



Este libro que comenzó a gestarse mucho antes de ser concebido, recupera saberes y voces de muchos tiempos, geografías, estados, pensamientos y acciones que se entretienen para estimular, provocar...

Propone, no impone, invita a abrir caminos; recuerda y reconoce al magisterio su responsabilidad social, su fuerza y poder, su capacidad de incidir en las vidas de los demás, ergo en la sociedad.

Ofrece la búsqueda y la experimentación con respeto y libertad como camino para la paz y el buen vivir.

La educación a manera de "proceso de construcción del Conocimiento" que no se limita a aulas y programas, sino que es compromiso de vida.

En tanto el arte es un "espacio creativo donde todo puede modificarse o cuestionarse si con ello ganamos libertad y vivencia" las personas se pueden desenvolver como sujetos sociales.

Este manual invita a sembrar, cuidar la semilla, la tierra, cosechar, separar la buena semilla para la nueva siembra, a querer a la tierra, al fruto y al proceso.

En este libro caben muchas posibilidades que están por vivirse, por construirse, esperemos que sea el pretexto para tejer entre todas las personas que hacen de la educación un cotidiano de compromiso.

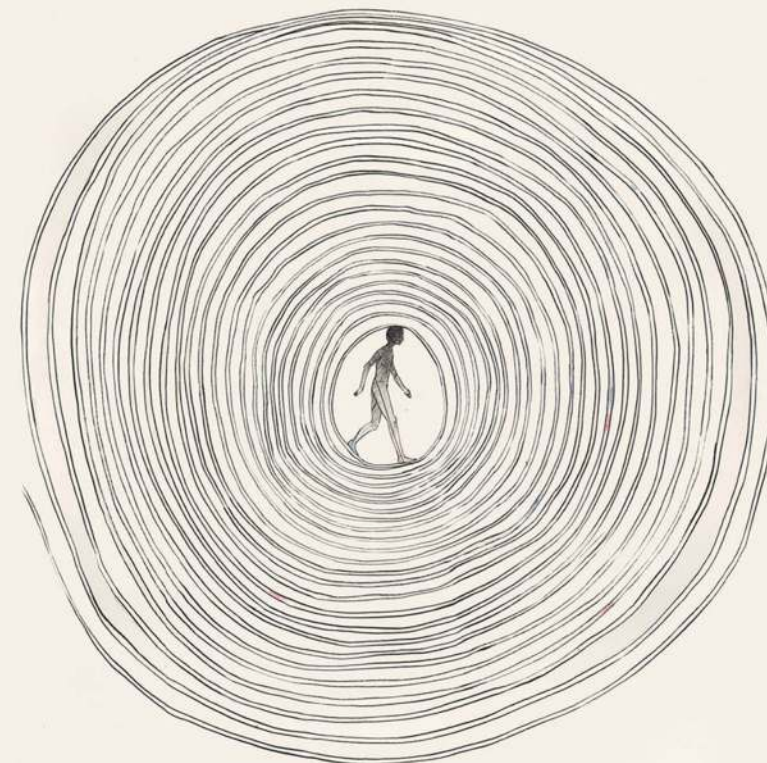
El *manual para maestros que lloran por las noches*, tiene múltiples lecturas, se recomienda leerlo y releerlo, en orden y saltando, dejando que nos quite el temor a equivocarnos, guardando al lado dogmatismos y abriendo el corazón para que florezca.



www.librodesiembras.org

manual para maestros que lloran por las noches

manual para maestros que lloran por las noches



Taniel Morales



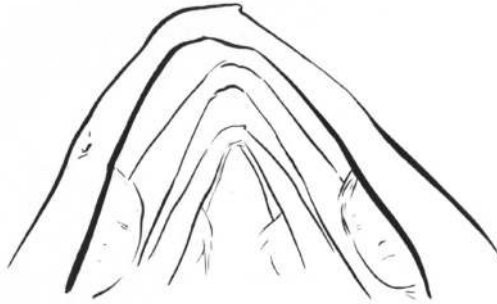
Libro de Siembra de
CULTURAS DE PAZ y BUEN VIVIR

a partir de prácticas que **no** parecen **Arte**

(...aunque probablemente lo sean...)



manual_{para} maestros que lloran_{por} las noches



Libro de Siembra de
CULTURAS DE PAZ y BUEN VIVIR
a partir de prácticas que

no

parecen ARTE

(...aunque probablemente lo sean...)



Secretaría de
Educación

El *Manual para Maestros que Lloran por las Noches* es parte de la estrategia *Aprender a Convivir* que promueve la Subsecretaría de Planeación y Evaluación de Políticas Educativas y la Coordinación Transversal para la Convivencia y Cultura de la Paz a través del Departamento de Fomento al Arte y la Cultura.

Coordinación Editorial

Departamento de Fomento al Arte y la Cultura.
Taniel Morales

Escritor y Esquemas

Taniel Morales

Asesoría y Lectura Crítica

Maddy Vassallo

Autor

Tod@s Junt@s

Dibujo

Rita Ponce de León

© Secretaría de Educación de Guanajuato, 2016.

Conjunto Administrativo Pozuelos, s/n
Col. Centro, C.P. 36000, Guanajuato, Gto.

Primera edición, 2016.

Impreso en México.

Distribución gratuita. Prohibida su venta.

Reservados todos los derechos.

Dirigido a personas que trabajan con grupos de cualquier índole o dirigen procesos de aprendizaje, ya sea en centros escolares o fuera de ellos.

Agradecimientos:

Si usted no entra en la categoría anterior ha de saber que este manual también va dirigido a usted.

(Ponga su nombre acá)

Usamos las palabras *Docente*, *Tallerista* y *Estudiante* por considerar estas palabras inclusivas y no jerárquicas. En algunos casos recurriremos a otros términos como *Maestro* o *Profesor*; tenga presente nuestra posición crítica ante estos términos.

Este manual está escrito en la primera persona del plural porque todas las ideas que lo habitan provienen de muchas personas y comunidades. El autor les rinde homenaje usando un “nosotros”, un “nosotras” justificado.

Las ideas son de quien les encuentra un valor.

Una cultura de paz es impensable mientras ser mujer o ser hombre signifique diferencias de trato. Para contribuir a la equidad, alternamos de femenino a masculino en el texto sin llevar un orden establecido o una cuenta rígida. Somos personas antes que hombres o mujeres, y tenemos en nuestra naturaleza lo femenino y lo masculino en forma de unidad. Somos expresiones individuales de la colectividad, formada por todos los géneros.

Í N D I C E

Entrada	6
Educación	8
Urgencia	11
Arte	15
Sobre el Manual	19
Semillas y Parcelas	25
Habilidades del Camino	26
Habilidades Personales	32
Habilidades de Grupo	34
Vínculo Comunitario	36
Recreo	40
Primera Idea	43
Segunda Idea	44
Tercera Idea	45
Siembras	47
Habilidades del Camino	48
Habilidades Personales	54
Habilidades de Grupo	60
Vínculo Comunitario	69
Archivo de Dinámicas	77
Dinámicas con “expertos”	79
Dinámicas Grupales	83
Dinámicas para Acuerdos	93
Consenso y Disenso	98
Salida	105

Agítese antes de usar
(usted, no el libro)

Si usted es un maestro que sabe con exactitud qué hacer en clase, una maestra que planea los ejercicios para aplicar al *grupo* y los ejercicios salen bien, este manual no es para usted.

Siga haciendo lo que hace.

Este manual es para maestros y maestras que lloran por las noches.

Para *docentes* que no saben qué hacer, *docentes* que han probado muchas cosas y sienten que hay algo que no funciona del todo.

Este manual es para el *tallerista* que se queda pensando por qué un ejercicio que había planeado no resultó... los *estudiantes* se distrajeron, se aburrieron...

O sí funcionó, pero diferente a como lo había planeado...

Es incluso para la *docente* que después de hacer un ejercicio que sale muy bien, se queda pensando por qué funciona...

Sin embargo, este manual no es una solución para sus desvelos, porque tampoco le dirá qué hacer. Nadie externo al salón de clases lo puede hacer.

No hay fórmulas mágicas para enseñar.

Saber qué hacer en un salón de clases es algo que solo puede resolverse en el mismo salón. Son los participantes, *docentes* y *estudiantes*, los que deben resolver cómo ocupar el tiempo, en común acuerdo y aceptación.

El tiempo es la clave para aprender, para construirse.

No apresurar los procesos es el secreto. No hay atajos.

Cada *estudiante*, cada *grupo*, cada *maestro* es diferente cada día, cada clase.

Lo vivo es siempre particular y respetar la diferencia es respetar la vida.

Por todo lo anterior, en este manual no hay ejercicios para ser realizados al pie de la letra, sino al margen de la página.

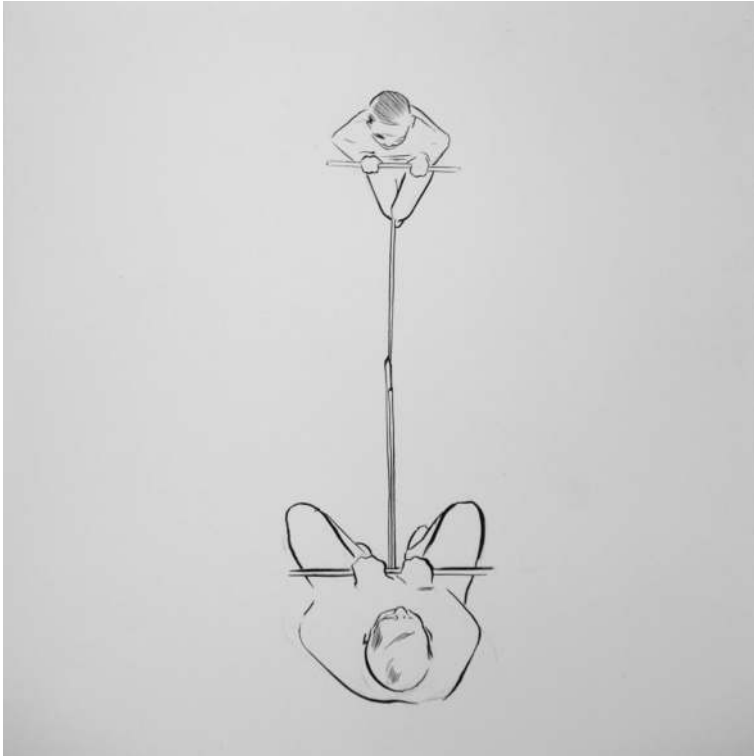
Este manual está enfocado en habilidades particulares llamadas *Semillas* que deben completarse en clase en forma de *Siembras*: *haceres* particulares para cada *grupo*, para cada sesión (*ejercicios*). Las *Semillas* germinan en nuestro cuerpo, mente y espíritu en forma de *entendimiento* y *saberes* futuros, *Plantas* que requieren de cuidado y alimento. Y esos *saberes*, producen nuevas *Semillas* para seguir la *Siembra* y continuar con el ciclo fértil de enseñar y aprender.

Más que un manual, es un *Libro Generador de Siembras*.

Sirve para inventar ejercicios que puedan aplicarse en entornos educativos de cualquier nivel, aunque su fin inmediato es para niveles de primaria y secundaria.

Entrada

Ideas de Partida
(Posicionamiento)



...muchos mundos...

¿Cómo nos afecta este saber a los docentes?:

*“No hay nadie que lo sepa todo,
ni nadie que no sepa nada.
Entre todos sabemos todo”*
Paulo Freire.

El mundo está formado por muchas maneras diferentes de pensar. Esa amplitud de conocimientos y posiciones es a la vez la gran oportunidad y el problema que nos separa.

Es una oportunidad porque gran parte de nuestras limitaciones provienen de la manera en cómo concebimos el mundo. Tener acceso a diferentes formas de pensar permite vernos desde otros ojos y encontrar modelos para seguir nuestra construcción.

No hay una verdad absoluta desde donde podamos enfrentar la diversidad que nos rodea y nos habita, por ello conocer múltiples visiones de mundo nos ayuda a discernir los caminos por andar y dimensionar nuestras certezas.

El conocimiento, incluyendo en él todas las prácticas, objetos y pensamientos humanos, es una construcción colectiva. No necesitamos estar de acuerdo en todo lo que pensamos para actuar en colectivo, de hecho es deseable que tengamos diferencias porque estas representan la inteligencia y amplitud del grupo.

El límite del grupo es la suma inclusiva de todos nuestros límites.

Con nuestras ideas y conocimientos podemos llegar hasta un punto.

Al caminar en grupo, podemos apoyarnos en los saberes e ideas de las demás, y así trascender nuestros propios mecanismos de transformación. Al mismo tiempo, compartiendo nuestro saber y ayudando en la construcción colectiva, con ideas, con trabajo, con cariño, dejamos de ser uno para ser Nosotras.

El gran problema que nos separa es la mala comunicación y el entendimiento a medias, sin el trabajo de voluntad y empatía. Las palabras a la vez que nos ayudan a entendernos, también son el origen de muchas confusiones, ya que sus significados, son variables y dependen en gran medida del contexto desde donde se pronuncian.

Sucede algunas veces que discutimos acaloradamente sin darnos cuenta que en realidad estamos de acuerdo, solo que lo explicamos diferente.

O por el contrario, pasa también que pensamos que estamos de acuerdo, cuando en realidad, aunque usamos las mismas palabras, nos referimos a cosas distintas.

Es por ello que a continuación presentaremos brevemente nuestra postura acerca de los conceptos centrales de este libro: *Educación, Urgencia (Culturas de Paz y Buen Vivir)*, Arte y la propuesta de trabajo de este Manual.

Conceptos que para nosotros, están estrechamente relacionados.

Educación

*Un buen maestro no te dice qué hacer,
porque un buen maestro quiere que te rebeles*

Miles Davis

Conocimiento y cultura

La *educación* es el proceso de construcción del *conocimiento*.

El *conocimiento* es más que información, es entender el sentido.

Es la información en contexto.

Primer contexto, quién somos y quiénes somos, a qué *cultura* pertenecemos.

Qué relatos explican nuestros actos, pensamientos y sentimientos, dando valor a los acontecimientos.

El *conocimiento* es la manera en que pensamos el *mundo*.

Explicarnos el *mundo* es una actividad constante, se da en todo lugar en todo momento, no solamente en la escuela.

La idea que tenemos del *mundo* es una construcción social que nos enseña a pensar, sentir y hacer. Qué pensar, qué sentir y qué hacer. Qué no pensar, qué no sentir, qué no hacer.

Esa idea, lo que pensamos que es el mundo, se nombra *cultura*.

La *cultura* entonces, es una representación del Mundo.

La *cultura* está formada por *objetos, palabras y actos*.

Todo *objeto, palabra y acto* sobre esta tierra representa el *mundo*.

La *cultura* es todo lo que se hace y lo que no se hace. Lo que se dice y lo que no se dice.

Cómo hacemos lo que hacemos y cómo no hacemos lo que no hacemos.

Cómo decimos lo que decimos y cómo callamos lo que no decimos.

Todos los seres humanos tenemos *cultura* y no hay culturas superiores o más avanzadas que otras.

Escuela

Una *escuela* es más que el espacio físico.

La *escuela* es un territorio común donde tienen lugar los procesos de enseñanza, aprendizaje y sociabilización del conocimiento.

La *escuela* es un espacio público, donde lo comunitario tiene lugar.

Es un espacio que da seguridad, un espacio de contención, donde se puede ser libremente y ensayar nuestra construcción.

La *escuela* nunca se termina de construir y su construcción es colectiva: *docentes, estudiantes*, autoridades, padres, madres y comunidad que la acoge.

Es un espacio lúdico. Un espacio de formación cívica.
Un lugar donde hay respeto por la diferencia y por las minorías.
En la *escuela* conviven múltiples realidades.
Un espacio para pensar, hacer, sentir en plenitud y ser felices.

Docente

Acompañante de procesos, sembrador de futuros.

El *docente* tiene disposición de compartir. Tiene interés en la humanidad y las personas, en cultivar los vínculos a través del hacer, pensar y sentir.
Un buen *maestro* es un parteaguas en la vida de los *estudiantes*.
Es una figura con tanto poder, que ayuda a la transformación.
Provocador, generador, catalizador. Experto en procesos y personas.
Guía la curiosidad al camino del hacer.

La *docente* es responsable, y lo asume. Está en cuerpo, mente y espíritu presente.
La *docente* es una escucha, es paciente. Sabe cuándo hablar y callar.
Es un transformador social, constructor de realidad.
Está en aprendizaje constante.
Un *docente* no coarta, no impone qué hacer, no juzga, no solapa, no se burla, no chantajea, no manipula, no interfiere en la construcción.
No castiga.
La *docente* no usa la sangre para hacer entrar la letra. Enseña con el ejemplo.

El *docente* no enseña cosas en las que no cree.

Estudiante

Un *estudiante* es alguien que quiere aprender.
Es un ser en formación, en un momento definitorio.
Es receptor, esponja susceptible (para bien o para mal).

El humano feliz vive en formación constante: nunca deja de aprender. Y en eso, también radica la felicidad.

La *estudiante* aprende mucho más que las materias, aprende las herramientas para la vida: cómo ser un ser social, cómo ser persona, cómo ser ciudadana, compañera, amiga.
Es un ser en búsqueda de autonomía, de su propia voz.
Está buscando y creando su identidad. Cada *estudiante* es particular.
Los *estudiantes* enseñan a los *docentes*.
Tienen vida personal, vivencias y realidades fuera de la escuela.
Interactúan complejamente entre ellos.
Los niños y las niñas sanas nunca se aburren.

Docente y Estudiante

La *docente* y el *estudiante* se transforman en conjunto en un espacio creativo, proactivo.

El *docente* recibe y hospeda a las *estudiantes*.

El grupo recibe y hospeda a la *docente* en su territorio.

El *docente* y el *estudiante* se relacionan a través de una práctica en común, pero ante todo, son dos seres humanos que comparten tiempo y espacio.

El error es la base del aprendizaje, la técnica, la sistematización del error.

Se aprende a partir del interés y la práctica.

Educación y Arte

Hay tres maneras en que podemos pensar el arte y la Educación:

- 1 La enseñanza de las técnicas y principios de la *Idea de lo que es Arte*. Esta ruta pretende convertir en *artistas* a los estudiantes y para ello, se les muestran herramientas, técnicas y formas que pertenecen a lo que *pensamos* que es el *Arte*. Por ejemplo enseñar una técnica de dibujo o de canto.
- 2 El Arte como herramienta para aprender cosas que no son consideradas Arte. La multiplicidad de medios del arte (pintura, dibujo, música, teatro...) y la respuesta emocional, racional y motriz a sus estímulos, permiten que por medio de objetos considerados artísticos nos conectemos integralmente con los saberes y aprendamos lúdicamente. Por ejemplo enseñar aritmética por medio de colores y canciones. Cabe apuntar que esta manera de usar el *Arte* es muy amplia, entrando al territorio de la sanación y la terapia: nos permite elaborar, resignificar, sanar episodios de nuestra vida y sentidos personales. También es una herramienta para concientizar, resignificar palabras y conceptos, pensar críticamente, analizar...
- 3 El Arte como un espacio de conocimiento particular que permite que procesos emotivos, racionales y motrices tengan lugar. Por ejemplo las contradicciones o el conocimiento incompleto, son considerados errores en otras disciplinas (piénsese en las matemáticas), sin embargo, el arte puede estudiarlos sin que por ello se desmorone la estructura de la materia. El Arte permite hacer investigaciones sin hipótesis o sin necesariamente llegar a conclusiones unívocas. El conocimiento que nos enseña el arte, para esta forma de entender el cruce con el aprendizaje, va más allá de los medios y formas considerados artísticos, concentrándose en la vivencia, el sentido, la consciencia y en el festejo del tiempo. En la manera en que nos relacionamos y los procesos de intuición, pensamiento y comunicación no centrada en los lenguajes.

Este manual se enfoca en esta tercera ruta.

Urgencia

La *urgencia* es una fuerza que nos impulsa a transformarnos, una dirección, un *sentido*. No es lo urgente, lo urgente muchas veces nos distrae de nuestra propia *urgencia*. A tal nivel llega la distracción que podemos no preguntarnos por nuestro propio *sentido*. La *urgencia* es un referente desde el cual podemos medir y sentir nuestras acciones y pensamientos. Es un primer referente... lo que toca la *urgencia* nos atañe.

Necesitamos tiempo para buscar nuestra *urgencia* y tal pareciera que en este mundo con prisa, el tiempo es el valor más escaso. Tener tiempo libre incluso es sospechoso. Pero el tiempo está siempre a nuestro alrededor, solo basta usarlo con *sentido*... Así la *urgencia* también nos enfoca en nuestro uso del tiempo.

La *urgencia* es una elección y una voluntad, no es algo que nos es dado, no es *destino*. Se construye a partir de una elección de vida que se realiza con plena consciencia. Solo así podemos encontrar la voluntad necesaria para defender nuestra construcción de *sentido*.

Para nosotras, la urgencia es construir una ***Cultura de Paz*** y aprender el ***Buen Vivir***.

Culturas de Paz

La *paz* es el respeto a la vida.

Mujeres, hombres y todos los géneros. Jóvenes, adultos mayores y niños. Animales, plantas y ecosistemas. El planeta entero, con todos sus elementos, es la vida. Defender la vida es *Cultura de Paz*.

La *paz* no es la ausencia de guerra, la guerra es una situación extrema explícita pero su ausencia no asegura necesariamente que exista *paz*. Lo contrario de la *paz* es la *violencia*. La *violencia* es el abuso del poder. La *violencia* tiene que ver con el *poder* y el *control*. Surge de una situación de desigualdad.

Se da en situaciones donde hay un “arriba” y un “abajo”, una jerarquía entre las personas o instituciones. Cuando el que está abajo se defiende no es una actitud violenta, es reconocer y proteger su dignidad, derecho humano fundamental. Hay que distinguir entre la violencia ofensiva y la defensiva, la primera dirigida a someter y la segunda a liberarse. La *paz* es el sano ejercicio del poder y el respeto a las diferencias.

La *paz* es un comportamiento que involucra necesariamente a los demás.

Se establece en los niveles personal, comunitario y social. Se trabaja en el reconocimiento y desarrollo de nuestras capacidades personales.

En el sano manejo de nuestras emociones y aceptación de los otros.

En la escucha, empatía y comprensión de las diferencias.

En la reconstrucción del *tejido social* que es reconocer la humanidad en los otros y lo social en nosotros: vernos en los demás.

En la solidaridad que es pensar, actuar y sentir en comunidad.

En el reconocimiento y respeto de los valores culturales de cada comunidad: costumbres, prácticas, saberes, códigos, normas, creencias, afectos, miedos y deseos.

La *paz* es un proceso cultural.

Involucra lo que pensamos, lo que sentimos, lo que decimos y lo que hacemos.

Las palabras, actos y objetos. El sistema entero de valores sociales.

La educación para la *paz* es preventiva para los y las niñas y reactiva para los adultos, donde la *violencia* se encuentra ya naturalizada.

Establecer la *paz* con control (por ejemplo en un salón de clases a partir de castigos) es usar el poder y la jerarquía que otorga el ser el guía, por lo que no se promueve la *paz* sino el rencor y el silencio.

Como *docente* es necesario trabajar conscientemente el ejercicio de poder, el cómo mostrar caminos sin dejar de escuchar al grupo.

Los gritos, golpes, agresiones verbales, burlas, amenazas y robos son los síntomas y no la verdadera causa de los conflictos, por lo que trabajar la pacificación solo atendiendo estos efectos no es un trabajo a profundidad. La pacificación se trabaja sistémicamente, no solo la agresión directa, sino también las violencias más profundas: la cultural, la simbólica, la social, la de género, la familiar...

Violencia Sistémica: el sistema de la *violencia* desplegado en lo social, lo económico, lo simbólico, lo institucional, lo familiar, lo sexual, lo personal. En el mal gobierno... Todos estos espacios de *violencia* están interconectados y forman un sistema integral. Trabajar con este sistema es un proceso, un transitar.

Violencia Simbólica: el machismo, racismo, clasismo, el modelo de éxito, el de belleza, el de hombre culto, el modelo de inteligencia...

Violencia Educativa: autoritarismo, intolerancia, inequidad, castigo, discriminación, evaluación sin considerar la diferencia cultural, impersonalismo, hacinamiento en las aulas, etiquetas, sesgo...

Violencia Cultural: la jerarquización de las formas de ver el mundo.

El espacio público es violento, te impone qué hacer y qué no hacer, que pensar y qué no pensar, qué sentir y qué no sentir. Se puede pensar el espacio público como un tablero de poder, donde la movilidad es un índice del poder.

El miedo, la prisa, el estrés, la tristeza, la depresión, el abandono de uno, el alcoholismo, son síntomas de la *violencia*.

Tenerle miedo al enojo, estigmatizar la tristeza es violento.

La censura de las emociones es un ejercicio de poder.

La *violencia* es normalizada cuando se vive como el estado normal de las cosas.

La *violencia* es naturalizada cuando de *normal*, pasa a ser *natural*.

Es decir, se piensa como parte “natural” del ser humano.

La *violencia* naturalizada ya no se percibe, desaparece.

Para trabajar la *violencia* primero hay que reconocerla y nombrarla.

Es ineludible la satisfacción de las necesidades básicas para la *paz*.

¿Cómo se puede promover la *paz* en una población que no tiene resueltos los servicios básicos o que incluso se les niega el derecho a la alimentación?

¿No sería eso enseñar a aceptar las condiciones de injusticia?

La *paz* es Libertad, Justicia, Igualdad y Solidaridad.

Buen Vivir

*¿Qué planeta vamos a dejar a nuestros hijos?
¿Qué hijos vamos a dejar a nuestro planeta?*

Pierre Rabhi

La conquista de América fue un evento devastador.

Marca también el inicio de la era moderna y de una manera de pensar que ha conducido a la crisis ambiental, social y económica del mundo actual.

Las culturas que habitaban esta tierra, tenían otra manera de entender el mundo y la función de la humanidad en el tiempo, la vida y la tierra.

Para sobrevivir tuvieron que resistir y aguardar. Su pensamiento permanece actualizado en los Pueblos Indios de América, y en culturas indígenas de África, Asia, el Medio Oriente, Oceanía y la misma Europa, del mundo entero.

En fechas recientes, ante la crisis global, ha surgido paralelamente en muchos lugares, un movimiento conocido como “*Sumak Kawsay*” en Ecuador, “*Sumak qamaña*” en Bolivia, o simplemente “*Buen Vivir*”.

El *Buen Vivir* se centra en la recuperación de la memoria histórica de los pueblos colonizados. La dignificación y reconstrucción del sentido de la vida y la ética de las culturas indígenas vivas. La creación de modelos propios de construcción de la felicidad, la conciencia armónica de la naturaleza y la equidad en los procesos sociales, económicos y relacionales.

Aunque en cada país el *Buen Vivir* adopta conceptos particulares, podemos tomar los trece principios del movimiento ecuatoriano como propuesta directriz, siendo labor de cada lector una lectura crítica de ellos:

- 1 **Saber comer:** No es equivalente a llenar el estómago; es importante escoger alimentos sanos y cada luna nueva ayunar; todo vive y necesita sustento, es por eso que a través de las ofrendas nutrimos también a la Madre Tierra, a las montañas, a los ríos. La Madre Tierra nos da los alimentos que requerimos, por eso debemos comer los de la época, del tiempo, y del propio lugar.
- 2 **Saber beber:** Antes de beber se da de beber a la Pachamama (la Tierra).
- 3 **Saber danzar:** Entrar en relación y conexión cosmotelúrica, toda actividad debe realizarse con dimensión espiritual.
- 4 **Saber dormir:** Se tiene que dormir dos días, es decir, dormir antes de la media noche, para tener las dos energías; la de la noche y la de la mañana del día siguiente. En el hemisferio sur se tiene que dormir con la cabeza al norte, los pies al sur, en el hemisferio norte con la cabeza al sur y los pies al norte.
- 5 **Saber trabajar:** El trabajo no es sufrimiento, es alegría, debemos realizar la actividad con pasión, intensamente.
- 6 **Saber meditar:** Entrar en un proceso de introspección. El equilibrio se restablece a través del silencio de uno y se conecta con el silencio del entorno.
- 7 **Saber pensar:** Es la reflexión, no solo desde lo racional sino desde el sentir. Sin perder la razón caminemos la senda del corazón.
- 8 **Saber amar y ser amado:** El respeto a todo lo que existe genera la relación armónica. Lo complementario.
- 9 **Saber escuchar:** No solo es escuchar con los oídos; es percibir, sentir, escuchar con todo nuestro cuerpo; si todo vive, todo habla también.
- 10 **Hablar bien:** Antes de hablar hay que sentir y pensar bien, hablar bien significa hablar para construir, para alentar, para aportar. Recordemos que todo lo que hablamos se escribe en los corazones de quienes lo escuchan. A veces, es difícil borrar el efecto de algunas palabras; es por eso que hay que hablar bien.
- 11 **Saber soñar:** Partimos del principio de que todo empieza desde el sueño, por lo tanto el sueño es el inicio de la realidad. A través del sueño percibimos la vida. Soñar es proyectar la vida.
- 12 **Saber caminar:** No existe el cansancio para quien sabe caminar. Debemos estar conscientes de que uno nunca camina solo; caminamos con el viento, caminamos con la Madre Tierra, caminamos con el Padre Sol, caminamos con la Madre Luna, caminamos con los ancestros y con muchos otros seres.
- 13 **Saber dar y saber recibir:** Reconocer que la vida es la conjunción de muchos seres y muchas fuerzas. En la vida todo fluye: recibimos y damos; la interacción de las dos fuerzas genera vida. Hay que saber dar con bendición, saber dar agradeciendo por todo lo que recibimos. Agradecer es saber recibir; recibir el brillo del Padre Sol, la fuerza de la Madre Tierra, fluir como la Madre Agua y todo lo que la vida nos da.

Arte

El *Arte* es un espacio creativo donde todo puede modificarse o cuestionarse si con ello ganamos libertad y vivencia. El fin de hacer *Arte* es la misma experiencia, y en eso se parece más al juego que al trabajo. Los *objetos de Arte* son solo un medio, no el fin.

El cuadro no es importante, lo importante es pintar. El cuadro tiene sentido porque con él podemos conectar con otras personas, ver y tocar nuestro proceso, compartir nuestras vivencias y propiciar nuevas. Contribuir a la creación de la identidad de nuestra comunidad.

El ejercicio artístico es solo un pretexto para experimentar, transformar, ensayar, para adquirir seguridad personal, para generar conocimiento.

Hacer *Arte* nos ayuda a concientizar lo que creemos importante y a adueñarnos de nuestro hacer, pensar y sentir.

El *Arte* se trata de encontrar el conocimiento que habita detrás del error, la creatividad que nos surge cuando entendemos los porqués, la vivencia de hacer lo que nunca imaginamos antes.

A lo que llamamos *Arte* en este manual no es a las disciplinas que tradicionalmente se consideran *Arte* (pintura, escultura, danza, teatro). El *Arte* tampoco lo vemos como una herramienta para aprender matemáticas o geografía. Es un tipo de conocimiento en sí mismo. Conocimiento que sirve para crear nuestra voz, la personal y la colectiva.

El principal enemigo al hacer *Arte* es el miedo de fallar.

Tratándose de *Arte*, no hay un “bien” o “mal”, no hay competencia.

La creatividad y las vivencias no se pueden evaluar.

El fin del *Arte* es celebrar la vida. El secreto es disfrutar y relajarse.

El material con el que trabaja el *Arte* en este manual, son los vínculos entre las personas, los afectos y los sueños, la imaginación y las explicaciones que nos damos de lo que no se puede preguntar.

El *Arte* sirve para nombrar lo innombrable, para ver lo invisible, para probar lo improbable. Nos enseña a escuchar el espíritu de los demás.

Sirve para tener tiempo para uno mismo.

Da sentido al mundo. Sirve para transformar la idea de realidad.

El *Arte* sirve para hacer en su nombre lo que necesitamos y por eso es un espacio para experimentar la libertad de caminar nuestros pasos.

El *Arte* es una actividad social y cada comunidad tiene el derecho inalienable de definir qué es y para qué sirve.

Al pensar el *Arte* normalmente lo dividimos en disciplinas:
Artes Visuales, Música, Danza, Teatro, Arquitectura, Literatura...
Se esperaría que este *Manual* estuviera estructurado de esta manera... pero...

Desde mediados del siglo XX se pensó el *Arte* de múltiples maneras.
La definición de *Arte* dejó de ser un marco de trabajo para ser parte del espacio creativo de los artistas. A partir de entonces se han ensayado decenas de definiciones de *Arte*, cada una con sus propias reglas, propósitos y dinámicas.

Lo bello es que todas son válidas y no compiten entre sí.
Criticar una idea de *Arte* con reglas de otra es tan estéril como criticar un *juego* con las reglas de otro, por ejemplo:

“El fútbol es un mal juego porque no tiene primera base”
“El problema del billar es que no hay portero”

Algunas definiciones de *Arte*:

El *Arte* es la ciencia que estudia la libertad.
El *Arte* es una actividad que unifica la mente, el cuerpo y el espíritu.
Arte es cualquier cosa que alguien postule que es *Arte* y alguien lo crea.

En este manual pensamos que el *Arte* es más que sus disciplinas.
Estamos más interesados en los sentidos y caminos que produce el *Arte* que en los *objetos de Arte*, más en las relaciones humanas que se desarrollan al hacer y socializar el *Arte* que en las técnicas para producirlo y exponerlo.

Esta forma de pensar, sentir y hacer *Arte* se llama ***Plástica Social***.
La ***Plástica Social*** pertenece al *Arte Contemporáneo*.

Arte Contemporáneo

No hay que confundir tampoco el *Arte Contemporáneo* con el *Arte* actual, no todo el *Arte* que se produce actualmente es *Arte Contemporáneo*.

El ***Arte Contemporáneo*** es una forma de pensar y vivir en el *Arte*.

Nace en los años cincuentas, en donde la destrucción ocasionada por la Segunda Guerra Mundial puso en tela de juicio los valores centrales de la Cultura Occidental, como son los sistemas económicos basados en la acumulación, la idea de *progreso*, la pretensión de llegar a una verdad última y como valor máximo, el pensamiento racional.

Surge al mismo tiempo que el concepto de *contracultura*, compartiendo con ésta, su posicionamiento crítico y propositivo.

Son muchos los puntos desde donde el ***Arte Contemporáneo*** encuentra campos fértiles de rompimiento con la idea tradicional de *Arte* y de investigación, siendo algunos de ellos:

La relación asimétrica entre el artista y el público.
El predominio de las técnicas sobre la creatividad.
El ensimismamiento del *Arte* en conceptos meramente formales.
La figura del artista como un ser especial e incomprendido.
La idea de *representación*.
Pensar que el *Arte* son los objetos de *Arte*.

Plástica Social

La *Plástica Social*, surge de cuestionarse en dónde ponemos nuestra atención al observar una Cultura: en los objetos e infraestructura que produce o en cómo se organizan los habitantes para producirlos, en la tecnología con que transforman y construyen su mundo o en las relaciones sociales que dan sentido a esa tecnología.

Para la *Plástica Social* un *objeto de Arte*, por ejemplo una escultura, no tiene sentido como objeto aislado de las personas que lo crearon.

No solo el escultor y los ligados directamente a su producción, sino la sociedad entera que permitió la existencia de un *grupo* de gente dedicada a esa labor.

En una sociedad nadie está aislado de los demás, todos somos interdependientes, no solo a nivel material, sino también en lo simbólico, cognitivo y afectivo.

Todos integramos un enorme y creativo organismo social.

Para el artista alemán Joseph Beuys, la manera de relacionarnos es el espacio de creatividad por excelencia del Ser Humano.

Esas relaciones son, por sí mismas, *Obras de Arte*.

En los miles de años de existencia de la organización social, se han ensayado millones de formas de vincularnos, cada familia, cada pueblo, cada sociedad, cada cultura ha usado su creatividad para ponerse de acuerdo y construir colectivamente.

Esa es la *Gran Obra de Arte* de la humanidad.

Una *Obra de Arte* con miles de formas y ramificaciones, en constante movimiento, una *Obra de Arte* viva en la que todos participamos, así pues, todos y todas somos artistas.

El salto que vuelve a las relaciones humanas *Arte*, es no solo quedarse en el análisis social de la obra de *Arte*, sino pasar al trabajo creativo con las relaciones humanas.

Utilizar nuestra creatividad para relacionarnos constructivamente, modelar nuestros vínculos y festejar la *Gran Escultura Social* que integramos.

Para la *Plástica Social* cosas que **NO** parecen *Arte*, como matemáticas, juegos de cualquier índole, tequio o agricultura pueden ser *Arte*...

Trabajo del Espacio en el Arte actual.

Los espacios, los sitios, son únicos.

Un pasillo, un terreno, un salón... cada pasillo, cada terreno, cada salón tiene características físicas, objetos que la habitan y usos particulares.

En las *Artes Visuales* actuales, se han incorporado, desde mediados del siglo XX, disciplinas que trabajan creativamente el espacio de muchas maneras:

Escenografía, Ambientación, Museografía, Instalación, Situacionismo, Arte del Cuerpo, Derivas, Instalación Sonora, la Intervención y la Apropiación...

La **Escenografía** es una *representación* de un espacio. Se simula por medio de objetos e imágenes que una está en un lugar diferente al que realmente está. En un teatro por ejemplo, se pretende estar, por decir algo, en un *lugar de la Mancha* cuando representamos *Don Quijote*, *aunque en realidad todas sabemos que no estamos ahí*. La **Escenografía** esconde el espacio real.

Una **Ambientación** es un trabajo donde el espacio funciona como estructura para una obra. El espacio es el *lienzo*. Se puede pensar como un trabajo de decoración o de creación de *ambientes*. La atención cae sobre lo que interviene el espacio habitual, este último en segundo plano. Generalmente se trabaja sobre una temática. Piénsese en la decoración de día de muertos como ejemplo de *Ambientación*.

La **Museografía** es el montaje de una serie de objetos que se quieren mostrar. Es un trabajo espacial también porque los objetos dialogan con el espacio que los acoge.

La **Instalación** es un trabajo sobre un lugar particular, a partir de colocar objetos, que provoca una percepción diferente de lo habitual, pero sigue siendo el mismo lugar. Podemos pensarla como un trabajo que nos sensibiliza a ver lo que nunca habíamos notado del espacio mismo. Por ejemplo instalando cuerdas entre las esquinas de un patio, podemos percibir el volumen del mismo de manera diferente.

El **Situacionismo** se centra en la modificación de la situación. Una situación es un sistema integrado por el espacio, los objetos, las personas y las actividades que realizan. Por medio de la creatividad se altera lo que sucede, pero sin hacer una obra donde recaiga toda la atención, como sucede en el teatro o la danza.

Algunos artistas que se dedican al **Arte del Cuerpo**, piensan el *cuerpo* como un lugar, entonces su labor artística se centra en modificar creativamente este espacio maravilloso que es el cuerpo humano y su presencia en un sitio específico.

Una **Deriva** es una ruta sobre un espacio. Se puede realizar de múltiples maneras: con los ojos cerrados, siempre doblando al lado izquierdo, aleatoriamente, caminando lentamente...

Una **Instalación Sonora** usa el sonido para *sentir* el espacio...

Una **Intervención** es trabajar sobre un *espacio* específico u *objeto* sin modificar el contexto, en cambio en una **Apropiación**, el *espacio* o el *objeto* es llevado de su contexto al del artista.

Sobre el Manual

Sobre los *Ejercicios* en este Manual

Los *ejercicios* de este manual no se pueden aplicar directamente en clase, deben ser completados y transformados a las características del *grupo*.

Esto es porque los autores no conocemos a las personas a las que va dirigido... ¿Cómo podríamos aventurarnos a proponer un *ejercicio* finalizado si no sabemos los nombres de las participantes?

Además, consideramos que las *docentes* somos seres creativas, y nuestra creatividad va enfocada a inventar *ejercicios*.

Si el manual los propusiera acabados, ¿Dónde quedaría la creatividad de la *docente*? El *docente* es más que un intérprete de *ejercicios* o interfaz de un método.

La mejor lección que puede vivenciar un *estudiante*, es cuando su maestra inventa una actividad, poco importa si funciona o no.

Convivencialidad.

Para Iván Illich, las herramientas se dividen en *industriales* y *convivenciales*. En la *industrial* la mayor parte de la creatividad está en la propia herramienta, en cambio en la *convivencial*, la creatividad está en el uso que se le da.

Piénsese en una máquina que pinta los cofres de cierto modelo de automóvil. Es sin lugar a dudas una máquina sorprendente, sin embargo, el papel del usuario de la máquina está subordinado a la máquina, solamente asiste el funcionamiento de la herramienta. Un martillo en cambio, como ejemplo de una herramienta *convivencial*, requiere de creatividad del usuario. Índice de ello es la gran cantidad de trabajos diferentes que se puede hacer con un martillo.

La herramienta *convivencial* es capaz de acompañar las relaciones humanas sin imponer dinámicas que las sometan.

Podemos pensar en los *ejercicios* como herramientas para el aprendizaje.

Hay *ejercicios industriales* y *ejercicios convivenciales*.

En el *ejercicio industrial*, la creatividad es aportada por la herramienta (piénsese en un juego de computadora en 3D). En un *ejercicio convivencial* en cambio, la creatividad emerge del mismo juego mientras se desarrolla (piénsese en las escondidillas o en los huesos de chabacano).

El *ejercicio industrial* nos convierte en consumidores de creatividad, el *convivencial* en productores.

En el *industrial* somos espectadores y en el *convivencial* participantes.

Debemos respetar la creatividad en todos los niveles de participación: en el manual, en la planeación del *ejercicio* y en la realización del mismo.

Este manual, para ordenar sus ideas y propuestas, utiliza tres metáforas como modelos que le permiten proyectarlas en territorios fértiles:

La *Siembra*, el *Juego* y el *Cuerpo Humano*.

Siembra

Semillas

“¿Qué *Sembrar* y por qué?”

La *Semilla* es el origen de una enseñanza o habilidad (la *Planta*), un futuro que se quiere sembrar en y con las *estudiantes*.

Es un objetivo localizado en su contexto, con todos los elementos que participan y que le dan sentido.

Un objetivo vivo, en movimiento, cambiante, con sus propias voluntades e intereses. Con antagonismos y resonancias, excepciones y complejidad.

La *Semilla* es una latencia, una voluntad, el espíritu de una enseñanza.

Las *Semillas* no son solo una planta en potencia, son también alimento para la *Tierra* (Comunidad). Una *Semilla* tiene información de todo el ecosistema en el que surge y esa información se regresa a la *Tierra* cuando se siembra.

(La *Cultura* como una ecología de conceptos, objetos y actos).

De ahí lo confuso para la *Tierra*, la comunidad, cuando se siembran *Semillas* de otras regiones, con otra información y relaciones con la vida.

(La Globalización como siembra cultural de semillas de otras regiones).

Las *Semillas* pertenecen a la comunidad. Son patrimonio de la humanidad entera.

Parcela

“¿Dónde *Sembrar*?”

La *Parcela* es el terreno específico donde se sembrará la *Semilla*.

Contempla las particularidades culturales del *grupo* con el que se trabaja y las características emotivas y físicas específicas de los participantes.

La *Parcela* le da sustento y realidad a la *Semilla*.

Para que la *Parcela* no pierda sus nutrientes y se desgaste, se puede recurrir a la tecnología de la *Milpa*, donde varias especies de *Plantas* coexisten en armonía. Lo que una *Planta* procesa, es usado por otra *Semilla* para crecer, así, en el camino del conocimiento, los saberes aprendidos nutren los procesos de aprendizaje.

La *Milpa* es la casa del *Maíz*, quien hospeda amorosamente a otras plantas. En esta metáfora, el *Maíz* es el *estudiante*... Somos *Hombres de Maíz*, *Mujeres de Maíz*.

La Principal *Semilla* que sembramos es la de nosotras mismas, siendo acompañada en su crecimiento por otras semillas de *Maíz* (compañeros del camino) y de múltiples habilidades y saberes.

Nosotros mismos somos la primera *Parcela* en la que sembramos, el grupo la segunda. La comunidad y la humanidad, grandes *Territorios-Parcelas* que integramos.

Tierra, Planta, Siembra y Cosecha

Si la *Parcela* es el *Grupo*, la ***Tierra*** es la Comunidad.

Para la Cultura Tojolabal (Chiapas), el sentido de la Agricultura no es producir plantas, sino tierra. Las semillas y plantas que se siembran son las que necesita la tierra para ser cada vez más fértil, no las que necesita el ser humano para comer. Se siembran plantas que no se consumen pero que la tierra necesita. La función del humano es dejar una tierra más fértil.

Pensando en la educación, no toda *Siembra (ejercicio)* va dirigida a la producción y desarrollo de habilidades instrumentales. Hay enseñanzas y conocimientos que fertilizan la comunidad, como son las tradiciones y el reconocimiento de valores simbólicos particulares, entre otros.

La ***Planta*** es la *enseñanza* que crece en las *estudiantes* y el *docente*.

Cada *Planta*, aunque venga de la misma *Semilla*, es diferente.

La enseñanza crece en cada *estudiante* de manera diferenciada, integrándose a su particularidad. Así se crea la variabilidad de conocimientos que nutren a la comunidad. En la agricultura transgénica, por el contrario, se busca que todas las plantas sean iguales para cumplir con un valor estandarizado y comercial.

(¿Existe una *escuela* transgénica?).

La *Planta*, la *enseñanza*, produce nuevas *Semillas*. *Semillas* que incluyen las peculiaridades de la última *Siembra* y la *Tierra* que la sustenta. Eso nos da la idea de que la *enseñanza* es parte del proceso de aprendizaje, convirtiendo a la *profesora* y a la *estudiante* en dos caras de un solo proceso (uno no aprende hasta que puede enseñar).

La ***Siembra*** es el *ejercicio*, lo que sucede en clase.

¿Cómo planto la *Semilla*? Aunque el acto de sembrar parezca el mismo, depende de la *Semilla* que sembremos, la *Planta* que obtendremos.

De modo que un mismo *ejercicio* nos puede servir para diferentes *enseñanzas*.

La ***Cosecha*** es la totalidad de saberes de una comunidad.

No solo los que son sembrados en la *Parcela (escuela)*, sino en todo el *Territorio*, la comunidad.

La *Cosecha* es también llevar al cuerpo el conocimiento, comprender.

Saber que sabemos.

Sistematizar y *Proyectar* son labores de *Cosecha*.

Por medio de estas actividades se puede seguir extrayendo conocimiento de procesos ya finalizados o de proyectos aún no realizados.

El Juego

Utilizando el *Juego* como metáfora encontramos que la *Semilla* es el propósito, el tablero y las reglas del *Juego*.

La *Parcela* es el momento particular y las piezas de las que se dispone: los jugadores.

La *Siembra* es el hacer específico, el *ejercicio*, la *Jugada*.

Los *Juegos* tienen diversas duraciones.

El final del *Juego* no es lo importante, prueba de ello es que muchas veces se abandonan sin finalizar, y suele suceder que cuando finalizan, inmediatamente comienza otro.

Lo importante del *Juego* es jugar, no el juguete.

La diferencia entre el *Juego* y el trabajo es que en el primero, el objetivo es jugar, el *estar haciendo*.

Su propósito se obtiene inmediatamente.

En cambio en el trabajo, lo importante es lo que se produce.

El objetivo se obtiene al concluir la labor, de manera diferida.

El *Juego* es aprendizaje.

Se estructura a través del ensayo, donde observando los errores se va construyendo y depurando la técnica.

Sirve también para enseñarnos códigos de conducta.

Es una de las maneras en que adoptamos nuestra cultura.

Para jugar, se usa primordialmente la imaginación.

Es pensamiento simbólico.

Es acción simbólica.

Tiene un espacio de planeación, donde una imagen mental sirve de modelo para actuar.

El *Juego* suele tener un proceso de imitación diferida, donde a partir de la observación de los otros, se ensaya nuestro proceder.

Es un lenguaje integral.

Involucra el pensamiento, las emociones, los sentimientos, el movimiento, el tiempo, el espacio y el reconocimiento del otro.

El Cuerpo

No tenemos un cuerpo, Somos *Cuerpo*.

La mente y el espíritu son parte de él.

En nosotras habitan nuestras ideas, nuestros sentimientos, emociones, historias, deseos, y a la vez nosotros habitamos en estos elementos.

Compartimos la experiencia del *Cuerpo* con todos los humanos.

Las *culturas* lo han vivenciado y explicado diferente.

De ahí que las formas de pensar el *Cuerpo* sean un espacio fértil para encontrar ideas y conocimiento.

Para estructurar los capítulos del libro, también usaremos una idea del *Cuerpo* de la cultura mixteca:

La piel no es la parte exterior del Cuerpo, sino el centro del Cuerpo.

De ahí podemos pensar que hay una parte del *Cuerpo* de la piel para adentro y otra parte de la piel para afuera. Nuestra experiencia y construcción de nosotros mismos está dividida en nuestro ser individual y nuestro ser social.

Pero llevando la metáfora más lejos, podemos pensar que tenemos un *Cuerpo Personal* y un *Cuerpo Social*. Integramos diferentes *Cuerpos*, en nosotros, en la familia, en el *Grupo*, en la comunidad, en el mundo como seres humanos.

Todas somos parte del mismo *Cuerpo*.

Siembra y Entierro

Para la cosmovisión mexicana, el esqueleto era el *Hueso* del ser humano, pero *Hueso* en el sentido de *Semilla*. En el ciclo del *Maíz*, uno de los centros de la idea de Mundo, parte del grano cosechado se destina a la siguiente *Siembra*, dando sentido al concepto de *Ofrenda*. Se *ofrenda* lo que es importante para una y no lo que ya no usamos. Depositar el *Hueso* en la tierra puede ser leído como entierro o como siembra, dependiendo de nuestra cosmovisión. Si la tierra es inerte, *enterramos*, desaparecemos lo que ya no nos es útil, si la *Tierra* es vida, *sembramos*, regresamos al futuro algo que nos es valioso.

Las ***Habilidades Personales*** de este manual, son el trabajo de la piel para adentro.

Las ***Habilidades de Grupo***, de la piel para afuera.

La ***Siembra*** es el espacio de la piel, donde confluye lo individual y lo colectivo. Es en este espacio liminal, la *Piel*, donde se siembra el trabajo, tanto el personal como el comunitario.

La *Piel* es el espacio de socialización que nos construye.

Estructura del manual y qué hacer

Este manual se estructura a través de sentidos y habilidades de ***Plástica Social***:

Habilidades del Camino	(<i>Siembra</i>)
Habilidades Personales	(<i>Semillas</i>)
Habilidades de Grupo	(<i>Semillas</i>)
Vínculo Comunitario	(<i>Tierra</i>)

Sugerimos partir de una *Semilla*.

La puede escoger libremente.

El orden en que aparecen en el manual es solo una manera de acomodarlas.

Pensar, tocar, sentir, evocar, soñar la *Semilla* y analizar su sentido.

Encontrar cómo repercute esa *Semilla* particular en uno mismo.

Mientras empieza a germinar en uno, proyectarla a las personas y vivencias que nos rodean y en el *grupo* particular en el cual sembraremos, en la *Parcela*.

Relajarse, reír, festejar el *grupo* y dejar que la *Siembra* vaya tomando forma intuitivamente...

Podemos hacernos preguntas como:

¿Cómo sería si uso el dibujo para *Sembrar*?

¿Y cómo si es teatro, música o danza?

¿Qué haríamos si la *Siembra* fuera grupal?, ¿o individual o por parejas?...

Las *Semillas* y las *Parcelas* no tienen disciplina, es en la *Siembra*, cuando decidimos si vamos a usar técnicas de dibujo, danza, teatro o música. Matemáticas, geografía, deporte, gastronomía, oficios tradicionales...

Es momento de tomar decisiones creativas para definir qué hacer: asumir la responsabilidad de ser sembradoras de futuro y ordenar la *Siembra*.

Comparta sus reflexiones y experiencias en:

www.librodesiembras.org

Donde iremos creando una memoria colectiva y un archivo de *Siembras* y *Semillas*.

Las diferentes *Siembras*, conforme se van sucediendo unas a otras van creando rutas particulares, *Derivas*. Una *Siembra* contextualiza a la siguiente, ampliando el significado y tejiendo el *Buen Vivir*.

Ese tejido es la *Tierra* fértil dentro de nosotras.

Semillas y Parcelas



Este manual consta de dos partes:
La primera son las palabras y dibujos impresos en estas páginas.
La segunda es lo que se imprime en el salón y en la mente, cuerpo y espíritu de cada Estudiante.
Esta segunda parte es por mucho la más importante.
Use la primera con cuidado y como le parezca adecuado, y si en algún momento el ejercicio del manual le estorba, no dude en transformarlo o desecharlo.

Nadie lo evaluará por eso.

Habilidades del Camino

La Piel, Centro del Cuerpo

La **Siembra** es el modelo de dar clases, *concientizar*.

Trata del tiempo ante *grupo*, el espacio para enseñar y la consciencia de nuestro camino. Sus elementos: **Jornada**, **Germinación** y **Cosecha**.

La **Jornada** son las dinámicas de sesión. Cada paso.

El tiempo frente a *grupo*, esa burbuja mágica que se abre cuando estamos presentes en el salón de clases. Qué hacer en salón.

La **Germinación** aborda el tema del *proceso*. El camino.

Los cambios que se gestan en los participantes, *educandos y educadores*, durante periodos de tiempo diversos. Cómo nutrir el proceso, regar la *Siembra*.

La **Cosecha** es la comprensión. La conciencia de aprender y lo aprendido.

La dirección de nuestro camino y lo caminado.

Nos sirve para crear sentido y dirección de nuestro presente, para imprimir un pensamiento responsable, para *Buen Vivir*.

Sistematizar y Proyectar son espacios de la *Cosecha*.

Aprender es transformarse y el tiempo es el secreto para la transformación.

No se pueden apresurar los procesos, hay que dejar que lo que tiene que suceder, suceda... sin prisa. No tener prisa, *Semilla* para el *Buen Vivir*.

Pero el simple tiempo no es suficiente, se necesita usarlo, trabajar.

Lo que se enseña, el contenido de las materias, no es lo más importante.

Es un pretexto para lo trascendental en el proceso mágico de la formación: aprender a modificarnos. ¿Cómo aprendemos a modificarnos?... modificándonos.

Transformarse es posible cuando nos integramos en cuerpo, mente y espíritu.

Unificación que se da al darnos cuenta de nuestro proceso.

Ese darse cuenta es la consciencia, entendernos constructores de nuestro camino.

Al saber para qué aprendemos, nos empoderamos.

Comprender es la finalidad de este proceso, la *Cosecha*.

Así como parte del grano que se cosecha se guarda para la siguiente siembra, los *saberes* obtenidos nos sirven para una enseñanza futura. La lección se completa cuando compartimos ese aprendizaje, cuando replicamos la enseñanza, dando pie a un flujo de conocimiento que afianza el tejido social y dialoga con el transcurrir de las ideas en la Historia entera del Planeta Tierra.

La comprensión sucede en un lugar y un tiempo, un territorio que contiene los procesos. Ese territorio no es trivial, es un templo dedicado a hacer-nos.

Cuidar el espacio de clase es esencial para el aprendizaje.

Cómo ocupar el tiempo con otras personas es el desafío de dar clases.

Jornada (sesión)

Ritmo, Afectos, Estructura Dramática y Regresos.

La *Jornada* (sesión) es el tiempo que las *docentes* tenemos para trabajar. Donde se realiza la *Siembra*.

El mundo nos afecta, de esta afectación desarrollamos ideas de cómo es y podemos actuar en él. Este sistema está en constante retroalimentación. Simultáneamente, lo que pensamos, lo que hacemos y lo que sentimos nos afecta y nuestra idea de mundo se reafirma y transforma.

Para que el aprendizaje se realice debe resonar en estos espacios, dialogar con las emociones, con las ideas y con los actos.

Así, aprender es un sistema irreducible que involucra la información, los afectos, los sentidos, la percepción, los propósitos, las actividades, las puestas en común, los rompimientos... y la congruencia y contradicciones.

Si todos los estímulos nuevos actuarán sobre este sistema, nos perderíamos rápidamente en una transformación sin dirección. Para fijar el conocimiento, debemos reafirmar una y otra vez en los actos, pensamientos y sentimientos.

Aprender es un ritmo entre la repetición y lo nuevo.

Estos ritmos, que suceden sistémicamente, son muy importantes y afortunadamente no existen modelos que sirvan para todos los estudiantes, gracias a esto, es que la individualidad se conserva aunque los caminos sean similares.

No hay fórmulas, pero las *docentes* podemos experimentar creativamente con la estructura de la clase, intercambiando y preparando escenarios emotivos, información y actividades formativas para que el conocimiento se fije en las estudiantes de una manera vivencial.

La estructura de la sesión es la *Dramaturgia de la Clase*, el cómo articular lo que se dice, lo que se hace, las emociones y sentimientos asociados, lo que se intercambia, lo que se reafirma.

El sistema de aprendizaje requiere *Regresos* de los *estudiantes*.

Espacios donde puedan verter sus propias experiencias y conocimientos para reafirmarse y ensayar formas de ordenarlo. Pero también estos *Regresos* son necesarios porque no puede entrar nada nuevo si no se hace un hueco donde pueda colocarse. Soltar nuestras ideas antiguas es parte de la labor de *Regreso*.

Discernir qué soltamos, qué modificamos para obtener nuevos conocimientos, es una actividad ligada a la ética.

No todo lo nuevo es automáticamente bueno.

Germinación (proceso)

Camino es destino

“... somos lo que hacemos para cambiar lo que somos”

Eduardo Galeano

El *proceso* es central tanto en el *Arte* como en la *Educación*.

Un *proceso* es un tránsito por momentos diferentes que da como resultado una transformación: un estado distinto a como se inició.

La ruta del *proceso* es compleja, en el sentido en que no se puede reducir a lo esencial, ya que en el *proceso* todo participa.

El cambio de estado que produce el *proceso* es un fenómeno emergente, no está contenido en ninguno de los pasos, sino que es algo que rebasa la suma de acontecimientos.

El *proceso*, visto desde la dimensión de la vida misma, es uno solo, que empieza al nacer y acaba mucho después de morir.

Esta gran aventura está construida de múltiples episodios de diferentes duraciones que se empalman y se nutren unos de otros.

Su geometría es *fractal*. Es decir, los *procesos* resuenan entre sí, y aunque muchos se parecen, nunca son iguales, cada *proceso* nos es familiar y a la vez totalmente sorprendente. Son movimientos, y en su transitar son autosemejantes: se evocan en diferentes escalas de tiempo y de distancia.

La estructura de los *procesos* es *rizomática*.

El *rizoma* es una manera no jerárquica de ordenar un conjunto. (Lo contrario es una estructura jerárquica tipo árbol, con troncos centrales y ramificaciones, donde cada elemento se relaciona con los demás mediado por la propia estructura).

Para Deleuze y Guattari, pensadores críticos contemporáneos, los principios del *rizoma* son:

- # 1 **Principio de Conexión.** Cualquier punto del rizoma está ligado íntimamente con cualquier otro. No hay una jerarquía que los ordene separándolos.
- # 2 **Principio de Heterogeneidad.** Cada evento remite a diferentes significados en múltiples campos de conocimiento (político, social, estético, corporal, afectivo, deportivo, sexual...). Los sucesos actúan diferente, incluso para el mismo individuo.
- # 3 **Principio de Multiplicidad.** No hay unidad en lo que sucede. Sistematizar en forma de esquema o modelo, aunque es una actividad fértil, no describe la compleja forma en que el mundo actúa. La unidad es una ilusión. Las estructuras y descripciones habitan en la lectura y no en el *rizoma*.
- # 4 **Principio de Ruptura Asignificante.** Un rompimiento en la estructura, generalmente significa un cambio en el significado. En el rizoma las rupturas de un espacio a otro no significan. Los significados son contiguos, sin jerarquías.
- # 5 **Principio de Cartografía.** Si pensamos el rizoma como un mapa, nos permite aceptarlo como es, y entender que tiene múltiples entradas y rutas por explorar. Más que explicarlo, buscamos cartografiar su complejidad.

El *proceso* es la esencia de la educación.

Los *procesos* actúan de manera individual y colectiva.

Cada individuo transita su propio camino y al mismo tiempo acompaña y construye el de los otros. Este caminar colectivo, nos permite avanzar más rápido y expandir nuestras áreas de interés y conocimiento.

El plan de estudios, la currícula, es una idealización del *proceso*, una guía que se propone al *estudiante* y al *docente* para transitar, pero debemos apropiarnos de ésta para que nuestras particularidades se expresen.

La guía de estudio es al aprendizaje, como el mapa al territorio.

Los *procesos* no se pueden estandarizar.

Por fortuna no se pueden estandarizar, ni aunque se intente.

Dramaturgia del Proceso

Ciclos, equilibrio y rompimientos.

Los *procesos* buscan el equilibrio pero el equilibrio nunca es estático, sucede en forma de ciclos. El movimiento es la clave para lograr equilibrio.

Es labor del *docente* entender estos ciclos para poder sembrar en el momento adecuado sus enseñanzas.

En qué momento presentar nuevos temas, cuándo evaluar, cuándo relajarse, cuándo apretar es parte de la sensibilidad de la *docente*.

Cuando se alcanza el equilibrio y se entra a una fase de comodidad es momento de hacer *Dinámicas de Regreso* y reafirmación de lo aprendido.

Crear seguridad en las *estudiantes*.

Dejar que gocen su conocimiento.

Posteriormente llega un momento en que es necesario provocar un rompimiento que permita hacer un espacio para lo nuevo.

Es por medio de un *hacer* específico que esto se logra.

Este *hacer* es un *experimento*.

El *experimento* rompe el equilibrio y sirve para probar nuestra idea de realidad. A este experimento le llamaremos *Obra de Arte*.

Es en este sentido que la *Obra de Arte* no solo sirve para comunicar o expresar, sino que también para investigar el mundo y transformarnos.

La idea de Lo Posible Adyacente

En un proceso no hay un rompimiento radical.

Lo que se va integrando es siempre lógico y lo hace suavemente.

Los cambios y descubrimientos siempre suceden con lo que se tiene a la mano, con *Lo Posible Adyacente*.

La creatividad trabaja con estos elementos, con lo que nos es cercano.

No se puede prever qué elementos se convertirán en parte del *proceso* alimentando la creatividad y cuáles no, pero la intuición y el interés son buenos consejeros para discernir qué rumbos tomar.

Por lo anterior, para estimular la creatividad es importante salirse del tema que se está enseñando, porque gracias a estas divagaciones, damos a los *estudiantes* elementos que se convertirán en el arsenal de objetos para desplegar la imaginación.

Cada cambio produce que nuevas herramientas e ideas se acerquen, siendo ahora ellas *Lo Posible Adyacente*.

Conforme el sistema de *Lo Posible Adyacente* avanza, las rutas se van haciendo cada vez más complejas e imprevisibles, así muchas veces al tomar consciencia de nuestro aprendizaje, puede parecernos que recorrimos un gran trecho repentinamente, pero los movimientos siempre son continuos y muchas veces imperceptibles.

El *Proceso* es valioso por sí mismo.

En el territorio del *Arte*, por ejemplo, existe el llamado “*Arte Procesual*”, que plantea que el objeto que trabaja el artista es el mismo proceso.

Para esta forma de entender el *Arte*, los objetos artísticos (pintura, música, teatro, movimientos corporales) sirven para transformar el *proceso* y no éste para producirlos.

Cosecha (comprensión)

“No trates de crear y analizar al mismo tiempo.
Son procesos diferentes”.

John Cage

A lo que llamamos *comprensión* en este manual, es a la integración en nuestro cuerpo, espíritu y mente de un conocimiento adquirido.

Es el darnos cuenta de nuestra transformación.

En términos muy generales, se da después de tres pasos, que crean, en sus diferentes órdenes posibles, estructuras de comprensión distintas:

Información

Emoción

Acción

Conectar lo que sabemos, lo que hacemos y lo que sentimos es comprender, al hacerlo nuestro aprehendemos. La comprensión se da en un tiempo presente y al suceder despliega su presencia al pasado y al futuro. Nos hace leer lo sucedido de otra manera y también actúa sobre nuestro futuro.

Estos elementos, el pasado y el futuro, también nos sirven para provocar la Comprensión usando la *Sistematización* y la *Proyección*.

Sistematizar y Proyectar

Conforme se va avanzando en un proceso, se va aprendiendo y aprehendiendo.

Se aprende **EN EL** camino. Pero si se detiene y se mira el propio proceso para entenderlo, entonces se aprende **DEL** camino.

Esa es la *Sistematización*, reaprender del propio camino.

Muchas veces mientras el presente tiene lugar, estamos llenos de estímulos y muchas cosas no podemos concientizar, no nos da tiempo. Releer lo sucedido nos da la oportunidad de darnos cuenta de eso que se nos escapa.

Así, podemos aprender varias veces de la misma experiencia dependiendo de qué rescatamos de cada lectura.

Hay dos formas básicas en que toma forma *Sistematizar*: *el relato* y *el esquema*.

El *relato* es una lectura articulada en el tiempo. *Diacrónica*, es decir, estructurada en el tiempo, con acontecimientos ordenados. Su lectura es *dramática*, en el sentido de que conforme la información va sucediendo, los significados de los elementos se modifican. Pueden haber procesos simultáneos, pero necesariamente uno es narrado primero. En general lo diacrónico se dirige directamente a lo emocional.

El *esquema* es una lectura articulada en el espacio. *Sincrónica*, es decir, sin que esté ordenado temporalmente. El espacio permite diversas lecturas y las relaciones que se generan entre los elementos son simultáneas.

Imaginar los posibles escenarios y resolverlos es *Proyectar*: aprender del camino antes de que suceda.

Al igual que en la sistematización, la *Proyección* puede articularse en el tiempo o en el espacio.

Habilidades Personales

De la Piel hacia Adentro

*"Las buenas ideas provienen de la experiencia,
la experiencia proviene de las malas ideas."*

Proverbio Aymara

Las Habilidades Personales se centran en la construcción del *Sujeto*.

Un *Sujeto* sensible a los otros *Sujetos* y a sus propios procesos.

Creativo, despierto, imaginativo, vivo y viviendo, en tránsito a un destino que construye en el camino. Sin miedo. Consciente de la violencia y de los juegos de poder. Capaz de defenderse y de no callar ante las injusticias.

Las particularidades de las comunidades y la naturalización de la competencia, el individualismo y la cultura de la violencia, hace que el tránsito hacia una Cultura de la Paz y el Buen Vivir, tenga que ser resuelto en cada comunidad. Con trabajo profundo y constante centrado en los individuos.

Sin dejar pasar actitudes violentas por pequeñas que nos parezcan (pero sin utilizar el poder y el castigo para combatirlas porque replicaríamos lo que criticamos).

No hay atajos para lograr nuestra pacificación porque la violencia se esconde en múltiples prácticas e ideas acerca de la realidad, en los grupos, en la familia, en la escuela, en nosotros mismos.

Constantemente estamos bombardeadas con mensajes contradictorios, de valores perversos y denigrantes (machismo, clasismo, racismo, consumismo, individualismo) y de una reducción de uno mismo y de las otras a la utilidad, limitándonos a un estado de simples objetos.

Sin embargo reconocemos, para los fines de este manual, cuatro Semillas que podemos Sembrar: *Poder*, *Manejo de las Emociones*, *Emancipación* y adueñarse del *Sentido Personal*.

Poder

(Violencia y control)

Como lo desarrollamos en las **Ideas de Partida**, la violencia es un sistema que se ejerce desde el poder, por lo que el trabajar con éste es una semilla invaluable. Aprender a ejercerlo sanamente y saber delegar el poder a otros.

Gran parte de la violencia no es ejercida por las personas, sino por una idea de Realidad que nos oprime, incluso sin percibirlo, así que detectar la propia violencia naturalizada que ejercemos sobre nosotras mismas es trascendental en estos caminos hacia las Culturas de Paz.

Manejo de Emociones

Las emociones no son buenas ni malas, sin embargo, en nuestra cultura hay una lectura de valor que poco a poco nos enseña a calificarlas y censurarlas.

Aprendemos a negarnos a nosotros mismos y a sentirnos culpables y miedosos de nuestros propios sentimientos, lo que lleva a válvulas de escape catárticas que solo producen más violencia.

Lo que no se dice se actúa.

Es imposible negar nuestras emociones, si no las nombramos y las reconocemos, estamos condenadas a dejarlas salir sin notarlas y replicar el estado de violencia del sistema.

En este proceso de reconocernos y atrevernos a hablar con verdad, es necesario localizar lo que nos contamos a nosotros y lo que le contamos a los demás, cómo cambia nuestra opinión y la idea de lo que somos dependiendo de con quién y en dónde estamos. En este sentido, aprender y decidir qué callar es también un ejercicio que hace a los sujetos.

Reconocer sanamente el espacio privado y el público y aprender a vincularnos en ellos es algo que también se aprende en la escuela.

Emancipación

Para Freire, uno de los problemas del *oprimido*, es que el modelo de *hombre libre* que tiene es el del *opresor*.

Así, cuando logra su emancipación, al buscar otro modelo de hombre, toma el modelo del *opresor*, entrando en una gran contradicción.

A la par de los procesos hacia la libertad y la paz, debemos trabajar la construcción de la imagen de una persona en libertad, fuera del ejercicio perverso del poder.

Sentido Personal

(Ser mejor persona)

No basta con transformarse, hay que transformarse con un sentido ético.

Para ello, el reconocimiento de nuestras propias necesidades y sentidos es el principio de un trabajo hacia el Buen Vivir.

Localizar nuestras contradicciones y las que nos rodean y observar cómo habitan nuestro cuerpo, nuestra mente y nuestras emociones es la Semilla de la creación de un sentido personal.

Habilidades de Grupo

De la Piel hacia Afuera

“Cuando las arañas tejen juntas, pueden atar a un león”

Proverbio Etíope.

El grupo es el segundo cuerpo, integramos en él la esencia gremial del ser humano. El grupo es de vital importancia para el desarrollo de la personalidad y las habilidades para la vida. El aprendizaje es colectivo.

El grupo se nutre de la diversidad, y es justo ella, la que posibilita que el trabajo personal se acelere.

Nuestros límites y habilidades no coinciden con los de las demás, y así, observando y acompañando el proceso de otros, podemos ir más allá de nuestros límites y catalizar los procesos.

Creación de grupo

El tránsito de *Grupo* (intereses personales en común), pasando por *Equipo* (objetivo común) para llegar a la creación de un *Colectivo* (lazos de confianza, reconocimiento de las habilidades propias y del otro, y un compromiso más allá de un proyecto particular) es un camino que puede ser sistematizado.

Aunque cada *Grupo* se integra de una manera diferente y es su propia particularidad la que encuentra el camino, podemos pensar cómo son las Semillas que produce un Grupo.

Los *Momentos* aunque son presentados con un orden, en realidad trabajan paralelamente y nunca dejan de ser ensayados:

- 1 Presentar
- 2 Conocer
- 3 Comunicar
- 4 Confiar y Contener
- 5 Cooperar
- 6 Solucionar
- 7 Sistematizar
- 8 Festejar
- 9 Proyectar

Trabajo de Grupo

Trabajar con los otros es nuestra naturaleza.

En español, la palabra *trabajo* significaba originalmente “algo difícil de realizar” (*trabajoso*). Y se ha llegado al extremo de concebir el *trabajo* como un *mal necesario*. Sin embargo *Hacer* es lo que nos hace humanos, trabajando nos transformamos, cada vez que construimos algo o solucionamos un problema, nos hacemos a nosotros mismos. Trabajar en *grupo* crea la comunidad porque nos hacemos en conjunto, por eso trabajar es una actividad sagrada, con un valor mayor que la ganancia económica involucrada.

La palabra crea nuestro mundo, por ejemplo en la lengua *tojol’ab’al* (palabra que se escucha sin engaños) del Pueblo *tojolwinik’otik*, existe la palabra *A’tel* para referirse al trabajo físico o mental, así como a cargos rituales o ceremoniales, y la palabra *‘alajani* que se usa específicamente para referirse al trabajo en la milpa.

Relación Sujeto-Sujeto

No podemos olvidar que así como un grupo se construye con individuos, el trabajo colectivo tiene su base en el trabajo con el otro, con un otro yo.

Enrique Dussel plantea en su Filosofía de la Liberación que una de las ausencias más sensibles de la filosofía occidental es que ésta se desarrolló a partir de la relación *Sujeto-Objeto*, analizando y creando una serie de categorías y relaciones entre estos elementos. Pero dicha filosofía olvidó la relación que debería ser la más importante que es la relación *Sujeto-Sujeto*. Si carecemos de esta posibilidad, nos vemos obligados filosóficamente a incluir al otro o como parte de una misma o como parte del mundo de los objetos, creando relaciones *cosificadas*.

Dussel, crea entonces tres categorías básicas de relación Sujeto-Sujeto:

Relación Pedagógica. Relaciones transformatorias.

Sigue como modelo la relación entre padres/madres e hijos/hijas. Se establece a partir de una diferencia entre los Sujetos que al ser salvada, transforma a ambos.

Relación Política. Relaciones de creación de consenso y entendimiento del otro.

El modelo es la relación entre hermanos, donde los dos Sujetos se relacionan a través de acuerdos y negociaciones sin necesariamente transformarse unos a otros.

Relación Erótica. Relaciones de generación y creación.

El modelo de esta relación es la de Padre y Madre. En la relación erótica, los dos sujetos forman un cuerpo compartido que esencialmente es creativo. La relación erótica, que no implica lo sexual, es una relación creativa, donde lo nuevo es creado a partir de una relación entre sujetos.

También postula que esta relación se desarrolla en un espacio y tiempo que nombra como proximidad, donde una burbuja envuelve la relación.

En el trabajo colectivo transitamos una y otra vez en estas relaciones.

Vínculo Comunitario

Tierra

*“El hombre, como un ser de relaciones,
desafiado por la naturaleza,
la transforma con su trabajo;
el resultado de esta transformación,
que se separa del hombre, constituye su mundo.
El mundo de la cultura,
que se prolonga en el mundo de la historia”*

Paulo Freire

*La escuela no termina en las aulas,
es un centro comunitario, donde confluyen
cientos de historias que nos vinculan.*

La manera en que nos organizamos es tal vez el producto de mayor creatividad de la especie humana. No se pueden entender sus creaciones, como una pirámide, la pintura, la música, la lengua o el mundo global, sin darnos cuenta que es el resultado de millones de relaciones entre los seres humanos.

Todos los seres humanos.

Nos vinculamos cada vez que estamos con alguien, en cada palabra y acto que es recibido por otra persona. En cada pensamiento, en cada sentimiento, en cada sueño habitan miles de vínculos humanos que nos preceden.

Esa gran muestra de creatividad es la gran **Escultura Social** que nos da forma. Todas somos parte de la gran **Escultura Social** que es la humanidad.

Los vínculos que la sostienen están descritos con palabras como amiga, compañero, maestra, aprendiz, familiar, hermano.

Cada cultura da un significado distinto a estas palabras y nutren con sus propios vínculos a las relaciones humanas.

Podemos inventar nuestra forma de estar con otros sin tener que nombrarlas, eso también es la **Plástica Social**, entender que ese vínculo humano es un espacio para verter creatividad.

Empezamos por distinguir formas de organizarnos.

Pueblo, comunidad, poblado, grupo, colectivo

Hay múltiples definiciones de estos conceptos y todas ellas cumplen con fines específicos, por lo que ninguna es más correcta que otra.

Para el Manual optamos, más que definiciones geográficas o poblacionales, por conceptos que nos hablen de los procesos de creación de cultura y sentimiento de pertenencia.

Pueblo

Un *Pueblo* comparte una cosmogonía, una manera de ver el mundo, costumbres, tradiciones, a veces la lengua, formas de vivir, qué comer y cómo conseguirlo, quehaceres y expectativas de vida... Un *Pueblo* comparte *cultura*.

Un *Pueblo* también comparte un presente y en ese presente existe una visión de futuro y una idea del pasado, una historia pasada y futura que se reconoce y se construye desde el presente. Los Pueblos no nacen de la nada, se construyen a partir de un trabajo prolongado de creación, de apropiación colectiva y de educación.

Las tradiciones también se inventan.

Y así como un Pueblo se crea, también se puede destruir, suplantando por otras formas las cualidades que lo hace único.

Comunidad

Las *Comunidades* son las particularidades que integran un pueblo.

Cada *Comunidad*, sin dejar de pertenecer a un *Pueblo*, tiene sus diferencias, no solo geográficas: costumbres particulares, fiestas propias, una forma de usar la lengua.

La *Comunidad* es lo que nos atañe directamente. Comparte una visión en común, una historia particular, una idea, una geografía. La *Comunidad* está organizada y articulada. La *Comunidad* tiene intereses en común que contextualizan el tiempo pasado, presente y futuro. Podemos pertenecer a varias *Comunidades*.

La *Comunidad* es más que un sistema de creencias, involucra un hacer.

No es un derecho de nacimiento, sino un reconocimiento de pertenencia compartido: para pertenecer a una *Comunidad*, ésta debe reconocerte como parte de ella, y uno sentirse parte de la misma.

Trabajar para hacer *Comunidad* es tejer los lazos para encontrar similitudes e intereses compartidos, un relato que nos identifique, construir juntas una idea de futuro. La escuela hace *Comunidad*.

Territorio

Es todo el espacio que te permite ejercer tu cosmogonía y creencias.

Es de dónde somos, dónde estamos, a dónde vamos.

El *Territorio* es un espacio amplio que involucra lo social, lo político, lo mítico, la lengua, lo estético, las costumbres... El *Territorio* involucra al corazón.

Del Territorio se desprende la pertenencia, y la existencia de un adentro y un afuera, de una frontera y un límite.

Los Territorios no son exclusivos, permiten la coexistencia pacífica de diferentes culturas. Que el sistema dominante nos haga pensar que la tierra es un objeto con propiedad exclusiva es otra historia. Que nosotros nos lo creamos es otra más.

Grupo, Equipo, Colectivo y otras formas de nombrarnos

Un *Grupo* es un conjunto de personas unidas por una o más características, pero donde la individualidad se conserva en los fines: cada uno tiene un desarrollo personal y no se ve limitado, independientemente de si todos lo cumplen o lo hacen parcialmente.

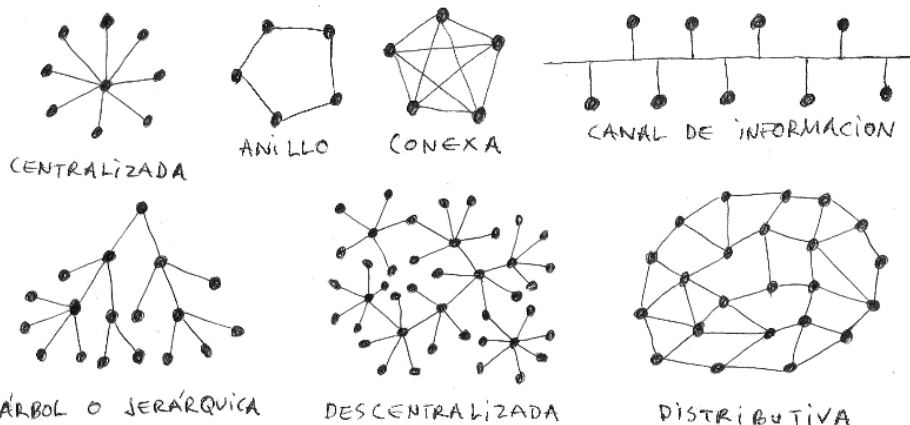
El *Equipo* a diferencia de un *Grupo* tiene un objetivo común, por lo que todas colaboran en conjunto. El *Equipo* finaliza al cumplirse el proyecto que lo convoca. El *Colectivo* es un *Equipo* que ha trabajado los espacios de confianza, comunicación y conocimiento mutuo, por lo que naturalmente adquiere diferentes formas de organización reconociendo las habilidades de cada miembro. En un *Colectivo* todos los integrantes trabajan con la mente, el cuerpo y el corazón. Al finalizar un proyecto específico el *Colectivo* inventa otro.

La *Masa* es una abstracción que reduce a las personas a una sola categoría de análisis, como puede ser su educación, su economía o cualquier otra.

Una *Colectividad* es un grupo de personas con alguna afinidad que no necesariamente son conscientes de ella, a diferencia de la comunidad que reconoce su pertenencia.

Comité, Corporación, Asociación, Asamblea, son formas precisas de organizarse.

Topología de las redes



Tipos de Red:

Centralizada. Un nodo conecta a todos. Si este nodo desaparece, la red no sobrevive.

Anillo. Cada nodo se conecta con otros dos. Sistema estable sin un centro definido.

Conexa. Todos los nodos están conectados con todos los demás.

Canal de información o de flujo. Un canal de información conecta a todos los nodos.

Árbol o Jerárquica. Estructura vertical que ordena jerarquizando.

Descentralizada. Red con muchos centros.

Distributiva. Red muy estable donde los elementos conectan con pocos elementos. Puede prescindir de cualquier nodo o vínculo sin que la estructura lo resienta.

Cuando un conjunto posee elementos interconectados, se crea una red. Las redes pueden estudiarse dependiendo de sus características topológicas (el estudio de sus formas). Las redes tienen nodos y vínculos. Los vínculos no son siempre iguales. Podemos distinguir vínculos débiles y vínculos fuertes. Los vínculos fuertes forman redes estrechas, reforzadas y muy firmes (los amigos de mis mejores amigos es muy probable que también sean mis amigos). Los débiles redes extendidas y cambiantes. Los vínculos débiles llevan a conexiones lejanas rápidamente (se dice que los trabajos y los amores provienen más de los vínculos débiles que de los fuertes).

Es importante concientizar que dependiendo de sus formas, las redes se comportan de distinta manera y tienen características particulares, lo que nos da la posibilidad de discernir qué dinámicas adoptar para cada red. Convocar una *Asamblea* por ejemplo funciona para redes centralizadas, tipo árbol o conexas, pero no para una distributiva o tipo anillo.

Las redes tienen comportamientos *emergentes*, esto significa que existen características que no están contenidas en ninguno de sus miembros, sino que *emergen* de las relaciones de conectividad y del número. El *grupo* tiene personalidad.

Los grupos de personas interconectadas presentan una característica *emergente* muy interesante que se conoce como *cambio de fase*. Esto se refiere a que en ciertos comportamientos no hay una relación lineal entre el número de elementos que comparten dicho comportamiento y el resultado *emergente*. El grupo se comporta como un cuerpo que experimenta un cambio de estado (de líquido a sólido por ejemplo, piénsese en cómo se congela el agua).

Para ilustrar el cambio de fase podemos pensar en el siguiente experimento: hay un cajón lleno de botones. Aleatoriamente sacamos dos y los unimos con un hilo. Repetimos la acción. Se pensaría que la cantidad de botones que levantamos al tomar uno crece con el tiempo. Si la media de botones levantados al cabo de una hora es por decir cualquier cosa cien, en dos horas serán doscientos. Sin embargo esto no ocurre de esta manera. Lo que sucede es que la mayor parte del tiempo, al levantar un botón, se levantan unos pocos que están ya anudados, la variación es poca. Y de repente, al cruzar un punto crítico, el cuerpo de botones “cristaliza” y sucede que a partir de ese momento, la mayoría de las veces al levantar un botón, se levantan casi en su totalidad. Esto sucede en muchos comportamientos diferentes.

Hay que tener en cuenta esto al trabajar con *grupos*. Luego se puede tener la sensación de que el *grupo* no está reaccionando a cierto aprendizaje, pero hay que ser paciente. Es posible que exista un punto crítico, donde repentinamente, el conocimiento es aprendido por la mayoría de los integrantes.

Recreo

Una Aproximación a lo
Comunitario como Respiración



Tres ideas

*La vida es mucho más interesante de lo necesario,
porque las fuerzas que la guían no son solo prácticas...*

*“Es fácil creer que somos olas
y olvidar que también somos el océano”*

Jon J. Muth.

*“Ten paciencia. Espera hasta que el barro se asiente y el agua esté clara.
Permanece inmóvil hasta que la acción correcta surja por sí misma”*

Lao Tzu

El sentido de este **RECREO** es tender puentes, vincular las ideas de fondo de este Manual, entre lo personal, lo grupal y lo comunitario. Entre pensar y hacer, entre analizar e inventar, entre jugar, estudiar y trabajar, entre transformarnos y saber quiénes somos, entre lo contradictorio y lo definitorio.

Mostrar que lo que nos habita dentro de la piel tiene un vínculo directo con lo que existe fuera, con lo que habitamos. Que las distinciones entre una misma y las demás pueden ser menos firmes de lo que pensamos.

Generalmente al buscar una idea, nos esforzamos por que la idea aparezca y ensayamos esbozos de ella para provocar nuestra creatividad.

Todo nuestro empeño se centra a ello. Pero podríamos poner nuestra energía no en tener la idea, sino en vaciar de ideas nuestra mente...

Y aquí aparece el cuerpo y sus procesos en nuestra ayuda.

En el acto de respirar, el momento activo es la exhalación, ahí es cuando el diafragma hace el esfuerzo. La inhalación en cambio, sucede de manera automática. Al relajar el diafragma, los pulmones se inflan involuntariamente.

*Exhalar es el Trabajo de respirar.
Inhalar es saber recibir.*

Sin embargo esto es contraintuitivo en la cultura occidental.

Pensamos que nuestra voluntad y nuestro hacer se debe centrar en *inhalar*, cuando en realidad es al revés.

En vez de decir “¡Inhala! ¡Inhala!”, deberíamos decir “¡Exhala! ¡Exhala!”.

Nuestra *cultura* piensa siempre el trabajo como *Hacer*, y a veces, el trabajo puede ser dejar de hacer, soltar, vaciar. *No Hacer* es también una labor.

Soltar, el secreto para que lleguen cosas nuevas.

Es un *vacío* el que provoca que lleguen nuevas ideas, o más precisamente, las cosas nuevas siempre están ahí... No las notamos a menos que tengamos un espacio para hacerlo, un vacío creativo.

El *Regreso*, espacio primordial en el aprendizaje, y la *Sistematización*, cumplen la función de *exhalar*.

Ma.

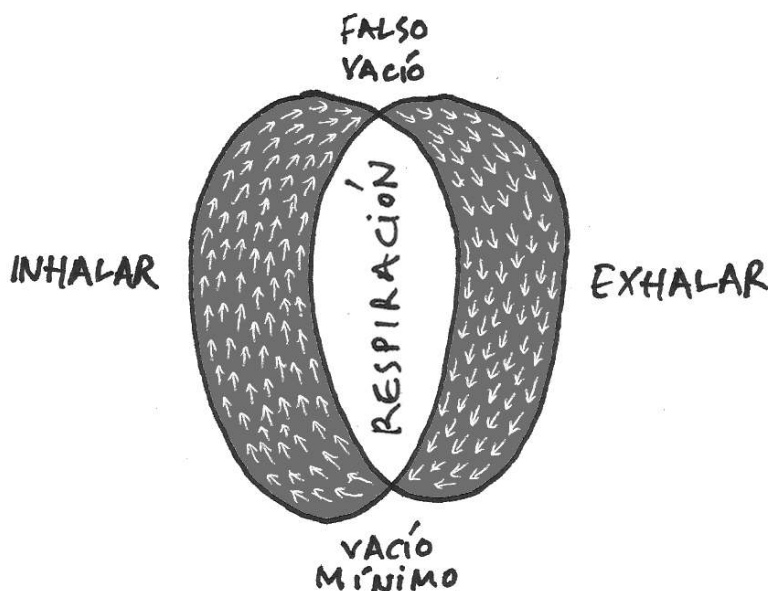
El *Ma* es un concepto japonés. Se dice que el teatro *Noh*, es el arte del *Ma*.

Ma se traduce como *intervalo, vacío, lugar, pausa, descanso, tiempo, brecha, espacio...* Su ideograma es el sol en medio de una ventana. El *Ma* es el espacio y el tiempo entre dos eventos, objetos. Es la separación que posibilita el movimiento, su presencia crea energía. Hay un dicho en teatro que nos muestra otro significado del vacío: “Una *obra* no está acabada cuando ya no sabes qué más ponerle, sino cuando ya no sabes qué más quitarle”.

Ese también es el valor de *Ma*.

Ante algo indefinido, el definirlo es ir un paso atrás.

Dos vacíos en el acto de respirar: Uno después de soltar el aire (**Vacío Mínimo**) y otro cuando los pulmones están llenos (**Falso Vacío**).



El *Vacío Mínimo* es un llamado a recibir, el *Falso Vacío* un espacio rebosante de energía que provoca, ante cualquier estímulo, un desborde de acción, la calma antes de la tormenta.

Los actos, *inhalar* y *exhalar* son provocados por los vacíos que los separan y a la vez éstos son el resultado de la acción de *exhalar* y la no acción de *inhalar*.

Inhalar es observar, un momento para darnos cuenta de una misma y para incorporar lo nuevo. El aire que inhalamos proviene de un lugar exterior, nos penetra.

Exhalar es vaciarnos, no dejar dudas en nuestro proceder, es hacer y regresar al exterior nuestros procesos vitales. Hacernos más ligeros y penetrar el espacio compartido.

Primera Idea

Círculos Creativos

Los procesos como respiraciones.

Este bello sistema de la respiración lo podemos aplicar a otros sistemas: al proceso, a la transformación y al sentido.

Proceso

Inhalar	Sucesos externos, lo imprevisible, la particularidad del <i>camino</i> ...
Falso Vacío	Sostener, espacio de la intuición, digestión de lo caminado y urgencia.
Exhalar	El <i>Hacer</i> . Análisis, creación de marco, actuar, movimiento...
Vacío Mínimo	Suspensión, sistematización, concientización de la transformación.

Después de caminar, estar abierto al contexto y estar en nuestro presente, la *inhalación* del *proceso*, viene un espacio de *Falso Vacío* cargado de referencias y expansión. Surgen las ideas, intuiciones y *Urgencias*. Entonces *exhalamos*, y resulta el impulso creativo y la construcción.

En el *proceso* el *Hacer* es crear con voluntad, así como lo es exhalar para la respiración. Agotado el *Hacer*, viene un *Vacío Mínimo*, momento de relatar lo experimentado para integrarlo a la idea de nuestro mundo.

Transformación:

Inhalar	Estudiar, leer el mundo, analizar con interés.
Falso Vacío	Suspensión creativa, escucha atenta y espera de catalizador.
Exhalar	Trabajar, resolver.
Vacío Mínimo	Conectar, creación de rutina creativa.

Nos transformamos a través de *estudiar* y *trabajar*.

Estudiar nos muestra ideas y modelos nuevos que nos dan dirección, a la vez que crean espacios críticos, indispensables para encontrar la energía necesaria para cambiar. Trabajando llevamos al cuerpo nuestro pensamiento, nuestros sueños y nuestras *Urgencias*. Es por medio del *trabajo* que transitamos el proceso de modelarnos.

Es curioso que en la cultura occidental, estudiar y trabajar sean considerados males necesarios. Nos hacen creer que estas actividades son un suplicio, cuando en realidad son la base para nuestra transformación. Claro, refiriéndonos al *estudio* y *trabajo* en *libertad*, no en espacios enajenados sin sentido personal.

Estudiar provoca un *Falso Vacío* que es la expansión del conocimiento. Acto seguido fecundado por este *Falso Vacío*, nace un proceso creativo que se materializa en el *Trabajo*. Concluye el ciclo de transformación en una evaluación activa que conecta y ordena en nosotras los elementos adquiridos, desecha las inercias de comportamiento y se empiezan a crear nuevas *Rutinas de Mundo*. Empiezan a emerger nuevos espacios de aprendizaje para resolver huecos en el nuevo orden y gozar de nuestra vida.

Sentido:

Inhalar	Lo que la vida nos muestra, el cambio de panorama al avanzar por los caminos, los sentidos que poco a poco van emergiendo, las relaciones sujeto-sujeto que nos van haciendo lo que somos y mostrando lo que queremos ser, el encuentro con los y las maestras de la vida...
Falso Vacío	Tomar consciencia de nuestro camino y soñar nuestro destino.
Exhalar	Ejercicio de la <i>voluntad</i> , el camino cambia de sentido con <i>voluntad</i> .
Vacío Mínimo	Reestructuración de Urgencias personales, reconocer el nuevo camino.

En el sistema de creación de sentido, la inhalación proviene de una *Urgencia*. (Ver página 11). La *Urgencia*, nos provoca el darnos cuenta de nosotras mismas y soñar un nuevo destino. Entonces exhalamos, cambiando con nuestra *voluntad* el sentido de nuestros actos sobre la Tierra. Al cambiar el *sentido*, cambia el *Mundo*. Este cambio se manifiesta en la relación entre nuestra *Palabra*, *Actos* y *Sentimientos*, todo cambia aunque ningún elemento necesariamente lo haga. El *Vacío Mínimo* es un reconocimiento de este nuevo *Mundo* y reestructuración de nuestras *Urgencias*. También es la acción de soltar todo lo que ya no nos hace sentido.

Segunda Idea

Todos los vacíos son equivalentes

El respirar es un ciclo. Es tiempo vivo, fluido.

Respiramos en muchos procesos, no todos coordinados o de la misma duración, haciendo que el camino sea una armonización de procesos, una ecología del cambio.

Lo interesante es que los *Vacíos*, el *Mínimo* y el *Falso*, son indistinguibles independientemente de donde procedan.

Son por ello puentes entre *procesos*, entre *respiraciones*.

Un *Falso Vacío* de un proceso podemos usarlo para generar un *Hacer* de otro proceso diferente, el *Ma* nos conecta, nos reintegra en una unidad procesual poderosa. En el *Vacío* todo se conecta, las direcciones se unifican y emerge el *sentido*.

¿Cómo provocar *Vacío* creativo en una clase?

Respirar hace también de motor del sistema cardiovascular, gracias a este movimiento mantenemos un caminar constante.

En la *inhalación* el diafragma al relajarse se aproxima a los pulmones, y en la *Exhalación* al corazón. El pulmón recibe el exterior al *inhalar* y comparte lo interior al *exhalar*. El corazón, más allá de la identificación cultural con el *amor*, es un órgano que mantiene el vínculo por medio de la sangre entre todo lo que nos integra, el corazón nos unifica.

Así *respirar* es a la vez comunicación con el exterior, con lo que habitamos, e integración de lo que nos habita... y con ello llegamos a la *Tercera Idea*.

Tercera Idea

Respiraciones de los cuerpos que habitamos y nos habitan

En el ciclo de la respiración que estamos analizando, es el vacío el que provoca que lleguen nuevas ideas...

...Pero ¿De dónde provienen esas ideas? y ¿Adónde va lo que soltamos en la exhalación?

Habitamos/Somos diferentes *cuerpos*.

Somos *Cuerpo* como individuo.

Integramos también un cuerpo mayor, la *Comunidad*.

Las diferentes *Comunidades* crean el cuerpo del Ser Humano, la *Humanidad* y este gran cuerpo de todos los hombres y mujeres, unido al cuerpo de animales, plantas, hongos y todo lo vivo, integra el gran cuerpo terrestre de los *Seres Vivos*. Los *Seres Vivos* somos también cuerpo con los ríos, nubes, océanos, desiertos... y así podemos seguir imaginando nuestros cuerpos cada vez más enormes, *Sistema Solar*, *Galaxia*, *Universo*, *Multiverso*.

A su vez, nuestro cuerpo está integrado por los pequeños cuerpos de los órganos y éstos por los cuerpos *Celulares*... Por órganos nos referimos no solamente al páncreas, el hígado y los pulmones, sino también a los centros energéticos como el *Centro Motor*, el *Centro Emotivo* y el *Centro Mental*, a los *chakras*, los sueños, el sistema freudiano (*yo, superyó, ello, ego, pulsiones, subconsciente*) o todo lo que nos haga sentido en nuestro sistema de creencias y orden del *Mundo*.

Estos cuerpos contenidos unos en otros se despliegan hacia lo micro y hacia lo macro.

... Célula ... Órganos ... Cuerpo ... Comunidad ... Humanidad ... Seres vivos ...

Lo que nos llega cuando nos vaciamos, es la exhalación de un cuerpo de un nivel más reducido.

Usando esta idea como generador creativo encontramos que:

La *Célula* inhala *Energía Química* y exhala *Vida*.

El *Órgano* inhala *Vida* y exhala *Urgencias*. (La *Urgencia* es la intención, el sentido de lo que hacemos, una dirección, el interés que no es natural).

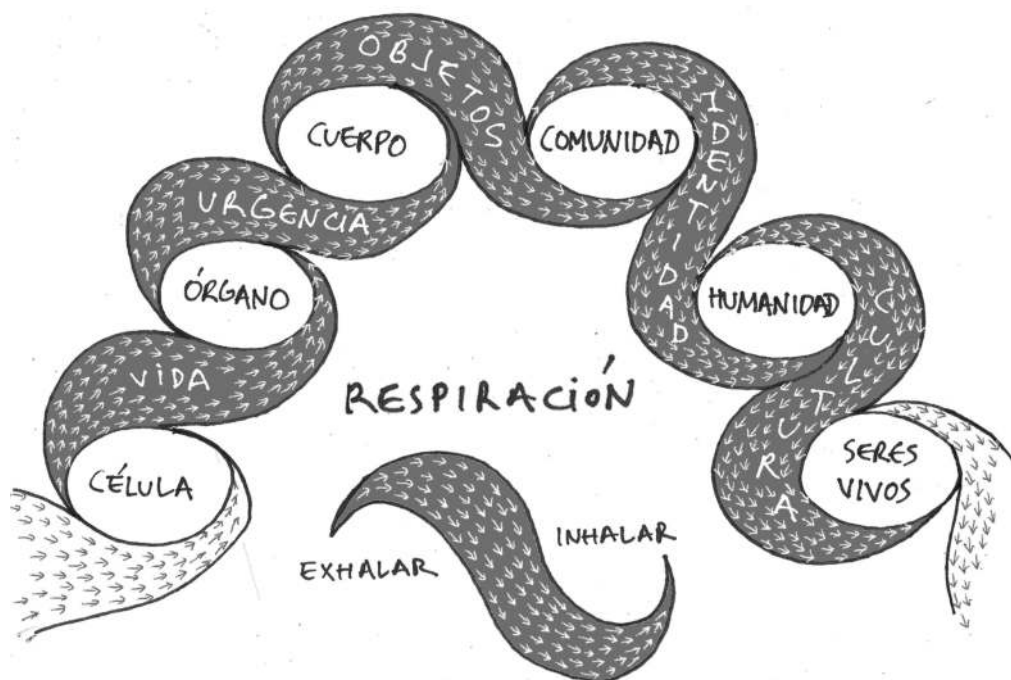
El *Cuerpo* (el individuo) inhala *Urgencias* y exhala *Objetos*. (Por *Objetos* nos referimos a pensamientos, palabras, cosas, actos, movimientos, sueños...).

La *Comunidad* inhala *Objetos* y exhala *Identidad*.

La *Humanidad* inhala *Identidades* y exhala *Cultura* (Ideas de Mundo). La *Idea de Mundo* es el entendimiento de lo que habita el universo.

Los *Seres Vivos* inhalan *Ideas de Mundo* de todas las especies del planeta: animales, plantas, insectos, y exhalan el gran misterio de la vida: *Tiempo*...

Cada nivel interactúa directamente con los dos próximos. El ser humano (*Cuerpo*) interactúa con los órganos y la *Comunidad*, la *Comunidad* con los *Cuerpos* y con la *Humanidad* entera...

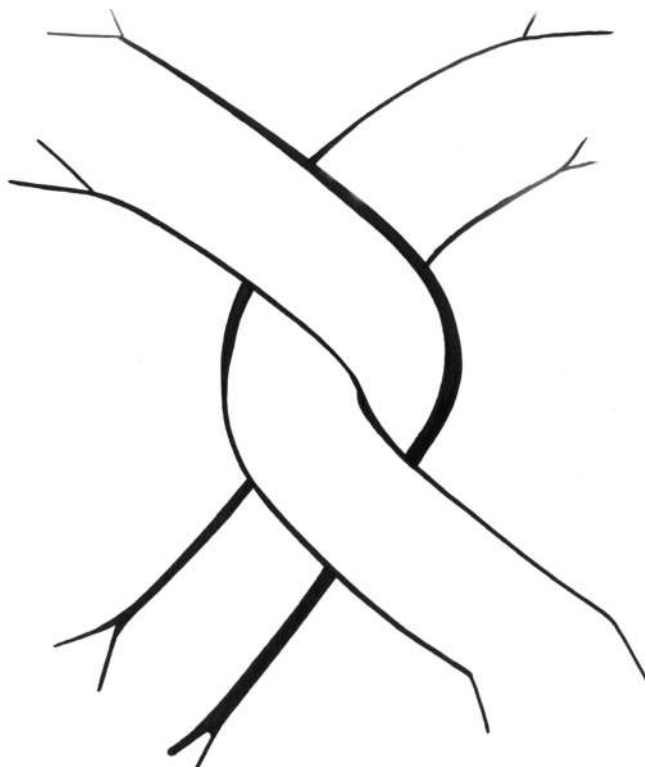


Cuando los seres humanos pensamos que lo que producimos es nuestro y lo retenemos, dejamos de proporcionar lo que nuestra *Comunidad* inhala: los *objetos* que producimos. Detenemos entonces estos ciclos de respiración y asfixiamos a la *Comunidad*. A su vez, nos hemos creído responsables de nuestra *Identidad* y la consumimos en un acto de individualización, cuando la *Identidad* es el acto creativo de la *Comunidad*.

Así como el respirar (el ciclo *Inhalación Exhalación* y movimiento del diafragma) ayuda al bombeo de la sangre que vincula todos los órganos, el proceso de creación de *Identidad* de una *Comunidad* vincula a los individuos gracias a la creación de *Objetos*.

El *Hacer Objetos*, provoca dentro del ser humano que se vinculen los órganos que nos habitan. Los *Seres Vivos* vinculan a la *Humanidad* y las formas de vida a través de la *Cultura* (*Ideas de Mundo* de cada especie), el *Humano* vincula los órganos por medio de las *Urgencias* y los órganos vinculan la *Células* con la *Vida*.

Siembras



Instructivo de USO

- 1 Escoja libremente una Semilla y suéñela.
- 2 Piense en el grupo como una Parcela y analice las características particulares de ese terreno con respecto a la Semilla que quiere sembrar.
- 3 Planifique la Siembra (Invente el Juego).
- 4 Crear las reglas y excepciones, es parte del Juego:
Involucre a los estudiantes en todos los eslabones de la Siembra:
Planeación, producción, desarrollo del ejercicio, documentación, evaluación
- 5 Una vez diseñada la Siembra, empiece como lo planeó y observe atenta a cualquier desviación... cuando se presente, váyase por ahí.
- 6 Evalúe cada momento para planificar y rectificar, no para calificar.
- 7 Descarte lo que le estorbe y modifique lo que considere necesario.
- 8 Acabe la Siembra cuando su intuición lo indique.
- 9 Platique lo sucedido a la menor provocación. Coseche.
- 10 Comparta sus reflexiones, Siembras y Semillas y reciba las experiencias de otras Profesoras en el blog **www.librodesiembras.org** un espacio de construcción colectiva, archivo vivo de este Manual.

Siembras

Habilidades del Camino

Siembra, Germinación y Cosecha

Las *Semillas* y *Siembras* que proponemos se pueden abordar en cualquier orden y cada una tomarse el tiempo que se deseé, desde un breve periodo de tiempo dentro de una clase, hasta un año escolar entero.

El tiempo es una lupa, entre más tiempo se dedique a un tema más complejo se vuelve. Al acercarse, el detalle emerge, al alejarse la estructura se devela.

Las siguientes *Siembras* no tienen un fin en sí mismo, deben ser realizadas con una o varias *Semillas* precisas para que encuentren su lugar dentro del sistema de aprendizaje.

Se marca en cada *Siembra* la posible *Semilla*, en esta sección *Jornada, Germinación y Cosecha*, pero pueden ser usadas para múltiples fines.

Documentación

Jornada, Germinación, Cosecha

La documentación es todo un rubro de posibles ejercicios que nos sirven para crear estructuras de clase, para producir *Procesos* y para darnos cuenta de los caminos.

Además por su naturaleza acumulativa nos enseñan a tener paciencia y una imagen de nuestro propio camino.

Qué documentar:

Hay una diversidad de cosas en el mundo que se pueden documentar.

Todo es interesante. El mundo es un lugar increíble.

Escoger el tema que nos guíe se decide con el grupo en particular, observando sus características y aprovechando las coyunturas en el proceso para reafirmar los conocimientos y estimular los intereses. Documentar crea *Archivo*. Un *Archivo* es un espacio de investigación. De él pueden salir muchas lecturas y rutas que vinculen sus elementos. Cuando una de estas búsquedas tiene un tema definido, se puede independizar del Archivo, creando una colección.

A continuación una lluvia de ideas de qué se puede coleccionar:

Sonidos: sonidos naturales, sonidos artificiales, música tradicional, música moderna, instrumentos, lenguas, palabras, sonidos del cuerpo, sonidos de la escuela, entrevistas...

Objetos: sólidos, líquidos, gaseosos, puntiagudos, traslúcidos, con muchas utilidades, que nadie sepa qué son o para qué sirven, de colores específicos, objetos recolectados en una circunstancia precisa (como en la

ruta a la escuela, en el campo, en la escuela...), objetos antiguos, objetos ligados a un recuerdo, piedras, hojas, lo que se come en un día, lo que se compra en un día, lo que se tira a la basura en un día (o una semana, un mes), pigmentos o cosas para dibujar o pintar, objetos mágicos, objetos descompuestos...

Acciones: experimentos, trabajos, juegos, pasatiempos, tics, oficios tradicionales, acciones que denoten una emoción, cantidad de pasos en un día o de la escuela a la casa, medir la escuela con partes del cuerpo...

Imágenes: líneas en la escuela o en la comunidad, colores, texturas, baches, topes, casas de un piso, personas, buscar caras o cuerpos en las cosas...

Cómo documentar:

Documentar es un proceso parecido a ser cazador/recolector. Estamos atentas, a la espera de lo que buscamos. Es un ejercicio de escucha donde podemos centrarnos en muchos espacios diferentes de percepción como son:

El oído, el olfato, el tacto, el gusto, la vista, el movimiento, la forma, la textura, la función, los nombres, la comparación, el contraste, lo político, lo social, lo cultural, lo simbólico, lo mítico...

Se pueden poner lapsos temporales para observar y documentar:

Documentar solo de camino a la escuela, pasar mucho tiempo observando, pasar poco tiempo, solo antes de dormir...

Puede ser una actividad individual o grupal. Se pueden realizar actividades como el mapeo de la comunidad, jornadas específicas donde se involucre a los familiares, exalumnos, comerciantes, a toda la escuela...

Cabe recalcar que es posible documentar al mismo tiempo bajo diferentes criterios de documentación, estimulando con ello la atención dividida.

Como sugerencia, la documentación puede estructurarse como un juego, por ejemplo, hacer entre todos una lista de cosas por recolectar (una tapa azul, un sobre, una piedra pesada, un secreto...) y organizar una muestra colectiva con los objetos y sus variables...

Hay múltiples formatos para documentar:

Coleccionar directamente los objetos (ya sean sólidos, líquidos, gaseosos, lingüísticos, ideales, anecdóticos...)

Frotage, es decir, frotando con un lápiz una hoja pegada a los objetos de tal manera que se marque la textura.

Descripción escrita, como relato, definición, anécdota...

Dibujo, pintura, escultura, imitando, evocando, distorsionando...

Fotografía, video, audio grabado...

Los objetos documentados se pueden guardar en diferentes recipientes y ese es también un ejercicio de creatividad: en bolsas, cajas, lugares, nichos...

Qué hacer con lo documentado:

Se pueden hacer muchas cosas y decidir qué, es dado también por el propio proceso del grupo. Cabe recalcar que los archivos generados, lo documentado, puede usarse varias veces en diferentes formatos de salida:

Grupo: Seleccionar parte de los objetos localizando características particulares como color, forma, textura, utilidad, material, procedencia...

Instalación: Se despliega en el espacio haciendo composiciones, por ejemplo, líneas, círculos, agrupaciones por tamaño...

Colección: Inventar Colecciones que aunque surgen del archivo pueden independizarse de él y seguir creciendo.

Conexión: Encontrar relatos o palabras que crucen los objetos.

Museo: Temático, personal, miniatura, vivo.

Esculturas, pinturas, danza, teatro, música...

Caja de tacto: una caja donde solo se meten las manos y se explora con el tacto el mundo de los objetos.

Periódico Mural.

Hacer instrumentos que alteren la vista para explorar las colecciones, como lupas, pedazos de vidrio pintados, objetos traslúcidos, lentes viejos.

Ejercicios breves que se repiten

Jornada, Germinación

Para estructurar la *Sesión* se puede recurrir a ejercicios breves que se repiten cada *Clase*, o cada semana.

Esto ayuda a crear espacios de reconocimiento y confianza entre los estudiantes.

Por ejemplo, los martes se empieza siempre la *Sesión* cantando una canción o mirando un libro.

Una variable de esta manera de *Sembrar* es que se pueden hacer ejercicios acumulativos, es decir que conforme avance el año escolar, se vaya construyendo una obra colectiva.

Por ejemplo, la clase empieza siempre con cinco minutos de pintar un mural colectivo, suspendiendo la actividad una vez transcurrido el tiempo.

No necesariamente estas actividades tienen que estar asociadas al inicio de la clase o incluso a una hora particular, se puede optar por ejemplo, que cada vez que cante un pájaro o pase un avión, se abandone lo que se está haciendo y se dediquen cinco minutos a pintar o escribir...

Como variación de esta Siembra no hay que olvidar el poder del silencio. Por ejemplo la actividad recurrente puede ser guardar silencio durante un minuto, o no moverse, no comunicar, no escuchar, no ver...

Medir el Tiempo

Jornada, Germinación

Se convoca a los *estudiantes* a que inventen aparatos y maneras de medir el paso del tiempo... hacer relojes creativos.

Se reflexiona acerca de la percepción del tiempo.

Partitura de Clase y otras estructuras

Jornada

Usar el objeto elegido para que vaya dictando qué hacer...

El sentido del ejercicio es concientizar y controlar el paso del tiempo (por ejemplo el saber postergar), por lo que este ejercicio debe ser compartido con los *estudiantes*. Se les anuncia que durante la clase se seguirá la estructura de, por ejemplo, un partido de fútbol, así que se va señalando durante toda la sesión los diferentes goles y eventos que suceden, los castigos, el medio tiempo...

Ejercicios de estructura pueden diseñarse de múltiples maneras:

Derivas: La sesión no tiene un tema específico sino que se va derivando un tema y el siguiente a través de conexiones. Como variación, se puede regresar al tema con que se inició, o mejor aún, antes de finalizar la clase, se le pide a las *estudiantes* que conecten el tema al que hayan llegado con el primero. Se podría también pedir a los *estudiantes* que elijan su tema preferido de los vistos.

Estructuras Musicales: La música ha explorado múltiples estructura que podemos usar para llevar una sesión.

En el Jazz por ejemplo existen las estructuras ABBA, AAAB, ABAC (donde cada letra representa un tema) o una *Décima Espinela* con estructura de rimas ABBA AC CDDC usada en México en el *Son Jarocho*, *Son Arribeño*, *Son Huasteco*, en el *Punto* cubano, en la *Paya* argentina, uruguaya y chilena, en el *Flamenco* español y en múltiples estilos musicales....

Se puede optar por una estructura musical con introducción, planteamiento de un tema, desarrollo del tema, variaciones del tema y conclusión; o con repeticiones a manera de “estribillos”.

Estructura Dramática: Una estructura dramática es una narración donde alguno de los elementos cambia en la manera en que es percibido o tiene una transformación esencial (piénsese en los personajes de una novela, donde se transforman en el tiempo).

Repetición: Una sesión también puede estructurarse a través de una actividad que se repite, haciendo sentir a las *estudiantes* la magia contenida en los ciclos.

Referencia a Códigos Propios

Regresos, Jornada

Las escuelas tienen sus códigos propios generados por los *estudiantes*, muchos de ellos con largo tiempo de desarrollo, transgeneracionales inclusive. Los chistes, las palabras usadas, los juegos del recreo. Usos y costumbres de la misma comunidad. Como *docentes* podemos estudiarlos y usarlos dentro de la sesión para involucrar e integrar los elementos vivenciales de las *estudiantes*.

Acá hay espacio para recalcar las cualidades del recreo. El recreo es una de las *clases* más importantes de la *escuela*, ya que es un espacio de aprendizaje y vinculación no mediado por las profesoras, donde se practica la autonomía. Castigar a un *estudiante* dejándolo sin él, es tan ilógico como castigarlo quitándole Matemáticas.

Procesos Parciales

Germinación

No habrá un triunfo final, sino muchos parciales. Los procesos rara vez acaban cuando deben acabar, normalmente se sobreponen unos con otros, por lo que hacer periódicamente un recuento de lo aprendido y de lo vivido nos ayuda a confiar en nosotros. A la vez es buena práctica para aprender a finalizar, cuestión realmente compleja.

Retórica

Afectos, Jornada

Los recursos retóricos nos conectan con los afectos y las emociones.

Hay una gran cantidad que podemos usar para articular la información, las acciones y los sentimientos asociados a una clase.

A continuación presentamos solo algunos ejemplos invitando a los lectores a investigar las numerosas figuras retóricas:

Elipsis: omitir reiterativamente una palabra en lo que se dice. La cuestión es que aunque no se diga, las *estudiantes* deben entender a qué se refiere la *docente*. La omisión puede ser acompañada de un sonido, o un gesto, un dibujo, un movimiento...

Hipérboles: exageración desmedida notada por todos.

Metáfora: se usa un tema o imagen para explicar otra. Las metáforas ayudan a ampliar lo adyacente posible y con ello provocar la imaginación y creatividad.

Enumeración: consiste en nombrar de varias formas un mismo objeto de manera continuada.

Solo Preguntas: se invita a los *estudiantes* a hablar durante un periodo de tiempo solo haciendo preguntas, sin ninguna afirmación.

Atención Dividida

Cosecha

Esta práctica se puede realizar durante prácticas corporales. Consiste en crear una serie de códigos que signifiquen movimientos particulares. Cada vez que suceda la señal, se realiza el movimiento. Por ejemplo, cada vez que se toca una campana, todas cambian de lugar, o cada vez que ladre un perro todos tienen que tirarse al suelo...

Sirve para estar atenta a una misma y estimular la atención a nuestras percepciones y al resto del *grupo*.

Relatos Temáticos

Cosecha

Como técnica de sistematización, se puede pedir a los *estudiantes* que relaten cierto proceso bajo temáticas muy sesgadas y específicas. Por ejemplo, se les pide que relaten la historia de su cuerpo en el último mes, o la historia de sus pies, de su imaginación, de sus sueños...

Procesos Breves y Ritualización

Germinación

Los procesos breves nos permiten observar la estructura de los cambios que se gestan en uno. La idea es que se recalque desde el inicio del proceso que es un proceso y que se remarque la finalización del mismo. Se puede recurrir a la realización de rituales para este fin.

Detección de ideas previas

Jornada, Germinación, Regresos

Revisión del estado para poder encontrar el lugar donde sembrar.

Antes de cada tema hacer una pequeña (o no tan pequeña) puesta en común de lo que el grupo ya sabe.

Esto se puede realizar de distintas maneras (*Archivo de Dinámicas*).

Hacer un cuaderno para la clase

Germinación, Cosecha

Aunque esta Siembra es muy peculiar, merece la pena subrayarla porque ayuda al reconocimiento y afecto por el propio proceso.

Consiste en la realización de un cuaderno particular para la clase de Artes. Investigue en su comunidad quién sabe encuadernar y puede ser una gran experiencia para el *grupo* invitar a la encuadernadora a que guíe esta actividad. Si no localiza a nadie, en internet existen manuales para realizarlo.

Como prolongación, se puede también elaborar las mismas hojas con técnicas de papel hecho a mano.

Caminar Preguntando

Germinación

Esta siembra consiste en empezar la realización de algo, ya sea un mural, una obra de teatro, un dibujo, una escultura, un mueble, y detenerse en ciertos momentos a preguntar qué sigue, estando abiertos a que el ejercicio se vaya a otro lugar que el pensado en un inicio.

Caminar por la escuela y cada tanto preguntar, ¿a dónde vamos ahora?

Con esta Siembra se promueve la creatividad al atreverse a cambiar de opinión y abrirse a descubrimientos insospechados.

Siembras

Habilidades Personales

Poder, Manejo de Emociones,
Emancipación y Sentido Personal

Manejo del poder

Poder

Aprender a dirigir un grupo, a tomar decisiones y a asumir responsabilidades es una enseñanza que nos permite un sano ejercicio del poder.

La estructura de esta Siembra es muy simple y se puede usar como mecanismo de organización mezclado con otras *Siembras*.

Cuando se realiza en forma de Juego, una de las participantes asume el papel de “líder en ciertas cosas” y dirige a los demás, asumiendo toda la responsabilidad del juego en ese rubro. La idea es entender que el tener la responsabilidad de decir qué hacer es una situación que tiene un límite: el rubro donde mandamos. Por ejemplo, si el Juego consiste en simular un cuerpo colectivo que debe desplazarse por un territorio con obstáculos, uno de los participantes es “los ojos” (el único que ve) y otra es la que se comunica con el grupo, de tal manera que el que ve tiene que cederle la responsabilidad de comunicación a la que comunica a pesar de tener el poder de ver.

Puede establecerse una rotación de puestos.

Las Siembras de manejo de poder son en su mayoría relacionales, se necesita de los otros para su elaboración, pero están en el capítulo de habilidades personales porque su enfoque va dirigido a la transformación personal.

Del *Mando*: *mandar* no es un privilegio sino una carga extra. El que *manda* es el primero en llegar y el último en irse, *Mandar* es poner el ejemplo trabajando más y gastando menos recursos, el que *manda* está al pendiente de todas y cada una de las personas que están a su cargo. El que *manda* es implacable, justo y amable. *Mandar* es una responsabilidad y se asume con entereza y pleno conocimiento de lo que significa, por ello *mandar* es temporal y revocable. Del mandar obtienes honor y la oportunidad de crecer tus capacidades, la oportunidad de aprender.

Juego del Sí a Todo

Poder; Manejo de Emociones

El Juego del *Sí a Todo* es justamente eso, una dinámica colectiva donde cualquiera puede dar una idea y todos están obligados a obedecerla.

Al principio del juego se realiza un *encuadre*, es decir, se establecen las reglas de lo que se permite y no se permite proponer. El *encuadre*, a diferencia de la prohibición resulta de un acuerdo entre los participantes (la prohibición en cambio, es una regla que se aplica desde el poder a un grupo de personas que no participan en la toma de decisión). Esta dinámica es muy usada en técnicas teatrales de improvisación.

Cambio de Opinión

Emancipación, Sentido Personal

Este ejercicio consiste en cambiar de opinión, de sentido, de actividad o de lo que se decida a cada señal. La señal puede ser una campana, un silbato, encender una luz, ponerse la mano en la cabeza o cualquier cosa consensuada. Si la señal es difícil de percibir resulta también un ejercicio de atención.

Esta siembra tiene múltiples desarrollos y posibilidades. Por ejemplo, el *grupo* se divide en dos y cada *grupo* tiene una señal distinta y su cambio es también diferente. Los *equipos* tienen que adivinar cuál es la señal y cuál el cambio.

Otro ejemplo es atrapar o ser atrapado, ante la señal, se intercambian los papeles. En una actividad de debate, se puede practicar que cambien de postura, por ejemplo dos grupos antagónicos que discuten un tema particular, ante la señal tienen que cambiar de posición.

Cambios de Planes o Rectificación: evaluación resolutive

Poder

En esta *Semilla*, lo que se busca es trabajar con dos espacios de poder: el primero es deber impuesto por la idea original de acción. A veces el mayor tirano es uno mismo al obligarse a seguir un plan que tal vez ya no funciona.

Y el segundo es ejercer el mandar obedeciendo.

Consiste en lo siguiente: Se elabora una actividad donde no toda la información es dada desde el principio. Hay dos o tres momentos, dependiendo del tiempo que se disponga donde al integrarse nueva información, debe haber un cambio de planes.

Uno del grupo es elegido como responsable de dirigirlo, pero no participa en la creación de planes de acción. Se trata de dirigir ideas que no son suyas.

Esta *Siembra* se puede hacer sobre la construcción de un *objeto de Arte*, como un dibujo colectivo, una escultura o una *Obra de Teatro*. Pero también puede centrarse en trabajo colaborativo o en alguna otra dinámica.

Ejercicios de Improvisación

Poder, Manejo de Emociones

El mundo se resuelve en cada momento. ¿Cómo pretender resolverlo con antelación? La improvisación es una habilidad primordial en este mundo cambiante.

Nos empodera y estimula la creatividad y la imaginación.

La *Siembra* consiste en iniciar proyectos que deben resolverse sobre la marcha con la imaginación, improvisando y revisando las ideas originales. Lo bueno de esta *Siembra* es que no hay que pensarla mucho, justamente de eso se trata... Déjese llevar por una intuición, piense en el *grupo* y sienta qué necesita, y proponga construirlo, así sin pensarlo mucho... o mejor aún, deje que alguna *estudiante* lo proponga. Ahí empieza la *Siembra*, mostrar y aprender junto con los alumnos, hacer algo que nadie sabía, pero resolviendo cada momento, *cada siguiente paso*, se puede llegar muy lejos. El que usted como Profesora falle, es parte de un valioso aprendizaje de cómo afrontar el error...

Pasado, Presente, Futuro

Sentido Personal

Esta Siembra busca concientizar al *estudiante* de su proceso y ayudar en la apropiación de nuestros sentidos. Tiene tres momentos: pasado, presente y futuro.

Pasado: Cada *estudiante* recolecta objetos de su pasado: fotos, ropa, cosas, recuerdos, historias... Con ellos se pueden realizar múltiples ejercicios, como:

Hacer un mapa con las relaciones entre los objetos (color, forma, uso, material).

Recrear un plano de su propia casa (o de la escuela, del cuerpo, del país...).

Con los mapas de cada *estudiante* se puede integrar un mapa del Territorio Común.

Formarlos, ordenarlos, hacer una escultura...

Describirlos, contar una historia, inventar nombres alternativos...

Presente: Los sentidos. La actividad para el presente se centra en el reconocimiento de los sentidos de la percepción y la propiocepción (La propiocepción son los sentidos que tenemos para sentir nuestro propio cuerpo):

Percepción: Vista, oído, olfato, gusto y tacto.

Propiocepción: grado de tensión, estiramiento y relajación de nuestros músculos, identificación de las partes del cuerpo sintiéndolas, sentir el espacio que hay al interior del cuerpo, sentir el movimiento dentro del cuerpo, provocar micromovimientos, identificar la diferencia entre tocar nuestro propio cuerpo y el de otra persona (por ejemplo lo difícil que es hacerse cosquillas a una misma), el equilibrio, la sensación de los pesos, la capacidad de sentir transcurrir el tiempo...

Las *Siembras de Presente* van dirigidas a concientizar nuestros sentidos. Con los sentidos de la Percepción, se pueden desarrollar a través de impedir todos los sentidos, en la medida de lo posible, con excepción de uno, como por ejemplo taparse los ojos y solo escuchar el mundo, o guiarse por el tacto para reconocer el salón...

Las *Siembras Propioceptivas* se pueden realizar en forma de visualizaciones, técnica usada en la *Anatomía Vivencial*, la *Yoga* y técnicas de *Danza Somática*, y consiste en relajarse y emprender un recorrido, que puede ser guiado por el *docente*, poniendo toda la atención en nuestro propio cuerpo y cómo lo sentimos.

Futuro: Al finalizar nuestras *Siembras de Pasado y Presente*, se elabora una visión, deseo, objetivo de *Futuro*, que nos permita construir un proyecto y a continuación llevarlo a cabo. Se recomienda que el *Proyecto* a realizar esté enfocado en mejorar en algo la propia comunidad.

Despedidas y Duelos (Pérdidas Necesarias)

Manejo de Emociones

Ritualizar es comunicarse con los sentidos del Mundo.

Es una práctica cuya utilidad es la reorganización de nuestros valores y sentimientos.

Es también una manera de identificar y provocar el principio y fin de los ciclos.

Ante coyunturas de pérdida, por ejemplo el fin de cursos o la finalización del ciclo de primaria o secundaria para un *grupo*, se organiza y planifica colectivamente un Ritual de Fin de Ciclos.

Ritualización de los Tránsitos, Eventos y Procesos

Manejo de Emociones, Sentido Personal

Ritualizar es también detenerse a observar, mirar transversalmente nuestros procesos, agradecer y concientizar la belleza de nuestros tránsitos, perder miedos, ganar confianza, dejar de tener prisa.

Se ritualiza en *grupo*, y cada vez que lo hacemos, afianzamos nuestro tejido social. Podemos ritualizar casi cualquier evento, desde el inicio de un ciclo hasta el fin de un capítulo de un libro, la luna llena o el cambio de casa de alguna compañera de estudios. El estado emotivo de realizar un ritual es la parte sustancial y no los actos que realicemos en sí mismos, sin embargo, el *grupo* puede ir creando un código compartido, reconocernos y respetar las formas es también un sentimiento comunitario.

Ejercicios de Aceptación del Enojo y la Tristeza

Emancipación, Manejo de Emociones

Nos enseñan a negar emociones y sentimientos que son considerados poco deseables o directamente malos, como la tristeza o el enojo, con frases como “No te enojés” o “No estés triste”.

El negar estos sentimientos es violencia.

Las emociones todas son naturales y tienen una razón de ser.

Lo que hay que aprender es a manejarlas correctamente y no jerarquizarlas o temerles.

Para poder trabajarlas primero hay que reconocerlas y nombrarlas.

Una vez realizado esto, hay que actuar en consecuencia.

Sugerencia de ejercicio.

Iniciamos nombrando todas las emociones que conozca el *grupo*.

A continuación las *estudiantes* dicen con cuál se identifican en ese momento y hacen *grupos* de emociones. Cada *grupo* decide una actividad y las realizan paralelamente.

Esta práctica puede realizarse cuando surja una coyuntura apropiada.

Azar, círculos de Llull

Poder, manejo de Emociones

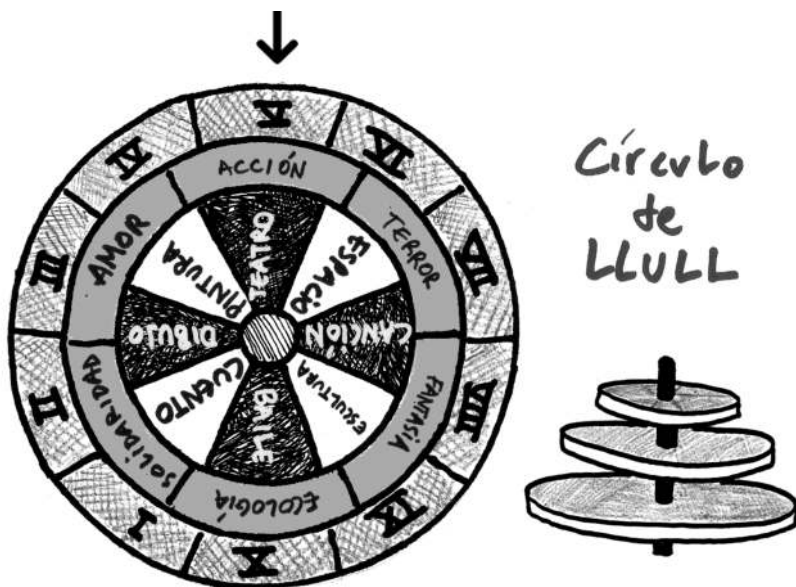
Sirve para aceptar el azar y aprender a controlar las emociones. Nos empodera para resolver rápidamente los conflictos.

Ramón Llull (siglo XIII) desarrolló una herramienta para jugar con las permutaciones siendo uno de los pioneros de la actual ciencia de la computación. Su máquina es muy simple, son varios círculos concéntricos de diferentes tamaños divididos en gajos. Cada círculo contiene palabras del mismo campo conceptual, variaciones posibles del ejercicio. Se pueden usar en múltiples medios por ejemplo:

Pintura, dibujo, escultura: los círculos pueden nombrar colores, formas, animales, acciones... de tal manera que al mezclarse nos salga *Verde Círculo Gallo*, con lo que pintaremos un gallo verde y un círculo.

Teatro: los círculos por ejemplo mezclan personajes, lugares y acciones, produciendo en el acto una escena para representarse.

Danza: por ejemplo músicas, tipo de movimiento y lugares para realizarse.



Círculo de Llull, los tres círculos pueden girar libremente. En esta tirada, se obtuvo hacer una Obra de Teatro, con tema de Acción entre 5 estudiantes. Este círculo tiene 480 posibilidades diferentes ($8 \times 6 \times 10$).

Análisis de la rutina

Sentido Personal

Hacer una investigación sobre nuestra propia rutina y hábitos. Se puede realizar en una libreta especial donde anotemos lo que hacemos, pensamos y sentimos durante una semana por ejemplo. Esta actividad se puede centrar en lo que consumimos, en lo que platicamos, en lo que tiramos a la basura...

Perder el Miedo al Error

Emancipación, Manejo de Emociones

La *Siembra* consiste en cambiar el sentido de cualquier ejercicio y no intentar que salga bien, sino al contrario, equivocarse.

Una de las grandes cualidades del *Arte* es que permite la equivocación, y muchas veces, no solo la acepta sino que la convierte en cualidad. Se recomienda anotar, en un pizarrón por ejemplo, las diferentes maneras de equivocarse.

Mesa de riesgos

Manejo de Emociones

Se habla libremente de un temor, un enojo o cualquier otra temática que permita explorar pensamientos autocensurados. Los temores se anotan en un pizarrón y a continuación se abre la palabra a opiniones acerca de lo fundado o infundado de dichos sentimientos.

Esta dinámica permite nombrar lo que normalmente se censura y al socializarse se encuentran las falacias que los forman. Para hacer desaparecer a un fantasma, hay que tocarlo.

La Historia de mi...

Sentido Personal

Se trata de hacer una lectura de nuestra propia vida usando una idea, parte del cuerpo, o lo que se nos ocurra.

Por ejemplo La Historia de mi Cuerpo, La Historia de mis Emociones, La Historia de mis Pies, La Historia de mis Ideas.

Para realizar la historia podemos usar múltiples medios como dibujo, relato, un esquema, una escultura, una obra de teatro, un baile...

Empatía

Manejo de Emociones

La empatía es la capacidad de sentir como el otro.

Aunque todos los humanos tenemos esta capacidad, socializarla es una práctica que nos ayuda a incluirla en nuestro Buen Vivir.

La Siembra puede adoptar múltiples formas y medios, con la palabra, con el cuerpo, con gestos, con movimientos.

El decir qué siente la otra puede ser usado recursivamente durante todas las clases que se imparten.

Por ejemplo tratar de imaginar, en algún episodio histórico, que sentían los personajes y los comunes de dicho tránsito.

Otra manera es el juego de “Si yo fuera...”, donde se elige un nombre y se describen sus sentimientos. En esta variante se puede poner la regla de no decir adjetivos negativos (todos los sentimientos son válidos, aún aquellos que son considerados negativos como el miedo o el enojo).

Siembras

Habilidades de Grupo

Creación de Grupo, Trabajo de Grupo y Distensión

Siembras de Creación de Grupo

La creación de *grupo* es la responsabilidad más grande del que guía *Siembras*, ya que la existencia del *grupo* permite la contención de todas las *Semillas*. El vínculo entre las personas es la base del *tejido social* y posibilita el trabajo personal, al crear las condiciones necesarias para el trabajo a profundidad.

El *grupo* es cambiante y nunca termina de construirse. Es tal vez la energía que se usa en la construcción la que lo mantiene.

A continuación Siembras para los momentos en la creación de *grupo* anteriormente esbozado

1 *Presentar*

El primer paso es presentarse. Cada integrante del nuevo *grupo* comparte a los demás quiénes son fuera del *grupo*. Este paso es muy importante porque si se omite, durante todo el trabajo los integrantes no dejan de enfatizar quiénes son: cuando dan una opinión o proponen una idea, lo hacen para comunicar quiénes son y no para aportar al proceso.

En la presentación, cada individuo decide en libertad qué mostrar al *grupo* y qué no.

Presentar se establece no solo con la voz, sino también con la imagen, con la manera de establecer relación, con las posturas...

Una parte importante de este paso es el *encuadre*. El Encuadre es la presentación de la actividad que reúne al *grupo*. Son los límites de lo que se trabajará, las dinámicas que podrán usarse, los acuerdos fundados en qué se permite y qué no se permite y las expectativas de cada integrante. Conviene documentar esto último para ser usado en la *evaluación*, actividad perteneciente a *Sistematizar*.

Modelos de *Siembra*:

Cada integrante dice cómo se llama y cuenta una pequeña anécdota sobre su nombre.

De esta manera se nos graba más fácilmente.

Presentaciones enfocadas en ciertos datos como qué te gusta y qué te disgusta, los juegos que más te hayan marcado, la música favorita, lo que nunca harías, qué alimentos te gustan, etcétera.

Dividir al *grupo* en subgrupos según ciertas características. Por ejemplo hombres y mujeres; nacidos en el día y en la noche; gustos musicales, deportes preferidos, que viven al norte, sur, este y oeste de la escuela, con hermanos y sin hermanos... La idea es que nos demos cuenta que hay coincidencias entre cada una de las integrantes.

Entrevista: cada participante es entrevistado por otro o por el *grupo* entero.

Presentaciones sin hablar, parados en un pie, como si fueran animales...

2 *Conocer*

El *Presentar* y el *Conocer* son procesos ligados. Así como *Presentar* es quién somos fuera del *grupo*, el *Conocer* es quién somos dentro del *grupo*. Para ello se utilizan dinámicas de trabajo en equipo, es decir, la realización de un objetivo compartido por el *grupo*. El conocernos tiene como fin entender las capacidades únicas de las otras y de uno mismo y empezar el proceso de contención y confianza colectiva.

Para conocernos no basta la Palabra, debemos movernos y trabajar en conjunto. Se conoce a los demás a través del cuerpo, del olor, de los sentimientos, de los sueños.

Modelos de *Siembra*:

Entrevista de “experto”. Cada integrante es entrevistado como si fuera un experto en alguna materia, profesión o tema específico. Es un ejercicio de inventiva y con él, vamos entendiendo las cualidades de los otros, cuestión central en el conocimiento que el *grupo* tiene de sí mismo.

Planeación Participativa de una actividad. En esta *Siembra* todos participan en planificar un evento. Puede ser un evento hipotético o un proyecto que colectivamente se realiza. Idear qué hacer y hacerlo.

Contar una historia colectivamente. La historia puede ser improvisada o una vivencia colectiva.

Objetos que nos cuentan una historia colectiva. Cada integrante saca de sus pertenencias 3 objetos y se revuelven en el centro de un círculo. Una de las participantes va eligiendo uno por uno los objetos y en orden, los *estudiantes* van creando una historia colectivamente a partir de los objetos que van apareciendo.

Personaje Colectivo. Por turnos cada integrante del *grupo* va diciendo cualidades del Personaje, desde cómo se llama hasta donde la imaginación nos lo permita. Como variante, al finalizar se puede hacer un dibujo colectivo o individual del Personaje o se puede elaborar el dibujo mientras se describe.

Clases de movimiento. Armar una escultura, trabalenguas, chistes, pintar colectivamente, realizar una parcela comunitaria... para el conocerse todo sirve y esta actividad es permanente.

3 *Comunicar*

Convencer y no imponer.

La comunicación en un *grupo* es de vital importancia.

Se establece en ambos sentidos: dar y recibir (cuando una *organización* solo aporta información pero no la recibe, se habla de *difusión* y no de *comunicación*, igual con las personas).

La *comunicación* es una cualidad que se va construyendo en el *grupo*, no solo por el arduo trabajo de ir entendiendo las diferencias de significado que las mismas palabras tienen para cada una, sino también al ir estableciendo canales de *comunicación* de rubros más profundos que el lenguaje hablado, como son el lenguaje corporal, las emociones...

La *comunicación* es muy frágil y a veces se nos olvida.

Pensamos que el otro nos entiende perfectamente y muchas veces lo que el otro entiende es muy diferente a lo que el hablante piensa. No es un error, entendemos desde nuestro contexto, no hay un significado “objetivo” en la comunicación humana.

El mejor ejercicio de comunicación se da en casos concretos, donde para resolver un problema o realizar un proyecto, realmente se deben poner de acuerdo. Es labor del *docente* mediar para que esto se logre, recalcando que entre menos participe mejor es su mediación.

Modelos de *Siembra*:

- Teléfono descompuesto. Siembra divertida que consiste en comunicar una frase de oreja en oreja, repitiendo lo que entendió del anterior. Al concluir, se comparan el mensaje original con el final. Sirve para darnos cuenta de lo frágil que es la comunicación.
- Repetir lo que dijo el anterior. Dinámica muy útil en Asambleas u otras formas de organización. Consiste resumir la participación anterior. De esta manera estamos atentos a lo que los otros dicen y nos damos cuenta de la variedad de significados que despiertan las mismas palabras en los demás.
- Clínica del rumor. Se seleccionan 6 participantes y se separan del *grupo*. Los que permanecen escogen una imagen y la observan determinado tiempo (puede ser una fotografía, un dibujo o una pintura). Entra uno solo de los 6 que salieron y alguien del *grupo* describe la imagen seleccionada al recién llegado. A continuación entra la segunda participante y el primero describe lo que entendió de la descripción. Entra el tercer participante y la segunda se la describe... cuando ya entraron los seis, el último en regresar describe la imagen y se compara con la imagen real.
- Consenso piramidal. Cada *estudiante* encuentra un tema de su interés. Después se hacen grupos de dos *estudiantes* y cada par debe encontrar algo en común entre los dos temas. Se reúnen entonces dos grupos de dos y entre los cuatro localizan el interés en común. Siguiendo esta lógica se prosigue haciendo grupos cada vez más grandes hasta que se llegue a un tema que le interese a todo el *grupo*.

4

Confiar y Contener

Cuidarse a sí mismo, cuidar a los demás, dejarse cuidar.

La comunicación conforme va conquistando espacios cada vez más profundos, más cercanos a la veracidad de cada uno, va creando un paisaje de confianza. Cuando ésto se logra, se puede empezar a hablar de un *equipo* y como resultado de ello, empiezan a surgir proyectos, objetivos e intereses en común. Esta socialización y complicidad, crea una empatía por el otro, y ese es el espacio de *contención*. Al crearse la *contención*, los integrantes del *equipo* pueden profundizar más en su propia transformación porque se saben cuidados por los otros. Los lazos se hacen fuertes.

La confianza se gana trabajando en *equipo*, atreviéndose a delegar y adquirir responsabilidades. Los proyectos y situaciones reales dentro de la Escuela son los mejores espacios para trabajar la *confianza* y la *contención*.

Modelos de *Siembra*:

- Escucha. Los ejercicios de escucha son prácticas de paciencia. Se conoce un *grupo* con trabajo de *contención* cuando los silencios no son incómodos. La escucha puede ser estructurada en forma de *deriva*. Por ejemplo una visita con los ojos cerrados a la escuela, escuchando los sonidos de cada espacio. En estos ejercicios lo que actúa es el tiempo, ayudándonos a notar detalles que a primera oreja no los detectamos. La escucha se puede hacer con otros sentidos, con el tacto, con la vista.
- Constelación. Recomendado para *estudiantes* de los últimos grados de secundaria o mayores, ya que responde a la necesidad de resolver situaciones de conflicto y creación de identidad. Cabe mencionar que para realizar esta dinámica se necesita ser muy cuidadosa y estar en una escucha atenta del *grupo*. Contener

lo que se pueda destapar es responsabilidad de la *docente*. Dinámica: Una *estudiante* usa el espacio, al *grupo* y/o objetos presentes para escenificar una situación particular que le ataña a ella o al *grupo*. La Constelación puede tener diferentes temáticas, por ejemplo la familia, el cuerpo, la historia personal, los amigos, los intereses, una problemática concreta, una situación compleja... La dinámica busca representar en el espacio los vínculos entre los elementos que constelan para poder entenderlos mejor e incluso llegar a modificarlos. La *estudiante* acomoda en el espacio a otros compañeros del *grupo* (puede también usar objetos y/o papeles escritos) y a continuación interactúa con ellos y los modifica. Este ejercicio, aunque coordinado y contenido por el *docente*, es dirigido por la *estudiante* que constela.

Cadáver exquisito. Una obra colectiva donde se deposita la confianza al otro para intervenir lo realizado. Normalmente se realiza con palabras escritas, pero se puede modificar para hacerlo con cualquier medio, con sonido, con dibujo, con teatro...

Cuaderno colectivo. Hacer entre todos un cuaderno que se lleva un *estudiante* diferente cada día. En su casa puede hacerle cosas... dibujar, escribir o simplemente observar.

Escenificación de un sueño. Una *estudiante* dirige el ejercicio escenificando con las otras compañeras algún sueño que le resulte significativo.

Cooperar

En la *cooperación* cada integrante participa con lo que es. Para este momento, el *grupo* se conoce, sabe las habilidades y flaquezas de cada miembro, por lo que se puede complementar como *equipo*. Al haber transitado también por un proceso de creación de códigos y canales de *comunicación*, existen las condiciones para realizar una buena *Planeación, Delimitación de Funciones, Dirección y Coordinación*. La *cooperación* es la razón de trabajar en equipo y fuente del placer del hacer acompañadas. Es la *Cosecha* de *Conocer, Comunicar, Confiar y Contener*.

Modelos de *Siembra*:

Cuerpo colectivo. Los *estudiantes* integran un cuerpo colectivo y actúan coordinadamente. Este cuerpo común puede ser un animal mítico, una máquina, una persona. Si el Grupo es numeroso se pueden realizar dos animales y pueden interactuar entre ellos.

Escultura con los cuerpos. En esta actividad todas participan y deben ponerse de acuerdo en cómo organizarse para crear la escultura con cuerpos. Se realiza tres veces (tres esculturas diferentes) en la primera se les da un lapso de 5 minutos, la segunda 2 minutos, y la última 20 segundos. Esta Siembra sirve para aprender a ceder y cooperar, ya que cuando se tienen solo veinte segundos, la primera idea que sale es la que se sigue.

Seguir al que se equivoca. Más que un ejercicio es algo que se puede realizar en cualquier momento. Decía Miles Davis, trompetista de jazz, que al tocar con un grupo, si alguien se equivoca, todos los demás deben seguirlo. Primero porque es el más nervioso y segundo porque en las equivocaciones es donde encontramos cosas nuevas.

Ayudar todo un día. Esta dinámica se ha usado en grupos pequeños y consiste en que durante todo un día (desde la mañana a la noche, o solo unas horas) se ayuda al proyecto que trabaje algún miembro del grupo, rotando una y otra vez.

Solucionar

Generalmente, fuera de las escuelas, los grupos se organizan alrededor de un problema a solucionar. Sin embargo, cuando esto sucede, normalmente no hay tiempo para presentarse, conocerse, aprender a comunicarse y ganar confianza y contención.

Solucionar una situación es un paso muy importante en la conformación de un *grupo* ya que mediante este acto, el *grupo* se empodera y aprende prácticamente a organizarse. Si no se tiene un problema concreto que solucionar, el *grupo* puede avocarse a la creación de un proyecto colectivo con el mismo fin.

El problema exterior provoca conflictos internos y esos son verdaderas oportunidades para la creación de un *grupo*.

Siembra: Encontrar un problema que solucionar, crear un proyecto colectivo o remediar un conflicto mediante trabajo participativo y colectivo. La idea es que todos participen con su mente, con su corazón y con su cuerpo. En la solución de un problema podemos transitar por varios momentos: delimitar el problema (también a veces discutir qué entendemos por solucionarlo), analizarlo, proponer acciones, construir consenso, organizarse, buscar o crear lo necesario para trabajar.

Sistematizar la Experiencia

Una vez concluido el episodio del problema o del proyecto el *grupo* tiene que sistematizar y evaluar su funcionamiento. Es curioso que generalmente se realizan estos ejercicios cuando el problema no se logra resolver. Muchos *grupos* pasan directamente al festejo cuando el proyecto sale bien o el conflicto se resuelve.

La *Sistematización* sin embargo es muy importante y tiene varios fines.

Por una parte *Sistematizando* se aprende de los errores y de los aciertos.

Al realizarse por todo el *grupo*, se comparten detalles que solo algunos vivieron y se multiplican los *aprendizajes* de la experiencia.

Estas dinámicas también sirven para seguirse conociendo y crear empatías.

No solo se trabaja con los saberes sino también con los afectos.

Compartir la emoción, lo que los participantes sintieron es primordial para localizar y concientizar puntos sensibles del grupo que funcionan como catalizadores de la transformación grupal y personal.

Nombrar es fundamental para el manejo de emociones.

Como parte de esta actividad de Regreso se puede crear un espacio para la autocrítica y localización de puntos que resultaron favorables.

Todas estas maneras de Sistematizar, Evaluar y hacer Regresos pueden realizarse de múltiples maneras. (Se sugiere usar alguna de las dinámicas del *Archivo de Dinámicas* de este libro). Si no hay mucho tiempo para realizar una *Sistematización* a profundidad, se recomienda tomarse un rato para hablar de qué sintieron durante la actividad para poder hacer un cierre emotivo.

Esto es muy importante porque el trabajo grupal suele abrirnos espacios personales que si no se trabajan con responsabilidad, los participantes pueden quedar vulnerables..

Este momento es el *Regreso* del que se habla en capítulos anteriores, y sirve para acomodar las experiencias y crear el escenario para la aparición de vacíos creativos en el *grupo*.

Las *estudiantes* regresan literalmente al *grupo* su propia experiencia de tal manera que todas viven la experiencia de cada una.

Festejar

El *festejo* es una actividad que el *grupo* debe resolver y con ello, se reafirman los lazos de confianza y comunicación.

Festejar es hacer consciencia de que el *grupo* existe.

¿Qué proponer como *festejo*? Se sugiere que el *grupo* mismo decida cómo *festejarse*, intentando alguna actividad lúdica alternativa a la *fiesta*.

Nos podemos festejar haciendo una comida (compartir el *proceso* de digestión hermana al *grupo*), pintando un mural, haciendo un chismógrafo... cualquier actividad sirve, lo importante del *festejo* es la actitud, en el *festejo* no hay presión de que salga bien y todas actúan en total libertad disfrutando el momento.

El *festejo* también vincula al *grupo* con otras personas, extendiéndose en toda la comunidad. Festejar es compartir y nutrirse entre los de adentro y los de afuera. Las conexiones se dan en dos espacios: en la realización del *festejo*, donde padres/madres, amigos solidarios, personas involucradas trabajan juntos y en el *festejo* mismo, siendo el *grupo* el que hospeda a la comunidad. En este sentido, en el *festejo*, el *grupo* se presenta ante la comunidad, emprendiendo así este mismo esquema de creación de *grupo* con la comunidad entera.

Proyectar

Este punto es el que separa a un *Equipo* de un *Colectivo*.

En el *Equipo* una vez solucionado el problema o llevado a cabo el *Proyecto*, finaliza la alianza entre los integrantes.

En cambio un *Colectivo* se pregunta qué sigue y localiza un nuevo *Proyecto*.

Para ello se pueden seguir dinámicas de la sección Archivo de Dinámicas.

La Proyección puede tener diferentes disparadores, por ejemplo proyectos que inmediatamente (ese mismo día) se puedan resolver, o a corto plazo (una o dos semanas) o a largo plazo (meses).

La proyección puede articularse en subgrupos específicos o inclusive en forma de proyectos personales, pero al ya ser un *grupo*, aunque se trabaje individualmente, es también la colectividad la que actúa. En estos casos, el *Colectivo* puede ayudar en ciertos momentos de los proyectos personales o simplemente ser testigos de las actividades, receptores de la documentación, espejos de los procesos. Socializar un proceso es una energía poderosa que aterriza las ideas y las reafirma. Socializar empodera. El *grupo* se convierte en cómplice del caminar.

El Proyectar es catalizar el *Vacío Mínimo*, espacio creativo repleto de potencial.

Siembras de Trabajo de Grupo

El trabajo *grupal* es la esencia del Ser Humano.

Una meditación activa comunal, un ritual que nos ennoblece y empodera. Trabajar en *grupo* nos construye y festeja nuestro *presente*, es rendir homenaje a nuestra *historia* y nuestros Ancestros. Trabajar en *grupo* es construir raíces: la clave para la reconstrucción del *tejido social*.

En una escuela, el trabajo en *grupo* es muy necesario porque la manera en que funciona se centra en el individuo, creando cuando no es bien conducida la educación, los sentimientos de competencia y de “sálvese quien pueda”.

Entender que una nunca está sola en la sociedad y que lo que hacemos repercute para bien y para mal en nuestras colectividades, es fundamental para nuestra construcción personal.

Ir al paso del más lento

Trabajo de grupo

Resolver una tarea entre todo el *grupo*, si alguien no puede, el *grupo* entero fracasa. Como ejemplos podemos nombrar *El Campo Minado*, donde una serie de obstáculos complejos deben ser resueltos por todo el *grupo*. Si alguno fracasa, el *grupo* entero se regresa al principio y lo vuelve a intentar.

Se pueden planear cientos de escenarios para sembrar la *Semilla* de caminar juntos, en lo físico, en lo emocional, en lo mental, en la intuición...

Tiene sentido buscar muchas formas diferentes porque todos somos los más lentos en alguna actividad.

Esta Siembra no solo le sirve a las más rápidas, sino también a los más lentos, ya que el lento, al comprometer el ritmo del *grupo* debe esforzarse al máximo para no retrasar el caminar.

Como variante también se puede jugar con la responsabilidad, hasta dónde debemos aguantar a los más lentos y en qué momento tomar la terrible decisión de continuar sin ellos para no poner en riesgo a todos los demás... ¿quién debe tomar esa decisión?

Glosario en las Paredes

Trabajo de Grupo

Esta actividad se realiza dentro del salón de clases y consiste en reservar una pared para las palabras que alguien no entienda. Cuando se detecta una, se detiene la clase y se adopta una dinámica horizontal para definir entre todos el término (Entre todos sabemos todo). Se puede también llegar al acuerdo de investigar fuera de la escuela su significado. Cuando están convencidos de lo que quiere decir se anota en la pared.

Conforme el ciclo escolar avanza, se van integrando palabras y nos muestra un proceso de aprendizaje colectivo.

Regalo Comunitario

Trabajo de grupo

El *grupo* decide regalar algo a la Comunidad.

Este regalo puede ser de cualquier índole, aunque acá nos atrevemos a proponer algunas:

Memoria Comunal. El olvido es para una *Comunidad* una pérdida de experiencias y posibilidades, un proyecto de *Memoria Comunal* se dirige a un campo específico, pueden ser las personas que han habitado, los que habitan, las que habitarán el territorio, rescatando su valor arquitectónico, sus ecosistemas, sus valores simbólicos, productivos; las actividades y oficios de la región, las historias, las memorias, las biografías, los sueños, los chistes, los juegos, la comida, el vestido... Dicha *Memoria* se puede realizar en muchos medios diferentes como son: un periódico mural, un fanzine, audio, vídeo, un blog, un festival, un encuentro regional, una fiesta temática. El sentido de una Memoria Comunal es ser de libre acceso, un regalo para todas.

Habilitación de un espacio público. El espacio público es de todos (diferente a pensar que no es de nadie), así que rehabilitar un terreno baldío, una casa abandonada, un jardín público, una calle, una escuela, un hospital, nos nutre como comunidad y festeja lo que siempre hemos sido: *grupo*.

Solucionar un problema de Comunidad Específica. Somos diferentes, y en eso somos iguales, la *Comunidad* está formada por grupos específicos con características particulares. Este proyecto de *Trabajo Grupal*, consiste en localizar a una *Comunidad* específica, estudiarla, preguntarles cómo viven y regalarles algo que les sirva en el día a día. Por ejemplo un espacio de reunión para los jóvenes, una biblioteca comunitaria para los niños, un cineclub para los adultos mayores...

Proyecto Colectivo

Ambientaciones, Instalación, Dibujo...

Trabajo de grupo

Consiste en la realización colectiva de un proyecto: un dibujo colectivo, un mural, una obra de teatro, una pieza de danza, una orquesta, una escenografía, una ambientación, una instalación...

Dinámicas de Distensión

Las *Dinámicas de Distensión* están enfocadas en relajar las situaciones tensas dentro de los *grupos*. También sirven para afianzar los vínculos del *Grupo*.

Las *Dinámicas de Distensión* no solo se usan durante las jornadas normales de clase, sino en cualquier situación social, particularmente en las *Dinámicas* de este *Archivo*. Se puede recurrir a ellas en tiempos programados o cuando sea necesario.

Si se trata de una *Dinámica Grupal*, los *Docentes*, *Coordinadoras*, *Facilitadores*, *Talleristas*, *Directoras*, deben ser sensibles al ánimo de los asistentes para llamar a un espacio de *Distensión*, aunque es importante recalcar que cualquier miembro de la comunidad puede llamarlas o dirigir las.

Tienen en su mayoría forma de *Juego*, pero no necesariamente.

No hay una fórmula mágica para realizarlas, depende enteramente de la personalidad del *grupo* cuáles son las adecuadas, lo que sí cabe apuntar es que el *Sentido* de estas *Dinámicas* es procurar un espacio de divertimento y relajación, por lo que hay que dejar que el *grupo* escoja libremente qué hacer.

Habrán *grupos* que escojan juegos físicos, o mentales, otros que prefieran leer en *grupo* o relajarse corporalmente, algunos buscarán catarsis o meditación...

Como recomendación observar qué hace un *grupo* durante el Recreo nos puede dar una pista acerca de qué tipo de *Dinámica* prefieren.

Otra recomendación es no recurrir a *Dinámicas* que requieran solamente *Recepción* por parte del *grupo* como ver una película. Se puede tener presente también el concepto de *Convivencialidad* explicado anteriormente, donde distinguimos las herramientas (los *Juegos* y las *Dinámicas* lo son) por el espacio donde habita la creatividad: en la herramienta o en el uso. El *Juego* tiene más que ver con el *Jugar* que con el *Juguete*, con la acción de hacer que con lo hecho.

Tampoco es necesario un arsenal enorme de *Dinámicas*, la repetición es parte de la magia del *Juego*, hacer algo una y otra vez, nos forma y nos lleva a territorios sutiles de nuestra destreza y creatividad. El *Juego* es indispensable en el aprendizaje. Se aprende a *Jugar* jugando.

Juegos con juguete o sin juguete; breves, continuos, que se juegan durante semanas; de colaboración, de equipo, individuales, por pareja; de deducción, trabalenguas, adivinanzas y chistes; ejercicios mentales, emocionales o motores; juegos simples, juegos complejos, de rol; juegos de catarsis; de imaginación, de fantasía, de sublimación; enajenantes, desenajenantes; juegos tradicionales, de moda, juegos de onda...

Si un niño *Juega*, obsérvelo y aprenda de él... (juegue también).

Siembras / Proyectos Modelo

Vínculo Comunitario

Las Siembras de Vínculo Comunitario son proyectos que han sido realizados por comunidades específicas y nos sirven como modelos de los cuales partir para construir en nuestra comunidad proyectos propios.

Dividimos esta sección en cuatro rubros:

Dinámicas y Modelos Replicables en cualquier espacio
Dinámicas y Modelos Replicables dentro de la Escuela
Dinámicas y Modelos Replicables de Economías Alternativas
Dinámicas y Modelos de Mapeo de la Comunidad

Estas siembras son Proyectos complejos.

Son para ser transitados por periodos largos de tiempo. Involucran muchas habilidades del camino, personales y grupales y múltiples dinámicas sociales.

En ellas se pueden *Sembrar* muchas *Semillas*.

Si ustedes deciden llevar a cabo alguna de estas empresas, les sugerimos buscar múltiples referencias en internet, bibliotecas y de boca en boca.

Nutran su proyecto con las particularidades de su propia región y no duden de cambiar lo que les estorbe. Puede ser que empiecen pensando que realizan un proyecto específico y después de un tiempo resulta que en realidad están trabajando ya en otro muy diferente.

Eso es correcto, es la manera orgánica en que lo social muestra su creatividad.

La mejor recomendación es no tener prisa.

No hay atajos.

Dicen por ahí que los proyectos duran lo mismo que tardan en gestarse.

Un proyecto que levantamos en dos meses, durará eso mismo: dos meses.

Si nos tardamos 5 años en que funcione, durará otros cinco años...

Más allá de que sea verdad, esta idea nos devela que los proyectos comunitarios no se pueden realizar montados en el sacrificio.

La heroicidad en la construcción social dura un solo capítulo de la serie.

Es a través de cambiar nuestra rutina la manera de sostener un proyecto comunitario. En el trabajo de nuestro cotidiano habitan los mayores resultados de transformación de la realidad.

Dinámicas y Modelos replicables en cualquier espacio

Lectura en Voz Alta

Grupo Trabajando

La Lectura en Voz Alta es una práctica para ser realizada durante jornadas de trabajo variables, como puede ser el Tequio, la Milpa o cualquier ejercicio que permita la intervención de un narrador. Se puede realizar también como una actividad autónoma donde se invita a la comunidad a grupos de lectura colectiva.

Inicia de la selección de textos, se sugiere que dicha elección se realice tomando en cuenta los temas que tengan resonancia en los acontecimientos presentes en la comunidad. Durante la lectura se pueden tener espacios de reflexión y opinión acerca de lo leído. Al finalizar se abre un diálogo donde se comente el texto.

Tequio

Trabajo Comunal

Tequio, gozona, faena, fajina, tequil, guelaguetza, trabajo de en medio, mano vuelta. El *Tequio* es trabajo comunal solidario que adopta múltiples formas y nombres dependiendo las características culturales de la *Comunidad*.

Las coincidencias son que es trabajo no remunerado y que se enfoca en proyectos públicos, que le sirven a la mayoría de la población.

Es buena costumbre que la razón del *Tequio* sea consensuada por algún medio de organización social como una *Asamblea Comunitaria*. Se puede usar en proyectos de grupos específicos dentro de la escuela, de la escuela en su conjunto o de la *Comunidad* entera.

El Tequio suele tener varios momentos donde no solo se comparte el trabajo, sino también la comida y festejos dedicados a la propia *Comunidad*.

Monumento Ciudadano

Comunidad

El monumento ciudadano es un proyecto que involucra diferentes acciones de una comunidad.

A continuación sus momentos:

- 1 Se convoca a postular a integrantes que sean personajes importantes para la propia Comunidad.
- 2 A través de comidas comunitarias o alguna forma festiva de organización, se reconoce la labor de los miembros postulados y se lleva a cabo una selección.
- 3 Se decide en qué medio se realizará el monumento (escultura, mural, baile, comida, jardín).
- 4 La comunidad realiza el monumento.
- 5 Se inaugura en forma de festejo comunitario.

Milpa

Práctica del Buen Vivir

La *Milpa* es un reconocimiento permanente a las fuerzas que nos mantienen vivos. Con el sistema de *Milpa*, donde varias especies de plantas colaboran en distintos ciclos de siembra, cuidado y cosecha, podemos realizar trabajo comunitario, platicar de distintos temas y afianzar los vínculos humanos.

Al mismo tiempo que nos adueñamos de los procesos de alimentación transitando a ser productores de nuestra salud. Hagamos una milpa como parte del taller de *Arte*.

Creación de Espacios Comunitarios

Comunidad

La *Comunidad* localiza espacios en desuso o a través de donaciones o préstamos y decide acondicionarlos, ya sea por medio del *Tequio*, un *Banco de tiempo*, o alguna otra manera organizativa para una labor en particular.

Es importante recalcar que los lugares *Son* por las actividades que se realizan en ellos, y las actividades tienen sentido para un *grupo* de personas. Por lo que un Espacio Comunitario puede tener varias funciones dependiendo del grupo de usuarios y estas pueden ser simultáneas o estructuradas a través de horarios específicos.

Escultura Social

Práctica Grupal

La Escultura Social es parte del Arte Contemporáneo y consiste en la realización colectiva de un proyecto. Lo importante no es en sí lo que se haga, sino hacerlo en colectivo explorando vínculos humanos creativos. Tiene las siguientes características:

- 1 Están los que tienen que estar. No se puede trabajar con los que no vinieron.
- 2 El grupo es autónomo. Decide por sí mismo.
- 3 Se trabaja con lo que se tiene, no depende de objetos.
- 4 Todas y cada uno trabajan con la mente, el cuerpo y el corazón.
- 5 Lo que se realice ayuda a la transformación social o ambiental.

Dinámicas y Modelos replicables dentro de la Escuela

Calendario Comunitario

Grupos Numerosos

El *Calendario Comunitario* es una actividad de memoria y reconocimiento de las particularidades de la *Colectividad*. Consiste en la realización colectiva de un Calendario donde se marquen las fechas importantes para la propia *Comunidad*. El calendario puede ser un almanaque (libro con fechas y asuntos que atañen a la *Comunidad*), un periódico mural, una pintura, una milpa, una obra de teatro, danza, o el medio que convenga a los interesados.

Fanzine de Grupos de Interés

Grupo organizado

Un fanzine es una publicación pequeña enfocada en algún tema en particular. Puede ser periódica o única. Surge de un grupo de interés (grupo formado por gente que comparte alguna temática).

El *grupo* decide en qué medio realizar la publicación (fotocopia, mimeógrafo, impresión, a mano, CD, DVD, blog en internet, tela...), el número de copias a realizar y la estructura del Fanzine.

El mismo *grupo* se encarga de la distribución. Como sugerencia se recomienda buscar colocarlo en los espacios donde normalmente se distribuyen los medios comerciales, como son puestos de periódicos, tiendas de la localidad, papelerías...

Periódico Mural

Grupo organizado

Un *grupo* de *estudiantes* y *docentes* se dan a la tarea de organizar un sistema de difusión y comunicación escolar a través de elementos pegados en un muro expofeso para esta actividad. Se puede tomar como modelo un periódico real para sacar las secciones o tener una función diferente que el dar noticias, como un sistema de permutas o tener un carácter estético.

Correspondencia con Seudónimos

Práctica Interescolar

Dos escuelas se organizan para un sistema de intercambio de correspondencia postal. *Estudiantes* de cada escuela adoptan seudónimos y escriben cartas que son dirigidas a *estudiantes* de otra. La idea es que se establezca un diálogo abierto donde puedan expresarse libremente con alguien de su edad. Las cartas son confidenciales y las parejas de escritores-lectores permanecen, para ir creando lazos fuertes. El intercambio puede realizarse entre escuelas muy lejanas, incluso de otros países.

Es deseable que no se realice vía internet para provocar un ritmo de correspondencia más largo. Aunque también se puede realizar con los medios electrónicos dando pie a otro proyecto.

Trabajo en Equipo

Grupo de Docentes, Estudiantes, Padres/Madres de Familia y Autoridades Educativas

Para esta dinámica se busca la organización de la escuela para realizar proyectos específicos, donde todas las voces interesadas puedan participar.

Los *estudiantes*, *docentes*, padres/madres de familia y autoridades se organizan a través de alguna dinámica que les resulte atractiva para la conformación de un equipo de trabajo comunitario.

Se puede involucrar también a exalumnos y vecinos.

La idea es la realización de juntas de trabajo donde se acuerde de qué manera trabajar en equipo.

Calendario Lunar

Práctica Individual, Práctica Grupal.

Proyecto de observación comunitaria y creación de identidad.

Sensibilización de nuestros ciclos y los de la naturaleza.

Práctica individual. Consiste en la observación personal de los cambios que ocurren entre una luna y otra. Esta se realiza en el entorno (clima, animales que se observan, estado de los árboles y plantas...) y en nuestra persona (nuestro humor, el estado de nuestro cuerpo...). Lo observado se vierte en una bitácora, dibujo, personaje, escenografía, o cualquier medio que se decida en la planeación del *ejercicio*.

Práctica grupal. La Comunidad se reúne cada luna llena (o nueva). Por medio de alguna dinámica grupal se socializan observaciones individuales y se realiza un Calendario Lunar Grupal. Dicho calendario puede ser un cuaderno que se lleven por turnos a su casa, un mural colectivo, una Instalación Comunitaria, un reloj de sol o cualquier otro formato que se decida.

Dinámicas y Modelos de Economías Alternativas

El dinero es solo un medio para lograr los fines, no un fin en sí mismo. Muchos proyectos se pueden realizar sin necesidad de recurrir al dinero.

Mayordomías

Comunidad Articulada

La *Mayordomía* es una forma de organización comunal que incide en la forma de vida de los que la practican. Suele asociarse a una fiesta patronal, pero en el caso de los fines del *Manual*, la pensamos como un título de *Compromiso Comunitario*. Para su ejecución el *Grupo* define los rubros que se usarán para la *Mayordomía*. En el caso del *Taller Práctico de Teoría del Faro de Oriente*, Centro Cultural de la Ciudad de México donde se ha realizado, se escogieron mayordomías de *seguridad, alimentación, documentación, economía solidaria y Calendario Lunar*.

El mayordomo se auto propone y es aceptado por la Comunidad. El puesto es rotativo y su duración depende de la naturaleza del trabajo. El mayordomo es el vigilante del rubro y no el que debe realizar el trabajo. Es decir, el mayordomo tiene que funcionar dentro de la comunidad como un agente que recuerde y procure los temas de su mayordomía funcionando como un impulsor del trabajo.

Trueque (Permuta)

Grupo de Interés Organizado

El *Trueque* es el intercambio consensuado de un producto o servicio por otro. Suele realizarse en mercados solidarios o a través de alguna publicación periódica o un periódico mural. Se recomienda, si el *Trueque* se realiza a través de la escuela, que haya una documentación de los intercambios cuando esto sea posible, con el fin de promover el sistema de permutas.

Mesa de Objetos Comunitarios

Grupo Organizado

Se elige una mesa (puede ser una caja o un salón) donde se colocan objetos para la comunidad, como puede ser ropa, comida, juguetes, libros, discos, herramientas. Los objetos se obtienen como donación. La donación es libre y se realiza a través de convocatorias públicas.

Los usuarios de la *Mesa de Objetos Comunitarios* son libres de llevarse lo que necesiten. En ciertas modalidades de esta práctica, se le pide al que se lleve un objeto que deje otro similar, por ejemplo en el caso de libros.

Banco de Tiempo

Comunidad Organizada

Un *Banco de Tiempo* funciona de manera similar a un banco, con la modalidad de que lo que se guarda en él, es una bitácora en horas de tiempo trabajado. Los usuarios trabajan en proyectos de otros y el tiempo trabajado les sirve para contratar servicios. La idea del *Banco de Tiempo* es también desenajenar el trabajo, por lo que se recomienda que lo que realicen los usuarios sean de su total agrado. El *Banco de Tiempo* tiene dos espacios públicos:

- 1 Un banco de datos donde se encuentren los usuarios y lo que saben hacer. Este banco suele estar estructurado por oficios.

- 2 Un espacio público para anunciar proyectos que necesiten trabajadores.

Para integrarse a un Banco de Tiempo se necesita inscribirse. La inscripción puede realizarse a través de recomendaciones (para tener control sobre los usuarios). Se sugiere que todas la horas de trabajo sean equivalentes.

Monedas Solidarias

Comunidad Organizada

Hay muchas *Monedas Solidarias* y cada una responde a las necesidades de una *Comunidad*. En el *Faro de Oriente*, la creación de la *Moneda Solidaria* (El “Varo”) fue el resultado lógico de un proceso que empezó como *Tequio*, después transitó a *Banco de Tiempo* (llamado *Tloke Nawake*) y finalmente para la organización descentralizada derivó en una Moneda Solidaria. El funcionamiento de cada moneda debe ser resuelto por cada Comunidad.

A manera de ejemplo a continuación los estatutos del “Varo”:

Del varo y su equivalencia a pesos

El varo tiene un equivalente en horas: 1 varo vale 20 min.

Del varo. El varo es una moneda solidaria. A diferencia del peso, el varo tiene memoria. La parte de atrás del billete está en blanco para que se escriba en qué se ha utilizado. Cuando el billete “se llena”, se intercambia por uno nuevo, y el billete escrito, se guarda. Los billetes guardados son el corazón de legitimidad del banco, porque nos narran historias exitosas de transacciones humanas que no necesitaron el dinero.

El varo a diferencia del peso, caduca. Si no se usa en los cuatro meses posteriores a la última fecha anotada atrás, pierde validez, esto es para evitar la acumulación.

De los trabajos que promueve el Tloke Nawake

Queremos promover por encima del valor del trabajo como utilidad, el valor del trabajo como espacio de construcción de uno mismo y de lo colectivo. Es por ello que pensamos que los trabajos que cada una desarrolle dentro del sistema del varo, deben ser trabajos no enajenados (Cada uno es libre de decidir qué trabajo quiere hacer). El trabajo nos debe dejar una vivencia personal. Trabajar con gozo. Trabajos donde usemos la mente, el cuerpo y el espíritu.

Dinámicas y Modelos de Mapeo de la Comunidad

Mapear una comunidad es hacer consciente los mecanismos de convivencia social. El espacio público es un tablero de poder, donde las acciones que en él se realizan tienen significados diferentes para cada *grupo* de la comunidad. Ninguna calle es igual, ninguna plaza es equivalente.

Mapa de la Región (Lugares y Materiales)

Práctica Escolar

A través de una localización de saberes de los propios *estudiantes* se mapea el *territorio* comunitario en forma de mapeo rápido, localizando los lugares y/o materiales que habitan la región.

Después se puede recurrir a entrevistar gente fuera de la escuela para afinar los mapas.

Como variante de esta práctica se pueden realizar prácticas plásticas, escénicas, sonoras o corporales con los materiales de la región.

Conocer a los Artistas (y Formas de Vida) de la Comunidad

Práctica Escolar

Se realiza un mapa de la comunidad localizando oficios (hacedores, artesanos, artistas, carpinteros, cocineros y todos los oficios que queramos).

El mapa se puede centrar en oficios tradicionales, oficios manuales, industriales, artesanales, niños, amas de casa, extranjeros, por grupo lingüístico o cualquier otro rubro que tenga sentido estudiar.

Como parte de la actividad se pueden realizar entrevistas e incluso invitar a los entrevistados a dar pequeñas charlas o talleres de su peculiaridad.

Recolección de Saberes

Práctica Escolar

Es una práctica enfocada a la recuperación de saberes inusuales o en camino a perderse. Se puede centrar en poblaciones específicas como gente de la tercera edad o familias que conserven saberes tradicionales. Se puede realizar a través de un fanzine, un periódico mural, un blog de internet, un banco de sonidos, entre otros.

Como lluvia de ideas podemos recolectar: alimentos, juegos antiguos, oficios, remedios, cuentos y leyendas, lenguas.

A la Caza de los Acontecimientos

Práctica Escolar. Periodista Comunitario y Cronistas

Se trata de un mapeo centrado en los relatos que le dan sentido a la Comunidad. Se puede realizar en forma de trabajos periodísticos donde se organicen *grupos de estudiantes* para realizarlos o como crónicas donde cada *estudiante* se encargue de escribir sus propios relatos, centrados en la propia comunidad.

Los relatos, ejercicios periodísticos y crónicas pueden realizarse en varios medios, como son:

Escrito: crónica, relato, poesía, entrevista...

Sonoro: paisaje sonoro, banco de sonidos, músicas de la región, entrevistas...

Visual: fotografía, video, frotage, dibujo, recolección de objetos, de colores, de texturas, de formas...

Gastronómica, a través del movimiento corporal...

Señalización de la Comunidad

Grupo Organizado de una Comunidad

Consiste en intervenir la comunidad con letreros, colores, objetos u otros dispositivos que señale a los habitantes un uso o costumbre del espacio comunitario. También puede servir para proponer un cambio de hábitos o para sensibilizar sobre alguna cuestión.

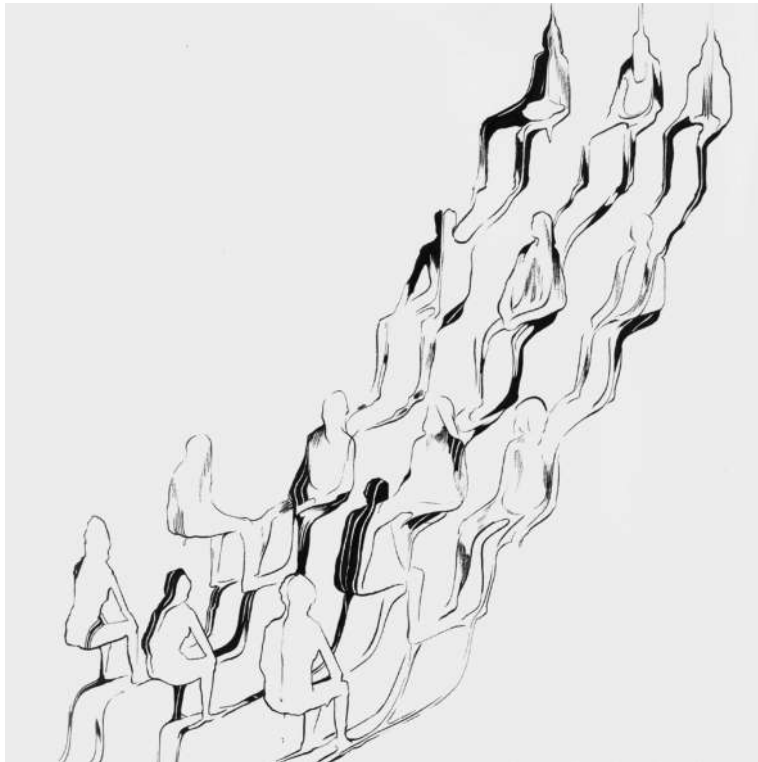
La señalización puede ser temporal (dependiendo de las necesidades y características que impone cada época del año) o intermitente.

Señalar una Comunidad es un ejercicio complejo que puede, sin ser su propósito, negarle el uso o violentar a una parte de ella, por lo que hay que ser muy cuidadoso en el tipo de señales que se escogen e intentar involucrar al mayor número posible de personas para la localización de los espacios.

Esta actividad aunque es pensada en este manual como parte de las actividades de mapeo, incide directamente sobre el espacio público, por tanto también se puede considerar como actividad comunitaria.

Archivo de Dinámicas

Cultura Agrícola



Nadie es dueño de la verdad.
Nadie carece de ella.
La verdad la construimos entre todas y todos.
Construirla tiene valor por sí mismo.

Las Dinámicas Sociales nacen de convertir en modelos, la práctica humana de ponerse de acuerdo y conversar, de planear y de especular, de aprender juntas y compartir experiencias; de escuchar al otro y ser escuchado... es decir, de lo que nos hace humanos.

Así, en la historia de la humanidad se han ensayado miles de variantes dependiendo de las tradiciones de cada grupo cultural, desde asambleas populares a toma de decisiones en temazcales; de topadas de música, baile y palabra donde se improvisan verdades con ingenio a modelos con gran respeto por el protocolo, donde solo una voz es la que dicta.

La palabra no solo sirve para comunicar, sino también para crear un mapa del Universo. Construir verdad es construir Mundo.

Ponerse de acuerdo transforma nuestra realidad.

En el hacer con otras hay una energía colectiva poderosa que nos construye, nos relaja, nos sana, nos enseña, nos nutre de humanidad.

La verdad colectiva, el acuerdo, la planificación de un hacer se puede establecer de múltiples maneras. Podemos ponernos de acuerdo con nuestra voz, con nuestro cuerpo, con las miradas, con nuestra presencia. Podemos construir verdad cantando, bailando, festejando, reverenciando, caminando... simplemente estando juntas.

Cada comunidad tiene derecho a decidir su modelo social.

Las Dinámicas que a continuación presentamos son sistematizaciones, y por lo tanto reducciones de esta gran riqueza humana que nos pertenece a todos. Modelos que una vez escritos se tornan rígidos y pueden dar pie a dogmatismos y un respeto infundado de la herramienta por encima del fenómeno vivo de la presencia humana en su expresión social.

En este manual todo lo que se propone, pero particularmente esta sección, debe ser transformado para adecuarse a las tradiciones y formas de ver el mundo de cada comunidad.

No dude en transformar lo que le sirva, desechar lo que estorbe e inventar lo que haga falta.

Y una vez realizado, por favor, comparta su experiencia.

Dinámicas con “expertos”

“Experiencia es el nombre que damos a nuestras equivocaciones”

Oscar Wilde

“Nunca permití que la escuela interfiriera en mi educación”

Mark Twain

Las Dinámicas con expertos tienen como fin profundizar en temas específicos, así como mostrar las divergencias y coincidencias en uno o varios temas.

Cabe apuntar que “expertos” en este manual no se refiere a algún ser extraordinario que deba ser tratado de una manera diferenciada por su sabiduría. Expertas somos todas (todas somos expertas en algo pero no hay nadie que lo sea en todo).

“Expertos” hace referencia a una posición diferenciada dentro de la dinámica.

Cuando realice estas dinámicas recuerde documentar para un posterior análisis de lo platicado. Si la dinámica lleva relatoría, es buena práctica que se realice de manera pública usando un pizarrón o rotafolio. La documentación se puede realizar apuntando los puntos relevantes (relatoría), grabando el audio, tomando video del evento... Pero también con dibujos, danza, poesía, teatro, comida...

Es recomendable realizar una reunión previa con los participantes para crear un orden de participación, acordar posturas y evitar que se repita la información.

Otra cuestión importante que aplica para todas la *Dinámicas* (no solo la de “expertos”) y en general en toda relación social, es que si se hace una pregunta a alguien, éste siempre tiene el derecho irrenunciable a no contestar, pero siempre de forma explícita, ya que de no avisar que no habrá respuesta, el silencio puede rayar en la agresión.

Simposio

Coordinadora, Expertas, Audiencia.

Un grupo de *expertas* desarrollan sucesivamente aspectos particulares y generales sobre cierto tema. Las posturas se suman. En el *simposio* no hay lugar para debatir (las participantes no defienden una postura particular, aunque la puedan llegar a tener). El *simposio* sirve para dar un panorama lo más completo posible de un tema.

Mecánica: La *coordinadora* inicia el simposio, exponiendo claramente el tema a desarrollar y presentando brevemente a cada *experta*. Introduce a la primer ponente con mayor detalle y le da la palabra. Cuando finaliza puede hacer una breve relatoría de su participación y presenta a la siguiente *experta* y así sucesivamente. Al finalizar las intervenciones, la coordinadora puede hacer una relatoría de lo presentado y llama a una intervención final de las *expertas* para notas finales. Se abre la palabra a la Audiencia para aclaraciones y comentarios.

Entrevista colectiva

Experto(s), Interrogadores, Audiencia.

Un grupo de *interrogadores* realizan las preguntas. Hacer una pregunta es un espacio creativo, por tanto si son varios los que entrevistan, se puede cubrir un espectro crítico mayor. Cada uno puede hacer preguntas relacionadas con una postura o tema particular. Esta mecánica permite contar con un lapso sustantivo para plantear las preguntas. Se tiene con esta mecánica más tiempo para pensar cada pregunta. Los *interrogadores* son seleccionados por el *grupo* y puede haber un debate acerca de las posturas que debe asumir cada uno.

Mecánica: Un miembro designado para tal fin, presenta el tema, al *experto* y a los *interrogadores*. A continuación describe la dinámica a seguir y puede pedirle al *Experto* hacer una breve presentación del tema para contextualizar las preguntas. Inicia la entrevista. Al término de la entrevista algún miembro de los *interrogadores* o alguno designado para tal fin puede hacer un breve resumen de lo charlado.

Panel

Coordinador, Invitadas, Audiencia.

Las *invitadas* (no necesariamente expertas) no “exponen” un tema, sino que abordan directamente puntos de vista particulares. El *coordinador* articula la discusión proponiendo temas (elaborados previamente) o con preguntas específicas a cada *invitada*. El *coordinador* controla el tiempo intentando que todas participen por igual. En el panel se busca la espontaneidad en las intervenciones.

Mecánica: El *coordinador* inicia exponiendo el tema y a continuación presenta a las *Invitadas*. Formula la primera pregunta (enuncia el primer tema) y cede la palabra a la que quiera comenzar. El *coordinador* interviene para profundizar, retomar las temáticas cuando se desvíen, ceder la palabra y para introducir nuevas preguntas generadoras o temas. Antes de finalizar, el *coordinador* anuncia que las invitadas tienen una última intervención para cerrar su participación. El coordinador hace una breve relatoría y cede la palabra al *auditorio*.

Diálogo

Presentadora, dos o tres Invitados, Audiencia.

Dos o tres *invitados* (*estudiantes, docentes, padres de familia o expertos en algún tema*) no necesariamente antagonicos, establecen un diálogo libre donde conversan sobre un tema particular. Una posibilidad del diálogo es que alguno de los invitados tome el papel de realizar preguntas que ayuden a profundizar (dinámica socrática).

Mecánica: La *presentadora* (puede ser una *estudiante, una docente, madre de familia, etc.*) anuncia el tema y presenta a los *Invitados*. Cede la palabra y sale del espacio donde se elabora el diálogo. Los invitados discuten libremente. En la medida de lo posible, los *Invitados* deben evitar caer en posturas retóricas, por el contrario, colaborar para que el diálogo fluya. Una vez transcurrido el tiempo acordado, la *presentadora* vuelve a aparecer e invita al público a preguntar o comentar, dando ella la palabra.

Entrevista pública

Encargado de Preguntar, Invitado(s), Audiencia Participativa.

Entrevista en donde las preguntas provienen de la propia *audiencia*. Se pueden realizar directamente desde el foro o a través de un *encargado*. La elección del encargado se puede hacer mediante un ejercicio grupal.

Mecánica: El *encargado* inicia presentando al o a los invitados y el tema a tratar. Comienza la entrevista.

La recolección de preguntas se puede realizar de varias maneras:

- 1 La *audiencia* pregunta directamente. El *encargado* cede la palabra.
- 2 La *audiencia* escribe sus preguntas durante el evento y se las hace llegar al encargado para realizarlas.
- 3 Previo al evento se realiza una charla donde se expone la temática y se presenta a los invitados. Se pide a los asistentes que piensen en las preguntas que les gustaría realizar.

La ventaja de la segunda y tercera forma es que se puede agilizar la entrevista evitando preguntas repetidas y organizándolas por temas coincidentes. Al final de la entrevista el Invitado toma un tiempo para cerrar.

Mesa redonda

Coordinador, Expositores, Audiencia.

Expositores con posturas divergentes o antagónicas realizan un pequeño debate público. La selección de los invitados se enfoca en buscar posiciones divergentes. Pueden estar divididos en dos bandos o en posiciones antagónicas múltiples. Se realiza una reunión previa para establecer temas, subtemas y posturas. El desarrollo de la *mesa redonda* se efectúa de manera espontánea, por lo que el *coordinador* debe ser muy sensible para dar y quitar la palabra.

Mecánica. El *coordinador* inicia la *mesa redonda* mencionando el tema a tratar y la mecánica a seguir. Presenta brevemente a los invitados y cede la palabra al primer *expositor*. El *coordinador* toma el tiempo de exposición de cada participante (previamente acordado) y si alguno se excede, se lo hace saber prudentemente. Acabando la primera ronda, el *coordinador* hace una pequeña relatoria y cede la palabra de nuevo a los *expositores* para aclarar y debatir puntos críticos. Se entabla entonces un diálogo entre los invitados. El *coordinador* da por terminada la discusión y hace un resumen final señalando coincidencias y discrepancias. Se abre entonces un espacio para preguntas y comentarios de la audiencia.

A continuación una lista de técnicas para entrevistar:

Entrevista como lupa:

El entrevistador piensa su pregunta a partir de la respuesta anterior, intentando no introducir nuevos temas, sino dirigir la entrevista a profundizar en algún elemento de la respuesta.

Cuestionario:

Se realiza una lista de preguntas. Se puede aplicar a varios entrevistados formando así un archivo de respuestas.

Elección de preguntas a responder:

A las entrevistadas se les dan varias preguntas y se les pide responder solo una. Esa elección es también una respuesta.

Chismografo:

Es un cuaderno que contiene preguntas en cada página y las respuestas de todos enlistadas (con un número, dibujo, símbolo de referencia...). En la última página puede escribirse o no el nombre de cada participante. El chismografo se lo pueden llevar a casa para responder tranquilamente.

Limitar la respuesta:

Se pone en juego la creatividad de la entrevistada. Se puede limitar de varias maneras: por tiempo de respuesta (p.e. 15 segundos para responder), por cantidad de palabras, por género literario de respuesta (chiste, poesía, narración, cuento, etc.), también con palabras que empiecen con una letra específica, con una canción, con otra pregunta...

Pregunta al azar:

Se escoge la pregunta al azar de entre un archivo de preguntas (por sorteo, con dados, con una ruleta...)

Respuesta de diferentes medios: Se seleccionan diferentes medios para que se elaboren las respuestas. Por ejemplo dibujo, música, adivinanza, actuando, con mímica.

Bola de nieve:

Técnica usada para acercarse a los “expertos”. Se entrevista sobre el tema elegido a cualquiera. La última pregunta es “a quién me recomiendas que le pregunte”. Se entrevista al recomendado y se repite la última pregunta. Así, cada vez más, nos acercamos a los expertos en el tema, sin importar con quien comencemos.

Dinámicas Grupales

(generar conocimiento)

*“Quien me contraría despierta mi atención, no mi cólera;
quien me contradice me instruye”*

Michel de Montaigne

*“No se pueden resolver los problemas
con el mismo pensamiento con que fueron creados”*

Albert Einstein

Las *Dinámicas Grupales* sirven para generar conocimiento propio.

El *Saber* depende del contexto.

Ideas que a una comunidad les son trascendentales, no necesariamente le hacen sentido a otra.

En este momento histórico, en que la globalización nos ha acercado la información como nunca antes, tenemos a nuestra disposición documentos tan dispares que acceder a ellos sin ningún tipo de filtro crítico nos pueden llevar a una enfermedad actual que se conoce como *infoxicación*.

La *infoxicación* es la pérdida de sentido ante un exceso de información.

Es necesario discernir sobre cuál información es o no crítica.

Las Dinámicas de Generación de Conocimiento nos muestran nuestros intereses y las posiciones específicas ante un problema o temática.

Generan sentimiento de pertenencia.

Se pueden usar para planificar una actividad colectiva o una proyección de *grupo*. También cuando el tema a tratar es complejo por tener múltiples interpretaciones y posturas.

En las *Dinámicas Grupales* suelen haber participantes que hacen funciones específicas como moderar, coordinar, hacer la relatoría. A estas funciones se les suele llamar “*mesa*”. A pesar de tener puestos con cierta voz de mando (el moderador por ejemplo es el que da la palabra para participar), los integrantes de la *mesa* no tienen más valor que el resto del *grupo*, son parte de él, y su elección se efectúa con muchos mecanismos diferentes, incluyendo el que sean puestos rotativos, con ello todo el *grupo* aprende las diferentes funciones.

Phillips 66

Grupo Grande, Subgrupos, Director, Coordinadoras y Secretarios

Esta dinámica es un caso particular de la más general **Corrillo**. Se divide el *grupo* en *subgrupos* de 6 personas y cada uno discute durante 6 minutos el tema en cuestión. El *Phillips 66* tiene como fin llegar a acuerdos o conocer la opinión de un *grupo grande* en un tiempo breve, logrando que todos participen. El *director* no necesita ser experto en el tema ni pertenecer a la comunidad. Solo se necesita que conozca la metodología y la pueda aplicar.

Dinámica: En una reunión surge la necesidad de tomar una resolución rápida o conocer la opinión del grupo, se toma la decisión de hacer el *Phillips 66* y se designa quién la dirige. El *director* propone la manera de crear los *subgrupos*, expone el tema y da el banderazo de salida para que los asistentes se dividan. Una vez hecho esto, el *director* empieza la dinámica y toma el tiempo, anunciando un minuto antes la finalización. Dentro de cada subgrupo se nombra a una *coordinadora* y un *secretario*. Cada participante expone sus opiniones durante un minuto, después hay una breve discusión para llegar a acuerdos. La *coordinadora* de cada *subgrupo* toma el tiempo de participación de cada integrante. Los acuerdos son dictados al secretario. Se reúne de nuevo el *grupo grande* y los *secretarios* leen lo anotado a todo el grupo. El *director* anota en un pizarrón los puntos relevantes de lo leído integrando todas las opiniones.

Proceso incidente

Grupo, Subgrupos, Conductora, Relatoras

Sirve para aprender y ensayar el discutir y el ponerse de acuerdo, discernir qué datos de un problema nos ayudan a encontrar soluciones y para estimular el pensamiento lateral (darle la vuelta). Se trata de analizar un problema real y encontrar soluciones alternativas al mismo.

Dinámica:

- 1 La *conductora* explica al *grupo* brevemente la situación que se debe resolver (dos o tres minutos). El *grupo* debe hacer todas las preguntas que consideren necesarias para entender la situación.
- 2 Un miembro del *grupo* sintetiza la información recibida. Se analiza cuál es el problema fundamental y qué está implicado.
- 3 Cada miembro se toma cinco minutos para escribir la solución que se le ocurre.
- 4 Se leen las soluciones y se vota por las más adecuadas. Se escogen tres o cuatro. Se hacen *subgrupos*, cada uno representando una solución, todo esto dirigido por la *conductora*. Los participantes deciden libremente en cuál estar.
- 5 Cada *subgrupo* discute y profundiza en su solución, se nombra una relatora.
- 6 Se reúne nuevamente el *grupo* y las relatoras comunican las conclusiones. Se establece entonces un debate donde el objetivo es generar consenso de cómo resolver el problema. La *conductora* va resaltando los puntos de acuerdo y los va anotando en un lugar visible para todo el *grupo*.
- 7 La *conductora* cierra la sesión exponiendo cuál fue la solución real que se adoptó y se evalúa con el conocimiento adquirido, explicando porqué se tomó esa decisión.

Foro

Grupo y Mesa (Moderador, Ayudante, Relator)

Todos los presentes participan para debatir o tratar un tema o problema determinado. Suele realizarse después de una actividad programada, ya sea una conferencia, clase, proyección de película o concierto, o alguna *Dinámica de Expertos* (simposio, mesa redonda, o alguna otra). En el foro se participa informal y libremente. El *moderador* cede la palabra y es encargado de agilizar las intervenciones, si ellas toman mucho tiempo, son reiterativas o se salen del tema. El *ayudante*, si se requiere, anota a los que solicitan la palabra.

Dinámica: El *moderador* presenta el tema y describe el procedimiento a seguir (pedir la palabra, atenerse al tema, ser breve, voz alta). A continuación puede formular una pregunta para abrir el foro. Al finalizar el tiempo programado, el *moderador* cierra el foro y el *relator* (en caso de que exista) hace una síntesis de lo tratado, subrayando las discrepancias y coincidencias y nombrando los acuerdos que se tomen.

Corrillo

Grupo Grande, Subgrupos, Coordinadores, Relatores

Esta dinámica toma su nombre del *corro*, grupo de personas que se disponen en círculo para diversos fines: cantar, conversar, dialogar... El *corrillo* entonces, consiste en dividir un grupo grande en subgrupos. Sirve para escuchar las voces de todos los integrantes. La división se efectúa de una manera espontánea y el número de integrantes puede variar dependiendo del grupo.

Dinámica: Se divide un *grupo* en *subgrupos* de 4 a 8 personas. Cada *subgrupo* nombra un *coordinador* y un *relator*. La discusión se lleva a cabo de manera libre, actuando el *coordinador* solo cuando haga falta. El *relator* es el encargado de resumir lo dialogado al *grupo* una vez acabada esta dinámica.

Discusión Guiada

Grupo, Guía

Intercambio grupal de ideas e información sobre un tema determinado, guiado por una persona mediante preguntas generadoras y comentarios oportunos. El *guía* puede preparar sus intervenciones para dirigirse a puntos críticos. Esta dinámica se presta para articular clases sobre temas complejos y con múltiples posturas.

Dinámica: El *guía* hace una breve introducción al tema y mediante preguntas va alentando la participación del *grupo*. En caso de que nadie responda, el *guía* puede continuar con recursos del tipo “alguien podrá pensar que...”. Hay que estar atento a las dinámicas grupales para estimular a los que nunca participan. El *guía* debe aceptar cualquier opinión sin juzgar y debe mantener una actitud imparcial ante los antagonismos. Como recurso puede cada determinado tiempo hacer una breve síntesis de lo que el *grupo* ha generado. Al finalizar, el *guía* resaltaré los puntos encontrados por el *grupo*.

Grupo de Discusión

Grupo, Directora (asignada por el mismo grupo)

La discusión se establece “cara a cara”, de manera cercana. La *directora* es designada por el mismo *grupo* y es deseable que sea un puesto rotativo. Su función es cuidar que nadie se apropie de la palabra y que las intervenciones no se extiendan innecesariamente, así como que se respeten las opiniones de todas y no se caiga en confrontación. En la medida de lo posible la *directora* debe estar afuera de la discusión. Es deseable que se elija una formación donde todas puedan verse la cara directamente, por ejemplo sentadas en círculo.

Dinámica: El *grupo* decide quién hará la función de *directora*, así como el tiempo de intervención. Arranca la dinámica y la *directora* toma el tiempo de participación y cede la palabra. Cuando así lo decida puede recapitular las ideas que se discuten. Si el fin de la discusión es llegar a un acuerdo, la *directora* dirigirá la metodología que se elija para llegar a consenso y anunciará la resolución final.

Mesas de trabajo

Subgrupos, Coordinadores, Relatoras

Cuando en una dinámica surgen subtemas que deben ser trabajados pero hacerlo en ese momento resultaría perder el rumbo de la sesión, se puede recurrir a esta dinámica. De esa manera se pospone la discusión y se llama a la integración de una mesa para ese fin.

Dinámica: Se localizan los temas que se abordarán en las mesas de trabajo y se convoca a que los interesados se inscriban en ellas. Hacer las mesas simultáneas es una práctica que permite que los más interesados en cada tema se focalicen. La dinámica particular que sigue cada mesa puede ser muy variada, pero en general nace de la idea de que los participantes tienen el mismo peso en su opinión. Un *coordinador* llevará a cabo la metodología que se decida y las relatoras tomarán minuta de lo tratado para ser entregada al *grupo* que decidió hacer las mesas.

Conversatorio en mesas de trabajo

Grupo Numeroso, Subgrupos (Mesas), Coordinadoras, Relatores

Esta dinámica es un *conversatorio* organizado en mesas.

Dinámica: Inicia igual que el conversatorio pero después de la ronda de presentación, cuando el *relator* hace un recuento de los subtemas, el *grupo* se divide en mesas, una por cada subtema. Las asistentes son invitadas libremente a integrarse en una mesa particular. En cada una se nombra una *coordinadora* y un *relator* y se hace una primera ronda donde se localizan “sub-subtemas” o enfoques particulares de lo que se trabajará. El *relator* hace un recuento de los mismos y se establece una agenda de trabajo de la mesa. Las mesas siguen la dinámica del conversatorio. Al agotarse el tiempo, se reúnen los *relatores* de cada esa y redactan en conjunto una minuta de lo conversado, la cual se lee al *grupo*.

Conversatorio

Grupo, Coordinadora (nombrada por el Grupo), Relatora

Un *grupo* de personas se reúnen para conversar sobre un tema pero sin tener una agenda (orden del día). En esta dinámica las presentes tienen el mismo estatus y se trata de hablar con total libertad. La formación suele ser lo más horizontal posible (en círculo por ejemplo) de tal manera que no hayan lugares privilegiados.

Dinámica: El *grupo* escoge a la *coordinadora* y *relatora*, que suelen auto proponerse. La *coordinadora* anuncia el tema a tratar y se enuncian las reglas del conversatorio (tiempo de intervención, mecanismo para pedir la palabra, apagar celulares, etc). Hay una primera ronda de intervenciones breves donde cada participante se presenta mencionando su nombre, su procedencia, sus principales habilidades con respecto al tema y finaliza con el problema particular en relación al tema que le gustaría conversar (subtemas). Al finalizar las presentaciones, la *relatora* hace un recuento de los subtemas y se establece rápidamente una agenda para el conversatorio, especificando tiempos para cada subtema. Se conversa libremente. La *coordinadora* da la palabra y anuncia los subtemas. Al finalizar el tiempo, la *relatora* da una minuta de lo conversado (se puede tomar unos minutos para poner en orden sus notas, para esta labor puede auxiliarse de ayudantes).

Cuchicheo

Grupo, Coordinador (elegido por el grupo), Parejas, Voceros

Se discute durante 2 ó 3 minutos, en *parejas*, un tema particular y a continuación se socializan los resultados. Como en el *Phillips 66* suele ser usada en medio de una reunión para discutir un tema rápidamente.

Dinámica: Un *grupo* decide hacer el cuchicheo para analizar un tema, se nombra al Coordinador y se forman rápidamente las *parejas*. El *coordinador* anuncia que empieza la dinámica y toma el tiempo (2 ó 3 minutos). Las *parejas* discuten intentando hablar en voz baja. El *coordinador* avisa que acabó el tiempo y un miembro de cada *pareja*, el *vocero*, le comunica al *grupo* sus conclusiones. El *coordinador* toma nota integrando las opiniones.

Cuchicheo Piramidal

Grupo, Coordinadora (elegida por el grupo). Múltiples Subgrupos, Voceros

Esta dinámica es como el *cuchicheo*, pero los grupos de discusión son progresivamente de 2 personas, 4, 8, 16...

Dinámica: Inicia como el *cuchicheo*, y una vez transcurrido el tiempo de discusión entre Parejas, la *coordinadora* llama a que se junten dos grupos de dos formando un grupo de cuatro. Los *voceros* de cada *pareja* explican lo acordado a los cuatro y vuelven a ponerse de acuerdo en una sola postura que los represente a todos, nombrando a un nuevo *vocero* del grupo. Transcurrido el tiempo (2 a 3 minutos), la *coordinadora* llama a la integración del siguiente grupo, ahora de ocho personas (solo hablan los *voceros* acordados por el grupo de cuatro)... y así se repite la dinámica hasta que todo el grupo llegue a una sola voz.

Espacio Abierto

Grupo Numeroso, Subgrupos, Facilitador, Relatores, Coordinadores.

Esta dinámica sirve para trabajar con grupos numerosos (de 40 a 2000 personas) de manera libre y autoorganizada. Para realizarse, se inicia de un *interés* en común y a partir de él, la misma comunidad genera su propia agenda y transita creativa y libremente de un tema a otro. Se debe trabajar sin ningún tipo de prejuicio acerca de qué es pertinente de hablar y de qué no, todos los temas son válidos. Para realizarse se necesita tiempo y un espacio abierto donde los subgrupos se puedan sentar en círculo. Durante el *espacio abierto* puede haber una mesa con comida donde libremente los asistentes deciden cuándo comer.

Puede haber relatores designados previamente o cada grupo de trabajo puede elegir a alguno para realizar esta labor.

Hay 4 reglas y una ley para la realización de un espacio abierto:

- 1 Cualquier persona que llegue es bien recibida: Los asistentes son los que tenían que estar, nadie falta.
- 2 Lo que suceda es lo que tenía que suceder. No pensar en lo que podría estar pasando, sino en lo que pasa ahora.
- 3 Cuando empieza, empieza. No hay prisa.
- 4 Cuando termina, termina. Es importante respetar los tiempos del grupo. A veces dura más, a veces menos de lo previsto.

Ley de los Dos Pies

Tener dos pies significa que en todo momento cualquiera puede irse de la mesa donde está a cualquier lugar del *espacio abierto*. Hay dos formas de transitar: la *Abeja* y la *Mariposa*.

La *Abeja* quiere estar en todas las mesas y se mueve de una mesa a otra aportando ideas, poliniza las mesas;

La *Mariposa* no encuentra una mesa de su interés y se aparta a platicar con otras *Mariposas*.

Es importante que el contenido de esas charlas informales aporte a las actas finales.

Los facilitadores no participan en las dinámicas para no meter alguna presión sobre las opiniones.

Dinámica:

- 1 La dinámica empieza en el espacio más grande disponible para que quepan los asistentes. Se encuentra en un espacio el “cuadrante” de horarios y espacios, que es una tabla vacía con horarios y espacios disponibles. El *facilitador* comienza explicando detalladamente la dinámica del espacio abierto, y después presenta el *Interés* en común a trabajar.
- 2 Lluvia de temas a tratar. Cualquier participante puede pasar a explicar qué tema se le hace importante y después lo anota en un papel y lo pega en un espacio y horario del Cuadrante. No hay censura ni reacomodo de temas propuestos.

- 3 Diez minutos donde las asistentes deben ordenar la tabla, acá es cuando temas repetidos se pueden agrupar y se pueden retirar o reformular otros.
- 4 Los *facilitadores* se retiran del grupo de participantes. A partir de este momento, los participantes deben trabajar y organizarse ellos mismos.
- 5 A la hora convenida, se reúne todo el grupo con *facilitadores* para compartir las ideas y propuestas que haya generado cada grupo, extraer conclusiones comunes y evaluar la jornada de trabajo.

Juego de Mapa de Ideas

Grupo, Jugadores, 5 papelitos por Jugador, mesa

Este juego está diseñado para profundizar en un tema e ir construyendo un mapa de ideas colectivo que ayude a detectar conexiones improbables. Nace de la idea de que además de analizar el significado de las palabras o elementos que componen una situación, las *relaciones* entre los elementos son igual de importantes. Este juego sirve para encontrar relaciones. Se juega por turnos como juego de mesa.

Dinámica: Se reparten 5 papelitos a cada *jugador* y se les pide que escriban una palabra o una idea que tenga que ver con lo que se analiza en un papelito, quedando los otros cuatro libres. Sobre la mesa se coloca un papel grande. Empieza el juego.

Turno 1. Cada *jugador*, por turno, coloca libremente el papelito que escribió en un lugar de la mesa (sobre el papel), buscando que las palabras o ideas colocadas se relacionen espacialmente (si dos papelitos están más cerca de un tercero, tienen más que ver entre sí, la dirección en la que apuntan los papelitos tiene significado...)

Turno 2. Cada *jugador* hace dos “movidas”.

Turno 3. Cada *jugador* hace tres “movidas”.

Turno 4. Cada *jugador* hace cuatro “movidas”.

.... (y así sucesivamente).

Las “movidas” que los *jugadores* pueden hacer son:

- 1 Escribir una nueva palabra y colocarla. (Solo se puede escribir cuando sea su turno, nunca cuando otro está “tirando”).
- 2 Mover de lugar o retirar una palabra de la mesa.
- 3 Dibujar una línea, un círculo en la mesa (no se permite dibujar una palabra).

Se puede repetir “movidas”, es decir, si el jugador en su turno tres, con derecho a tres “movidas”, decide mover tres papelitos de lugar, es válido.

Conforme avanza el juego, al tener más “movidas” cada jugador puede transformar más el mapa de ideas que se va formando, pero también se va llegando a un consenso acerca de las relaciones, por lo que los *jugadores* se vuelven más prudentes en sus tiradas.

Al estar limitado el número de papelitos, conforme avanza el juego, son más valiosas las nuevas palabras que se pueden incorporar.

Los *jugadores* pueden “pasar” o decidir usar menos “movidas” de las que les corresponden.

El juego acaba cuando todos los Jugadores deciden ya no seguir... el mapa está finalizado.

Mesa rotatoria

Grupo, Subgrupos, Coordinador, Relatores-Coordinadores

Esta dinámica, llamada también **Café Mundial** sirve para discutir entre un grupo numeroso varios temas y asegurarse que todos participen en todas las discusiones.

Dinámica: Una vez decididos los temas, en cada mesa, se nombra un *relator-coordinador* para cada una y se pide al *grupo* que se divida en partes iguales ocupando cada una de las mesas. Se fija un tiempo de discusión y comienza la dinámica. El papel del *relator-coordinador* es coordinar las participaciones de las asistentes y tomar nota de lo discutido. Una variante es que el *relator-coordinador* vaya realizando un mapa de ideas en un gran papel colocado sobre la mesa a la vista de todos. Cuando el tiempo concluye, las integrantes de cada mesa, con excepción del *relator-coordinador* cambian a otra mesa. Para esta segunda etapa, el *relator-coordinador* comienza sintetizando lo que discutió la mesa anterior y se le pide a las nuevas integrantes que tomen la discusión donde los anteriores la dejaron. Se repite la dinámica hasta que todos los subgrupos hayan pasado por todas las mesas. Una vez sucedido esto, los *relatores-coordinadores* toman la palabra para leer la minuta de lo hablado en cada tema. Si la variante que se eligió fue la del mapa de ideas, entonces se exhiben los mapas a la vista de todas.

Instalación instantánea

Grupo, Espacio Delimitado, Coordinadora, Jugadores, objetos, papelitos, mesa

Se trata de una dinámica que proviene del formato de *Instalación del Arte Contemporáneo* y de técnicas de improvisación. Inicia de la idea de que para generar soluciones creativas impensables y conectar ideas novedosamente debemos recurrir a estímulos que nos saquen de nuestra zona de confort. Desarrollamos esta dinámica en tres tiempos. Las reglas para cada turno en el tiempo 2 pueden modificarse de múltiples maneras, haciendo de esta dinámica toda una familia de juegos a inventar con el propio grupo.

Dinámica:

Tiempo 1. La *coordinadora* enuncia el tema a analizar o el problema a resolver de la manera más clara posible y a continuación los *jugadores* deben enunciar libremente palabras o frases que tengan que ver con lo presentado. La *coordinadora* anota en papelitos las palabras o frases. Cada *jugador* escoge un papelito. Los papelitos sobrantes se colocan a la vista de todos.

Tiempo 2. Cada *jugador* saca 5 objetos de sus pertenencia y los deposita sobre una mesa. Los *jugadores* se colocan alrededor del espacio delimitado, que puede ser una mesa o un espacio en el salón. Por orden como si se tratara de un juego de mesa, los jugadores van colocando en el espacio delimitado, un objeto que escogen libremente de la mesa de objetos. Después de tres rondas, los *jugadores* en orden colocan el papel que escogieron en la instalación de objetos. Hay dos rondas más donde se permite que los *jugadores* muevan objetos, los retiren o coloquen los papelitos no repartidos explicando porqué lo hacen.

Tiempo 3. Los jugadores hablan libremente acerca de lo que pensaron o descubrieron mientras jugaban. La *coordinadora* anota las ideas.

Lluvia de ideas

Grupo, Coordinador, Secretaria

La *lluvia de ideas* tiene como fin estimular la intuición y la imaginación creativa. A partir de agotar las soluciones primeras que se nos ocurren ante cierto problema, llegamos a soluciones que de otra manera nunca pensaríamos. El sentido es imaginar con libertad diciendo todo lo que se nos ocurra, sin importar si es realizable o incluso si es coherente. Se busca la mayor cantidad de ideas y es permitido variar las ideas que ya hayan salido y combinarlas.

Dinámica: El *coordinador* expone claramente el problema y presenta la dinámica, haciendo hincapié en que no importa la factibilidad de la solución. Debe cuidar que no haya censura o burla en los comentarios que despierten las soluciones. Cede la palabra y empieza la dinámica. Una *secretaria* va tomando nota de las ideas que tiene el *grupo*. Puede hacerlo en un pizarrón para que todos puedan ver lo que se apunta. Al finalizar la lluvia, se pasa a un análisis crítico, ahora sí, imaginando cómo se pueden realizar las ideas obtenidas y rescatando lo viable.

Seminario

Grupo Reducido, Organizador, Relatora, Asesores

Forma activa de investigación y/o aprendizaje colectivo. *Estudiantes* revisan diversas fuentes en reuniones de estudio participativo. Se busca una posición crítica. El material se escoge por temáticas u objetivos requiriendo muchas veces asesoría especializada para reunirlo. El *seminario* busca no solo encontrar información, sino también analizarla grupalmente, confrontar puntos de vista y llegar a posiciones compartidas. Se pueden invitar asesores y especialistas para desmenuzar los temas y exponer posturas particulares.

Dinámica: En la primera sesión se estructura el plan de trabajo decidiendo cuál es el orden de las fuentes a estudiar y los puntos críticos a tomar en cuenta. Se nombra un *organizador* y una *relatora* que se encargan de articular las sesiones y escribir las conclusiones parciales y finales del seminario.

Estudio de caso

Grupo, Coordinador

Se analiza exhaustivamente un caso desde todos los puntos de vista posibles. Este análisis se puede realizar durante varias sesiones. Las participantes buscan información relevante que pueda servir al *grupo* y la comparten. Cada participante desarrolla una solución, dependiendo de su propia experiencia e historia personal. A diferencia del *proceso incidente*, no es necesario el consenso.

Dinámica: El *coordinador* explica la dinámica a utilizar y a continuación desarrolla el problema a solucionar que se vuelve una especie de proyecto colectivo/personal. El *grupo* intercambia ideas y puntos de vista libremente y el *coordinador* anota los puntos relevantes que va encontrando el *grupo*. Al finalizar esta parte de la dinámica, el *coordinador* hace una relatoría de lo encontrado y llama a los participantes a escribir su propia solución al problema o conclusiones de lo estudiado (si el caso no es un problema).

Clase grupal

Grupo

Esta dinámica es adecuada para grupos integrados y que funcionan orgánicamente, grupos en los que exista confianza y conocimiento del otro entre los participantes. Es una dinámica simple, consiste en que el grupo se da una clase a sí mismo. (Tal vez lo único indispensable para que el proceso de aprendizaje tenga lugar es el *estudiante*).

Dinámica: El *grupo* decide o detecta un tema del cual necesitan saber y se organiza para enseñarse mutuamente. Esto se puede hacer de varias maneras, se puede desglosar el tema en subtemas y repartirse la dirección de cada subtema a los integrantes del grupo, o pueden todas enseñarle a todos el tema a tratar. Es parte de la dinámica resolver cuál es el mecanismo de enseñanza-aprendizaje. Aunque esta dinámica de entrada no tiene *coordinador*, lo puede tener si el grupo así lo decide.

Proyectos Imposibles

Grupo, Subgrupos, Voceras, Director

Esta dinámica consiste en el trabajo de imaginación de proyectos fantásticos. Ayuda a pensar de otra manera los problemas y encontrar ideas que de otra manera nunca tendríamos. No solo es una dinámica lúdica, sino que puede ser usada para repensar problemas estancados, temáticas profundas y encontrar proyectos grupales para realizar.

Dinámica: El *director* divide al grupo en *subgrupos*. Prepara un problema fantástico y lo expone claramente. Esto puede hacerse con antelación en forma escrita y entregar a cada equipo una copia. Es posible que cada *subgrupo* tenga un problema diferente. Se deja trabajar libremente para que generen soluciones creativas, sin importar si son viables o no. Una vez transcurrido el tiempo de trabajo, la *vocera* de cada equipo expone la solución encontrada. Después hay un momento crítico donde se analiza la viabilidad y se buscan soluciones a la realización.

Juego de Roles (Dramatización)

Grupo, Intérpretes, Coordinador, Relatora

En esta dinámica dos miembros del grupo actúan una situación de la vida real que se quiere analizar. Inicia estudiando el caso y encontrando a los personajes que se quiere representar. Su utilidad es poder sentir las emociones y complejidad del caso que se estudia.

Dinámica: Después de la elección del caso a estudiar, se analizan las circunstancias, contextos y a las personas involucradas con el fin de entender bien la situación a escenificar. Los *intérpretes* son seleccionados mediante alguna dinámica adecuada para ello. Se prepara colectivamente el escenario y el *coordinador* da inicio a la dinámica. La actuación ocurre sin interrupciones y al finalizar, puede o no haber un espacio de preguntas a los personajes acerca de lo vivido. Se inicia entonces una dinámica de comentarios y análisis donde lo que se intenta es clarificar el caso y llegar a análisis profundos. Cuando así se decida, se cierra la discusión y la dinámica haciendo la *relatora* una breve relatoría de lo discutido.

Dinámicas para Acuerdos y Solución de Conflictos

Convencer y no Imponer

Asambleas

Acuerdos, Resolución de Conflictos, Consensos, Propuestas, Comunicación

Grupo, Mesa, Convocatoria, Comité Organizador

La Asamblea es un órgano político creado para tomar decisiones y escuchar las voces interesadas.

Muchas comunidades indígenas, campesinas y suburbanas se organizan a través de una *Asamblea Comunitaria*. Sin embargo en la ciudad, universidades y otros espacios multiculturales, muchas *Asambleas* fracasan por la imposibilidad de llegar a acuerdos.

Esto se debe, en nuestra opinión, a que la *Asamblea* es una dinámica que funciona en una comunidad, es decir, en un grupo de personas que comparten un pasado, un presente y una visión de futuro. Características que suelen existir en comunidades indígenas o campesinas por compartir un territorio (aunque no necesariamente). La *Asamblea* no es una dinámica adecuada para crear comunidad, para ello se debe recurrir a otros procesos. Si no existe el pensamiento comunitario, las intervenciones en las *Asambleas* suelen tener el sentido de presentarse y no de proponer, de establecer posiciones antagónicas para proteger una mal entendida independencia de pensamiento y no para llegar a acuerdos, es decir, los egos suelen tomar la palabra.

En la llamada *Educación Activa* en la Ciudad de México, muchas escuelas de los años setentas se estructuraban a partir de una *Asamblea* llevada por los mismos *estudiantes*. Se tocaban diferentes cuestiones, desde conflictos entre compañeros hasta la agenda del día.

En el caso de la escuela *Melanie Klein* (preescolar y primaria multigrado) por ejemplo, la comunidad de *estudiantes* se reunían cada día en la mañana. La *Asamblea* era la primera actividad del día y en ella los niños decidían qué hacer esa jornada. Si los asistentes llegaban a la idea que todo el día era recreo, así sucedía (el recreo es una de las más importantes clases de la escuela, es autogestiva y rebosa creatividad, aprendizajes y habilidades sociales). Los *estudiantes* se encargaban de dirigir la *Asamblea* y llevar a cabo las *relatorias*, pero las *profesoras* también participaban.

En la Escuela *Ermilo Abreu Gómez* (Preescolar y Primaria), todos los viernes se realizaban dos tipos de *Asamblea*: las *grupales* y la *general*. En las *grupales* se trataban problemas de cada salón, que iban desde la falta de materiales, hasta problemas entre *estudiantes*, con las maestras, pasando por cualquier tema que fuera grupal. Ahí se buscaban soluciones y se planteaban los temas a tratar en la *Asamblea general*. Esta era presidida por *estudiantes* del 6º grado, como primer punto se leía el acta de la semana anterior y se analizaba si se había solucionado el problema, si persistía, se buscaban nuevas soluciones posibles. Después se iba dando la palabra a

cada uno de los *grupos*, se planteaban y se hacían propuestas y en caso de no haber consenso, se recurría al voto, todo se anotaba en el acta de asamblea. La participación de *profesoras y directores* era de acompañantes y moderada, solo intervenían en momentos pertinentes. Así la voz de las *estudiantes* era la autoridad máxima en la toma de decisiones y resolución de conflictos.

La *Asamblea* tiene múltiples maneras de realizarse y las formas que a continuación se desglosan, no pretenden imponer una manera particular. Siempre conviene modificar, a través de prueba y error, su funcionamiento dependiendo de las particularidades de la comunidad.

Para su realización, debe haber una **Convocatoria** con tiempo suficiente, donde se especifique claramente el lugar, fecha y horario a realizarse, el carácter de la misma, los objetivos, el orden del día y quién convoca. El **Comité Organizador** es el encargado de hacer llegar la convocatoria a las interesadas, de acondicionar el lugar, de recibir a los asistentes y de limpiar el espacio al finalizar. La **Mesa** inicia la dinámica, la conduce y la da por terminada, tomándose un tiempo antes del cierre para dar una minuta de lo abordado. En general la *Asamblea* requiere de un **Quórum**, que es la cantidad mínima de personas para que sea llevada a cabo.

En este manual distinguimos:

Asamblea General. Trata temas generales de una comunidad. Como variantes existen la Asamblea Extraordinaria convocada con carácter de urgencia con una agenda definida en coyunturas específicas.

Mesa: *Coordinador, Relator.*

Dinámica: El *coordinador* da por iniciada la *Asamblea* y a continuación se lee la Agenda Provisional para ser aceptada y/o aumentada. Se establece el Orden del Día con asignación de tiempo para cada tema y se inician las intervenciones. Al final de cada periodo el relator resume lo hablado y acordado. El *coordinador* se encarga de ceder la palabra y tomar los tiempos de participación y de cada tema. Al finalizar la *Asamblea* se hace un punteo de lo tratado.

Asamblea Informativa. Establece un diálogo con la comunidad, dando a conocer cierta información y abriendo un espacio para preguntas y aclaraciones.

Mesa: *Coordinador, Vocera, Relator.*

Dinámica: El *coordinador* inicia la dinámica presentando en términos generales el contexto donde tiene lugar la información que se tratará. La *vocera* toma la palabra y enuncia la información precisa que se quiere presentar en *Asamblea*. El *coordinador* abre un espacio de preguntas y aclaraciones en torno a la información recibida. Cuando no hay más preguntas, se abre un espacio para comentarios, críticas, propuestas y posicionamiento. El *relator* sigue la discusión y resume las posturas al finalizar. Es buena práctica hacer la relatoría a vista de todos. El *coordinador* dirige una dinámica para llegar a acuerdos si se requieren.

Asamblea Permanente. Normalmente se llama en momentos de crisis, donde se necesita un análisis constante de la situación.

Mesa: *Coordinadores, Voceros y Relatores* rotativos.

Dinámica: Todos los cargos pueden ser rotativos dada la naturaleza permanente.

Comisión

Acuerdos, Resolución de Conflictos, Propuestas.

Grupo Reducido, Grupo Numeroso, Coordinador, Secretaria.

Una *comisión* es un *grupo reducido* que representa a un *grupo numeroso*. Se elige siguiendo diferentes criterios dependiendo de la situación a analizar o el problema a resolver. Se puede optar por elegir a los más interesados y capacitados en el tema, elegir a personas que representen diferentes posturas del *grupo*, o cualquier criterio que sea consensuado por el *grupo numeroso*. La *comisión* se reúne por separado y entrega las conclusiones al *grupo*. Aunque los integrantes de la *comisión* pueden ir rotando, no se recomienda, ya que una ventaja de esta dinámica es que conforme la *comisión* se reúne, van creando mecanismos de toma de decisión basados en el conocimiento mutuo, la confianza y la experiencia acumulada.

Dinámica: La *comisión* se reúne y se ponen de acuerdo de quién ocupará los puestos de *coordinador* y *secretaria*. El *coordinador* se encarga de marcar las dinámicas de la discusión y la *secretaria* de llevar la minuta. En general la *comisión* se reúne el tiempo necesario para llegar a acuerdos concretos o conclusiones específicas, las cuales son redactadas por la *secretaria* para posteriormente presentar al *grupo numeroso*. Si la *comisión* se reúne periódicamente, los puestos de *coordinador* y *secretaria* se pueden rotar. La *comisión* también puede ser de carácter extraordinaria, reuniéndose solamente una vez ante una situación crítica.

Mediación de Conflicto

Resolución de Conflictos.

Grupo, Conflicto, Mediador.

Los conflictos provienen de maneras distintas de ver la realidad. La amplitud de visiones de una comunidad es su riqueza y la razón de trabajar en equipo. Los conflictos son momentos importantes para el crecimiento y aprendizaje de una comunidad. El conflicto se debe hablar y aunque se tenga que resolver yéndose por un camino preciso, es importante que no se guarden rencores y se estigmatice a los miembros de la comunidad, por lo que debe haber un espacio para trabajarlo no solo antes de tomar la decisión, sino después de llevarse a cabo.

Dinámica: Para resolver un conflicto en una comunidad lo primero es reconocerlo e identificarlo. Se debe nombrar lo más claramente posible la situación a resolver y para ello, se usa alguna dinámica de *generación de conocimiento* en donde se recopile toda la información. Para ello, las partes antagónicas deben exponer sus puntos de vista sin intentar convencer a las otras y sin ser interrumpidos durante su intervención. A continuación hay una ronda de posibles soluciones, proyectando las consecuencias de las mismas. Por medio de alguna metodología de construcción de consenso se escoge un camino, el cual debe ser evaluado por todas las partes una vez que se lleve a cabo.

Reunión

Acuerdos, Resolución de Conflictos, Propuestas, Análisis. Dos ó más personas.

Una reunión es un encuentro entre dos o más personas para un fin en particular. Esta dinámica tiene diversas formas de realizarse, desde lo informal a lo protocolario. Muchas veces se realiza sin tener siquiera que nombrar su funcionamiento. Darle a una *reunión* valor de dinámica es reconocer el trabajo en equipo y nuestra esencia gremial.

Dinámica: La que el *grupo* decida. Como sugerencia, a veces es de ayuda precisar los objetivos de la reunión, tener un orden de temas a tratar y al finalizar resumir lo acordado y la asignación de tareas.

Discusión Ordenada de Posturas

Acuerdos, Resolución de Conflictos, Consensos, Comunicación.

Grupo, Posiciones Antagónicas, Oradores Seleccionados, Coordinadora.

Esta dinámica se utiliza cuando surgen posiciones antagónicas y se enfrasca una comunidad en un debate donde aparentemente nadie quiere ceder o cambiar de postura.

Dinámica: Se localizan las posturas y se integran tantos subgrupos como posiciones ideológicas (por ejemplo “a favor”, “en contra”, “ninguna de las anteriores”). Cada *Subgrupo* se reúne por separado y selecciona tres oradores para defender su postura. Se reúne el *grupo* y los *oradores* pasan al frente, siendo ellos los únicos que pueden hablar. La *discusión* es organizada por la *coordinadora* la cual va cediendo la palabra intercalando posiciones. Se realiza una ronda donde cada *orador* habla solamente una vez. Es importante poner un límite de tiempo para cada participación breve (2 minutos por ejemplo) y respetarlo sin excepción. Acabando la primera ronda se pregunta al *grupo* si se ha llegado a un *consenso* y si no es así, se realiza una segunda ronda. Se repite esta dinámica hasta llegar a consenso o un límite de tiempo fijado.

Filas de Conflicto

Acuerdos, Resolución de Conflictos, Consensos, Comunicación.

Grupo, Situación de Conflicto.

Esta dinámica sirve para discutir entre todos una situación de conflicto. Por medio de ella analizamos en proximidad la situación y encontramos puntos en común.

Dinámica: Se hacen dos filas de participantes una de frente de la otra en cercanía. Por parejas adoptan posiciones antagónicas. Cada una externa al otro las razones que tiene para adoptar una posición. No entran en debate, solamente escuchan atentamente la opinión del otro. Intentan llegar al punto en común entre las dos posturas, aunque sea muy simple, como por ejemplo: “Los dos estamos interesados en solucionar la Situación”. Se reúne el *grupo* y se socializa los puntos en común encontrados.

Cambio de Posturas

Acuerdos, Resolución de Conflictos, Consensos, Comunicación.

Grupo, Posiciones Antagónicas, Oradoras Seleccionadas, Coordinador.

Esta dinámica es semejante a la dinámica de *discusión ordenada de posturas*. Se utiliza cuando hay dos posiciones antagónicas y se estancan en un debate interminable.

Dinámica: Se localizan las posturas y el *coordinador* las nombra claramente. El *grupo* se divide en dos *subgrupos* antagónicos. Cada *subgrupo* elige a tres *oradoras*. Empieza la discusión, la cual se realiza siguiendo un orden preestablecido donde cada *oradora* habla solamente una vez, intercalando posturas antagónicas. Es importante que el tiempo de intervención sea muy breve (máximo 2 minutos). Acabando esta ronda, hay un cambio de posturas, lo cual significa que los que defendían una postura ahora defenderán la contraria. La dinámica funciona si las *oradoras* se toman en serio el defender una postura antagónica. El *coordinador* cierra la dinámica y se revisa si el conflicto está resuelto.

Ruedas de murmullos

Comunicación, Consenso.

Se realiza durante una Dinámica de Expertos, Encargado de presentar la Dinámica.

Esta dinámica funciona también como dinámica de distensión. Sirve para intercambiar sentires, dudas y pensamientos que han surgido durante la dinámica que la hospeda.

Dinámica: Se hace una parada durante la *dinámica de expertos*. El encargado de anunciar esta nueva dinámica toma la palabra y anuncia a la *Audiencia* y a los *Expertos* que tienen 5 minutos para platicar con el de junto en libertad acerca de su sentir y pensar de lo que acaban de escuchar. Se deja que los asistentes compartan con total libertad la palabra.

Consenso y Disenso

No estar de acuerdo no significa dejar de hacer.

Llegar a *Consenso* es una construcción, un primer hacer.

Significa, construir *Consenso*, escuchar al otro y saber ceder y defender.

Entender que la idea pactada, lo consensado no será exactamente lo que una pensaba, sino un punto de voluntad colectiva.

En realidad no es deseable estar todas de acuerdo en todo.

La variabilidad de opiniones es una de las razones para trabajar en *grupo*.

La cuestión es impedir que los *Disensos* nos paralicen.

En cierta forma el *Consenso* está sobrevalorado.

Si logramos trabajar sin estar totalmente de acuerdo, podremos decir que somos un *grupo* con una gran *Inteligencia Emocional*.

Ensayar la escucha y aceptación del otro es parte del trabajo de grupo.

A veces la razón por la cual nos enfrascamos en discusiones que pueden llegar incluso al conflicto abierto y el rompimiento, es porque nuestras opiniones, análisis, propuestas, están ligadas con nuestra historia y nuestras emociones.

Cuando un discurso se vuelve canal de la emoción debemos ser cuidadosos en cómo las recibimos y las soltamos.

Con esto no pretendemos decir que deba ser totalmente racional sin involucrar emociones, nada más lejano a nuestras creencias.

Nunca negar la emoción, es parte necesaria de lo que hacemos y decimos, es interés y pertenencia.

Un acto o un pensamiento sin emoción no tiene dirección.

La emoción hace que lo que decimos, hacemos y pensamos nos ataña.

Pero debemos aprender a no tomarnos personales los comentarios sobre nuestras ideas y propuestas. Muchas veces nos identificamos a tal grado con lo que pensamos que al ser criticados, lo recibimos como una agresión.

Las ideas no nos pertenecen, somos parte de una *cultura* que les da sentido y nuestro pensamiento es el resultado de miles de años de experiencia humana.

Uno no es lo que piensa, lo que hace y lo que siente. Son parte de uno, pero somos algo más que eso. Somos cambiantes, y darse cuenta es abrirse a lo posible.

¿Qué hacer con él *Disenso*?

Primero entender que todas caminamos juntas y que las opiniones, aunque no las compartamos tienen también razón de ser y su propia veracidad.

El *Disenso* se atesora.

Aunque no se pueda solucionar es parte del pensamiento del *grupo* y debe reconocerse, ya que si se niega, con él se niega una parte de la *colectividad*. El *Disenso* debe permanecer dignamente como memoria, porque también es parte de nosotras.

Como sugerencia el *grupo* puede tener dos *libros*, uno de *Cuestiones sin Resolver*, y otro de *Propuestas no Caminadas*, donde se anoten los conflictos no resueltos y las propuestas no realizadas y de vez en vez, el *grupo* puede revisar estos libros para ver su caminar y retomar ideas.

El *Disenso* enriquece al grupo, y un acuerdo en *Disenso* es mucho más duradero.

La *Crítica* (y *Autocrítica*) son espacios primordiales para construir acuerdos. Hacer crítica no es sinónimo de estar en contra, es más bien, analizar a detalle las implicaciones y distintas lecturas de una postura, una acción o idea. Sin embargo, al llevar carga afectiva, esta actividad puede despertar susceptibilidades, por ello, hacemos unas sugerencias y marcamos nuestra lectura crítica alrededor de la *Crítica*:

La *Crítica* sin propuesta conduce a la apatía.

La propuesta sin *Crítica* conduce a la indiferencia.

El derecho a la *Crítica* se ejerce responsablemente cuando lleva una propuesta.

La *Crítica* sin propuesta funciona como *Catarsis*.

La *Catarsis* es necesaria pero su energía es de *Purga*, limpia pero no construye.

El espacio de la *Catarsis* es un espacio personal (aunque se haga en *grupo*).

Muchas veces después de un espacio Catártico, se tiene la sensación que cambió algo, y sí, pero lo que cambia es nuestra propia percepción y no el estado de las cosas por las que trabajamos.

Invertir energía en *Criticar*, pero no gastar toda la energía del *hacer* en *Criticar*.

Criticar todo el tiempo estanca la discusión y el *trabajo*.

Una crítica puntual debe inmediatamente suspender las siguientes discusiones y dar pie a analizar y proponer. Si se continúa la discusión como si nada hubiera pasado, se niega a los otros y se comienza a romper la confianza en el grupo.

Si no es momento de parar porque rompe una discusión previa, se anota públicamente para retomar después. Sucede lo mismo con las *Propuestas*: si después de manifestarse en una *Dinámica* no se comenta críticamente, la discusión empieza a parecerse más a plegarias colectivas que a una dinámica de trabajo.

Toda propuesta o crítica debería ir precedida o acompañada de un ejercicio de autocritica. Hay que tener bien presente e inclusive exponer explícitamente que el sentido de estas dinámicas es construir acuerdos, no ganar las discusiones.

Si entendemos esto claramente, el que propone o crítica tiene, dentro de sus propios razonamientos para llegar a su discurso, los elementos necesarios para realizar una autocritica de primera mano.

Es importante la corresponsabilidad en las acciones, no echar la culpa sino asumir cada quien su parte. Si aprendemos a vernos a nosotras mismas en nuestro caminar, primero, antes que a los demás, podemos ser más asertivas, y somos menos proclives a cometer injusticias.

A continuación algunas metodologías para entendernos mejor y alcanzar consensos y disensos creativos:

Votación de Propuestas y Concordancias

Esta metodología nos permite localizar los conflictos grupales para discernir qué se tiene que discutir y en qué orden.

Después de alguna dinámica salen propuestas, ya sean de ideas, proyectos o expectativas, se escriben todas de la manera más breve y acto seguido se pasa a una votación.

En esta metodología, los votos se establecen a partir de darle un número al grado de acuerdo con la propuesta:

- 1 Estoy totalmente de acuerdo. Es exactamente lo que pienso.
- 2 No es lo que pensaba pero estoy de acuerdo.
- 3 No estoy de acuerdo, pero **no me opongo** a que se realice.
- 4 No estoy de acuerdo y me opongo a que se realice.

De esta manera podemos concentrarnos en discutir los votos “4”, que son los que paralizan al *grupo*. Los votos “3” representan la inteligencia del *grupo* y su capacidad creativa, ya que estos *disensos* prometen visiones distintas que pueden encontrar soluciones insospechadas. Los votos “2” son el nivel de flexibilidad del *grupo* y los “1” representan las certezas compartidas. Una decisión tomada con 1, 2 y 3 es un consenso, una que tenga cuatros es un acuerdo mayoritario.

Colocación Espacial Simbólica

En esta dinámica se busca que durante las discusiones los participantes se coloquen en el espacio dependiendo del grado de Consenso/Disenso de sus posturas. Se marca simbólicamente el lugar y los participantes se colocan a gran distancia cuando no están de acuerdo y cerca dependiendo del grado de acuerdo. Para ello, es necesaria la movilidad de los asistentes. Si uno cambia de opinión, también cambia de lugar. Ayuda a entender las posiciones y crear empatías.

Uso de Tarjetas

Es muy recomendable usar tarjetas blancas para externar opiniones y propuestas. La idea es hacer dinámicas donde todas las participantes puedan apuntar sus ideas. La regla es solamente una idea por tarjeta. Gracias a esta técnica nos aseguramos que todas podemos aportar al grupo, ya que luego no todas se sienten igual de cómodas al proponer con la voz a un grupo numeroso.

Con las tarjetas se pueden hacer mapas semánticos o agruparlas en rubros y coincidencias para la búsqueda de *consensos*.

Constelación de Consensos y Disensos.

Se marca simbólicamente el espacio con las posturas antagónicas como marco espacial. Cada asistente se coloca en relación a su propia postura. Cerca del extremo que lo represente. Como variante, se pueden medir dos pares de antagonismos diferentes en un espacio bidimensional. Por ejemplo, el eje de las “x” significa juego de un lado y trabajo del otro (antagonismo juego-trabajo) y el de las “y” paciente-activo, así, al colocarse en un lugar, uno da su posición acerca de este par de antagónicos.

Instalación Significativa

Después de cada intervención, el participante coloca un objeto que represente lo dicho en un lugar del espacio común, tomando en cuenta los otros objetos en relación a su grado de acuerdo (*Consenso/Disenso*).

Postergar Decisiones Complejas

A veces es difícil tomar partido por alguna propuesta porque no se tienen todos los elementos para decidir. Es válido dejar cuestiones sin resolver para hacerlo cuando se disponga de los elementos para llevarlo a cabo.

No tenemos que tener todo pensado para empezar a actuar.

Detenerse

Cuando los ánimos están muy caldeados, en medio de un debate complejo, conviene a veces parar. Guardar un minuto de silencio para revisar personalmente nuestro estado de ánimo. Como variante, durante la parada nos podemos abrazar colectivamente, pegar cabezas con cabezas o cualquier otra actividad física, empática y asertiva, que se nos ocurra.

Por último, en relación a la construcción de *Consensos* muchas veces lo que está en juego no son las ideas y propuestas, sino los afectos, por lo que se pueden organizar Dinámicas que no usen la voz sino otras formas de comunicación, como el movimiento, la mirada, la postura del cuerpo...

Escucha Activa

Aprender a escucharnos es un trabajo constante.

Acá unas recomendaciones:

- 1 Si algo no está claro de lo que se dice, pedir explicación cuando acabe la exposición.
- 2 No pensar en lo que uno va a decir cuando le toque la palabra mientras hablan las demás. Es importante escuchar a las otras.
- 3 Atender la parte emocional de los discursos, a veces los datos no representan el contenido del mensaje.
- 4 Como ejercicio de escucha y para mostrarnos lo complejo que es el entendimiento, se puede hacer el ejercicio de que quien tome la palabra resuma brevemente lo que el anterior acaba de decir.
- 5 No entrar en valoraciones o descalificaciones de los compañeros y de lo dicho. Tener un especial cuidado con el uso de adjetivos y el volumen de la voz.
- 6 Intentar siempre ser más breve que el anterior.
- 7 Estar atenta a lo que se dice y si alguien ya dijo lo que una pensaba decir, declinar la palabra. No repetir.
- 8 Además de pedir la palabra, también está permitido declinar una palabra que se había pedido, si otra participación ya enunció la misma idea o si el contexto de la discusión ya no es el adecuado.
- 9 Antes que convencer al otro, dejarse convencer.
- 10 Las discusiones no son competencia, no se ganan. Los argumentos no son para que una idea gane, sino para buscar puntos en común, construir posturas grupales.

Formas de Tomar la Palabra

Dos Círculos

Se forman dos círculos concéntricos y solamente los del círculo interior pueden hablar. Si alguien del círculo exterior quiere participar debe intercambiar el lugar con alguien del círculo interior. Con esta técnica se dinamiza mucho las opiniones y es recomendable para temas controvertidos.

Rueda Ordenada

En un círculo, los participantes van hablando uno por uno de manera ordenada. Lo que se dice debe pensarse cuando es el turno de hablar, de tal manera que la conversación avance por los temas elegidos. Las reglas son no comentar lo que dijo el anterior ni entrar en debates.

Flash

Se trata de hacer participaciones muy breves, de pocos segundos. Se sugiere seguir un orden espacial para agilizar la dinámica y usarla en varios momentos durante los debates. Sirve para escuchar rápidamente los estados de ánimo de los participantes y hacer un diagnóstico rápido de **Consensos/Disensos**.

El Bastón de Mando

Solo habla el que tiene el Bastón de Mando. Puede ser un paliacate, una pelota, una piedra o lo que se decida. Con esta técnica nos aseguramos de que no habrá interrupciones y escuchamos con mayor atención.

Cerillo Encendido

La participación comienza con encender un cerillo y dura solamente lo que dura prendido. De esta manera se mantiene la atención sobre lo pronunciado y se asegura que las intervenciones sean breves.

Finalizar con una Pregunta

En esta técnica, las intervenciones finalizan con una pregunta, de tal manera que evitamos intervenciones premeditadas, es decir, participantes que dejen de escuchar lo que se está diciendo para pensar en su participación. Una variante es que el orador al finalizar, escoja quién es la siguiente en intervenir. Esta elección se puede dejar al azar, guiándose por números y dados o con la técnica de girar una botella y participa la que sea apuntada por ella.

Señales de manos para ser usadas durante *Dinámicas Sociales*

Para Pedir la Palabra		
		
Quiero añadir o preguntar algo sobre lo que se dice (mano abierta)	Comentario sobre el procedimiento	Respuesta Directa sobre lo que se pregunta o dice

Sobre el Discurso	De Opinión
Te repites Resume o acaba	
Habla más Alto No se escucha	Nivel de Consenso (Del 1 al 5)
Habla más despacio. No se entiende	Estoy muy de acuerdo
Me perdí (frente a la cara)	Iba a decirlo ahora mismo
Usas un lenguaje muy complicado y no es necesario	Pienso lo contrario
	Bloqueo la propuesta

Salida

A Manera de Cierre



Hay muchas maneras de pensar el tema de la educación y el aprendizaje. En este manual partimos del convencimiento de que aprender es una de las características que nos hace humanos.

Todas las culturas en la historia de la humanidad han ensayado formas de enseñanza y aprendizaje particulares. La riqueza de posibilidades es casi infinita.

Educarnos es una de las principales actividades para vincularnos.

Sin embargo, en tiempos muy recientes, apenas 300 ó 400 años, se ha ido estableciendo la idea de la escuela como la conocemos actualmente. Una escuela regida por instituciones que rebasan lo local y con políticas educativas y prácticas culturales que se aplican a comunidades muy diferentes, a nivel regional, nacional, mundial.

Este proceso es global.

Por estas razones, es necesario apoyar los rasgos culturales propios de cada comunidad respetando la multiplicidad de culturas.

Afianzar el *tejido social* permitiendo que formas particulares de construcción de conocimiento completen las formas globales de educación.

Educación Formal, Educación Informal

La *Educación Formal* la podemos pensar como la educación mediada por una institución que la ordena y certifica.

La institución se encarga de diseñar los planes de estudio y los mecanismos de evaluación y certificación.

En este tipo de educación hay un espacio de libertad que posibilita la existencia de múltiples modelos pedagógicos de aprendizaje, como la educación instrumental o la educación bancaria, la educación activa (Piaget, Montessori, Summerhill, Freinet, etc.), la programación neurolingüística, el conductismo y muchos otros.

En la *Educación Formal* encontramos una gran variedad de modelos, pero reconocemos que es la Institución la que crea las políticas de contenidos y los mecanismos de evaluación y certificación.

La *Educación Informal*, la pensamos como una educación que tiene el mismo modelo de aprendizaje que la *Formal*, pero no es certificada por la institución. Surge ante la crisis de los propios mecanismos de selección de la *Educación Formal* al no poder satisfacer toda la demanda educativa.

Encontramos entonces que la *Educación Formal e Informal* pertenecen a un mismo sistema de pensar la educación, donde la Institución es la encargada de diseñar los contenidos de la misma.

El *estudiante* es un *consumidor* de educación.

Podemos pensar como analogía en el sistema de *Comercio Formal e Informal*, donde la diferencia radica en que el *Comercio Formal* está normado por la institución (necesita licencia y paga impuestos) y la informal, aunque se rige por las mismas leyes de demanda y costos, elude la regulación institucional.

Para Iván Illich en su libro *La Sociedad Desescolarizada*, una de las características de la educación actual es que ha convertido en objeto (el *aprendizaje*) algo que podemos pensar como verbo (el *aprender*). Los objetos tienen una lógica de *carencia*, no alcanzan para todos y deben repartirse entre los consumidores. Por lo que entre menos sean más les alcanza a cada uno. De este planteamiento proviene la existencia del examen de admisión, entre menos sean los *estudiantes*, más *conocimiento* les tocará a cada uno.

Los objetos se guardan y atesoran, impidiendo que más objetos se incorporen (lo aprendido se guarda como un tesoro).

Si pensamos la educación como *verbo*, *aprender*, entonces nos damos cuenta que alcanza para todos y todas. Entre más seamos más aprendemos.

El análisis de Illich rebasa a la institución educativa y encuentra el mismo mecanismo en el transporte, la alimentación y la salud. Hemos *cosificado* estas necesidades, pensando más en el transporte, los alimentos y la enfermedad, que en transportarnos, alimentarnos y construir nuestro estado de salud.

Educación no-formal	Educación Formal
Creación subjetiva de la currícula.	Currícula establecida previamente.
La duración de la estancia es decisión del <i>estudiante</i> . El <i>estudiante</i> decide el valor, el tiempo y el afecto que quiere invertir durante su estancia en la institución.	Duración de la estancia en la institución establecida previamente. Éxito o fracaso con base a los tiempos y evaluaciones que establece la institución.
No secuencialidad.	Secuencialidad.
No hay forzosamente productos.	Rendimiento.
La <i>estudiante</i> asume la valoración de su formación.	La institución legitima al <i>estudiante</i> . (Calificación y certificación institucional).
Aprendizaje centrado en el descubrimiento colectivo. (Creación crítica de una idea de mundo). (Producción de conocimiento).	Educación como instrucción. (Implantación de una idea de mundo). (Consumo de conocimiento).
Búsqueda de urgencias personales y colectivas.	La política educativa es dictada por la institución.
Creación de sentido (pensamiento holístico). Se enfoca en el “por qué”.	Cumplimientos de objetivos específicos (reduccionismo). Se enfoca en el “cómo”.
Convivencia de múltiples identidades. (Las que decidieron acceder y permanecer en la institución).	Población escogida con un criterio específico, (examen de admisión o la <i>escuela</i> escoge al <i>estudiante</i>).
La clase se da en cualquier espacio y tiempo, es un acuerdo social entre las involucradas.	La clase está localizada en tiempo y espacio, tiene un protocolo.
Modelo de relación humana horizontal.	Modelo de relación humana jerárquico.

Centro Cultural Horizontal (Inclusivo) .	Centro Cultural Vertical (Exclusivo) .
Minimización de los procesos burocráticos.	Aparato burocrático rígido, (se acaba trabajando para el aparato burocrático).
Colaboración entre cuerpo académico, cuerpo administrativo y <i>estudiantes</i> (labores compartidas).	Escisión entre cuerpo académico, cuerpo administrativo y <i>estudiantes</i> (división de labores).
Decisiones académicas tomadas en asambleas comunitarias o comités (de <i>docentes</i> , de <i>estudiantes</i>).	Decisiones académicas unipersonales o por equipos administrativos de trabajo.
El programa se decide con los comités.	El programa lo decide un grupo administrativo.
Acceso abierto.	Acceso restringido (tiempos y requerimientos).
Actividades, oferta gratis.	Actividades, oferta de paga.
Espacio para estar.	Espacio de transcurso (estar limitado a la clase).
Convivios y actividades permanentes entre centro, vecinas, trabajadores y <i>docentes</i> ..	Restricción de tiempos y espacios de convivio.
Acceso a cursos gratis también para personal de la institución.	Los cursos son para <i>estudiantes</i> que pagan.
La comunidad aledaña va al centro y el centro sale a la comunidad.	La comunidad aledaña va al centro.
Producción de conocimiento propio, investigación (proyectos extraescolares de <i>estudiantes</i> y <i>docentes</i>).	Consumo de información.
Interés de la institución por mantener a los <i>estudiantes</i> en el centro a través de: talleres de producción, de intercambio de saberes, de impartición de clases.	Producción de egresados (El éxito se cuenta en base a la permanencia corta y número de egresados).

Tablas realizadas por talleristas de la Unidad de Vinculación Artística UVA, 2010 UNAM

Educación no Formal

La *Educación no Formal* pertenece a un sistema diferente que el anterior. Es un sistema descentralizado y de múltiples variantes.

Para imaginarnos la magnitud de posibilidades de la *Educación no Formal* podemos recurrir a una comparación espacial: si pensamos que la *Educación Formal* es del tamaño de un *pizarrón*, la *Educación No Formal*, sería del tamaño del estado de Guanajuato.

Sin pretender definir la *Educación Formal* y la *No Formal*, presentamos una tabla comparativa y una de las diferencias de un centro cultural inclusivo y otro exclusivo.

No se puede hablar de una Educación no Formal, hay miles de modelos diferentes, desde cómo aprendemos a caminar, a ver y a sentir, pasando por saberes muy particulares como hacer un temazcal o la enseñanza de un sistema de Mundo o cómo jugar canicas, hasta la Educación Popular que se plantea como herramienta de liberación y acompañante de procesos sociales

Cada cultura ha desplegado la sorprendente creatividad humana en el mágico proceso de aprender y enseñar.

Es tan variado el sistema de Educación no Formal que inclusive dentro de una escuela tiene lugar.

Cientos de saberes y explicaciones suceden paralelamente a la enseñanza Formal. Este sistema de aprendizaje/enseñanza no se centra solo en los maestros, todas aprendemos de todos.

Así, la Educación Formal y la no Formal, no compiten.

No es una por otra, no hay necesidad de escoger.

Porque sus enfoques y objetivos son tan diferentes que no se niegan unos a otros.

Pensamos que el taller de Arte dentro de una escuela es un espacio privilegiado para darle rienda suelta a nuestros procesos no Formales personales y grupales de enseñanza/aprendizaje.

Eso también es hacer Arte en la actualidad.

Construimos en el gozo de descubrir el mundo y a nosotros.

NO COMPITAS



QUE SOMOS COMPITAS

Otro mundo es posible

Mientras lo construimos hay que soñarlo, pero soñar no basta, hay que despertar con certezas y aprender a seguirlas. Modificarnos, y modificar el mundo es tarea de diario.

La Palabra

Las personas además de con la voz, hablamos con nuestra piel, con nuestro corazón, sentimientos, miradas, acciones... con lo que hacemos y con lo que no hacemos, todo el tiempo nos estamos expresando.

La Palabra es el medio

La Palabra es verdad. La verdad no es imposición de una forma de contar las cosas, la verdad es lo que hacemos de corazón sin temores, sin imposiciones, sin violencia, con amor y respeto.

La Palabra también es el medio de compartirnos, de nombrarnos, de caminarlos, es la acción desde el corazón, desde dentro, es lo verdadero, es comprometernos, sabernos, sentirnos, construarnos, es herramienta, lo que nos hace personas.

Aprender a vivir con la Palabra desde dentro de nosotras, de nosotros, con los otros, con las otras, con nuestras historias, nuestros caminos, sueños, realidades. Escucharla, sentirla, ser consecuentes con ella nos acerca cada día a la libertad, entendida esta como el bienestar colectivo.

Un, dos, tres por mí y por tod@s mis compañer@s.

[illegible]

[illegible]

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible]