

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Educar integrando. Artes vivas y valores en los
procesos de enseñanza-aprendizaje en historia

Fernando José García Barros

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formación**ib**)))

EDUCAR INTEGRANDO.
**ARTES VIVAS Y VALORES EN LOS PROCESOS DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN HISTORIA**

Fernando José García Barros*

Universidad Mayor San Simón (UMSS) y Universidad Privada Boliviana (UPB)

f.garcia.barros@gmail.com

1.- CONTEXTUALIZANDO. Consideraciones previas para ubicarnos.

Nuestras vidas y -como parte importante de ellas- los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollan hoy en día en algo más que tiempo y espacio...y, en el caso de la formación universitaria, nos toca potenciar interacciones complejas y generar lateralidades que permitan resolver los problemas a ser enfrentados con pertinencia y creatividad, recordando el origen etimológico de la palabra *universidad* que se referiría, a través de sus morfemas latinos (*unus-vertere-tat*) al *modo de integrar sin dividir*, evidenciando esa interdependencia que es justamente la mayor fuerza del universo

A inicios de este milenio, más que en una aparente época de cambios nos encontramos claramente en un verdadero cambio de época, y debemos plantear nuestra labor como un verdadero dispositivo de aceleración de procesos de futuro, que ayuden a los estudiantes a *integrarse integrando*. Y hemos de entender eso tanto en el ubicarse claramente en el espacio y tiempo actual, como en ir conociéndose bien a sí mismos, desarrollando conocimientos, destrezas y valores que les permitan realizarse (personal, comunitaria y globalmente) mediante el ejercicio de su profesión.

En ese sentido, la presente comunicación busca compartir diversas experiencias sostenidas en aula que parten de la formación como búsqueda de felicidad al comprender mejor el mundo y saber desenvolverse en él. Así, interrelacionando los diversos componentes de la creatividad, las características constitutivas de las artes vivas, el reconocimiento de las inteligencias múltiples y los deseables y buscados valores ciudadanos, se va evidenciando la notable capacidad que tienen de integrar no sólo a la persona, sino también disciplinas, cosmovisiones, y estrategias para -poniendo en juego la inteligencia colectiva y el trabajo colaborativo- abordar la construcción conjunta de futuros deseables.

Para ello, y mediante cuadros y diagramas, se busca visualizar las interrelaciones profundas entre la esencia de las artes vivas (presencia, precisión, simbolización, toposensibilidad, guionización, escenificación, comunicación), y su capacidad de articular pasado, presente y futuro (patrimonio, celebración y proyección) como la condición misma de la cultura y su vivencia. Eso, leído desde la creatividad y su interrelación con los valores ciudadanos (óptica de la participación sociopolítica), desde las diversas inteligencias (óptica de la libertad y el desarrollo personal) y desde las artes vivas (óptica del vitalismo como conexión integral), nos lleva a una óptica cuatridimensional de relación de flujo entre tangibles e intangibles que generen mayor valor en nuestras iniciativas docentes, y mejores resultados en una búsqueda transformación social.

Así, evidenciaremos y trataremos de la sensorialidad y el movimiento como detonadores privilegiadas de aprendizajes significativos, conectando con las propuestas disruptivas

de Foucault y Deleuze relativas a la comprensión y vivencia de la vida misma como obra de arte, en un impulso de vitalismo y desobjetivación, coherente con sus postulados.

Cualquier materia o asignatura es por ello, en sí misma, una puerta de entrada al universo complejo del saber humano, a la interrelación entre humanidades, ciencias y técnicas. Es, entonces, una forma de conocimiento, ya pertenezca a cualquiera de los tres campos del saber. Nos alineamos así a los postulados de Edgar Morin (1999), planteados para la educación del futuro, siendo necesario enseñar la condición humana, y proponiendo para ello diversas tríadas, denominadas *bucles*, que dan soporte al concepto de lo humano: *cerebro-mente-cultura*, *razón-afecto-impulso*, *individuo-sociedad-especie*.

Así, vamos a tomar como ejemplo experiencias realizadas en la materia de Historia del Arte 1, del programa de formación en Arquitectura de la Universidad Privada Boliviana (UPB), pero los cuadros iniciales mostrados, las interrelaciones propuestas, y las lógicas de fondo, serían susceptibles de ser aplicadas a cualquier asignatura, de ciencias, humanidades o técnicas.

Convengamos que la educación del futuro no puede ser entendida sin englobarla en la idea fuerza *Cultura de Futuro*. Ya Ezequiel Ander Egg, en su texto relativo al desarrollo y las políticas culturales necesarias para facilitararlo, identificaba tres modos de entender cultura, inclinándose claramente por el tercero, más enfocado a la creación y construcción consciente de futuros deseables:

CULTURA COMO REFINAMIENTO INTELLECTUAL	CULTURA COMO ESTILO DE VIDA	CULTURA COMO CREACIÓN DE UN DESTINO PERSONAL Y COLECTIVO
<u>Patrimonio de privilegiados</u>	Patrimonio que todos hemos heredado	Patrimonio que todos vamos creando
<u>Posesión individual de saberes</u>	Posesión individual y colectiva de rasgos que caracterizan los modos de vida	Posesión individual y colectiva de lo que se ha sido y lo que se va siendo
Datos y conocimientos sobre saberes libresco	Formas de ser, hábitos y maneras de pensar heredadas	Formas de ser, hábitos y maneras de pensar proyectadas hacia el futuro
Resultados o productos de los saberes	Obras e instituciones que se han ido realizando	<u>Invención del futuro</u>
<u>Cultura como ornato</u>	Cultura como respuesta proveniente del pasado	Cultura abierta a la creación del futuro
CULTURA CULTIVADA	CULTURA CULTURAL	CULTURA CONSTRUCTIVA
Se apoya en: Conocimientos Creación Artística	Se apoya en: El pasado La herencia social	Se apoya en: El proyecto de futuro que hay que crear creación de nuevos modos de ser en el mundo
APRENDIZAJE ILUSTRADO	ADAPTACIÓN INCONSCIENTE	ANTICIPACIÓN CONSCIENTE

Cuadro 1. Fuente: Ander-Egg, Ezequiel (1992)

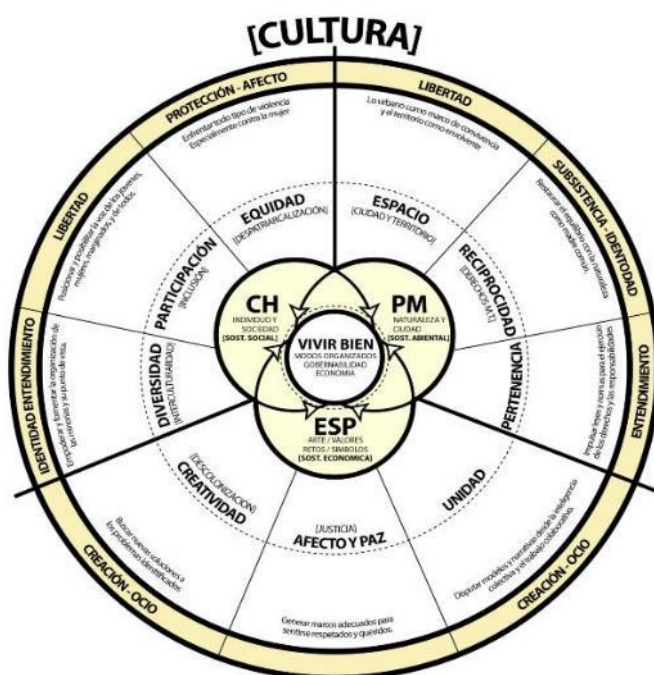
Enmarcándonos en esa visión de cultura, partimos también alineándonos con la idea de *desarrollo humano* formulada en su momento por Manfred Max Neef, colocando en el centro de nuestras intenciones la felicidad de las personas. Ésta, que se podría también entender como *realización* o *plenitud*, nos permite asumir y enriquecer la visión establecida en la Nueva Constitución Política del Estado, que a su vez debe la filosofía de fondo a diversos movimientos de descolonización del saber trabajados por Freire, Dussel y otros notables pensadores latinoamericanos.

En el caso de la matriz propuesta por Max-Neef, vemos que la cultura se encuentra en la base del desarrollo humano, de la autorrealización, por estar intrínsecamente relacionada con valores como la participación, la creatividad, el entendimiento, el ocio, la identidad, la libertad, etc., esenciales para la felicidad de la persona, para el bienestar vital de los individuos.

Yendo aún más allá, la asocian certeramente a la satisfacción de las necesidades, aunque entendidas de un modo más integral y humanista. En el cuadro 2 reproducimos el esquema de análisis generado por Max Neef, para apreciar de modo más inmediato esta multiplicidad de dimensiones y vinculaciones de manera muy clara. Así, y según ellos, habría categorías existenciales (filas) y axiológicas (columnas). En dicho cuadro podemos observar cómo se resaltan necesidades como la pasión, la libertad de expresión, la igualdad de derechos, la creatividad, el sentido de pertenencia, las fiestas, el lenguaje y los símbolos, etc. sobre las tradicionalmente consideradas como básicas.

MATRIZ DE NECESIDADES-SATISFACTORES

NECESIDADES	SER	TENER	HACER	ESTAR
SUBSISTENCIA	salud física, salud mental, equilibrio, solidaridad, humor, adaptabilidad	alimentación, abrigo, trabajo	alimentar, procrear, descansar, trabajar	entorno vital, entorno social
PROTECCION	cuidado, adaptabilidad, autonomía, equilibrio, solidaridad	seguridad social, ahorro, derechos, familia	cooperar, prevenir, cuidar, curar	entorno vital, entorno social
APECTO	autoestima, solidaridad, respeto, generosidad, receptividad, voluntad, sensualidad, humor	amistades, parejas, familia, animales, plantas	hacer el amor, acariciar, expresar emociones, compartir, cuidar, cultivar, apreciar	privacidad, intimidad, hogar, espacio de encuentro
ENTENDIMIENTO	conciencia crítica, solidaridad, curiosidad, asombro, disciplina, intuición	literatura, maestros, métodos, políticas comunicacionales	investigar, estudiar, educar, analizar, meditar, interpretar	ámbitos de interacción formativa, escuelas, universidades, academias, agrupaciones
PARTICIPACION	adaptabilidad, receptividad, solidaridad, disposición, convicción, entrega, respeto, pasión, humor	derechos, responsabilidades, obligaciones, atribuciones	afiliarse, cooperar, proponer, compartir, dialogar, acordar, opinar	ámbitos de interacción: partidos, asociaciones, iglesias, comunidades, familia
OCIO	curiosidad, receptividad, imaginación, despreocupación, humor, tranquilidad, sensualidad	juegos, espectáculos, fiestas, calma	divagar, abstraerse, soñar, añorar, fantasear, evocar, relajarse, divertirse, jugar	espacios de encuentro, tiempo libre, ambiente, paisajes
CREACION	pasión, voluntad, intuición, imaginación, audacia, racionalidad, autonomía, inventiva, curiosidad	habilidades, destrezas, método, trabajo	trabajar, inventar, construir, idear, componer, diseñar, interpretar	ámbitos de producción y retroalimentación: talleres, ateneos, agrupaciones, audiencias, espacios de expresión
IDENTIDAD	curiosidad, pertenencia, coherencia, diferencia, autoestima	símbolos, lenguaje, hábitos, costumbres, grupos de referencia, sexualidad, valores, normas, roles, memoria histórica	comprometirse, integrarse, confrontarse, definirse, conocerse, reconocerse, actualizarse, crecer	socio-ritmos, entornos de la cotidianidad, ámbitos de pertenencia, etapas madurativas
LIBERTAD	autonomía, autoestima, voluntad, pasión, apertura, determinación, audacia, rebeldía, tolerancia	igualdad de derechos	discrepar, optar, diferenciarse, arriesgar, conocerse, asumirse, desobedecer, meditar	plasticidad espacio-temporal



Por otro lado, dicha felicidad se da, necesariamente, como fruto de una armonía en la relación con la comunidad humana (mis semejantes), con la Madre Tierra o Pachamama (naturaleza), y con lo espiritual (valores). Ello, interrelacionado con la comprensión y puesta en juego social de cada contexto (en este caso, los valores andinos y la Nueva Constitución Política del Estado de 2008), clara heredera de posicionamientos descolonizadores ya planteados por Freire, Dussel y otros, nos da un diagrama relacional (Imagen 1) que permite abordar los diferentes flujos entre necesidades, satisfactores y valores que posibiliten la armonía.

Una vez ubicado el objeto de nuestro trabajo (el Vivir Bien y la felicidad humana como “lentes de lectura y trabajo”), nos concentramos especialmente en entender el momento actual en relación con los anteriores momentos de la historia, para lo cual nos apoyamos en Regis Debray y su visión (Cuadro 3), buscando el diálogo entre modos de construir el mundo a través de la mirada como conjunto de marcos y decisiones que conforman nuestra aproximación a la realidad tangible e intangible. Ello nos permitirá tanto entender miradas anteriores como la presente, presentándonos nosotros mismos y a nuestras propuestas adecuadamente y conforme al tiempo actual.

CUADRO MEDIOLÓGICO LAS 3 EDADES DE LA MIRADA			
Las tres cesuras mediológicas de la humanidad – escritura, imprenta, audiovisual – dibujan en el tiempo de las imágenes tres continentes distintos: el idolo, el arte, lo visual. Cada uno tiene sus leyes. Confundirlos es causa de tristezas inútiles. Regis Debray			
ERA	LOGOSFERA escritura→	GRAFOSFERA imprenta→	VIDEOSFERA TV color →
desde	3500ac -1450dc	1450 – años '60	años '60 →
periodo	5000 años	500 años	50 años
duración			
régimen	IDOLO	"ARTE"	VISUAL
objeto de culto	LO SAGRADO	LO BELLO	LO NUEVO
expectativa	PROTECCIÓN salvación	DELEITE prestigio	INFORMACIÓN juego
la imagen es	PRESENCIA trascendente	REPRESENTACION ilusoria	SIMULACION numérica
	vidente	vista	visionada
autoridad	un ser VIVA Lo sobrenatural DIOS	una cosa FÍSICA Lo real NATURALEZA	una percepción VIRTUAL Lo ejecutante MÁQUINA
fuerza de luz	teología Espiritual (de dentro)	estética Solar (de fuera)	economía Eléctrica (de dentro)
tiempo	INMOVIL ETERNIDAD mágico→religioso TIEMPO CICLICO	LENTO INMORTALIDAD teológico→histórico TIEMPO LINEAR	RAPIDO ACTUALIDAD histórico → técnico TIEMPO PUNTUAL
	TEOCRACIA	ANDROCRACIA	TECNOCRACIA
	dirección teológico-política	administración autónoma	gestión técno-económica
espacio	AUTOCTONO - LOCAL	OCCIDENTAL	GLOBAL
modus faber	canon REALIZACION REPETICION rígido arquetipo	modelo CREACION TRADICION blando prototipo	modo PRODUCCION INNOVACION efimero estereotipo
fabricante	MAGO → ARTESANO	ARTISTA → GENIO	EMPRESARIO →
	iniciático→ corporativo COLECTIVO	bottega→Academia PERSONAL	EMPRESA grupo – red – empresa ESPECTACULAR
	anonimato	firma	logo, marca
acumulación	tesoro	colección	difusión, reproducción
poder	religioso	político	económico
zona	alma	cuerpo	mente
aura	carismático	patético	lúdico
	solemne	serio	irónico
	me fascina	me gusta	me interesa, me divierte
patología	paranoia	obsesión	esquizofrenia
	intolerancia	rivalidad	competencia

Cuadro 3. Fuente: Debray, Regis (1994) Sistematizado por Angélica Heckl

Y por último trabajaríamos, una vez ubicados en cuanto al por qué (razón de origen), al cuándo y al dónde (contexto) de nuestro trabajo, en el cómo (método) y en el para qué (proyección) lo hacemos, visualizando, mediante el cuadro 4, las relaciones profundas entre las componentes de la creatividad, tal y como las identifica y formula Ortiz Ocaña (2008), y los valores ciudadanos que vamos buscando, evidenciando cómo al trabajar unas obtenemos las otras a medio y largo plazo:

[COMP. DE LA CREATIVIDAD]	[VALORES CIUDADANOS X BIEN COMÚN]
MOTIVACIÓN	PARTICIPACIÓN, RESPONSABILIDAD
AUTOESTIMA	SEGURIDAD, AUTONOMÍA
INICIATIVA	PROACTIVIDAD, ENF. A SOLUCIONES
FLUIDEZ	PROFESIONALIDAD
DIVERGENCIA	TRABAJO COLABORATIVO, DIÁLOGO
FLEXIBILIDAD	APERTURA, RESPETO, EQUIDAD, ESCUCHA
SENSIBILIDAD	EMPATÍA, SOLIDARIDAD, PAZ, AMISTAD
ORIGINALIDAD	INNOVACIÓN
ELABORACIÓN	CONSTANCIA, PACIENCIA, ESFUERZO

Cuadro 4.

Fuente: elaboración propia en base a diversos autores.

2.- EXPERIENCIANDO y REFLEXIONANDO, para entendernos.

Tras esa contextualización y establecimiento de parámetros y principios de referencia que den la consistencia requerida mediante la identificación de las claves de interrelación, pasamos a cruzar dichos por qué (razón de origen), cuándo y a dónde (contexto), cómo (método) y para qué (proyección) con el quién/quienes (protagonistas y receptores) realizan el trabajo detonador del aprendizaje, para establecer de forma abierta distintos modos de acometerlo y expresarlo. Para ello, lógicamente será la identificación y reflexión sobre el modo particular de combinación de inteligencias predominantes, además de los intereses particulares de búsqueda y autoconocimiento, las intuiciones y creencias internas, las emociones, experiencias vitales, culturales, etc. O sea, lo que conforma al individuo y al grupo de trabajo en cuanto a su estructura y condición humana, modo de aprendizaje y comunicación. Nos ayuda para ello el cuadro siguiente, de inteligencias múltiples identificadas por Gardner (1992) bastante conocido:

inteligencias	características	Cómo se piensa	búsquedas
INTRAPERSONAL	Capacidad para entender la propia vida interior para desenvolverse eficazmente en la vida.	Atendiendo a sus necesidades y sentimientos	reflexionar, planificar, expresarse, conocerse, desarrollarse, serenarse...
INTERPERSONAL	Capacidad para entender a otras personas.	Comunicándose con otras personas.	Organizar, liderar, colaborar, interactuar, abrirse, congeniar...
LINGÜÍSTICA	Capacidad para utilizar las palabras y el lenguaje de forma eficaz, ya sea oralmente o por escrito.	Con palabras	Leer, escribir, explicar historias, hablar...
LÓGICO-MATEMÁTICA	Capacidad para utilizar los números y el razonamiento de forma adecuada.	Razonando.	Resolver problemas, calcular, experimentar, razonar, calcular, agrupar...
ESPACIAL	Capacidad para formarse un modelo mental de un mundo espacial y para maniobrar usando ese modelo	En imágenes.	Percibir, ver, analizar, dibujar, visualizar, diseñar,
MUSICAL	Capacidad para producir y valorar las formas de expresión musical.	A través de ritmos y melodías.	Cantar, silbar, escuchar, sentir, componer...
CINESTÉSICA	Capacidad para resolver problemas o para elaborar productos utilizando el cuerpo.	A través de sensaciones corporales.	Moverse, correr, bailar, tocar, actuar...
NATURALISTA	Capacidad de ser sensible hacia diversos fenómenos naturales.	A través de la naturaleza	Cuidar el planeta, criar animales, investigar la naturaleza, observar, relacionar, apreciar...

Cuadro 5. Fuente: Elaboración sobre Gardner, Howard (1992).

Así, con los estudiantes, después de que realicen de ese modo un ejercicio introspectivo de identificación de su combinación predominante de inteligencias, se propone la visualización *en casa* y para cada época de una lista de películas, así como la lectura de textos, el análisis de imágenes, etc. para ir “metiéndose en el periodo específico de trabajo y apropiándose de él”. Combinamos así la técnica del *flipped learning* con el método desarrollado, y en el nivel de profundidad que cada estudiante desee.

Posteriormente, y ya *en clase*, pasamos a trabajar conjuntamente las características y valores de la cultura estudiada, trazando conjuntamente el mapa conceptual, debatiendo dinámicamente mediante roles, y realizando la línea del tiempo, identificando tipologías arquitectónicas propias, con opiniones y contraopiniones jugadas con post-its. Todo lo elaborado, más los momentos de clase magistral específica que sean solicitadas por los mismos estudiantes, se procesa en unas fichas-síntesis que se pueden ver en figura 2.

TEMA		ESTUDIANTE:		PROPUESTA PROPIA FORMAL: EN LOS CAMPOS DE LOS DIAGRAMAS FUNCIONALES, PLANTAS, VOLUMEN EXTERIOR, APARTE, DELEVACION, ESPACIO INTERIO, DETALLES Y MATERIALES, TÉCNICO CONSTRUCTIVO Y MATERIAL ARQUITECTÓNICO.
ESPACIO DE DESARROLLO (CORTE):		CROQUIS, OBRAS FOTOGRAFICAS		
MAPAS DE LOCALIZACIÓN DE ESPACIOS FUNCIONALES Y ESPACIOS DE INTERÉS (CORTES Y PLANOS):		MUESTRAS DE MATERIALES Y MATERIALES		
PINTURA	ESCALA	SUNTUARIA	ARQUITECTURA	
CARACTERÍSTICAS				
TIPOLOGÍAS				
OBRAS DE REFERENCIA				
CARACTERÍSTICAS DE LOS OBJETOS EN LAS OBRAS VISTAS				
FUNCIONAL	FORMAL	ESPACIAL	TÉCNICO CONSTRUCTIVO	SIMBÓLICO
LINKS EN SU CARBO, DE YOUTUBE, VIMEO, ETC. SOBRE LA PROPUESTA PROPIA.				
REFERENCIAS RECIBIDAS EN LAS PELÍCULAS VISTAS Y COMO VISTAS (IMPRESIONES, IDEAS, FORMAS, SIMBOLOS, ETC.)				

Figura 2. Fuente: Elaboración propia (2014)

3.- ACCIONANDO y EVALUANDO, para construir con valor

Posteriormente, y tras alcanzar un conocimiento significativo de la cultura con la que se trabaja, se pasa a elaborar una propuesta abierta personal-grupal de acción-síntesis, que ponga en juego la creatividad, el contexto de entonces y el de ahora, lo tangible y lo intangible, sus distintas características socioculturales, económicas, formales, etc.

Se realiza así una “puesta en escena”, en el *espacio cultural* circundante (campus, ciudad), de artes vivas con sus diversas fases de ideación, producción, interpretación, diálogo con sitio, tiempo, etc. El registro (grabación, fotos, esquemas organizativos o conceptuales, etc.) irán en la cara posterior de la ficha recogida en la figura 2, con lo que se produce un entrenamiento también en cuanto al análisis y síntesis de la experiencia, preferentemente visual.

ARTES VIVAS – MOVIMIENTO DANZA PARA EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y DEL MUNDO	Valores a ser trabajados	Necesidades axiológicas	VITALISMO / HONESTIDAD
	PRESENCIA Identidad, generosidad DIÁLOGO/COMUNICACIÓN Alteridad, apertura	SER	
	CONCIENCIA Sensibilidad, sensorialidad UBICACIÓN <u>Toposensibilidad</u> , contexto	ESTAR	
	PRECISIÓN Control, vigilancia SIMBOLIZACIÓN Retórica, coherencia de partes	HACER	
FAS <u>Subtrama</u> , trascendencia NARRATIVA <u>Trama</u> , <u>timing</u>	TENER		

Las artes vivas permiten así integrar y corporalizar varios de los temas establecidos, trabajando valores de enorme importancia en la sociedad contemporánea, como se puede constatar en el contiguo cuadro 7, de elaboración propia.

Cuadro 6.

La siguiente Imagen 2 y el cuadro 8 permiten visualizar algunas de las actividades realizadas.



Imagen 2

Veamos dos ejemplos de actividades para educar integrando artes vivas y valores, como procesos de enseñanza-aprendizaje en historia (segundo semestre de su formación):

Se trata, para el tema Prehistoria, de la actividad denominada “Cultura Lítica”, consistente en la selección fundamentada (mediante reflexión sobre uno mismo y su combinación de inteligencias) de una piedra de poder, en la que se pinta un animal con el que se identifique cada estudiante, decidiendo sobre soporte, técnica, tema, modo de representación y puesta en escena en un encuentro metafórico, con forma de ritual de presentación y danza en comunidad, fusionando las características propias con las del tótem elegido, hasta formar parte del conjunto de danzas circulares que todo el grupo lleva a cabo, encontrando un ritmo común en la diversidad, y en relación osmótica con la naturaleza, en cuanto al ser y al estar en el universo.

En el caso del tema Mesopotamia, la actividad se llama “De la Aldea a la Ciudad Estado”. Consiste ésta en imaginar por grupos de al menos siete personas (preferiblemente más), el paso de aldea, como agrupación “oportunista” protectora de personas vinculadas por un cuidado recíproco, a la ciudad estado como sistema especializado de roles interrelacionados, de carácter naturalmente expansivo-civilizador y con potentes y coherentes lógicas de poder, economía, urbanismo, creencias, lenguaje, arte, etc. Así, los estudiantes discuten entre ellos y, desde la capacidad de cada uno, van asumiendo roles y discuten principios generales que aterrizarán en cada caso como formas y constructos interrelacionados y consistentes (modo de urbanización, tipo de religión y oficiantes, gobernanza y organización, lógica del lenguaje, indumentaria, formas de arte, producción agrícola y ganadera, etc...). Tras las correspondientes sesiones de trabajo conjunto, cada grupo pondrá en escena de la mejor forma posible su ciudad estado, que tenderá a convencer por su coherencia civilizatoria y conveniente para todos. Se decidirá el lugar más adecuado del campus por su relación con lo natural o artificial, representando ahí su modo de ocupación del territorio, rituales, artes, creencias, modos de producir y organizarse, etc... Luego, entre todos, se votará la propuesta de mayor capacidad de asimilación, estableciendo un debate que revele el verdadero carácter de los constructos sociales y abra campo a la creatividad de nuevas formas de construir futuro, y a nuestra responsabilidad ante ello mediante la cultura como eje integrador.

En ambos casos, y en los demás indicados en el cuadro 7 adjunto, las artes vivas, por poner en juego el cuerpo, permiten justamente corporalizar emociones, aprendizajes, memorias, decisiones, etc. trabajando claramente con universales.

MOMENTO HISTÓRICO (CONTEXTO) PREVIO	PELIS Y TEXTOS A VER (EXPERIENCIAS) EN CASA	ELABORACIÓN DEL TEMA (REFLEXIONES) EN CLASE	PUESTA EN ESCENA (ACCIONES) EN CAMPUS
PREHISTORIA	La Odisea de la Especie. En busca del Fuego. (emociones y evolución) Sapiens / La más bella historia del mundo	Nubes, cuadros y mapas conceptuales. Líneas del tiempo. Juegos de roles. Identificación de tipologías. Rellenado fichas síntesis.	Selección de piedra de poder y pintado de animal tótem RITUAL (visión, intención, ARTE, soporte, técnica, representación)
MESOPOTAMIA	El Príncipe de Persia. Intolerancia. (poder y civilización) Epopéya del Gilgamesh / extractos de tablillas cuneiformes	Nubes, cuadros y mapas conceptuales. Líneas del tiempo. Juegos de roles. Identificación de tipologías. Rellenado fichas síntesis.	Organización de aldea como ciudad estado (lugar, fe, casas, hábitos,...) ESCENIFICACION (super-vivencia, pertenencia,...) CIVILIZACION, (especialización, identidad y diferencia, creatividad,...)
EGIPTO	El Príncipe de Egipto. Sinhua el egipcio. (normas y libertad) Extractos del libro de los muertos / Himno al sol	Nubes, cuadros y mapas conceptuales. Líneas del tiempo. Juegos de roles. Identificación de tipologías. Rellenado fichas síntesis.	Puesta en escena de Juicio, Muerte, Momificación, Resurrección, entre dioses REPRESENTACION DE LA PSICOSTASIS. Escena de transición.
GRECIA	Agora. Alexander. (libre pensamiento y orden) El poema de Parménides / Mito de la cueva de Platón	Nubes, cuadros y mapas conceptuales. Líneas del tiempo. Juegos de roles. Identificación de tipologías. Rellenado fichas síntesis.	Trazado y restitución de una planta histórica a 1:1 o máx. 1:2 GUIA por su uso.
ROMA	Gladiador. Ben-Hur. (valores y coraje)	Nubes, cuadros y mapas conceptuales. Líneas del tiempo. Juegos de roles. Identificación de tipologías. Rellenado fichas síntesis.	Discusión en senado: monarquía, república o imperio. JUEGO DE ROLES Y TERRITORIOS.
CHINA	El Último Emperador. La Casa de las Dagas Voladoras. (honor y atención) Tao te Ching / El arte de la guerra	Nubes, cuadros y mapas conceptuales. Líneas del tiempo. Juegos de roles. Identificación de tipologías. Rellenado fichas síntesis.	Escoger sabiduría del I Ching (un escenario), Tao te Ching (una estrofa), o Confucio (una norma) y armar una historia. TITERES SOMBRAS CHINAS
AMÉRICA PREHISPÁNICA	El Dorado. Apocalipto. (relación con naturaleza) Extractos del Popol Vuh / Extractos de cronistas.	Nubes, cuadros y mapas conceptuales. Líneas del tiempo. Juegos de roles. Identificación de tipologías. Rellenado fichas síntesis.	Escenificar sentido-tiempo-espacio maya, relacionándolo con el juego de pelota, como danza. DANZA / JUEGO DE PELOTA.

Cuadro 7. Elaboración propia

Finalmente, la evaluación de cada puesta en escena se realiza en grupo y para cada tema, con una herramienta denominada *brújula de valores*, que permite visualizar la consideración de los distintos aspectos tangibles e intangibles, que aúnen todo lo trabajado, aprendiendo igualmente los estudiantes a fijar ideas en la evaluación.

Las artes vivas, y su capacidad de entrelazar cuerpo, espacio, palabra, objeto y acción, se muestran así en nuestra experiencia como una herramienta insustituible y poderosa para detonar aprendizajes significativos generando ciudadanía activa y creativa.

BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

Ander-Egg, Ezequiel (1992), "Desarrollo y Política Cultural"

Foucault, Michel (1999). *Arqueología de las ciencias humanas*. México: Editorial Siglo XXI.

Capra, Fritjof. (1991) *La trama de la vida*. Barcelona: Anagrama.

Debray, Régis (1994). *Vida y muerte de la Imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Gardner, Howard (1994). *Estructura de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de la Cultura Económica. (Cuadro 6 desarrollado en base al citado libro)

y a <https://aprendiendodepsico.wordpress.com/2015/10/27/cuadro-inteligencias-multiples-2/>)

Gardner, Howard (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós,
Max-Neff, M. Elizalde y Hopenhayn, M. (1986) *Desarrollo a escala humana, una opción para el futuro*. En *Development Dialogue*, número especial. Suecia: Fundación Dag Hammarskjöld.

Morin, Edgar (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO.

Ortiz Ocaña, Alexander (2008) *Indicadores para la educación y el desarrollo de la creatividad profesional*. En <https://www.monografias.com/trabajos13/indicrea/indicrea.shtml>