

Un balance de las actividades de Nube

por Nube Lab

Taller Nube piensa su propia práctica como un laboratorio creativo y, por la misma razón, no todas las actividades que se realizan resultan igual de exitosas. El "éxito", por supuesto, no constituye un criterio totalizante sino una categoría a problematizar: los ejercicios creativos que se realizan cada semana intentan, con resultados desiguales, desarrollar una amplia gama de competencias y recursos en los niños a través de la práctica artística. Al hacer este balance, diversos factores entran en el juego, desde los aspectos más prácticos y operativos a los problemas más abstractos y conceptuales, generalmente relacionados con los fundamentos pedagógicos de Taller Nube. En este texto, nos propondremos delinear un conjunto de criterios que permitan evaluar de un modo integral las actividades creativas que se desarrollan semana a semana en el taller, perfilando lo que distingue a los ejercicios de Taller Nube respecto de las aproximaciones tradicionales de las artes plásticas.

A partir de la observación etnográfica y de la sistematización permanente de las percepciones de los miembros de Taller Nube, podemos identificar tres ámbitos en los que las actividades deben desenvolverse de forma satisfactoria. En términos de factibilidad, una actividad exitosa es la que cuenta con los recursos básicos necesarios para su correcto desarrollo, especialmente en lo que respecta al tiempo, el espacio y a las competencias requeridas. En términos de procesos, consideramos que una actividad idónea logra mantener a todos los participantes involucrados en su realización, estimulando la experimentación autónoma y fomentando un clima de trabajo colaborativo y gozoso. Finalmente, en términos de resultados, podemos determinar el éxito de una actividad en la medida en que ésta arroje aprendizajes y productos atractivos para sus usuarios, y cuyos beneficios se proyecten más allá del espacio del taller. Revisaremos los principales indicadores para cada uno de estos aspectos.

1) La factibilidad

La factibilidad de una actividad empieza mucho antes de su ejecución. El equipo de Nube propone de forma colaborativa un diseño de cada ejercicio, que Elena Losón termina de ajustar en términos pedagógicos y que se transforma, en la práctica, en una lista de materiales que adquirir —ya sea comprados o reciclados— y en un plan operativo dirigido

por Pablo Rodríguez, quien coordina el trabajo de los monitores y les advierte de las necesidades técnicas de cada actividad. El diseño previo involucra también una reflexión acerca de los materiales idóneos, no sólo en términos económicos, sino también que representen recursos accesibles y familiares para los niños. Puesto que el programa se ejecuta en días sucesivos (de lunes a jueves), las sesiones iniciales suelen experimentar la mayor parte de los traspies y dificultades, que muchas veces logran ser corregidos para los días posteriores: se reestructuran los tiempos o se incorporan nuevos materiales que resultan mejor que los planificados. Del mismo modo, cuando una actividad ha sido realizada en años anteriores, se le suelen hacer ajustes de diverso tipo que incorporan las dificultades de la generación previa. Así, desde una perspectiva general, vemos que los elementos básicos para un óptimo desarrollo del ejercicio son los siguientes:

1. La actividad se ajusta a los tiempos disponibles, y reparte bien las distintas tareas a lo largo de la sesión.
2. Los materiales disponibles son adecuados para la realización de la actividad
3. la cantidad es suficiente para el número de niños presentes.
4. la calidad es adecuada para los propósitos de la actividad.
5. los recursos utilizados resultan accesibles, familiares y atractivos para los niños.
6. Las condiciones del ambiente son adecuadas para la realización de la actividad
7. el clima no impide o dificulta la realización del ejercicio
8. la cantidad de niños es apropiada para el tipo de actividad desarrollada
9. el espacio físico es adecuado para los requerimiento del ejercicio.
10. Los niños poseen las habilidades básicas para cumplir satisfactoriamente con los objetivos del ejercicio.
11. pueden realizar todos los pasos de la actividad por sí mismos
12. comprenden las instrucciones y pueden llevarlas a cabo.

2) Los procesos

Este segundo ámbito del que depende el éxito de una actividad está marcado por su carácter inmaterial y por la dificultad de ser medido de forma cuantitativa. Sin embargo, el desarrollo de los procesos es fundamental para que los propósitos que guían el trabajo de Nube puedan cumplirse; es el proceso el que hace posible que la experiencia del Taller sea gozosa, formativa y desafiante para los niños y monitores que participan de él. Un proceso exitoso involucra de manera activa a toda la comunidad Nube, especialmente a los niños y monitores. De la misma forma, potencia un tipo de aprendizaje basado en la autonomía y la creatividad de los niños, cuyo motor principal es el ensayo y el error. Por otra parte, la actividad dispone a todos los miembros a un clima colaborativo y dialógico; en el que se pueden negociar con laxitud los límites de lo permitido y lo prohibido; y en el que los niños sienten la confianza para expresarse de forma lúdica, alegre y respetuosa. De este modo, observamos que el proceso posee los siguientes puntos nodales, que a su vez se encuentran desglosados en indicadores aún más precisos:

1. La actividad es estimulante para los participantes, y logra involucrarlos en su ejercicio.
 - a. El ejercicio propuesto logra captar el interés de los niños, activando sus propios recursos creativos.
 - b. La actividad constituye un desafío interesante para los monitores, se conecta con sus inquietudes profesionales y/o les ofrece márgenes para la experimentación.
 - c. La actividad puede ser adaptada de forma factible y atractiva para los distintos perfiles de alumnos.
 - d. La actividad es realizada de principio a fin por todos los niños participantes.
2. La actividad desarrolla un pensamiento autónomo y creativo en los niños, mediado por un proceso de experimentación:
 - a. el niño valora lo logrado y es capaz de sobreponerse al error;
 - b. toma decisiones en base a los resultados previos;
 - c. identifica los efectos que tienen los propios movimientos u operaciones en el producto artístico;
 - d. desarrolla estrategias creativas mediante la combinación de las técnicas y recursos disponibles.

3. La actividad promueve un entorno de trabajo agradable y colaborativo.
 - a. Hace posible un clima íntimo y relajado donde los niños encuentran un espacio de confianza y diálogo (actividades No Mente)
 - b. Admite y potencia repertorios corporales más amplios que los de la escuela tradicional (actividades kinestésicas)
 - c. Genera dinámicas de grupo en las que la colaboración prima por sobre la competencia.

3) Los resultados

Finalmente, la actividad debe traducirse en un conjunto de resultados —tanto concretos como inmateriales— que cristalizan los procesos realizados y constituyen un valor en sí mismos. Diversas teorías sitúan el poder encantador de los objetos estéticos en el centro de la eficacia artística, de modo que no es posible desconocer la importancia que tiene el producto final en la evaluación de la experiencia creativa. Los resultados que se obtienen a partir de los distintos ejercicios constituyen estímulos significativos en el trabajo de los niños, y como atestiguan muchas de las actividades Nube, este interés se acentúa cuando los diversos procedimientos culminan en un efecto sorpresivo o “alquímico”. Los resultados de una actividad no se limitan a los objetos resultantes de ésta: también involucran aprendizajes abstractos que pueden atravesar la puerta del taller junto con los niños. Son contenidos que poseen vínculos significativos con sus contextos y otras experiencias escolares, cuyo aprendizaje exitoso habilita su aplicación en nuevos escenarios y a partir de materiales alternativos. Así, los indicadores mínimos de una actividad de resultados satisfactorios son los siguientes:

1. El resultado del ejercicio resulta interesante o atractivo para los niños.
2. La actividad admite diversos caminos y productos como resultados válidos.
3. La actividad permite el aprendizaje de conceptos abstractos a través de procesos manuales y/o corporales.
4. Los aprendizajes obtenidos pueden ser aplicados por los niños y monitores en nuevos contextos, o replicados con medios accesibles a sus entornos cotidianos.
5. La actividad se vincula con contenidos de otras asignaturas, y permite a los niños hacer relaciones efectivas entre materias aparentemente desconectadas.

Este esquema de indicadores ideales constituye un horizonte de trabajo implícito en la metodología Nube. Como es de esperar, no todas las actividades pueden cumplir con la totalidad de los aspectos señalados, pero el programa en su conjunto cubre de buena forma los desafíos relativos a la factibilidad, el proceso y el resultado de los ejercicios. Los distintos puntos tienen un peso diferencial en la percepción general del éxito de las actividades, que a menudo difiere en el criterio de los distintos monitores y varía de forma considerable de acuerdo al grupo de niños que realice la actividad. Sin embargo, quisiera rescatar en esta oportunidad un conjunto de indicadores que suelen presentarse juntos, y que a mi juicio constituyen el centro del trabajo de este programa: podríamos resumirlos bajo el concepto de «saberes abiertos». A partir de algunos ejemplos etnográficos obtenidos a lo largo del primer semestre de 2016, estableceremos un contrapunto entre distintas actividades que promueven este tipo de saberes en sus procesos de aprendizaje, y otros ejercicios —también realizados en Nube— que no se encuentran enfocados en su desarrollo.

Para puntualizar en qué consisten estos saberes abiertos, tal vez es más esclarecedor si iniciamos con la descripción de una experiencia donde este tipo de aprendizaje no se encuentra presente. Como todos los años, en el programa 2016 de Taller Nube se realiza una actividad de Origami. Esta técnica de origen japonés, que permite plegar hojas de papel para construir figuras de diverso tipo, resulta un lenguaje plástico familiar a la mayor parte de los niños presentes: tal y como lo demuestran los diversos «actos educativos» con los que inicia —lúdicamente— cada sesión, todos los alumnos han tenido alguna experiencia en papiroflexia, al realizar barquitos, aviones o come-come de papel. El origami de este año consistía en un cubo realizado a partir de seis módulos idénticos, que tras ser doblados de acuerdo a un procedimiento muy específico, deben ser ensamblados en conjunto para obtener el resultado final. Aunque casi todos los niños consiguen finalmente el producto esperado —algunos requiriendo mucha ayuda— las numerosas escenas de frustración que caracterizan el proceso de los distintos colegios nos llevó a reflexionar acerca de aquello que no estaba dando buenos resultados en esta actividad. Algunas notas de campo permiten observar estas dificultades:

“Mientras unos pocos niños terminan muy pronto y se dedican a correr por la sala, la gran mayoría no logra avanzar sin ayuda del monitor. Se quedan parados, cruzados de brazos, hasta que el profesor les logra prestar atención. Los

monitores no tienen suficientes manos para auxiliar a todos los niños que precisan de su ayuda.

Para muchos, la actividad resulta muy difícil. “Tío, ¡no entendí nada!”, dice una niña, totalmente desenchufada de la actividad, tomándose la cara con las dos manos. “Es muy difícil”. No es la única que está en problemas, pues se escuchan constantes apelativos en este sentido, en todos los grupos. “Ya pos, tía. ¿Por qué no viene para acá?”; exclama con frustración una de las niñas. “Es que, tía, no tiene abridura acá”, señala, desanimada, otra estudiante. Al enfrentarse a la dificultad del plegado y el ensamblado, la mayor parte quiere abandonar la tarea, creando un clima general de hastío que se observa en sus posturas corporales: lánguidas y aburridas. Hasta que no vuelva a trabajar con ellas la monitora, no logran avanzar de forma autónoma, y a cada paso necesitan asistencia. La impotencia las lleva a los gritos: “¡Pero profel!”, dice alguna, y tira al suelo su origami en proceso. Uno de los monitores me cuenta que, el martes pasado, cinco niños se pusieron a llorar de frustración.

Entre los pocos niños que se muestran capaces de llevar a cabo la actividad sin asistencia, se produce un ambiente general de competitividad. Una niña encontró una forma alternativa de armar el cubo, pero sin que logre afirmarse. “Enséñeme el siguiente paso”, le dice a su monitora. “¿Pero no quieres que se afirme solo?”, le pregunta ella. “Mejor enséñeme el siguiente paso”, concluye la niña con tono de apuro. La actividad logra involucrar a casi todos los niños en su realización, pero cunde entre ellos la ansiedad, la frustración y la competencia. Así, cuando Pablo les pregunta: “¿Alguien ya terminó?”, los niños disputan a gritos el primer lugar. “¡Yo!”, dice una niña. “Pero yo fui la primera”, dice otra. Hay niños que buscan sobresalir haciendo doble de módulos que sus compañeros, y que buscan la aprobación de los adultos al exhibir sus logros. Muchos se resisten a esperar a los demás, e instan al monitor a que les enseñe lo que viene, aun cuando no han logrado satisfactoriamente los pasos previos. Parte de la tarea de los monitores es obligarlos a observar; a poner atención antes de hacer las cosas: el origami implica procedimientos precisos y que no perdonan”

(Apuntes del miércoles 20 y jueves 21 de abril).

Diversos son los problemas que se pueden objetar a esta modalidad de la actividad, que en ediciones anteriores obtuvo mejores resultados. Algunos de éstos guardan relación con la factibilidad del ejercicio —la capacidad de atención de los monitores en relación al número de niños y las habilidades requeridas por parte de los estudiantes para el trabajo autónomo—, pero sus puntos críticos se remiten a

la dimensión del proceso y los resultados. Más que especificar una evaluación para cada uno de los ítems, destacaremos un conjunto de elementos fallidos que ocupan el primer plano: la actividad del cubo de origami presenta problemas en términos de a) experimentación; b) clima de trabajo; y c) aplicabilidad del aprendizaje en nuevos contextos. Como se desprende de las notas de campo, la estructura modular propuesta se lleva a cabo mediante una serie de pasos memorizables, que no pueden ser alterados ni suprimidos, a riesgo de fallar en la ejecución del cubo. No existen formas de sobreponerse al error de modo creativo, sino que es preciso volver al comienzo y seguir con mayor cuidado las instrucciones. Así, el margen de improvisación es estrecho, y ofrece muy poco lugar a la exploración subjetiva de cada uno de los niños, o a la adaptación de los procedimientos de acuerdo a las competencias y velocidades de los distintos creadores. Es una actividad individual, pero que no explota las capacidades únicas de los niños participantes. En segundo lugar, al distinguir tajantemente lo correcto de lo incorrecto, este ejercicio hace proliferar actitudes competitivas y otras formas de ansiedad, especialmente en contextos de mayor presión académica. Tienen poca cabida aquí los aprendizajes colaborativos o las alianzas creativas entre niños, y es frecuente observar que la competencia natural entre ellos adquiere notas más explícitas e incluso agresivas. Finalmente, respecto del resultado obtenido en este ejercicio, podemos señalar que los conocimientos aquí adquiridos resultan muy difíciles de aplicar en otros escenarios o contextos. El origami se resiste a nuevos materiales, y en este caso, es difícil imaginar que los módulos realizados puedan tener otro destino que el de un cubo.

Los aspectos en que este origami resulta deficiente constituyen, por oposición, lo que aquí llamaremos «saberes abiertos»: aquellos aprendizajes que se caracterizan por su capacidad de irradiar más allá de la sala de clases, cuyo foco en el proceso hace admisibles diversos caminos y resultados, y que su ejecución invita a la intervención colectiva y al trabajo colaborativo. Se trata de saberes altamente flexibles, que pueden ser aprendidos a través de recursos múltiples y que consideran las particularidades y ritmos de los diferentes niños en su ejecución. La frontera entre lo adecuado y lo incorrecto es difusa, y la variedad de productos obtenidos es amplia: lo que importa es la adquisición de un concepto o técnica que puede ser extrapolado hacia otros dominios y llevado a cabo con otros materiales, y para los cuales las tramas de sociabilidad de los niños pueden ser un recurso que aporte complejidad y fuerza expresiva al producto resultante.

Aunque los «saberes abiertos» se oponen en términos abstractos a los «saberes cerrados», ello no quiere decir que estos últimos no sean conocimientos relevantes o que sea preciso reemplazarlos del todo por los primeros. Muchos de los contenidos impartidos en las escuelas se encuentran encapsulados en asignaturas específicas y en rígidas instrucciones, pero es muy posible que esta compartimentalización sea una forma eficiente de entregar determinados saberes. Ciertos procesos de aprendizaje necesitan de la adquisición de herramientas que los niños no poseen innatamente, y que requieren la enseñanza de técnicas, procedimientos y lógicas que sólo contemplan un resultado posible. Sin embargo, los «saberes cerrados» son predominantes en el sistema escolar, y tienden a dividir entre los niños rápidos y los lentos; entre los talentosos y los rezagados. El aprendizaje artístico, tal y como lo entiende la metodología Nube, debe poner al servicio de la creación artística los recursos y competencias variadas que los niños poseen, dando lugar a dinámicas no jerarquizantes y colaborativas que promuevan el respeto y valoración de la diferencia. Algunas de las actividades del ciclo 2016 nos permiten apuntar en esta dirección: al observar la amplia diversidad de resultados obtenidos en las «Siluetas marinas»; al reparar en el papel de la experimentación en actividades como «Tall painting», «Trompos» o «Usleros»; al identificar la importancia del trabajo aditivo y colaborativo de los ejercicios «CDs» o «Máquina de Coser Humana»; o al distinguir la capacidad que tienen actividades como «Trenzas y nudos» o «Contar tapando» para proyectar los aprendizajes en nuevos escenarios, nos damos cuenta que el programa de Taller Nube tiene por motor una metodología basada en «saberes abiertos». Saberes flexibles, adaptables y extensibles que no se archivan en la sala de clases, sino que, una vez aprendidos, forman parte de la caja de herramientas creativas que todos los niños portan consigo hacia donde vayan.