

Tienen la palabra: Experiencias educativas innovadoras en primera persona, desde los graduados a la comunidad

Romina Elisondo, Luciana Jouli, Nerina Tarditto¹

Resumen

En el proyecto denominado *Tienen la palabra: Experiencias educativas innovadoras en primera persona, desde los graduados a la comunidad*, aprobado por la Secretaria de Extensión de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, desarrollado durante el año 2019, nos propusimos construir y reconstruir narrativas, historias en primera persona que recuperen las voces de los actores sociales, sus formas de ver el mundo y vivenciarlo con otros. En este sentido, se trabajó colectivamente con tres espacios educativos de la ciudad de Río Cuarto y las Higueras: Centro cultural Multo Mulé, Centros de Educación de Nivel Medio de Adultos y Escuela de la Asociación Civil Granja Siquem. Las experiencias narradas son innovadoras en tanto generan transformaciones, nuevas formas de percibir el mundo, de vincularse con otros y construir alternativas. Son innovadoras porque rompen con lo establecido, son vivencias situadas, subjetivas, que implican emociones, recuerdos. Son innovadoras porque implican y asumen riesgos.

Introducción

En el proyecto denominado, *Tienen la palabra: Experiencias educativas innovadoras en primera persona, desde los graduados a la comunidad*, aprobado por la Secretaria de Extensión de la Facultad

¹ Paulo Zambroni, Joaquina Oviedo y Florencia Felippa también colaboraron en la escritura de este capítulo. El presente texto es una construcción compartida, agradecemos la participación de Valentín Bruno, Nicolás Bustos, Juan Manuel Montoya, Jeremías Perviux, Juan Romero y Pablo Titarelli, sus voces nos interpelan con historias, experiencias y sueños...

de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, desarrollado durante el año 2019, nos propusimos construir y reconstruir narrativas, historias en primera persona que recuperen las voces de los actores sociales, sus formas de ver el mundo y vivenciarlo con otros. En las instituciones educativas, se construyen infinitas historias que muchas veces no son escritas o compartidas, numerosas experiencias educativas innovadoras y vivencias significativas de aprendizaje no encuentran lugar en las páginas de los informes y las estadísticas oficiales. Resulta complejo elaborar formularios y documentos sobre la sonrisa de los niños y las niñas, los movimientos de los cuerpos, las pasiones, los sueños y los vínculos que se tejen en las instituciones educativas. El proyecto pretendió sistematizar y compartir experiencias educativas innovadoras que se desarrollan en instituciones educativas formales y no formales de la ciudad de Río Cuarto. En este sentido, el objetivo fundante fue construir conocimientos compartidos sobre experiencias educativas innovadoras en el contexto local. A partir de este proyecto, es que surgen los relatos que componen la trama de historias y textos colectivos que se comparten a continuación.

Para nuestro proyecto resulta interesante la definición de innovaciones educativas como acciones planificadas que movilizan cambios profundos anclados en el deseo y la pasión por enseñar y aprender:

Llamamos innovaciones decisivas a aquellas experiencias, proyectos o metodologías que pueden ser implementadas en una institución educativa para generar una poderosa apropiación del conocimiento por parte de los alumnos, movilizandolos la voluntad, el deseo, la pasión de aprender. Las innovaciones decisivas buscan crear comunidades de aprendizaje y postulan principios de aprendizaje dialógico (Freire, 1996), pragmatismo democrático (Dewey, 1996) y educación para la comprensión (Perkins, 2010) (Rivas *et. al*, 2017, p. 9).

Asimismo, nuestra propuesta está fundamentada en aportes teóricos de la Sociología de la Educación referidos al valor de las experiencias educativas en tanto formas en que los sujetos combinan lógicas de acción y estructuran el mundo escolar. Las experiencias educativas construyen identidades y sentidos en base a las imposiciones del sistema (Dubet y Martuccelli, 1998). Es decir, las experiencias educativas dependen de las propuestas que hagan los docentes sin embargo, adquieren para cada sujeto una significatividad particular (Larrosa, 2006).

Compartimos a continuación relatos de experiencias, voces de los protagonistas, sobre prácticas innovadoras en contextos diversos. En tanto experiencias, son construcciones de los sujetos, historias y relatos en primera persona del singular y del plural...

Desarrollo

Experiencia educativa innovadora del Centro cultural Mulato Mulé

El Centro cultural Mulato Mulé, está ubicado en la calle Rafael Obligado 246 (Río Cuarto) actualmente asisten 70 personas (aproximadamente), entre niños, jóvenes y adultos. Cuenta con actividades destinadas a fomentar la cultura, el arte, la participación y la inclusión. El Centro cultural Mulato Mulé se llama de esta manera, en conmemoración de Claudia Falcone, estudiante desaparecida durante la noche de los lápices. La estudiante escribió una historietita que se llamaba *La revolución fallida de dos Mulato Mulé*.

Algunos relatos de experiencias:

“Nuestro lugar se inauguró hace nueve años. Comenzamos a llevarlo a cabo en diferentes vecinales, copas de leches, centros comunitarios de nuestra ciudad. Allí se dictaba el taller de murga, es así que comenzamos como un Frente barrial para luego conformar el Centro Cultural.” “El objetivo que tenemos como espacio es transformar la realidad, después generar organización en los barrios, incluir y contener a los chicos del barrio”.

“Yo soy una mamá que traigo a mis hijos. Hace dos años que entré a la murga y es un espacio que te saca de los problemas, que saca a los chicos de la calle, más que un espacio es una familia esto, que te brindan lo que no tienen para que vos puedas sentirte bien y cómodo. Chicos que vienen están, bailan, a veces vienen con carita tristes y después se van contento, con sus caritas llenas de sonrisas. Nosotros consideramos a la murga como una familia más. Es lo mejor que nos ha podido pasar”.

“Participo de la murga y el mensaje que dejaría a los jóvenes es que participen en la comunidad, en el trabajo barrial y comunitario que está muy bueno. Conocer a la gente, a las instituciones, ser parte. Por la situación que está atravesando el país es indispensable la participación, y que tengamos ideas y que contemos lo que está pasando cada uno desde su familia, la comunidad, en su barrio, acercarse a la Mulato, pero también hay vecinales y otras organizaciones que trabajan en la comunidad”.

“La murga también es todo eso: juntarte, hablar de cualquier cosa, política, género y todo eso que está buenísimo. Creo que casi en ningún barrio, en ningún lado lo podés encontrar. En la murga se aprende, y por eso me genera una sensación hermosa de poder estar y participar acá adentro”.

Experiencias educativas innovadoras de los Centros de Educación de Nivel Medio de Adultos

La presente propuesta, *Proyecto: “Rueda la ronda redonda”* (el eje del juego como intervención artística), se desarrolla en el CENMA Banda Norte, Anexo IPV, ubicado en la ciudad de Río Cuarto. Surge dentro de la materia gestión cultural, con los estudiantes de tercer año. Es diseñada como una construcción colectiva, en la que los jóvenes son los protagonistas en el diseño y gestión de cada actividad/taller/intervención. La idea de trabajar con la temática de la infancia surge porque la escuela es habitada por muchos niños, y es algo que distingue y le da identidad a dicha comunidad educativa. Esta experiencia es innovadora porque interviene en un espacio de la comunidad, porque logra relacionar contenidos curriculares con una temática que identifica a la comunidad educativa tal como son los niños, porque son los estudiantes quienes diseñan y lideran la propuesta junto con sus docentes, porque propone al contexto participar activamente del espacio e intervenir, porque las intervenciones permiten habitar el espacio cultural con producciones propias.

Proyecto ambientación. La propuesta surge en el CENMA Remedios Escalada de San Martín, anexo Las Delicias. El Proyecto de ambientación persiguió el objetivo de invitar, convocar y generar acercamiento con las personas que conviven allí, mostrando la modalidad de jóvenes y adultos a través de la creación de una bandera que identifique a la escuela con la frase *El derecho a la educación*. Debido al impacto que tuvo la construcción colectiva de la bandera, es que el proyecto, dio pie a la continuidad con una nueva propuesta de seguir trabajando desde la escuela hacia el barrio, en la construcción de juegos con materiales reciclables para sumar a la plaza del barrio, contruidos por todos los estudiantes de la escuela. Como cierre del proyecto, surge una nueva intervención que consistió en pintar murales en la plaza con frases escritas en distintos idiomas (kichua-guarany y español) buscando promover la convivencia y el respeto entre las diferentes comunidades que integran el barrio. Esta experiencia es innovadora porque propicia el trabajo colaborativo, generan-

do aprendizajes colectivos, fomenta el pensamiento crítico y creativo, a fin de que los estudiantes puedan apropiarse de aquellos saberes personalmente significativos y socialmente relevantes que son necesarios para el pleno desarrollo de sus potencialidades y su inclusión social, promueve la participación activa en la producción e interpretación de experiencias estéticas propias y ajenas que les permitan a los estudiantes: disfrutar y valorar los distintos lenguajes artísticos, interviene en la comunidad, en el territorio convocando a su entorno a participar y disfrutar

Experiencia educativa innovadoras de la Escuela de la Asociación Civil Granja Siquem: Escuela CITER: Ramón Artemio Staffolani. “Una experiencia que responde necesidades y rompe estructuras para validar un proyecto pedagógico donde los actores son los pibes”

La Granja Siquem, surge al final de los años 80 por iniciativa de un grupo de parejas de la pastoral universitaria y situado en la Ruta 8 km 594, zona rural Las Higueras. En el año 1994, Patricia Barrera y Manuel Schneider se instalan en el territorio. Es allí cuando surge la necesidad de alfabetización desde un proyecto liberador. En 1999 se suma a la actividad una maestra que se instala en la granja y se empieza a ver la posibilidad de vincular la educación desde otro lugar. En el año 2000, todos los pibes que terminaron la escuela primaria demandaban educación secundaria. Desde esa perspectiva es que surge el proyecto de escuela como Anexo del Instituto Educativo Sagrada Familia, de la ciudad de Río Cuarto. La escuela de la Asociación Civil Granja Siquem, Escuela CITER: Ramón Artemio Staffolani se constituye en el año 2006-2007 a partir de la articulación con el gobierno de la provincia de Córdoba y su edificio se construye en el 2009.

Las estrategias educativas que se desarrollan en la escuela de la Granja están ligadas permanentemente a la práctica externa e interna de la misma. Hay, por ejemplo, estudiantes de 15 años que van al sector de panadería todos los días y estos son procesos naturales en la granja y que tienen mucha riqueza en el proceso de aprendizaje. La Granja genera también otras alternativas como el arte, la música, la convivencia con otras instituciones. Todas estas oportunidades son un abanico de posibilidades para que el pibe pueda ser más feliz y sanar sus heridas para construir su proyecto de vida. Entonces los pibes necesitan tener la mayor cantidad de recursos intelectuales, prácticos y emocionales para sostener las actividades que son un eje importante para la granja ya que permite generar recursos genuinos. Esos recursos son genuinos ya que tienen que ver con el resultado del proceso práctico diario donde están todos involucrados. Hoy hay, en edad escolar cerca de 50 estudiantes de primaria y secundaria. Así también, hay adolescentes que realizan una práctica pedagógica por edad (educación de adultos), quienes estudian, rinden y trabajan en el campo en las actividades de la cooperativa de Granja Siquem.

El rol del educador en la granja, es un rol que es mucho más superador que el de docente que viene cuatro o cinco horas y está un tiempo nada más con el pibe. El educador tiene el rol pedagógico de ser ejemplificador. Es la referencia a partir del ejemplo, el compromiso. Es un adulto que fue pibe como ellos, que llegó a la granja con una mochila de historias y dificultades y que vivió un proceso de superación personal dentro de un contexto colectivo. Logró generar un proyecto de vida que se ve materializado en sus familias, en su bienestar emocional, material y en su elección de seguir en la granja. Para la comunidad educativa de la granja, los educadores son los pilares, los ejemplos a seguir, los modelos que tienen como variable el trabajo en equipo, la construcción colectiva, la palabra justa. No son personas que hablen y discuten, sino que predicán con el ejemplo en el momento justo. La palabra justa es la palabra amorosa y también la palabra firme. Los educadores representan para los pibes y las familias un ejemplo a seguir ya que hay muchos educadores que son de los barrios.

En la Granja no hay excusa. Ser diferente es el resultado de una idea que nació hace 25 años. No hay excusa para no intentarlo. La dinámica social es tan cambiante que cuando se llega a la resolución de un problema, llegan nuevos. Los docentes necesitan ser frescos, abiertos, escuchar a los estudiantes, tomando esto como desafíos para el adulto y para el ego del docente también. El docente tiene que escuchar y romper con la idea de omnipotencia. Hay que dar visibilidad, esa sensación de que el chico existe y puede.

Reflexiones finales

Los relatos nos muestran historias. Las historias refieren a experiencias genuinas de aprendizaje con otros, situadas en contextos reales y con claros propositivos educativos. Las historias muestran cuerpos, espacios sociales habitados y acciones compartidas. Las historias muestran objetivos comunes y construcciones colectivas. Las historias nos construyen y reconstruyen como personas y colectivos (Bruner, 2003). Contar historias, compartir relatos, nos hace humanos y nos interpela a generar transformaciones en los espacios que habitamos. Por eso, quisimos compartir algunas historias sobre rupturas en instituciones educativas.

Las experiencias narradas son innovadoras en tanto generan transformaciones, nuevas formas de percibir el mundo, de vincularse con otros y construir alternativas. Son innovadoras porque rompen con lo establecido, son vivencias situadas, subjetivas, que implican emociones, recuerdos. Son innovadoras porque implican y asumen riesgos. Son experiencias innovadoras porque nos traen nuevas miradas, que nos permiten cambiar los tiempos y los espacios, que permiten resignificar saberes, reconocer los saberes sociales, emocionales. Son experiencias innovadoras porque tienen un contexto, un territorio, surgen de una necesidad y promueven rupturas y frugales trasgresiones.

Referencias bibliográficas

- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*. México DF, México: FCE.
- Dubet, F. (1998). *En la escuela: sociología de la experiencia escolar*. Madrid, España: Losada.
- Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia. *Aloma. Revista de Psicología i Ciències de l'Educació*, 19, 87-112.
- Rivas, A. F.; André, L.; Delgado, I.; Aguerro, R.; Anijovich, M.; Furman y A. Vota (2017). "50 innovaciones educativas para escuelas". Lima, Perú: Centro de Implementación de Políticas Públicas para la Equidad y el Crecimiento. Recuperado de: <http://disde.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5587/50%20innovaciones%20educativas%20para%20escuelas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexo

