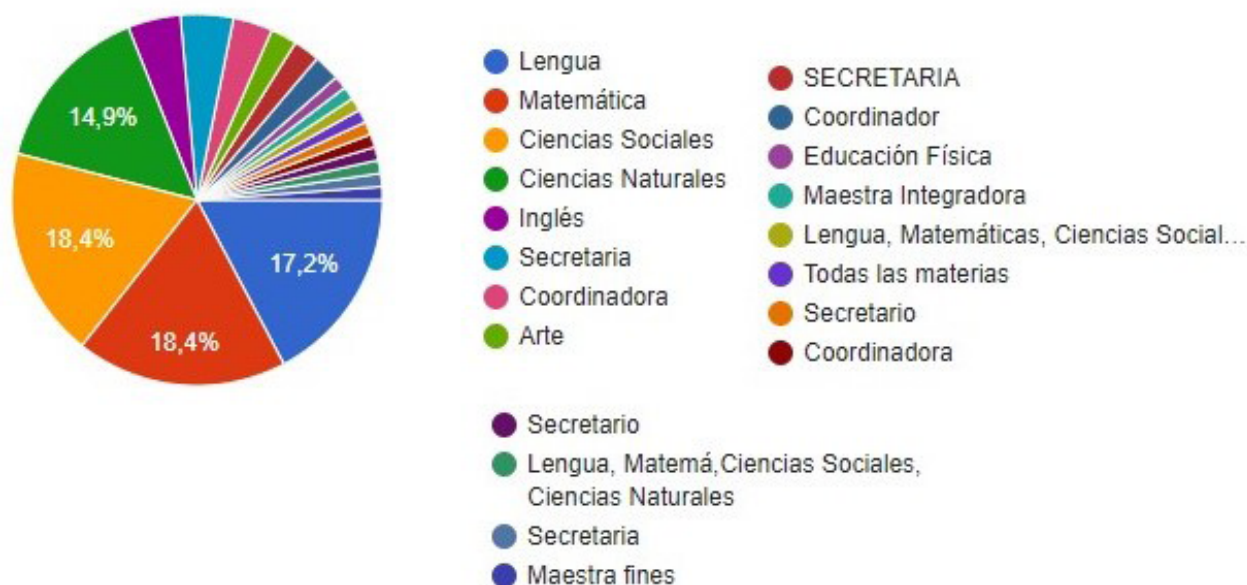
- B°San Marcos
- B° Paloma
- Bañado Norte
- Cristo Jesús
- Nuestra Señora de Itatí (Mercedes)
- FUNDACIÓN AYUDAR
- SEDRONAR
- Capilla Santa Ana y CIC San Ignacio
- Escuela N° 444
- Sede 71
- Mercado central
- B° Dr Montaña
- B° Esperanza
- Sede Esc. Villa del Parque, Curuzu Cuatia
- Primarias. Centro Familiar Cristiano
- Bella vista pueblo centro de terminalidad N° 38
- Bella Vista Ciudad
- Escuela Nro 321 Oscar Rosende
- Centro de Terminalidad Primaria Nro 36
- Sede Bomberos y Sede Bella Vista
- Mocoretá
- Centro de terminalidad n° 38 Sede BellaVista Pueblo y Sede Bomberos
- Bella Vista Pueblo - FinEs COLONIA PROGRESO
- Escuela N° 983 Casa de caridad Virgen de los dolores BIBLIOTECA
- Encuentros para Volar DIAT Comedor luz verdadera
- Sede Curuzú Cuatía (Villa del Parque)
- Comedor Santa margarita
- FinEs Hugo Oscar Rosende (Curuzú Cuatía)
- Empedrado
- Colegio Iberá
- Biblioteca Patono, Igl. de Jesucristo



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

A continuación, compartimos un gráfico de los campos disciplinares que han participado del taller brindado:



Sistematización de Datos sobre el “Segundo Cuatrimestre”

Otro de los Talleres que hemos realizado en conjunto con profesionales en Educación Sexual Integral, ha sido el “Taller de ESI” incorporando lúdicas a las distintas temáticas que hemos desarrollado. Los Centros FinEs que han participado, han sido del interior y de la capital de Corrientes:

- Centro terminalidad primaria 64
- Centro FinEs Cecilio
- Comedor 3 de abril
- FinEs Mantilla
- Manuel Florencio Mantilla Esc nro 136
- Nuestro señor hallado
- Cecilio Echevarria
- San Marcos/ B° Irupe
- Capilla Santa Ana e iglesia Jesucristo
- Escuela nro 136 Mantilla
- Isabel Victoria - Goya
- sede yatay ti calle escuela 425 “Samuel V Meza”
- FinEs Cecilio
- Escuela N°136 Pedro R Fernández
- Cecilio Echavarria
- Unidad 1

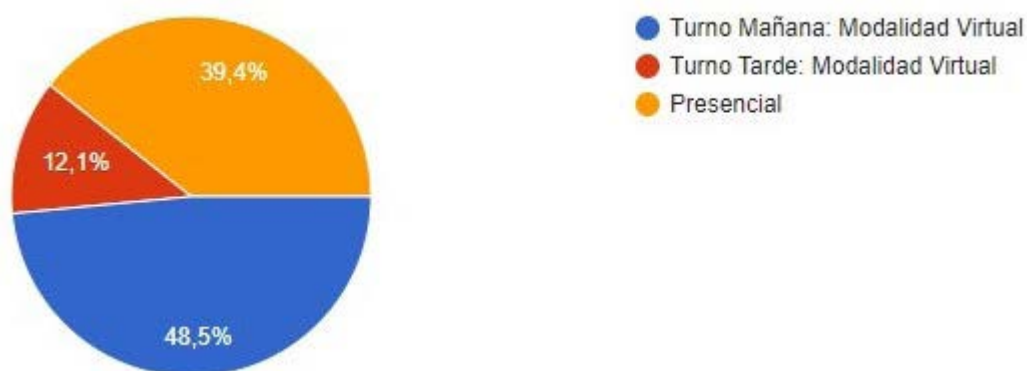


Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos

- Centro terminalidad 59 FinEs Sauce
- Centro FinEs cap Santa Cecilia
- Centro de terminalidad N15
- Sede 3 de abril
- Centro de Terminalidad Nro 62 cecilio Echeverría
- Sede Comedor 3 de Abril N°69
- Centro familiar cristiano
- Molina punta
- Sede Molina Punta
- Centro de terminalidad N 68 Molina Punta/ Taitalo

Por lo que, hemos trabajado en ambas modalidades virtual y presencial para un mayor alcance a todos los Centros FinEs.



En el marco de la semana de la Educación de Adultos, el Ministerio de Educación de Corrientes junto con la Dirección de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (EPJA), se han llevado a cabo diversas actividades lúdicas y didácticas a cargo de nuestro equipo Lúdico Técnico perteneciente a EPJA. Por lo que, en esta actividad han participado más de 150 estudiantes y más de 30 docentes.



Ministerio de Educación
de Corrientes

Dirección de
**Educación Permanente
de Jóvenes y Adultos**