



Entornos Creativos en la Educación Pública: una Innovación Pedagógica en la Provincia de Corrientes.

Crear vale la pena - Argentina 2025

Autoras: Inés Sanguinetti y Sonnia Gracia de Millán

“Este caso no solo documenta una implementación metodológica, sino una ruptura histórica con muchas de las resistencias estructurales del sistema educativo formal: una ONG introduce arte y juego como ejes pedagógicos, y el Estado no solo lo valida, sino que lo integra formalmente y lo institucionaliza.” -Inés Sanguinetti

RESUMEN

Este estudio de caso describe una mejora en los aprendizajes y en los vínculos de la comunidad educativa de la provincia de Corrientes, lograda a través de la implementación de una metodología lúdico-creativa en la educación de jóvenes y adultos. La metodología se presenta como una herramienta para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Se destaca la construcción de una innovación sustentable a través de alianzas estratégicas que conectan las prácticas y saberes de una organización social con la posibilidad de escalamiento que ofrece la política pública.



*“El arte puede renovar las tareas de enseñar y aprender integrando la creatividad de forma transversal al contenido curricular.”- **Sonia Gracia de Millán, Directora de Educación de Adultos, Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes***

*“El arte nos acerca a la integralidad. Crear es una posibilidad constante para habitar espacios integrales y, por lo tanto, una poderosa oportunidad para construir estrategias educativas integrales en el aula. En una clase centrada en la creación, el docente no siempre sabe las respuestas. Para participar del acto de descubrir, primero estudiante y docente deben descubrirse mutuamente.”- **Inés Sanguinetti, Presidenta y Directora Artística de Fundación Crear Vale la Pena***

*Agradecemos especialmente la participación de **Sonia Tiranti, del equipo de DEPJA**, por su valioso trabajo en la sistematización inicial que posibilitó el posterior análisis, así como a **Vanessa Spagnuolo, del equipo académico de la Fundación Crear Vale la Pena**, por sus aportes en la revisión de contenidos y en el cierre de este documento.*

ÍNDICE

-Introducción _____ Página 3

- Habilitando nuevos espacios de aprendizaje e innovación: articulando Estado y Sociedad Civil.
- Las actividades lúdicas-creativas como herramientas efectivas en la construcción de aprendizajes y bienestar

-Descripción del proceso _____ Página 9

- Primeros pasos en la construcción de vínculo y colaboración entre Estado y Sociedad Civil
- La continuidad del aprendizaje durante la pandemia de COVID-19
- Evaluación de la metodología: investigación de FLACSO y apropiación territorial
- Escalamiento de la metodología: implementación pedagógica en el programa FinEs

-Conclusiones sobre la transferencia metodológica Entornos Creativos de CVLP al Estado _____ Página 18

-Valoración de la metodología lúdico-creativa Entornos Creativos desde la Dirección EPJA _____ Página 23

-Aprendizajes en la innovación educativa desde la colaboración Estado y Sociedad Civil _____ Página 26



Introducción

Esta presentación reflexiva tiene como objetivo compartir el registro, las conclusiones y los aprendizajes surgidos del proyecto *Desarrollo de Entornos Creativos: Implementación de una Metodología Lúdico-Creativa en Espacios de Aprendizaje de la EPJA* en la Provincia de Corrientes. Esta experiencia pone en valor la construcción de vínculos entre organizaciones sociales e instituciones del Estado como estrategia para transformar la política pública educativa.

En 2018, la Fundación Crear Vale la Pena (CVLP) y la Dirección de Educación de Jóvenes y Adultos (DEPJA) del Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes iniciaron una articulación orientada a generar propuestas de formación para docentes que se desempeñan en programas de educación de jóvenes y adultos.

La DEPJA tiene como misión ofrecer oportunidades educativas a jóvenes y personas adultas que se encuentran fuera del sistema educativo formal, promoviendo su inclusión para iniciar o retomar sus estudios con el objetivo de finalizar la educación básica y secundaria. Esta población está conformada por personas mayores de 15 años que no han completado los doce años de escolaridad y no están actualmente inscriptas en ninguna institución.

El objetivo común de esta propuesta fue implementar herramientas metodológicas y didácticas innovadoras que pudieran aplicarse en los espacios educativos de la DEPJA, fortaleciendo así las prácticas pedagógicas y ampliando las posibilidades de inclusión educativa.

Esta articulación entre la DEPJA y Crear Vale la Pena se enmarcó en un contexto más amplio de fortalecimiento del sistema educativo público. Las acciones de la DEPJA se orientan a garantizar una educación gratuita y de calidad para todas las personas, promoviendo el pensamiento crítico, la autonomía, la responsabilidad comunitaria y la capacidad de adaptación a los nuevos desafíos económicos y de sostenibilidad.

Crear Vale la Pena, por su parte, es una organización social que ha desarrollado centros culturales comunitarios orientados a la integración social de niños, jóvenes y personas adultas. A partir de esa práctica territorial —que permitió habilitar proyectos de vida a través de la expresión artística— Inés Sanguinetti desarrolló la metodología Entornos Creativos, orientada a la formación tanto de educadores como de promotores de salud. Esta metodología incluye distintas actividades lúdico-creativas, aplicadas para generar condiciones de aprendizaje tanto en espacios educativos como en ámbitos comunitarios y terapéuticos.

La implementación de Entornos Creativos promueve un trabajo articulado entre múltiples actores: artistas, docentes, escuelas, comunidades, organizaciones de la sociedad civil, instituciones locales y organismos estatales. Su objetivo es mejorar la calidad educativa, promover la integración social y acompañar el desarrollo comunitario. La metodología busca integrar el contenido curricular con actividades lúdico-creativas, tendiendo puentes entre la escuela y la comunidad.





Este caso demuestra cómo una metodología lúdico-creativa, desarrollada originalmente por una organización de la sociedad civil, fue reconocida e integrada formalmente en el sistema público de educación de adultos de la Provincia de Corrientes. Esta institucionalización fue posible gracias a un eficaz proceso de transferencia liderado por Crear Vale la Pena — desde la capacitación de artistas vinculantes comunitarios hasta la implementación directa por parte de docentes y funcionarios públicos.

Habilitando nuevos espacios de aprendizaje e innovación: articulando Estado y Sociedad Civil

A partir de la apertura de instancias de formación docente en la aplicación de esta metodología lúdico-creativa, la DEPJA generó un aula donde los lenguajes artísticos se integraron a los procesos educativos, ampliando las posibilidades de construcción del conocimiento. Esta iniciativa no solo incorporó nuevas herramientas pedagógicas, sino que también permitió que docentes y estudiantes se vincularan de manera más libre y enriquecedora, consolidando así las bases sobre las cuales se apoya la educación de jóvenes y adultos.

En este espacio compartido, **el proceso educativo se transformó en una experiencia colectiva, donde ponerse en el lugar del otro se convirtió en una oportunidad de aprendizaje mutuo.**

La metodología lúdico-creativa implementada propone un modelo educativo que integra la creatividad y el desarrollo emocional como respuesta a los desafíos actuales. Su abordaje pedagógico apunta a una currícula integral, contextualizada y flexible, diferenciándose de una formación docente tradicional que suele transmitir y reproducir conocimientos sin promover interrogantes ni respuestas transformadoras.



La visión compartida por ambas instituciones —fortalecer las capacidades de jóvenes y adultos que transitan la EPJA— impulsó el desarrollo del aprendizaje creativo, tanto dentro como fuera del ámbito escolar. Este enfoque no solo mejoró la calidad educativa, sino que también potenció los vínculos sociales y habilitó una búsqueda constante de procesos innovadores para el desarrollo integral.

Este fue el motor del camino recorrido y constituye una evidencia del valor de construir alianzas entre organizaciones sociales y organismos públicos para la implementación de políticas educativas transformadoras.

Las actividades lúdico-creativas como herramientas efectivas en la construcción de aprendizajes y bienestar

El proceso, que se encuentra en implementación sostenida desde 2019, ha sido altamente valorado por los y las docentes, quienes reconocen esta metodología como una herramienta pedagógica eficaz para adaptar el contenido curricular con flexibilidad. El uso de actividades lúdico-creativas generó un aumento significativo en la motivación, el aprendizaje, la interacción social y el sentido de responsabilidad en los estudiantes.

Estas actividades promueven una construcción colaborativa del conocimiento, fomentando la escucha activa y el respeto por la experiencia de vida de cada participante. Las dinámicas lúdicas iniciales generan un clima emocional favorable que estimula el deseo de aprender y facilita la incorporación de nuevos conocimientos. A su vez, las estrategias lúdico-creativas centrales brindan caminos innovadores para abordar problemas y desafíos, donde la observación, la expresión y la experiencia son pilares de la construcción de saberes.

Como parte de la sistematización, se recopilaron los siguientes testimonios durante las instancias de formación docente, extraídos de informes y documentos producidos por la DEPJA:

“Lo que nos propuso esta formación fue una forma diferente de abordar nuestras prácticas, otra manera de planificar nuestras clases (...) promoviendo que el estudiante sea parte activa y protagonista del proceso de aprendizaje, generando vínculos significativos y fortaleciendo valores como la cooperación, la solidaridad, el respeto mutuo y la creatividad. Sobre todo, haciendo hincapié en la expresión oral y escrita. Es un conjunto de estrategias.”

“Las oportunidades, aportes y posibilidades que brindan las actividades lúdico-creativas a nuestras clases —en mi experiencia— enriquecen el vínculo entre docentes y estudiantes, entre los propios estudiantes, e incluso con las familias. Estas actividades nos permiten conocer mejor la realidad que viven nuestros alumnos y alumnas, fomentar la empatía y generar un espacio para expresar emociones. Eso hace que aparezca contenido significativo y se activen nuevas ideas y posibilidades.”

“Lejos de ser simplemente juegos creativos, las actividades lúdico-creativas son herramientas poderosas para conectar con nuestros estudiantes. Nos sirven para ver qué les pasa (y qué nos pasa), mientras reforzamos contenidos. A través de las metáforas, podemos explorar qué los mueve, qué les da miedo, qué les da esperanza y cuáles son sus valores. En vez de alejarnos, estas prácticas nos acercan y nos permiten conectar —algo cada vez más valioso y poco frecuente.”



“Es la primera vez que accedo a estas actividades y que las vivencie de forma tan positiva. Tener estas herramientas nos permite abordar el mundo emocional de los estudiantes sin dejar de trabajar el contenido. Sobre todo, nos da una nueva perspectiva: la creatividad es una capacidad que no debemos abandonar —también necesita ser alimentada.”



Los y las docentes formadas en la metodología Entornos Creativos reconocen que la apropiación e implementación de estas herramientas en el aula es altamente efectiva en la construcción de aprendizajes significativos.

Descripción del proceso

Primeros pasos en la construcción de confianza y colaboración entre Estado y Sociedad Civil

La primera etapa del trabajo conjunto entre Crear Vale la Pena (CVLP) y la DEPJA consistió en la formación de un equipo de seis artistas —llamados artistas vinculantes comunitarios— capacitados en la aplicación de la Didáctica Lúdico-Creativa. Esta formación fue impartida de forma presencial y virtual, y brindó herramientas innovadoras para el trabajo territorial.

Junto a docentes de distintas **sedes FinEs**¹, estos artistas realizaron prácticas situadas que produjeron resultados clave para la sostenibilidad del programa. Entre ellos se destacan los **mapeos comunitarios**, fundamentales para el desarrollo de proyectos institucionales y territoriales, y la creación de **espacios lúdico-creativos centrales** que facilitaron la construcción de saberes en contextos donde los y las docentes comenzaron a integrar estas prácticas en sus aulas, promoviendo aprendizajes más dinámicos y participativos



¹ El Plan FinEs es un programa nacional de educación para personas jóvenes y adultas en Argentina, implementado en espacios comunitarios como clubes, comedores y organizaciones sociales.

A partir de la formación de un equipo de artistas vinculantes comunitarios en la Didáctica Lúdico-Creativa desarrollada por Crear Vale la Pena (CVLP), en el marco de las sedes FinEs —y gracias al reconocimiento y apropiación de esta metodología por parte de los y las docentes— la Dirección de Educación de Jóvenes y Adultos (DEPJA) decidió incorporar a dicho equipo como parte de sus Equipos Técnicos. En la actualidad, el equipo de artistas vinculantes se desempeña de forma autónoma en el ámbito de la DEPJA, consolidando la sostenibilidad del proyecto y reafirmando el compromiso con la integración de metodologías innovadoras en el sistema educativo público.

Luego de cuatro años de trabajo conjunto, el “Equipo Lúdico-Creativo” se encontraba en condiciones de replicar talleres de sensibilización, brindar formación metodológica y acompañar a docentes en la implementación de actividades lúdico-creativas en los espacios de aprendizaje. Los Equipos Lúdico-Creativos (ELC), conformados por artistas vinculantes comunitarios, incluyen profesionales de diversas disciplinas artísticas (dramaturgos, directores/as, actores/actrices, artistas visuales), formados como facilitadores de este modelo de enseñanza-aprendizaje.

Ser formador o formadora en esta metodología implica colaborar en la creación de materiales y actividades específicas que integren el componente lúdico-creativo a los contenidos curriculares. De este modo, se habilita a los y las docentes a incorporar nuevas formas de enseñar, promover aprendizajes en vínculo con la comunidad, construir relaciones horizontales y estimular el pensamiento crítico y la agencia de los estudiantes.

El Equipo Técnico Lúdico-Creativo de la DEPJA trabaja en conjunto con docentes interesados en implementar estas prácticas pedagógicas innovadoras. En cada caso se conforman **pares didácticos**, donde se evalúa qué actividades lúdico-creativas son más adecuadas según el contenido curricular a desarrollar. Esta dinámica de trabajo conjunto fortalece la implementación de la metodología y garantiza su adaptación a las particularidades de cada grupo de estudiantes.



El acompañamiento a las sedes FinEs en la implementación de actividades lúdico-creativas posiciona al Equipo Lúdico-Creativo como un puente necesario para resolver dificultades que puedan surgir en el proceso. Este equipo oficia como referencia clave para realizar ajustes y evaluaciones permanentes a través de encuentros internos y espacios de diálogo —llamados “Jornadas de Laboratorio”— donde se seleccionan las actividades más pertinentes para cada intervención educativa programada.



La continuidad del aprendizaje durante la pandemia de COVID-19

La implementación de actividades lúdico-creativas en los espacios de aprendizaje se vio profundamente atravesada por el contexto excepcional de la pandemia de COVID-19. Esta emergencia sanitaria y el distanciamiento social implicaron la interrupción de las clases presenciales, así como la suspensión de los encuentros habituales entre docentes, estudiantes, equipos técnicos y comunidades. Esta situación obligó a una rápida adaptación institucional y a una transformación en los modos de comunicación y enseñanza.

Ante este desafío, la Dirección de Educación de Jóvenes y Adultos (DEPJA) adoptó una lógica flexible, adecuando sus sistemas de funcionamiento para garantizar la continuidad institucional. A través de plataformas como Zoom, WhatsApp, Google Meet y el Campus Virtual, fue posible mantener los vínculos entre estudiantes, docentes, coordinadores, directivos y equipos administrativos, garantizando el desarrollo de las clases y de los procesos de formación durante ese periodo.

En este marco, Crear Vale la Pena (CVLP), en articulación con la DEPJA y con el acompañamiento de la Dirección de Educación Superior, asumió un rol activo en la formación. La capacitación estuvo destinada a equipos docentes, coordinadores y directores de sedes FinEs, con el objetivo de brindar nuevas herramientas pedagógicas para afrontar los desafíos del aprendizaje a distancia.

Formación: “Actividades lúdico-creativas virtuales y presenciales para mejorar el aprendizaje y el clima áulico”:



La formación, liderada por Crear Vale la Pena bajo la dirección artística y pedagógica de Inés Sanguinetti, se desarrolló en dos cohortes (mayo–agosto 2021 y octubre–noviembre 2021) y tuvo como objetivo principal dotar a los y las docentes de herramientas para abordar los contenidos curriculares de manera más lúdica, creativa y motivadora.

Entre los objetivos específicos se destacaron:

1. Brindar herramientas para abordar contenidos curriculares a través de actividades lúdicas motivadoras.
2. Reconocer espacios extracurriculares como ámbitos que enriquecen los procesos de aprendizaje.
3. Fortalecer la capacidad docente para resolver problemas y respetar la diversidad cultural mediante herramientas colaborativas virtuales.
4. Revalorizar el rol docente como generador de vínculos positivos dentro del aula.
5. Sensibilizar a los y las docentes sobre la dimensión emocional de los procesos de aprendizaje.
6. Brindar herramientas de gestión comunitaria para fortalecer el vínculo escuela–comunidad.

El trayecto formativo se organizó en cuatro módulos:

- **Módulo 1 – Reconexión para el aprendizaje híbrido en contextos de emergencia:** emociones en el aula y en los entornos virtuales, construcción de comunidad de aprendizaje en pandemia, secuencias lúdico-didácticas, y articulación entre el arte y las áreas curriculares.
- **Módulo 2 – Estrategias lúdicas para abordar la Educación Sexual Integral (ESI):** abordaje lúdico de contenidos ESI, protocolos de acompañamiento en situaciones de violencia, práctica de facilitación y reflexión pedagógica.
- **Módulo 3 – Laboratorios creativos entre la escuela y la comunidad:** estrategias para la construcción de escenarios participativos en el aula y en el territorio, y espacios de gestión escuela-comunidad.
- **Módulo 4 – Juego y creatividad como cultura reflexiva y evaluación de aprendizajes:** evaluación de procesos y comunidades de aprendizaje, y aplicación metodológica en Lengua y Matemática.

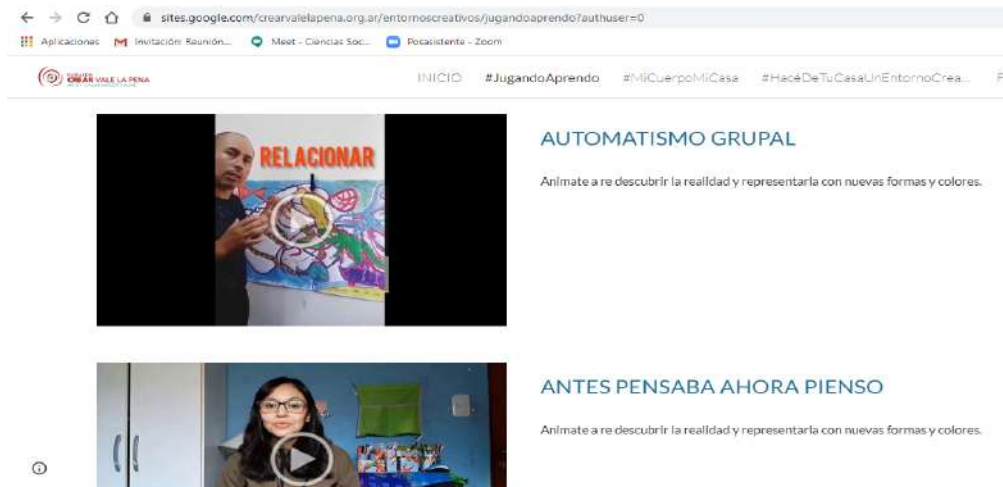
La formación combinó encuentros sincrónicos con actividades asincrónicas, apoyadas en bibliografía, notas temáticas, videotutoriales y guías para implementar actividades lúdico-creativas. También incluyó espacios de foro e instancias de evaluación creativa.

A pesar de las limitaciones propias del contexto de emergencia, esta formación logró transferir una metodología basada en la creatividad, el juego, el pensamiento crítico y la ciudadanía activa como componentes esenciales para una enseñanza efectiva. Los y las docentes lograron incorporar actividades lúdico-creativas que aumentaron la motivación estudiantil y permitieron adaptar los contenidos curriculares al entorno virtual.

Más allá de las dificultades de la pandemia, este proceso consolidó la metodología lúdico-creativa como una herramienta eficaz para enseñar, aprender y convivir en tiempos de incertidumbre.



Más de 30 localidades de la provincia participaron de la formación, entre ellas: Bella Vista, Cazadores Correntinos, Corrientes, Cruz de los Milagros, Curuzú Cuatiá, El Sombrero, Empedrado, Esquina, Garruchos, Gobernador Virasoro, Goya, Guaviraví, Itatí, Ituzaingó, José Rafael Gómez, La Cruz, Mburucuyá, Mercedes, Mocoretá, Monte Caseros, 9 de Julio, Pago de los Deseos, Palmar Grande, Paso de los Libres, Perugorría, Pueblo Libertador, Riachuelo, Saladas, San Cosme, San Luis del Palmar, San Miguel, San Roque, Santa Ana, Sauce, Tapebicué, Tatacuá y Yatay Ti Calle.



Evaluación de la metodología: investigación de FLACSO y apropiación territorial

Entre 2019 y 2020, la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) realizó una evaluación del programa Entornos Creativos. Los resultados destacaron el valor de la metodología como herramienta pedagógica, en particular su versatilidad para adaptarse a los contenidos curriculares.

Durante la pandemia, la investigación relevó una fuerte apropiación de herramientas virtuales y la incorporación efectiva de la dimensión emocional en los procesos de

enseñanza-aprendizaje. También se subrayó el enfoque lúdico y creativo como un aporte clave para mejorar la motivación, el aprendizaje y el clima áulico.

Enlaces a la investigación:

<https://campuscrearvalelapena.org.ar/pdf/investigacion-evaluativa-flacso-2020.pdf>

<https://campuscrearvalelapena.org.ar/pdf/investigacion-evaluativa-flacso-2019.pdf>

La experiencia permitió reflexionar profundamente sobre la importancia de mantener y fortalecer los vínculos entre docentes y estudiantes, fuertemente afectados por las condiciones excepcionales de la emergencia sanitaria. La sensación de aislamiento, vulnerabilidad y desconexión impulsó la necesidad de respuestas institucionales ágiles y efectivas, basadas en estrategias innovadoras. En este contexto, la articulación entre pedagogía y arte se reveló como una herramienta valiosa para acompañar las transformaciones requeridas en la enseñanza y el aprendizaje, tanto en entornos virtuales como presenciales.

La incorporación de nuevas estrategias pedagógicas por parte de los y las docentes permitió que los y las estudiantes sostuvieran un vínculo más cercano con su proceso de aprendizaje.

El impacto de esta experiencia fue significativo: hacia fines de 2021, un total de 330 docentes de la capital y del interior de la provincia habían participado de la formación, de los cuales 99 obtuvieron su certificación. Esto da cuenta de una apropiación institucional sostenida de la metodología y de su potencial para ser implementada en contextos educativos diversos.

Docentes, coordinadores y directivos de sedes FinEs del interior provincial también participaron activamente de la formación, entre ellos equipos de Bella Vista, Curuzú Cuatiá, Empedrado, Esquina, Gobernador Virasoro, Goya, Itatí, La Cruz, Mburucuyá, Mercedes, Monte Caseros, Paso de los Libres, Riachuelo, Saladas, San Cosme, San Luis del Palmar, San Miguel, San Roque, Santa Ana y Sauce.



El programa puso así en valor la importancia de una formación accesible e inclusiva, que alcanzara tanto a zonas urbanas como rurales, consolidando una red de aprendizaje en toda la provincia.

Escalamiento de la metodología: implementación pedagógica en el programa FinEs

Como parte del proceso de fortalecimiento de la aplicación de las actividades lúdico-creativas, en julio de 2021 se realizó el taller “El contenido curricular a través de la metodología lúdico-creativa”. Participaron docentes de diferentes áreas —Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Inglés, Arte, Educación Física— y especialistas en educación inclusiva pertenecientes a las sedes FinEs de toda la provincia. También asistieron coordinadores y personal administrativo, lo que convirtió a esta propuesta en una iniciativa transversal que comprometió a toda la comunidad educativa.

Además de fortalecer el uso de metodologías lúdico-creativas, el taller permitió expandir el enfoque mediante la articulación con una perspectiva interdisciplinaria, incluyendo la participación de especialistas en Educación Sexual Integral (ESI). Junto a estos profesionales se desarrollaron actividades lúdico-creativas adaptadas a diversas temáticas, favoreciendo una forma de enseñanza más inclusiva y participativa

Participaron en esta instancia un total de **26 sedes FinEs**, lo que permitió ampliar el alcance de la metodología a diversos contextos educativos y profundizar el vínculo de los y las estudiantes con los contenidos curriculares.

Este enfoque multidisciplinario, sumado al uso de herramientas lúdicas para abordar temas tan relevantes como la ESI, pone en evidencia el compromiso del programa con la innovación pedagógica. Asimismo, resalta la capacidad de esta metodología para adaptarse a las necesidades tanto del cuerpo docente como del estudiantado en contextos educativos complejos.



Conclusiones sobre la transferencia metodológica Entornos Creativos de CVLP al Estado

Durante cuatro años, **52 sedes FinEs y EPJA** funcionaron como laboratorios exitosos para la construcción de nuevas formas de habitar el aprendizaje. Como parte del esfuerzo por ofrecer herramientas concretas al cuerpo docente, en agosto de 2020 se creó el espacio virtual “El rincón del profe”. Este espacio fue incorporado dentro del Aula Virtual del Ministerio de Educación, en la sección de Educación de Jóvenes y Adultos, y estuvo destinado a los y las docentes del Plan FinEs, con el objetivo de compartir recursos lúdico-creativos para fortalecer su trabajo pedagógico.

Este logro fue posible gracias a la articulación entre el programa Entornos Creativos, desarrollado por Crear Vale la Pena, y el equipo de la EPJA, lo cual permitió sostener la continuidad pedagógica y fortalecer el acompañamiento a los y las docentes durante la pandemia.

También se crearon foros de intercambio con docentes de distintas sedes FinEs de la provincia, tanto de la capital como del interior.

A través de esta metodología, se abordaron de manera integral aspectos como el juego, la convivencia, el clima emocional, los contenidos curriculares y la evaluación de los aprendizajes. Se recibieron **2.633 devoluciones de actividades implementadas**, con la participación de 90 docentes.

La metodología innovadora fue integrada en múltiples áreas del sistema educativo, enriqueciendo y ampliando las prácticas tradicionales del aula. Docentes de disciplinas no vinculadas directamente con lo artístico destacaron que los aprendizajes del estudiantado se profundizaban al aplicar las estrategias de Entornos Creativos. Estos espacios habilitaron procesos dinámicos de creación, diálogo y reflexión entre docentes y estudiantes, generando una participación activa en la construcción del conocimiento.



Entornos Creativos ha demostrado claramente los beneficios que esta didáctica aporta a los estudiantes de la EPJA. La metodología no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también potencia la dimensión social de la educación al fortalecer los vínculos entre todos los actores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tanto la Dirección de Educación de Jóvenes y Adultos (DEPJA) como la Fundación Crear Vale la Pena comparten una firme defensa de la educación pública de calidad, como derecho de toda persona a transitar experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras.

Durante estos cuatro años de trabajo conjunto, las aulas se transformaron en espacios de experimentación pedagógica y vivencia. La metodología lúdico-creativa —basada en la tríada hacer-sentir-pensar— permitió integrar capacidades, saberes, emociones, cuerpos y deseos, generando procesos de aprendizaje con sentido.

La educación de jóvenes y adultos reconoce y valora los saberes previos que los y las estudiantes traen desde sus propias experiencias de vida. Estos saberes, arraigados en lo cotidiano, deben ser puestos en diálogo con los contenidos curriculares para construir un entorno de aprendizaje recíproco y colectivo.



El juego y la pedagogía del arte fueron herramientas cotidianas para el aprendizaje transformador

Además de poner en diálogo los saberes de vida con los contenidos curriculares, el uso del **mapeo comunitario** se ha consolidado como una herramienta clave para la planificación y desarrollo de los campos curriculares. Los mapeos, elaborados colectivamente junto a los y las estudiantes, permiten identificar y visibilizar las problemáticas del territorio, siendo insumos fundamentales para la construcción del Proyecto Educativo Institucional Comunitario (PEIC) y para orientar la planificación docente.

Las actividades lúdico-creativas se han incorporado como parte del repertorio cotidiano de recursos pedagógicos de los y las docentes, estimulando la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de experimentar. Esta propuesta pedagógica, basada en un enfoque artístico, transforma las formas de enseñar y aprender, habilitando espacios donde docentes y estudiantes pueden redescubrirse mutuamente, generar nuevos modos de vinculación y otorgar mayor sentido al proceso educativo.

Como señala Inés Sanguinetti:

“En una clase centrada en la creación, el docente no siempre sabe las respuestas. Y esos son los momentos en que estudiante y docente se redescubren, y la experiencia pedagógica cobra sentido”.



 **Ver video sobre la implementación del programa Entornos Creativos en Corrientes (CVLP + DEPJA):**

<https://www.youtube.com/watch?v=BnF1XdoMgLo>



Valoración de la metodología lúdico-creativa Entornos Creativos desde la Dirección EPJA

Por Sonnia Gracia de Millán, Directora de Educación de Jóvenes y Adultos, Ministerio de Educación de Corrientes

La alianza establecida entre el Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes —a través del Plan FinEs— y la Fundación Crear Vale la Pena ha tenido un impacto socioeducativo importante en las comunidades donde se desarrolló.

En el momento de pensar la EPJA como Educación Popular y Educación a lo Largo de Toda la Vida, se abren muchos interrogantes. Uno de los más interesantes podría ser:

¿Por qué incluir el arte y lo lúdico como parte de las orientaciones curriculares de la educación de personas jóvenes y adultas?

Tal vez la respuesta más potente sea:

La cultura comunitaria no se inventa, ya existe. Por eso hay que reconocerla y fortalecerla.

Otro principio fundamental: **el arte puede renovar las tareas de enseñar y aprender integrando la creatividad de forma transversal al contenido curricular.**

El modelo pedagógico propuesto por CVLP propone una didáctica lúdico-creativa que pone al arte en el centro del aprendizaje. Un modelo que fortalece la creatividad, promueve aprendizajes significativos, fomenta el pensamiento crítico y estimula la ciudadanía activa.

La Educación de Jóvenes y Adultos, en articulación con la Educación a lo Largo de Toda la Vida, considera a las manifestaciones culturales como un bien universal y como uno de los pilares para el desarrollo humano y social. Reconoce la necesidad de establecer un nuevo paradigma que promueva relaciones más dinámicas, horizontales y democráticas entre los distintos actores de la sociedad.

A fin de promover sensibilidades éticas y estéticas que atraviesen los contenidos curriculares, se diseñó esta propuesta, que incorpora una figura nueva en la comunidad educativa: la del **artista vinculante comunitario**. Esta persona acompaña a los y las docentes en la elaboración de materiales y actividades que incorporan el componente lúdico-creativo a cada módulo curricular, promoviendo el aprendizaje con y desde la comunidad. Así, se propician vínculos horizontales que habilitan el trabajo colaborativo, la metacognición, el pensamiento crítico y la agencia del estudiantado.

Esta nueva figura aporta una mirada interdisciplinaria desde el arte, las humanidades y la gestión cultural, enriqueciendo la experiencia educativa de las y los estudiantes en interacción con sus comunidades. **Aprender haciendo, en contexto, es condición para un aprendizaje significativo.** A partir de los saberes previos, se activan procesos dialógicos y reflexivos que promueven la acción cultural tanto individual como colectiva.

La educación popular busca propiciar el encuentro entre lo simbólico, lo vivido, lo cotidiano y lo potencial de cada persona, a partir del protagonismo que estas asumen en su rol activo dentro de la sociedad.

Se trata de una concepción de educación que legitima la diversidad, la transformación humana y el vínculo crítico con la realidad sociocultural inmediata.

Este proceso complejo y dinámico de construcción de identidades y culturas está asociado a la posibilidad de “pertenecer” y “ser”, en relación con los demás, construyendo sentidos y nuevos modos de habitar los vínculos.

Desde esta perspectiva, la identidad debe entenderse como una construcción socio-psicológica a través de la cual una persona o grupo social toma conciencia de su pertenencia, se reconoce como tal y genera sentidos compartidos, valores, gustos, creencias, aspiraciones y tradiciones, aún en tiempos de cambio y transformación, en un proceso de aprendizaje compartido.

En nuestra experiencia, la educación popular abraza la diferencia. **Al ingresar en espacios de aprendizaje social, los y las estudiantes no sólo participan, sino que también construyen configuraciones identitarias similares, más estables pero siempre abiertas a la transformación, a través de aprendizajes colectivos, comunitarios, procesuales, participativos, horizontales, dialógicos y críticos.**

Este mismo diálogo interdisciplinario e intercultural se vuelve indispensable. Y a la vez garantiza que nuestras metodologías respondan a la relevancia histórico-cultural y antropológica de cada territorio. Por eso, **las alianzas políticas estratégicas entre Estado y organizaciones de la sociedad civil son esenciales.**

En estos marcos se inscribe la pedagogía crítica, como fundamento para convertir a la educación en una herramienta de cambio y transformación social.

Desde la EPJA buscamos desarrollar capacidades mediante las cuales **los signos y símbolos se transformen en portadores de significado**, con un rol activo en la vida comunitaria. El arte, en ese sentido, es una forma de pensar. Una forma de entender el sentido desde el registro de lo vivido.

A modo de cierre, esta alianza nos permitió comprender que **la percepción es un proceso cognitivo complejo**, que articula representaciones individuales e imaginarios colectivos. A través de ella se construyen sentidos a partir de estructuras referenciales, social y culturalmente situadas, que se co-construyen en la interacción con otras personas.



Aprendizajes de la innovación educativa desde la colaboración Estado y Sociedad Civil

La experiencia de trabajo colaborativo entre la Fundación Crear Vale la Pena (CVLP) y la Dirección de Educación de Jóvenes y Adultos (DEPJA) permite afirmar que **la inclusión de saberes desarrollados por actores diversos en los territorios —e integrados a los circuitos educativos formales— es un factor clave para generar aprendizajes más significativos y transformadores**. Esta afirmación aplica a todos los niveles educativos, pero cobra especial relevancia en la educación de personas adultas, ya que contribuye a evitar la infantilización de las prácticas docentes.

Uno de los aprendizajes más relevantes de esta experiencia es que la educación no puede desvincularse de las realidades sociales y culturales de quienes la transitan.

La incorporación de metodologías lúdico-creativas a los espacios de aprendizaje permitió a los y las docentes reconocer y poner en valor los saberes situados de jóvenes y personas adultas. Esto, a su vez, propició procesos más inclusivos de enseñanza y aprendizaje. Cuando los saberes de vida se integran a la educación formal, los aprendizajes se vuelven más integrales y contextualizados.

También se demostró que el trabajo conjunto permitió expandir, diversificar y adaptar las propuestas educativas a las necesidades de cada territorio. Este modelo de colaboración fortaleció la capacidad institucional para implementar propuestas didácticas motivadoras, participativas y de mayor calidad, especialmente en contextos históricamente postergados.

El caso también evidencia la importancia de **adaptar las metodologías a las realidades locales**, reconociendo que cada región tiene sus propias características, trayectorias y necesidades, que deben ser tenidas en cuenta y respetadas.

En este marco, la metodología lúdico-creativa se consolida como una herramienta **flexible y adaptable**, capaz de incorporar saberes diversos, y de construir espacios de aprendizaje dinámicos, participativos, creativos y contextualizados.

En definitiva, esta experiencia demuestra que **la clave para fortalecer los procesos educativos está en la capacidad institucional de generar entornos lúdico-creativos de aprendizaje donde confluyen saberes formales e informales**. Esto no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que además **contribuye a la construcción de comunidades más resilientes, inclusivas y conscientes de sí mismas**, capaces de generar respuestas a los desafíos sociales, económicos y culturales que enfrentan.



Equipo de trabajo en **INNOVACIONES PEDAGÓGICAS EN LA EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS**: Fundación Crear vale la pena (CVLP) y Dirección de Educación para Jóvenes y Adultos (DEPJA) del Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes, Argentina.



Sobre las autoras:

Inés Sanguinetti es la Directora Artística y Presidenta de Crear Vale la Pena - <https://campuscrearvalelapena.org.ar/> -, una ONG argentina y miembro de la Red Internacional de Artistas Docentes ITAC - <https://itac-collaborative.com/> -, que alcanza a más de 60.000 estudiantes y 2.000 docentes por año. Desde 1997, ha promovido la transformación social a través del arte, formando a jóvenes en barrios vulnerables y expandiendo progresivamente su trabajo hacia docentes y profesionales de la salud del sistema público. Actualmente, también ofrece formación en liderazgo creativo para funcionarios públicos de toda América Latina. Crear Vale la Pena forma parte de OLA - <https://theolastudy.com/> -, un proyecto internacional de investigación de cinco años sobre arte y salud mental, liderado por People's Palace Projects y la Queen Mary University of London.

Sonia Gracia de Millán es Licenciada en Zoología, Profesora en Biología y Maestra Normal Nacional, cuenta con posgrados en Epistemología, Educación de Adultos y Administración Educativa. Es doctoranda en Ciencias Cognitivas (UNNE). Se ha desempeñado como docente en grado y posgrado en diversas facultades de la UNNE, con especialización en epistemología y metodología de la investigación. Desde 2006, dirige las áreas de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos y de Educación en Contextos de Encierro del Ministerio de Educación de Corrientes. Ha sido referente en programas nacionales como FinEs y de articulación con formación profesional. Investigadora categorizada, ha dirigido tesis, proyectos y becarios, con más de 90 publicaciones. Representó a la provincia y al país en instancias nacionales e internacionales