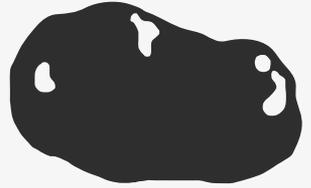
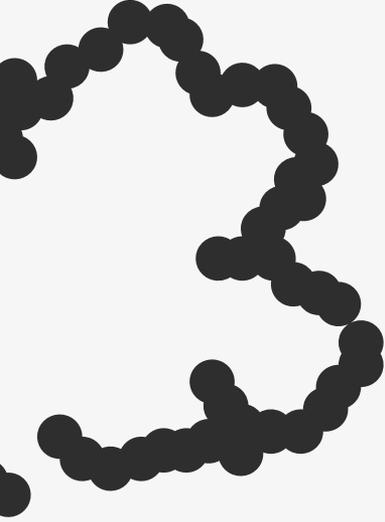
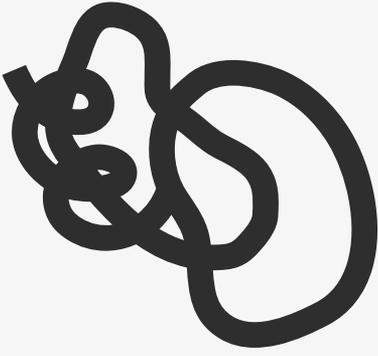


Festival Esculturas- Juegos 2024

INFORME



FESTIVAL 2024



2024

NUBE

EDICIONES NUBE

Festival Esculturas-Juegos por Nube Lab

EDICIONES NUBE

NUBE LABORATORIO
DE PROCESOS
CREATIVOS

2024

NUBE

Informe festival esculturas-juegos

INVESTIGADORA
RESPONSABLE Y TEXTOS:
MACARENA PÉREZ

EDITORA:
CONSUELO PEDRAZA

DISEÑO Y
DIAGRAMACIÓN:
CAMILA ROMERO

ILUSTRACIONES:
FLORENCIA DE LA MAZA
MATÍAS YUNGE

FOTOGRAFÍAS:
ALLISON CONLEY
ANGELINA DOTES

1RA EDICIÓN: JULIO, 2025.
EDICIONES NUBE

WWW.NUBELAB.CL
HOLA@NUBELAB.CL

PROYECTO ACOGIDO A
LA LEY DE DONACIONES
CULTURALES. CHILE.



ESTE FESTIVAL FUE
POSIBLE GRACIAS A:


JUNTA DE
ALCALDES
UNA PRODUCCIÓN DE:

NUBE

Tabla de contenidos

INFORME FESTIVAL
ESCULTURAS-JUEGOS
2024

I.
INTRODUCCIÓN
P.9

II.
CONSIDERACIONES
SOBRE EL ARTE, LA
CREATIVIDAD Y EL
APRENDIZAJE
P.14

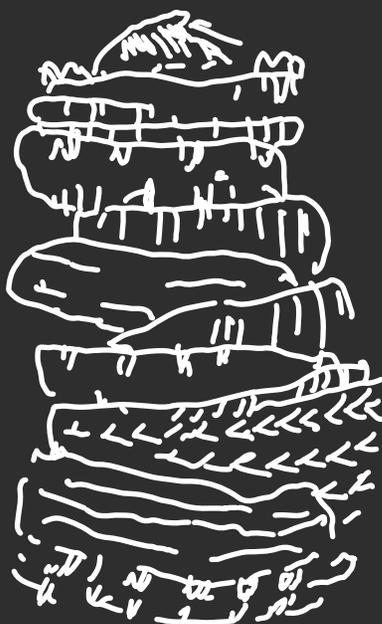
III.
SEGUNDA EDICIÓN
DEL FESTIVAL
P.30

IV.
SOBRE LA
INVESTIGACIÓN
P.54

V.
HALLAZGOS
DEL FESTIVAL
P.60

V.
REFLEXIONES
FINALES
P.98

Resumen



El presente informe profundiza en la experiencia de los asistentes de la segunda edición del Festival Esculturas-Juegos de Nube Lab. A partir de entrevistas semi estructuradas, observación participante y un dispositivo interactivo llamado Almacén de ideas –diseñado para recoger y analizar de forma dinámica la experiencia del público– se exploraron las percepciones y vivencias de quienes participaron en el evento. Los hallazgos, organizados en cinco ejes temáticos, revelan el impacto significativo del festival tanto a nivel individual como colectivo. Los asistentes valoraron especialmente la oportunidad de conectar con el arte de manera lúdica y personal, experimentando un sentido de autoría y creatividad. También destacaron cómo esta experiencia benefició su bienestar integral, al fomentar la expresión, la interacción social y el aprendizaje a través del juego. Los resultados muestran además cómo esta iniciativa logró generar un fuerte vínculo entre los valores promovidos por Nube Lab y los participantes, quienes, de forma espontánea, difundieron el festival y lo aprendido durante la jornada. Finalmente, se subraya que la experiencia Nube no termina con el festival: lo vivido y compartido tiene un potencial real de ser llevado a la vida cotidiana.

Introducción

(CAPÍTULO I)



La segunda edición del Festival Esculturas-Juegos, realizado del 22 al 24 de noviembre del 2024 en el Parque Padre Hurtado, ubicado en la comuna de La Reina (Santiago, Chile), fue una iniciativa gratuita diseñada para acercar el arte a la comunidad de manera lúdica, promoviendo el aprendizaje y la creatividad. Durante esos tres días, 1.800 personas de diversas edades y comunas de Santiago disfrutaron y participaron activamente del evento, acompañadas por 70 artistas-profesores.

El festival contó con 9 esculturas-juego, 3 talleres, 2 ciclos de charlas y distintas activaciones. A través de las esculturas-juego y ofreciendo un espacio para la creación personal, el evento demostró cómo, al transformar elementos simples de la vida cotidiana, es posible generar experiencias para jugar, aprender y disfrutar con otros.

Los impactos de esta experiencia sobre los asistentes se pueden dividir en dos dimensiones: individual y social. A nivel individual, la experiencia propició un aprendizaje basado en la práctica —aprender haciendo— en el que niños, jóvenes y adultos adquirieron nuevas herramientas y conocimientos a través del juego y la creación. Además, permitió una aproximación distinta al arte, alejándolo de la percepción tradicional de algo distante o inaccesible. A nivel social, el festival fomentó el aprendizaje colectivo y la creatividad, creando un espacio donde el diálogo e intercambio fueron esenciales para la resolución colaborativa de problemas. También estrechó los lazos entre familias y amigos, así como entre asistentes que no se conocían previamente, promoviendo un sentido de comunidad.

En estas páginas exploraremos cómo estos beneficios se reflejan en las narrativas y prácticas de los asistentes. Nuestro objetivo es responder la siguiente pregunta: ¿Cómo perciben los asistentes lo artístico, la creatividad y el aprendizaje, y de qué manera estas percepciones se manifiestan en sus experiencias durante el festival? Nuestra hipótesis es que el festival es un espacio de aprendizaje donde los participantes desarrollan su creatividad, construyen conocimientos y habilidades, y transforman

su relación con el arte y el mundo que los rodea. Así, el arte se presenta como una herramienta clave para el desarrollo y bienestar tanto individual como colectivo.

Por último, abordaremos cómo los imaginarios impulsados por Nube Lab, materializados tanto en los elementos y dinámicas del festival como en los temas tratados en los ciclos de charlas, promueven nuevas perspectivas sobre la sustentabilidad, tema que se explorará a lo largo de este informe.



Nuestro objetivo es responder la siguiente pregunta: ¿Cómo perciben los asistentes lo artístico, la creatividad y el aprendizaje, y de qué manera estas percepciones se manifiestan en sus experiencias durante el festival?



Consideraciones sobre el arte, la creatividad y el aprendizaje

(CAPÍTULO II)



(A) APROXIMACIONES A LAS ARTES

Hacia una definición del arte. El arte es un campo de conocimiento cuya definición ha sido ampliamente debatida a lo largo del tiempo. Desde diversas perspectivas, como el funcionalismo y el naturalismo, se ha intentado establecer un marco que determine qué lo constituye y cuál es su propósito. Sin embargo, esto no ha estado exento de críticas. Algunas corrientes sostienen que el arte es indefinible y que intentar definirlo podría llevar a una forma de esencialismo y/o institucionalización del mismo (Fló, 2002; Parselis, 2008).

Siguiendo la perspectiva funcionalista de Monroe Beardsley (1983, en Davies, 1991), una obra de arte se define como aquella cuya intención es generar una experiencia estética. Esta experiencia se conforma a partir de 5 aspectos fundamentales: primero está dirigida hacia un objeto; en segundo lugar, se espera que el objeto sea elegido libremente. En tercer lugar, el objeto debe estar emocionalmente distanciado; la experiencia estética se caracteriza por un descubrimiento activo de conexiones; y finalmente, por la generación de una sensación de integración entre la persona y la obra (Beardsley 1979, en Davies, 1991). Es decir, según esta perspectiva, el arte es una actividad intencional que busca provocar una experiencia particular en el espectador mediante la creación de objetos y/o situaciones que estimulan los sentidos y la imaginación. Dentro de esta mirada, hay varios objetos considerados obras artísticas que quedan excluidos, por ejemplo, algunas creaciones del arte contemporáneo.

Por otro lado, Dutton (2006) propone una definición naturalista de las artes, considerandolas como “un campo de actividades, objetos y experiencia que se dan naturalmente en la vida humana” (p. 368). Bajo esta mirada, el autor identifica once puntos claves que se repiten transculturalmente en la creación, experiencia y evaluación de una obra de arte. Estos puntos son: placer directo,

destreza y virtuosidad, estilo, novedad y creatividad, crítica, representación, enfoque “especial”, expresión de la individualidad, saturación emocional, desafío intelectual, tradiciones artísticas e instituciones y experiencia imaginativa. De esta manera, la mirada naturalista propone que las artes son una experiencia que emerge naturalmente del ser humano y que, por lo mismo, cruza las distintas sociedades humanas y se manifiesta de diversas formas. A pesar de esto, las artes tienen una base común que trasciende fronteras.

Si bien estas definiciones se centran más en la experiencia de contemplación que en la creación, ambas destacan la capacidad del arte para afectar a las personas. En el contexto del Festival Esculturas-juegos, estas definiciones nos proporcionan un marco útil para analizar los vínculos que se generan entre las “obras” (esculturas-juego) y los asistentes. En particular, la idea de descubrimiento activo de conexiones del funcionalismo y los conceptos de desafío intelectual y experiencia imaginativa del naturalismo resaltan cómo el arte puede estimular el pensamiento y el aprendizaje. Más aún, la visión naturalista nos permite comprender el arte no solo como algo externo a las personas, sino como una capacidad innata que todos poseemos. Desde esta perspectiva, el arte es simultáneamente una expresión individual y una experiencia compartida, lo que refuerza su potencial como herramienta de aprendizaje y encuentro comunitario.

Es decir, según esta perspectiva, el arte es una actividad intencional que busca provocar una experiencia particular en el espectador mediante la creación de objetos y/o situaciones que estimulan los sentidos y la imaginación.



El arte contemporáneo: la relación entre objetos artísticos y lo cotidiano. Definir el arte se vuelve aún más desafiante cuando consideramos el surgimiento del arte contemporáneo desde mediados del siglo XX. Este campo se caracteriza por su diversidad de formas, materiales y enfoques, lo que ha ampliado los límites de lo que tradicionalmente se consideraba una obra de arte. La incorporación de objetos cotidianos, la experimentación con nuevas materialidades y la invitación a la participación activa han redefinido la relación entre arte y espectador.

Siguiendo a Arthur Danto (1999, en Parselis, 2008), el arte contemporáneo se distingue por su “radical heterogeneidad” (p.158), lo que hace imposible diferenciar a simple vista un objeto común de una obra artística. Para abordar esta ambigüedad, Danto propone que lo que define a una obra de arte no es su apariencia, sino su capacidad de comunicar un significado. Según su perspectiva, el arte no solo representa algo, sino que “encarna un significado” (Parselis, 2008: 158), el cual se construye a partir de la interacción entre la obra, el espectador y el contexto histórico y cultural. Comprender una obra de arte, entonces, implica un proceso interpretativo en el que el público juega un papel central.

Desde otra perspectiva, Pinochet (2019) señala que el arte contemporáneo “se caracteriza por un sello expansivo, simultáneo y omniabarcador” (p.41), destacando su capacidad de generar múltiples experiencias y de incorporar elementos del entorno cotidiano en sus materiales y discursos. A medida que los límites entre el arte y la vida se difuminan, el arte contemporáneo se convierte en una práctica abierta que propone nuevas formas de relación entre objetos, espacios y personas.

Este enfoque expansivo del arte contemporáneo sienta las bases del Método Nube y se materializa en el Festival Esculturas-Juegos. Al abandonar las definiciones rígidas sobre qué es el arte y quién puede participar en él, el festival propone una experiencia en la que las esculturas no solo se observan, sino que se viven y transforman con la participación del público. Así, las esculturas-juego se convierten en un puente entre el arte y lo cotidiano, permitiendo que los asistentes experimenten el arte

desde el juego, la exploración y el movimiento. Además, al situar estas obras en espacios públicos, el festival refuerza la idea de que el arte no pertenece exclusivamente a museos o galerías, sino que puede integrarse en la vida diaria, en plazas, parques y calles. De esta manera, el festival no solo invita a la contemplación, sino que convierte la ciudad en un gran escenario de experiencias artísticas compartidas, donde el arte se descubre en la interacción, el cuerpo en movimiento y la relación con el entorno.



(B) LO CREATIVO Y LA CREATIVIDAD

La creatividad como un proceso. Al igual que en las artes, la creatividad ha sido objeto de debate en cuanto a su definición. Tradicionalmente, se la ha entendido como un producto: un resultado concreto y terminado que debe cumplir con los criterios de “originalidad y efectividad” (Runco & Jaeger, 2012, traducción propia). Desde esta perspectiva, la creatividad se mide a partir de la calidad del producto final, dejando en segundo plano el proceso que lo origina.

Sin embargo, otros autores han argumentado que la creatividad no es un estado ni un resultado, sino un proceso dinámico y continuo (Green et al., 2023; Hallam & Ingold, 2007). Esta visión sostiene que la creatividad no surge de un momento aislado de inspiración ni de una capacidad innata, sino que se desarrolla a lo largo del tiempo a través de acciones, interacciones y decisiones.

En esta línea, Hallam e Ingold (2007) proponen que la creatividad es una propiedad emergente de procesos sociales y culturales. Desde esta perspectiva, el contexto adquiere un papel central, ya que los procesos creativos estarán siempre mediados por factores sociales, culturales y ambientales. Así, la creatividad no es un acto individual y aislado, sino un fenómeno relacional que surge de la interacción entre personas, objetos y su entorno. Además, los autores enfatizan que la creatividad no es solo un ejercicio mental, sino un proceso encarnado en la acción y la materialidad. Crear implica manipular, experimentar y relacionarse físicamente con el mundo, lo que resalta la dimensión sensorial y tangible de la creatividad.

Esto resulta clave para comprender tanto el Festival Esculturas-Juegos como el Método Nube. En lugar de priorizar la originalidad o el resultado final, el festival pone énfasis en la experimentación, la curiosidad y el juego como motores del proceso creativo. Esto se refleja en actividades y talleres como

Recetario y Taller de títeres, donde los participantes crean sus propias obras no con la intención de que sean innovadoras, sino de explorar libremente distintos materiales y formas de hacer. En este sentido, Nube busca que el ejercicio artístico sea accesible, económico y sustentable, permitiendo que cualquiera pueda replicarlo (Pinochet, 2019). Comprender la creatividad como un proceso continuo y encarnado abre la posibilidad de valorar el presente y de reconocer el potencial creativo en los recursos disponibles en cada contexto. Estas perspectivas se alinean con principios clave del Método Nube: el contexto como recurso y la experimentación —con el ensayo y error como bandera—, donde el hacer no es solo un medio para un fin, sino un fin en sí mismo.

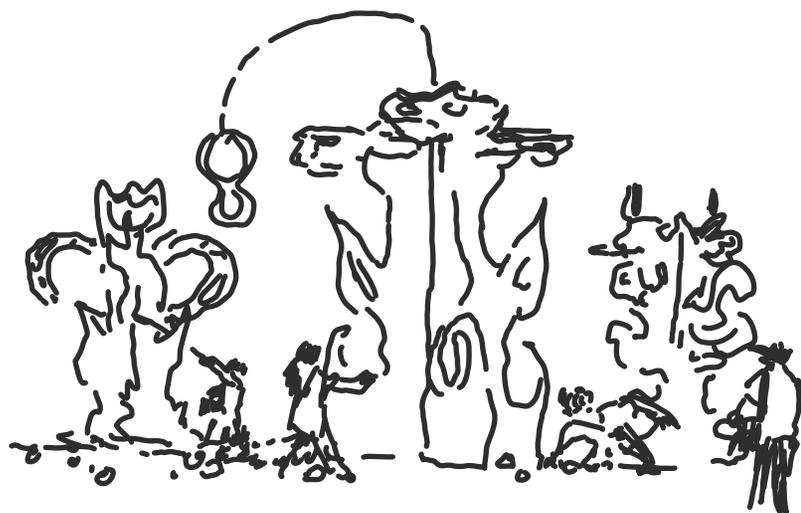
La creatividad, miradas desde la improvisación y la sustentabilidad. En el Método Nube, el contexto se entiende como un recurso fundamental para la creatividad. La idea de trabajar con lo que se tiene a mano se convierte en un principio rector de muchas de las actividades y experiencias que Nube propone. Esta práctica no solo fomenta la creatividad, sino que la impulsa a través de la improvisación y la sustentabilidad. Al trabajar con los materiales y recursos que se encuentran al alcance, los y las participantes aprenden a identificar, transformar y resignificar elementos cotidianos, otorgándoles nuevos usos y significados.

Esta actitud de resolver con lo que hay disponible está estrechamente vinculada con la capacidad de improvisación. Hallam e Ingold (2007) argumentan que la creatividad es un proceso continuo que involucra la constante experimentación, adaptación y transformación. En este proceso, la improvisación cumple un rol clave, ya que permite respuestas espontáneas y adaptativas ante contextos en constante cambio. Es, en ese sentido, el corazón del proceso creativo: un motor que impulsa la generación de ideas y soluciones a partir de lo que hay en el momento.

Desde otra mirada, el uso creativo de los recursos del entorno se conecta profundamente con la noción de sustentabilidad. Los materiales para crear piezas artísticas ya no son necesariamente aquellos que deben comprarse en tiendas especializadas; más bien, pueden ser objetos cotidianos como tubos de papel higiénico,

poleras viejas o neumáticos en desuso, que se transforman en soportes para la creación artística o incluso en las obras mismas.

La relación entre arte y sustentabilidad ha adoptado diversas formas y matices. Por ejemplo, existen prácticas artísticas que abordan directamente temáticas ecológicas, constituyéndose en medios de concientización y sensibilización ante la crisis socioambiental (Clammer, 2014; Lineberry & Wiek, 2016). Pero la sustentabilidad también puede manifestarse en el uso de materiales reutilizados, a los que se les otorgan nuevas vidas sociales y significados. En El Método Nube, Pinochet (2019) plantea que Nube opera bajo una lógica de economía circular, facilitando el aprendizaje y la experimentación con materiales reciclados. Así, se promueve una conciencia crítica sobre el consumo y la producción, al tiempo que se invita a mirar el entorno con nuevos ojos y descubrir su potencial transformador.



Sin embargo, otros autores han argumentado que la creatividad no es un estado ni un resultado, sino un proceso dinámico y continuo (Green et al., 2023; Hallam & Ingold, 2007).”

(C) EL APRENDIZAJE, LAS ARTES Y LA EDUCACIÓN

Relación entre arte y educación. Diversos autores, como Pinochet (2019) y Touriñán (2018), han propuesto que la relación entre las artes y la educación es múltiple y compleja. Estos vínculos pueden establecerse de manera directa, cuando el arte se convierte en objeto de estudio, o de forma indirecta, cuando se utiliza como herramienta para facilitar el aprendizaje en otras áreas. Según Pinochet (2019), la educación artística consiste en el dominio progresivo de los conocimientos y técnicas propias de distintas disciplinas, como las artes visuales, la música o el teatro. Esta perspectiva concibe el arte como un campo de conocimiento específico que, en el contexto escolar, suele abordarse como una asignatura autónoma y relativamente aislada.

Autores como Eisner (2004) han destacado la importancia de ofrecer una enseñanza especializada en artes visuales. Al crear espacios dedicados a la exploración profunda de técnicas y lenguajes artísticos, se permite a los y las estudiantes desarrollar habilidades específicas y cultivar una sensibilidad estética particular. Esta especialización no solo enriquece su experiencia artística, sino que también fomenta la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico.

No obstante, Eisner también plantea que las artes pueden ser una vía para el desarrollo cognitivo y emocional, razón por la cual deberían estar presentes en todas las áreas del currículo escolar. Esta idea se vincula con lo que Pinochet (2019) denomina “educación a través de las artes”, una mirada donde el arte se entiende no como un fin en sí mismo, sino como un medio para acceder a otros aprendizajes.

Al involucrarnos con el arte, se activan procesos mentales que trascienden la simple percepción. Eisner (2004) subraya el valor de las artes en el cultivo de la sensibilidad estética y la apreciación de la belleza. En esta línea, el arte ofrece una forma particular de

conocer el mundo que nos rodea, entrenando capacidades como el pensamiento visual, la creatividad, la resolución de problemas y la expresión emocional. Comprender el arte como un medio para el aprendizaje nos proporciona un lente importante para analizar las experiencias propuestas en el festival. El arte se convierte aquí en una herramienta para construir conocimiento de forma lúdica y colectiva, promoviendo valores como la creatividad, el compañerismo y el desarrollo personal y social.

Autores como Eisner (2004) han destacado la importancia de la enseñanza especializada en artes visuales. Al ofrecer espacios dedicados a la exploración profunda de diversas técnicas y lenguajes artísticos, se permite a los estudiantes desarrollar habilidades específicas y cultivar una sensibilidad estética única. Esta especialización no solo enriquece su experiencia artística, sino que también fomenta la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico.

Aprender haciendo. El concepto de aprender haciendo surge como una metodología educativa a partir del pensamiento de John Dewey (Schmidt, 2006), precursor del enfoque constructivista. Dewey plantea que el aprendizaje es un proceso activo y social, en el que las personas construyen conocimiento mediante la experiencia, la experimentación y la interacción con su entorno. En este enfoque, el rol del docente no es el de transmitir información, sino el de facilitar el aprendizaje, creando experiencias significativas y guiando a los estudiantes en sus procesos de exploración y construcción de significado.

Dewey (1938, 2010) argumenta que el aprendizaje debe ser entendido como una experiencia, un proceso activo y significativo que ocurre cuando los estudiantes interactúan con su entorno dotando de sentido sus vivencias. Esta visión se aleja de la idea del estudiante como un receptor pasivo y propone, en cambio, que el aprendizaje sea relevante, contextual y aplicable a situaciones reales. Así, el aprendizaje se convierte en una construcción social, influenciada por los contextos específicos en los que los individuos viven y se desarrollan. Dewey también destaca la importancia de la interacción social en el proceso cognitivo y social, un aspecto que es esencial para la construcción colectiva del conocimiento.

En sintonía con esta mirada, Vygotsky (2012, 2020) también influenciado por el constructivismo, resalta el rol del contexto sociocultural y de la interacción social en el aprendizaje. A través del concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP), plantea que el aprendizaje ocurre en el espacio entre lo que una persona puede hacer por sí sola y lo que puede lograr con la ayuda de otros. En este sentido, tanto los pares como el docente tienen un rol fundamental en guiar y apoyar al estudiante en ese trayecto. Para Vygotsky, el arte no es solo una forma de expresión, sino también una herramienta poderosa de aprendizaje –que ayuda a moverse por la ZDP– al explorar emociones, resolver problemas y construir conocimiento de manera sensible e integrada.

En el contexto del Festival Esculturas-juegos, estas teorías constructivistas se hacen visibles a través de actividades como el Taller de marcos y el Taller de títeres. Estos talleres no solo

se enfocan en el producto final, sino que valoran el proceso de aprender haciendo, donde la experimentación y el error son celebrados como oportunidades de crecimiento. En este entorno, el error deja de ser visto como un fallo y se convierte en una oportunidad para aprender, alentando una actitud de curiosidad y exploración.

Siguiendo el pensamiento de Dewey, el festival ofrece un espacio donde la experiencia activa y directa es el núcleo del aprendizaje. A su vez, la interacción entre los artistas-profesores y los participantes fomenta una construcción colectiva del conocimiento, alineándose con los postulados de Vygotsky sobre la importancia de la interacción social en el aprendizaje. La zona de desarrollo próximo se manifiesta en estos talleres y experiencias, donde los participantes, al colaborar y recibir apoyo, pueden alcanzar niveles de creatividad y complejidad que no alcanzarían de forma aislada.

En resumen, aprender haciendo en el Festival Esculturas-Juegos no se limita a la creación de objetos artísticos: es un proceso dinámico de aprendizaje y colaboración, donde se cultivan habilidades cognitivas, sociales y creativas a través del vínculo activo con el entorno y con los demás. Esta perspectiva ilustra cómo las ideas de Dewey y Vygotsky dialogan con las prácticas artísticas y educativas del festival, demostrando que el arte y la creatividad no solo son herramientas de expresión, sino también vehículos para el desarrollo humano y social.





Segunda edición del Festival

(CAPÍTULO III)



La segunda edición del Festival Esculturas-Juegos se celebró entre el 22 y el 24 de noviembre de 2024 en el Parque Padre Hurtado, en la comuna de La Reina (Santiago, Chile). Esta iniciativa gratuita reunió a 1.800 personas de todas las edades y procedencias, quienes, guiadas por 70 artistas-profesores, exploraron de manera lúdica el vínculo entre arte, creatividad y aprendizaje.

El evento se organizó en dos escenarios complementarios: en la zona parque, los asistentes interactuaron con nueve esculturas-juego —entre ellas La comunidad de las bacterias, La casa es el cuerpo, Hielo a la deriva, Achunte, Cestas-mochilas, El mapa de las papas, Tendedero, Centro neumático y Recetario— que invitaban al movimiento, la experimentación y el descubrimiento sensorial; mientras que en la zona taller se llevaron a cabo tres espacios prácticos, dos ciclos de charlas especializadas y diversas activaciones temáticas, ofreciendo oportunidades de creación directa y reflexión compartida.

ZONA PARQUE (ESCULTURAS-JUEGOS)

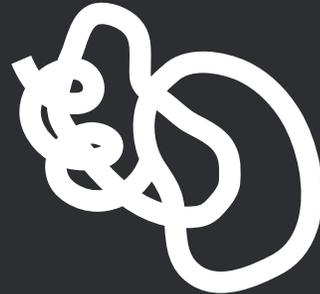
- La comunidad de las bacterias
- La casa es el cuerpo
- Hielo a la deriva
- Achunte
- Cestas-mochilas
- El mapa de las papas
- Tendedero
- Centro neumático
- Recetario

ZONA TALLER (CHARLAS Y TALLERES)

- Taller de títeres
- Taller de marcos
- Sala de ocio
- Almacén de ideas
- Charla Tecnologías locales
- Charla Recetas compartidas

FESTIVAL ESCULTURAS- JUEGOS 2024

ZONA PARQUE



CENTRO
NEUMÁTICO



TENEDERO



ACHUNTE



LA COMUNIDAD
DE LAS BACTERIAS



HIELO A
LA DERIVA

ENTRADA FESTIVAL

ZONA TALLER



ZONA TALLER

TALLER
DE MARCOS

TALLER
NUBE

ALMACÉN
DE IDEAS

CHARLAS
Y TALLERES

CAFETERÍA

PISTAS

PLAZA
NUBE



RECETARIO



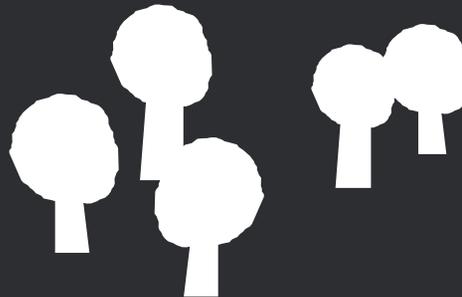
EL MAPA DE
LAS PAPAS



CESTAS-
MOCHILAS

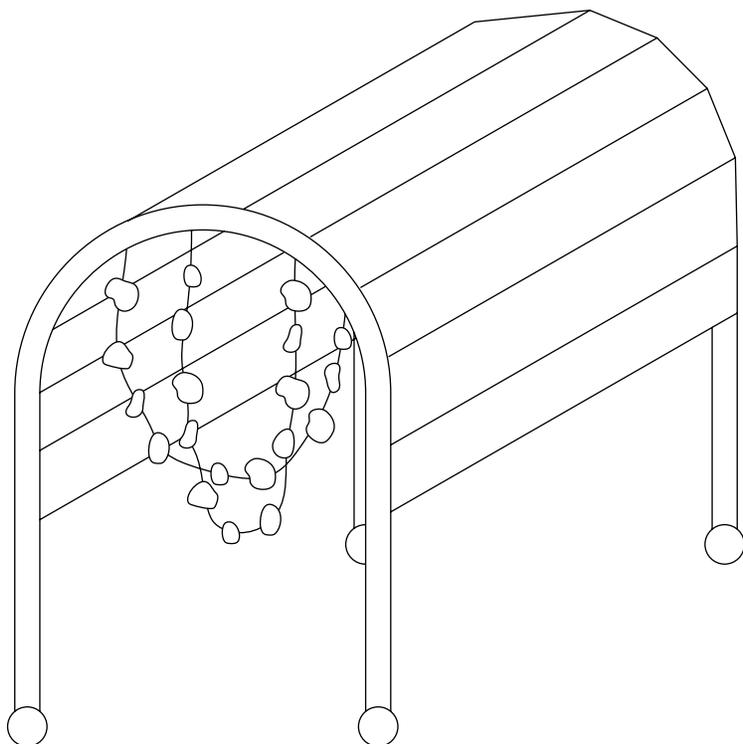


LA CASA ES EL CUERPO





LA COMUNIDAD DE LAS BACTERIAS



DESCRIPCIÓN:

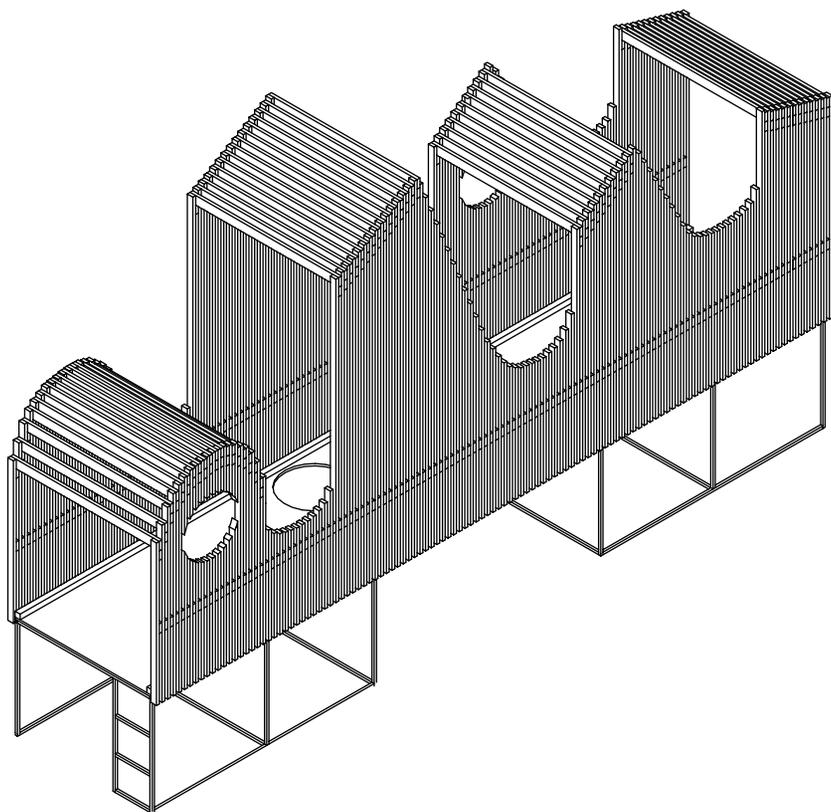
La comunidad de las bacterias invita a la primera infancia a descubrir el rol de la microbiota en el cuerpo mediante el modelado de plastilina. Tras preparar plastilina casera y modelar bacterias, las/os niñas/os colocan sus bacterias en un túnel que simula el intestino, para cuidar y nutrir de él.

OBJETIVO:

Comprender el rol de la microbiota en el cuerpo humano a través de una experiencia sensorial y creativa.



LA CASA ES EL CUERPO



DESCRIPCIÓN:

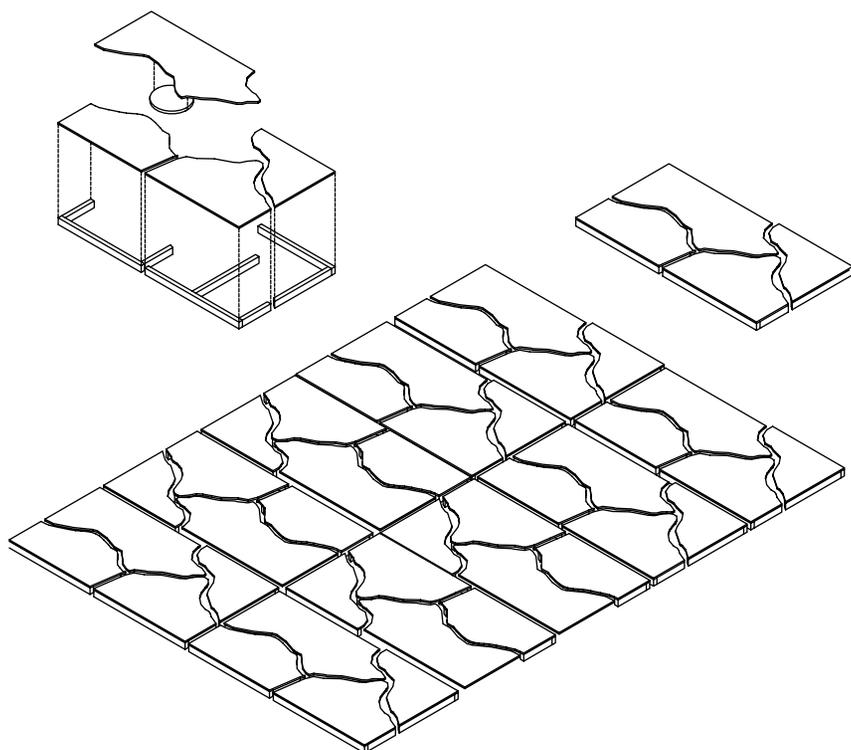
La casa es el cuerpo es una estructura de madera y fierro que se alza sobre el pasto con una silueta curva que evoca un horizonte. Similar a una casa club o una casa del árbol, esta escultura-juego invita a las personas a recorrer su interior, sentarse, conversar o habitarla libremente.

OBJETIVO:

Promover la conexión con el entorno y las personas a través de la experiencia de habitar la estructura, como si fuera una prenda de ropa.



HIELO A LA DERIVA



DESCRIPCIÓN:

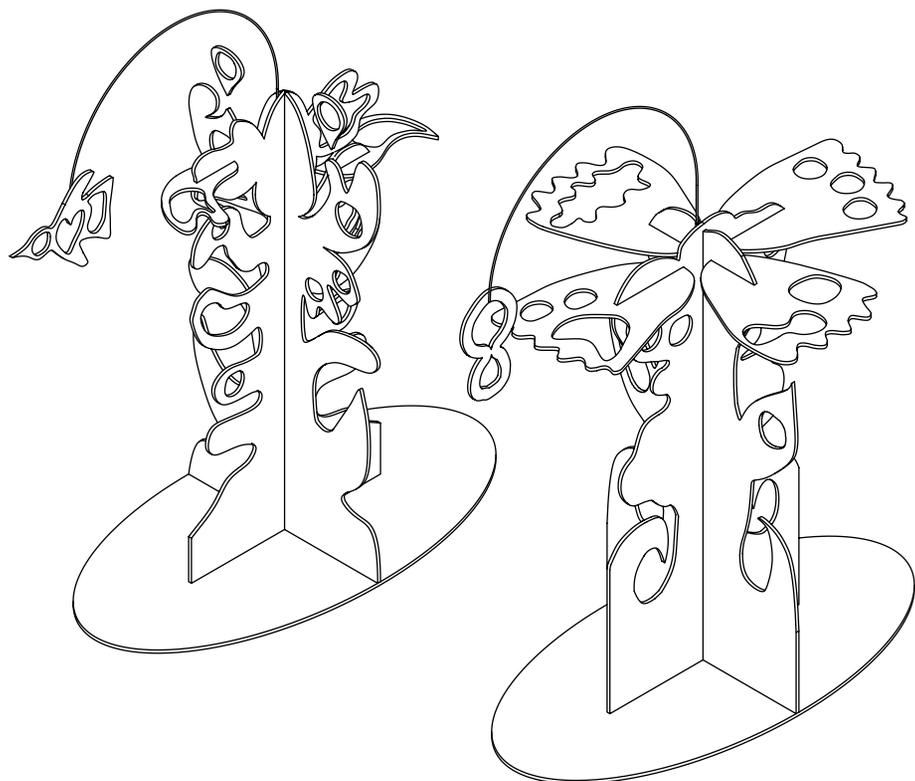
Hielo a la deriva es una plataforma compuesta por piezas de madera inestables que desafía el equilibrio de los participantes. Inspirado en los hielos que se derriten en la superficie del mar esta escultura-juego invita a explorar el movimiento y la conexión en un entorno dinámico.

OBJETIVO:

Desarrollar habilidades de equilibrio explorando los movimientos de los hielos que se derriten en la superficie del mar, mientras reflexionamos sobre su relación con el cambio climático.



ACHUNTE



DESCRIPCIÓN:

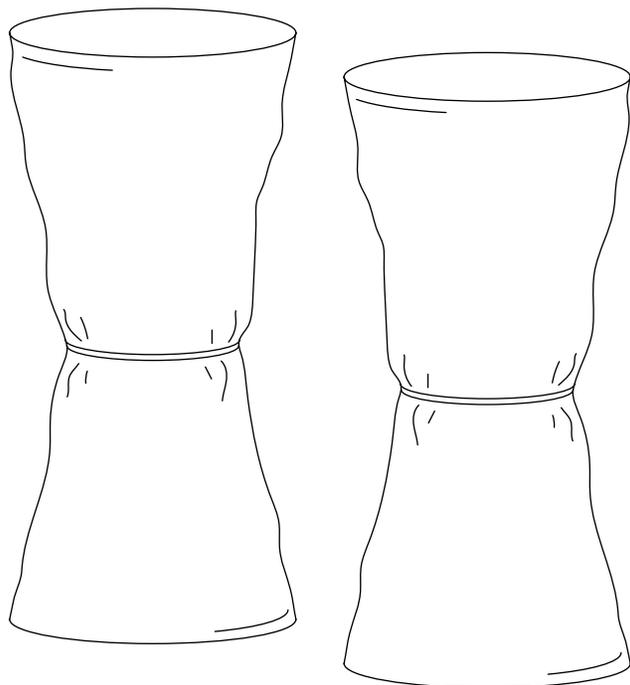
Achunte es un juego de puntería y precisión compuesto por grandes flores de madera con agujeros de diferentes tamaños y alturas. Los participantes deben encestar pelotas hechas de calcetines enrollados en estos agujeros, poniendo a prueba su habilidad.

OBJETIVO:

Desarrollar habilidades de equilibrio explorando los movimientos de los hielos que se derriten en la superficie del mar, mientras reflexionamos sobre su relación con el cambio climático.



CESTAS- MOCHILAS



DESCRIPCIÓN:

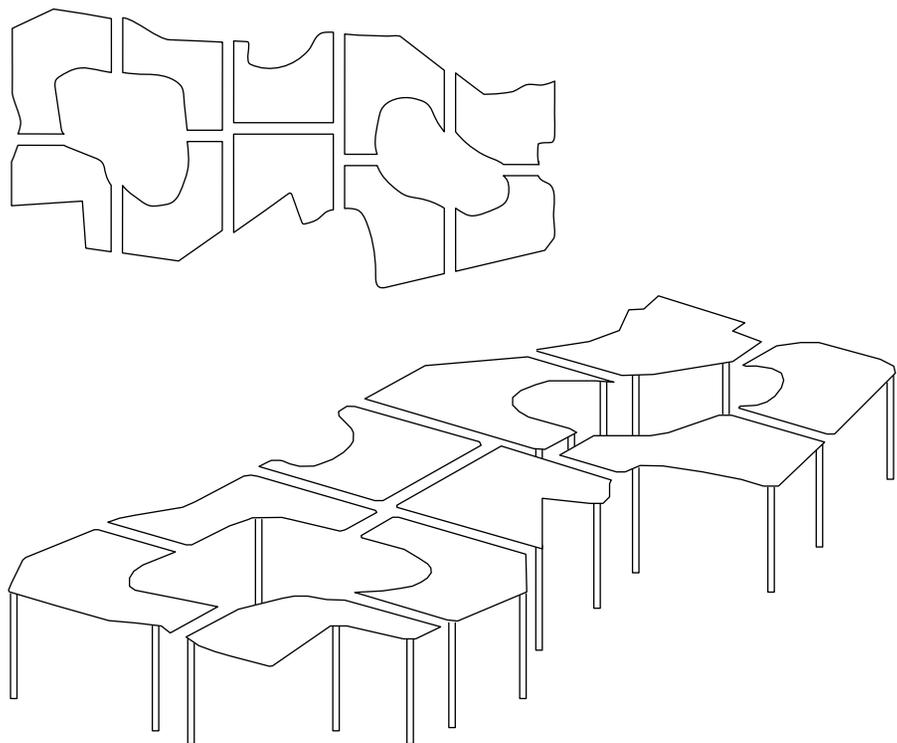
Cestas-mochilas son indumentarias inspiradas en los primeros recipientes humanos, que invitan a ser usadas como cestas o mochilas. Están diseñadas para fomentar el movimiento y el juego, permitiendo encestar, esquivar o recolectar pelotas hechas de calcetines.

OBJETIVO:

Estimular el movimiento y la coordinación motriz a través del juego, mientras se conecta con los orígenes de los objetos utilizados para almacenar y transportar.



EL MAPA DE LAS PAPAS



DESCRIPCIÓN:

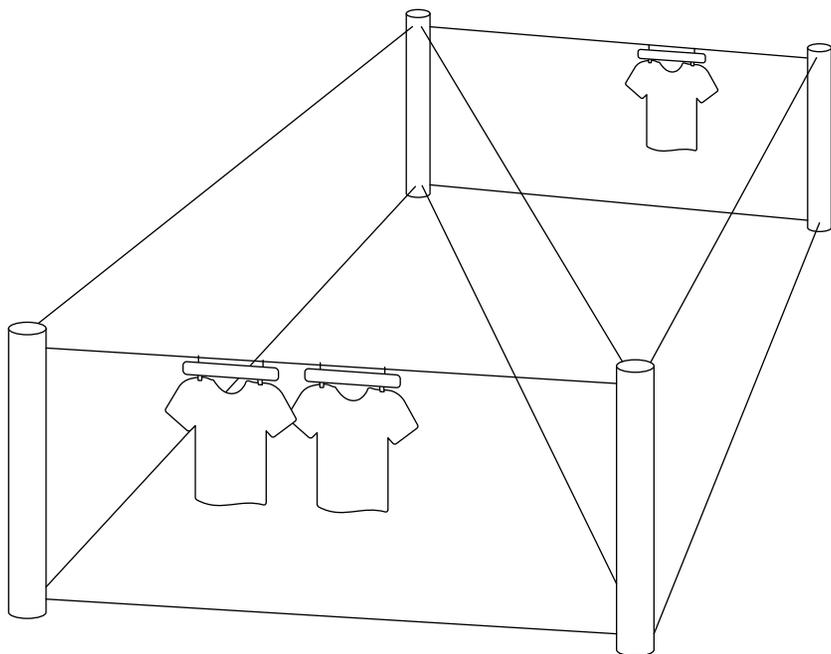
El mapa de las papas invita a los participantes a explorar la diversidad de las papas nativas a través de un proceso de estampado. Siguiendo coordenadas y resolviendo acertijos, navegan por una mesa que se asemeja al archipiélago de Chiloé. Al completar el recorrido, obtienen un póster que celebra la diversidad de este tubérculo.

OBJETIVO:

Estimular el movimiento y la coordinación motriz a través del juego, mientras se conecta con los orígenes de los objetos utilizados para almacenar y transportar.



TENEDERO

**DESCRIPCIÓN:**

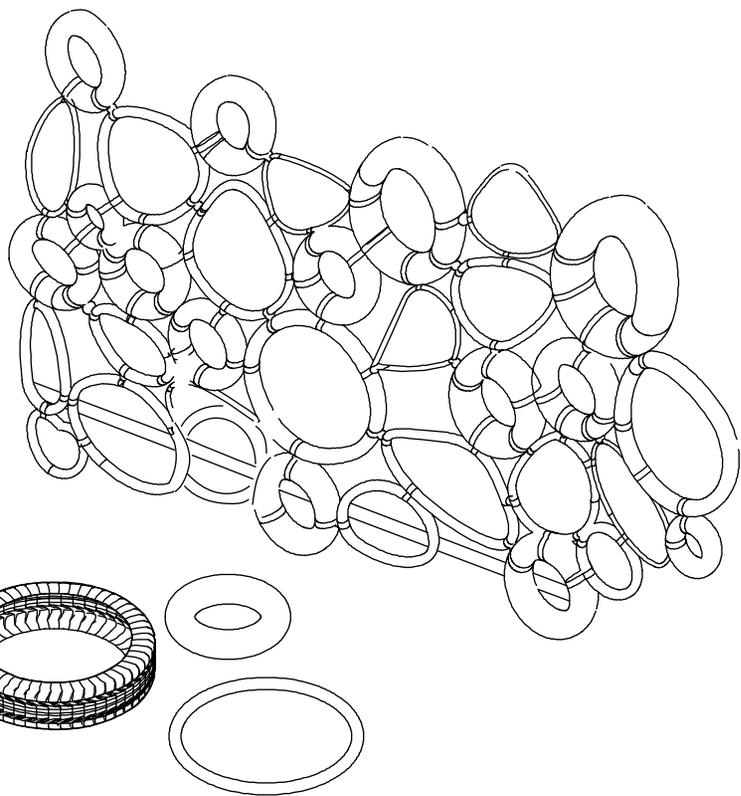
Tendedoro es un desafío colaborativo de lógica e ingenio. Prendas de colores cuelgan en perchas y cuerdas móviles, los participantes deben manipular las cuerdas para organizar las poleras según instrucciones. El éxito depende de la colaboración, la estrategia y la comunicación efectiva entre los participantes.

OBJETIVO:

Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, desarrollando habilidades comunicativas y pensamiento estratégico para resolver desafíos de manera conjunta.



CENTRO NEUMÁTICO



DESCRIPCIÓN:

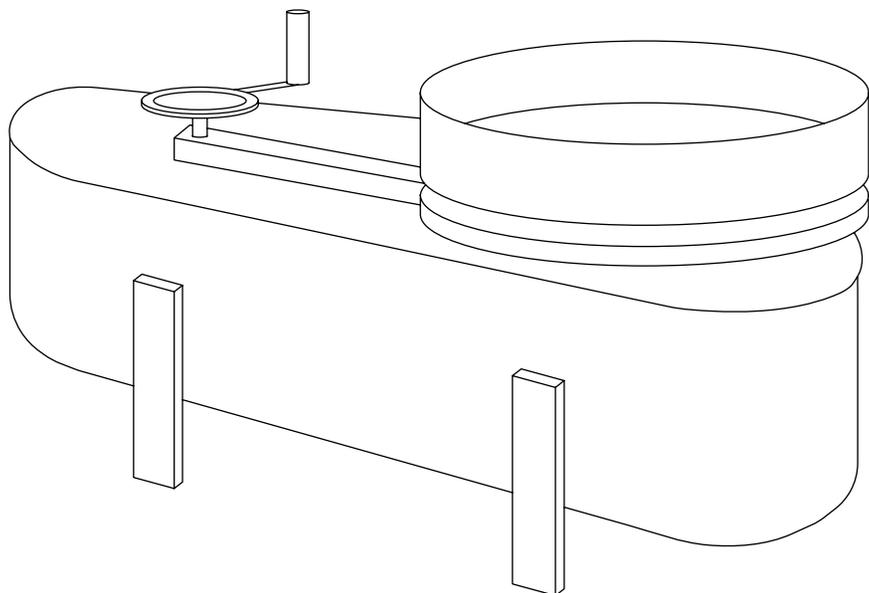
Centro neumático es un espacio que explora la elasticidad y las posibilidades del caucho. Con paredes trenzadas y elementos hechos de cámaras de bicicleta en desuso, invita a los participantes a estirarlo, deformarlo y crear sus propios juegos y desafíos

OBJETIVO:

Fomentar la reutilización al mostrar el potencial de transformación de materiales descartados y cómo estos pueden convertirse en nuevas dinámicas de juego.



RECETARIO

**DESCRIPCIÓN:**

Recetario convierte la cocina chilena en una experiencia pictórica. Al explorar los ingredientes a través de sus colores, los participantes descubren cómo, al combinar estos colores en un caldero que gira a gran velocidad, se forman nuestros platos tradicionales, mientras crean una obra pictórica.

OBJETIVO:

Descubrir la importancia de la diversidad de colores en la alimentación, al tiempo que se conoce lo que hay detrás de cada plato.



Sobre la investigación

(CAPÍTULO III)



Esta investigación nació con la intención de entender cómo las personas que participaron en el Festival Esculturas-Juegos se relacionan con lo artístico, lo creativo y el aprendizaje. Nos interesaba saber cómo vivieron la experiencia, qué se llevaron de ella y si algo cambió en su forma de ver el arte o en sus ganas de crear.

Para ordenar esta exploración, nos propusimos cuatro objetivos específicos: primero, conocer qué ideas tenían sobre el arte antes del festival, y si esas ideas se transformaron con la experiencia; segundo, ver si las actividades creativas fomentaron la expresión artística y la creatividad; tercero, investigar si los asistentes encontraron un valor educativo en lo vivido; y finalmente, identificar los momentos más significativos del festival desde su propia mirada.

En el fondo, queríamos entender cómo esta experiencia podía dejar una huella más allá del evento mismo. Qué cosas se activaron, qué se quedó resonando, y cómo las esculturas-juego, los talleres y las conversaciones pueden influir en la forma en que vemos y usamos el arte en la vida cotidiana. También nos interesaba que estas percepciones pudieran alimentar futuras experiencias educativas, aprovechando el potencial de lo que Nube ya viene cultivando.

Queríamos entender cómo esta experiencia podía dejar una huella más allá del evento mismo. Qué cosas se activaron, qué se quedó resonando, y cómo las esculturas-juego, los talleres y las conversaciones pueden influir en la forma en que vemos y usamos el arte en la vida cotidiana.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para acercarnos a estas preguntas, realizamos una investigación cualitativa, de carácter etnográfico y participativo. Esto nos permitió trabajar desde lo concreto y lo situado –lo que pasa en el aquí y ahora del festival–, hasta llegar a reflexiones más amplias sobre educación, arte y creatividad.

La metodología incluyó observación participante, entrevistas semi-estructuradas y el uso de herramientas lúdicas como el Almacén de Ideas: un gran muro de madera instalado en el espacio de Nube, donde los asistentes podían dejar sus reflexiones respondiendo preguntas organizadas en cinco ejes temáticos. Esta propuesta combinaba el juego con la escritura, y fue una fuente valiosa de sentidos y miradas diversas.



**INVESTIGACIÓN
FESTIVAL ESCULTURAS-
JUEGOS 2024**

OBJETIVO GENERAL

EXPLORAR PERCEPCIONES Y PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y CREATIVAS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- NOCIONES SOBRE EL ARTE
- FOMENTO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVIDAD
- PERCEPCIÓN DE VALOR EDUCATIVO
- ASPECTOS MÁS DESTACADOS DEL FESTIVAL

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

- ESTUDIO CUALITATIVO, INDUCTIVO Y DESCRIPTIVO
- OBSERVACIÓN PARTICIPANTE
- ENTREVISTAS SEMI-ESTRUCTURADAS
- MÉTODOS PARTICIPATIVOS: "ALMACÉN DE IDEAS"

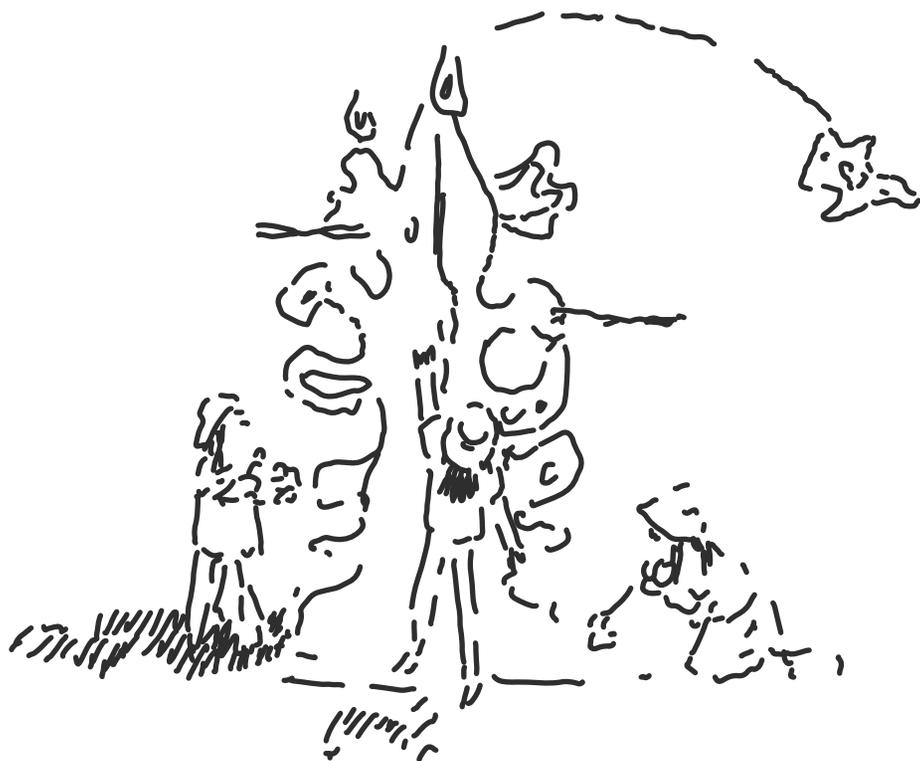
La población observada incluyó niñas, niños, jóvenes y personas adultas que participaron en el festival, los días 23 y 24 de noviembre. La observación se realizó de manera activa, recorriendo las esculturas-juego, talleres, zonas de descanso, la cafetería y las charlas entre las 11:00 y las 19:00 horas. Esta inmersión permitió captar tanto las dinámicas visibles como los pequeños gestos que definen la experiencia compartida. Además, contamos con el apoyo de artistas-profesores y voluntarios, quienes también registraron observaciones en libretas etnográficas. A esto se sumaron 12 entrevistas realizadas a participantes de distintas edades, de manera individual y grupal. Estas conversaciones nos permitieron ahondar en sus motivaciones, intereses y emociones, desde sus propias voces.

A continuación, compartimos los principales hallazgos organizados en cinco ejes, los mismos que guiaron las preguntas del Almacén de Ideas. Cada uno de ellos recoge una dimensión esencial de lo que Nube considera “las cosas importantes de la vida”.



Hallazgos del festival

(CAPÍTULO IV)



(A) LAS COSAS LAS QUEREMOS MÁS SI HEMOS DEDICADO ESFUERZO EN CREARLAS

Uno de los primeros hallazgos que emergen con fuerza en esta investigación es que cuando las personas dedican tiempo, esfuerzo y atención a crear algo con sus propias manos, tienden a desarrollar un vínculo emocional profundo con aquello que han hecho. Durante el festival, esta conexión se volvió visible en esculturas-juego como El mapa de las papas y Recetario, donde los asistentes no solo tuvieron la oportunidad de crear sus propias obras artísticas, sino también de enmarcarlas en el Taller de Marcos. Entre el viernes y el domingo, 57 personas decidieron enmarcar lo que habían hecho, una señal clara del valor que otorgaron a sus creaciones: eran obras que querían llevar a casa, colgar en sus paredes o incluso regalar.

Ximena, por ejemplo, enmarcó una obra realizada por su hijo de cuatro años en Recetario. La llamó “preciosa” y la consideró “una verdadera obra de arte”. Aunque tenía la opción de que un artista-profesor hiciera el enmarcado, eligió hacerlo ella misma. No solo porque era divertido, sino porque eso hacía que la pieza tuviera aún más valor. Para ella, el marco no era un simple contenedor, sino parte del proceso creativo. Un caso similar fue el de una asistente que compartió en redes sociales una imagen de la obra que realizó en El mapa de las papas, ya enmarcada y colgada en el living de su casa. Junto a la foto, escribió con orgullo: “Y me traje este cuadro hecho por mí, lámina y enmarcado de papas chilotas”.

El festival también ofreció una Clase de Enmarcación, quienes participaron aprendieron a construir un marco desde cero, utilizando herramientas y técnicas de carpintería bajo la guía de un artista-profesor. Esta experiencia puso en valor lo que significa crear un objeto de forma integral, desde sus partes hasta su forma final. Jaime, un hombre de 40 años, comentó que disfrutó

mucho participar desde el inicio en la fabricación de su marco. Al principio no esperaba involucrarse tanto, pero al ver su esfuerzo convertido en un objeto concreto lo llevó a decidir que quería darle un espacio visible en su casa. Ese objeto —que podría haber sido un simple marco más— ahora tenía un valor único. Tal como señala Hodder (2012), nos acercamos o alejamos de los objetos según nos identificamos con ellos, desarrollando un sentido de identidad a través del proceso de creación (ibid: 22, traducción personal). Así, Jaime no solo construyó un marco: lo dotó de su propia identidad.

Esta relación con lo creado también se manifestó en los Talleres de Títeres, donde niñas, niños, jóvenes y adultos confeccionaron muñecos de mano con materiales reciclados, como calcetines en desuso, algodón sintético, tubos de papel higiénico y telas viejas. Sara, una joven de 20 años, comentó que el taller “hace el arte más cercano, lo muestra de forma más natural, abierta e interactiva. En la creación del títere, todo se vuelve más personal”. Su amiga Vanessa agregó: “Me sentí bien conmigo misma por poder crear mi propio títere. Me gustó aprender a hacerlo jugando, porque parecía complicado, pero luego fue más divertido”. Ambas mencionaron que planeaban usar sus títeres como decoración en sus piezas, para tenerlos siempre a la vista. En este caso, la creación de un objeto —un simple títere— transformó materiales reciclados en algo valioso y significativo.

Este vínculo emocional con la cosa hecha se debe, en parte, a que cuando creamos, improvisamos. Así ocurrió con Jonathan, un niño de seis años que decidió que su títere sería un superhéroe, utilizando telas viejas como capa y otros materiales disponibles en el taller. Durante el proceso enfrentó varios desafíos: algunos elementos no se adherían bien —en particular, los ojos locos— y su títere no se parecía del todo a lo que había imaginado. Sin embargo, lejos de frustrarse, improvisó soluciones: reemplazó los ojos plásticos por dibujos hechos con marcador y pidió ayuda a su padre en los momentos más complejos.

Este proceso refleja lo que Hallam e Ingold (2007) describen como una creatividad encarnada y situacional, basada en la experimentación, la adaptación y la transformación constante.

Jonathan no solo completó su títere: lo hizo a su manera, desarrollando confianza, autonomía y flexibilidad frente a lo inesperado. Gracias a esas decisiones y adaptaciones, terminó la actividad con una sensación de orgullo y satisfacción, incluso si el resultado no coincidía exactamente con su idea inicial.

Los procesos de creación no solo desarrollan habilidades manuales, sino que también activan la imaginación y la capacidad de improvisar, estimulando así la creatividad en su forma más amplia. Hacer con lo que hay, tomar decisiones sobre la marcha y transformar ideas en objetos tangibles no solo es un acto creativo, sino también una experiencia profundamente empoderadora. Esa mezcla de hacer, imaginar e improvisar genera una sensación de orgullo: la satisfacción de haber sido capaces, incluso en medio de la incertidumbre. Ese objeto creado lleva, entonces, el reconocimiento de una identidad personal reflejada en él: un vínculo personal y afectivo. Por eso, experiencias como las vividas en el festival tienen el potencial de replicarse en otros contextos donde fortalecer la autoestima y la autoeficacia es urgente —como en espacios educativos, aulas de reintegración o entornos laborales—, utilizando el arte como herramienta concreta para afirmar la identidad, potenciar la motivación y fortalecer el sentido de pertenencia.

57 personas decidieron enmarcar lo que habían hecho, una señal clara del valor que otorgaron a sus creaciones: eran obras que querían llevar a casa, colgar en sus paredes o incluso regalar.



EL MAPA DE LAS PAPAS



EL MAPA DE LAS PAPAS



RECETARIO



TALLER DE ENMARCADO

RECETARIO





(B) LA CREATIVIDAD DESDE EL ARTE OFRECE UNA OPORTUNIDAD DE APRENDER JUGANDO

Uno de los hallazgos más destacados del festival fue descubrir cómo el juego y la creación artística pueden convertirse en vehículos significativos del aprendizaje. En un entorno libre de presiones, donde la curiosidad y la participación activa fueron protagonistas, el arte se transformó en una vía para explorar, experimentar y conectar saberes con la vida cotidiana. Niños, niñas, jóvenes y adultos participaron en esculturas-juego que proponían dinámicas lúdicas con un trasfondo pedagógico, generando experiencias memorables donde aprender y disfrutar iban de la mano.

Entre las esculturas-juego más destacadas por su componente educativo se encuentran El mapa de las papas, Recetario y La comunidad de las bacterias, que ofrecieron espacios para descubrir funciones del cuerpo humano, así como las propiedades, historias y transformaciones de los alimentos; siempre desde el hacer, el jugar y el imaginar.

El mapa de las papas propuso un recorrido interactivo por una gran mesa inspirada en la geografía del archipiélago de Chiloé. A través de una serie de coordenadas, los participantes debían seguir pistas que los llevaban a descubrir datos curiosos sobre las papas nativas chilotas, su diversidad de formas y colores, y su importancia como alimento ancestral. Cada participante recibía un mapa que completaba con timbres a medida que avanzaba en el recorrido, estampando con papas —hechas de resina— que funcionaban como sellos. Al final, se llevaban un póster-obra que sintetizaba su travesía. El objetivo de esta experiencia era fomentar el conocimiento sobre el origen, la historia y el valor cultural de este tubérculo, a través de una actividad lúdica y sensorial. Como manifestaron varios asistentes en el Almacén de Ideas,

ante la pregunta “Cosas que no sabía y ahora sé” la respuesta más repetidas fue: “Que la mayoría de las papas cultivadas hoy provienen de Chiloé”.

Una experiencia similar ocurrió en Recetario, donde familias y grupos de amigos se reunían alrededor de un dispositivo giratorio —hecho a partir de piezas de bicicleta en desuso— que evocaba una gran olla o caldero. Siguiendo las instrucciones de una receta, los participantes vertían pinturas de distintos colores —vinculados a ingredientes— sobre un papel en movimiento, simulando la preparación de platos tradicionales chilenos. Cada miembro del grupo asumía un rol específico: algunos leían la receta en voz alta, otros agregaban los “ingredientes” y otros hacían girar el dispositivo. Al final, la pintura resultante era a la vez una obra pictórica y un reflejo del plato elaborado: un charquicán con papa, zapallo, choclo, carne y cebolla. El objetivo de aprendizaje de esta escultura-juego era explorar la relación entre los colores de los alimentos y la nutrición, visibilizando cómo un plato equilibrado es también visualmente diverso. Leslie, una de las asistentes, comentó: “Esta propuesta es muy original, combinando comida chilena con pintura. Jamás se me hubiese ocurrido que aprender a cocinar pudiera ser tan lúdico y vinculado al arte”.



Por último, La comunidad de las bacterias fue una escultura-juego dirigida a la primera infancia, donde niñas y niños crearon collares bacterianos con plastilina casera hecha de harina y aceite. A partir de cartas ilustradas que personificaban distintas bacterias y sus funciones en el cuerpo, modelaban cuentas inspiradas en esas formas y luego armaban un collar que pasaba a formar parte de una gran instalación colectiva: un túnel de 18 metros que simulaba el intestino humano, construido con tubos de PVC y cartón pintado. Con cada nueva creación, el túnel se llenaba de bacterias coloridas y únicas. El objetivo de esta actividad era comprender el importante rol que desarrolla la microbiota en nuestro cuerpo a través de una experiencia sensorial y creativa. Además, generó una fuerte conexión corporal mediante el tacto y el juego simbólico. Josefa, de siete años, comentó: “Sabía de las bacterias en mi intestino, pero no sabía que se llamaban así”. Estas esculturas-juego comparten un patrón: combinan creación artística —estampado, pintura, escultura— con dinámicas propias del juego —roles, desafíos, exploración sensorial—. Son precisamente estas cualidades las que cautivan a los participantes y, a través de ellas, se filtra el conocimiento: actúan como puertas de entrada al aprendizaje.



Este enfoque coincide con la idea de Pinochet (2019) sobre la “educación a través de las artes”: aquí, el arte no es un fin en sí mismo, sino un medio para acceder a otros aprendizajes. Y esos aprendizajes se vuelven verdaderamente significativos porque, como planteaba Dewey (1938), el conocimiento se construye mediante la experiencia activa. Jugar y crear se convierten así en vivencias integrales, donde el aprendizaje brota del contacto directo con el entorno y de la propia exploración.

Además de las esculturas-juego, el festival incluyó un ciclo de charlas diseñado para ser tan cercano y participativo como las actividades lúdicas. Lejos de ser espacios de teoría engorrosa, estas sesiones celebraron la idea de que el arte y el conocimiento deben estar al alcance de todos, independientemente del nivel académico o la edad. Lo que fomentó la participación espontánea y el intercambio de ideas.

El sábado, tres expertos compartieron pequeños grandes inventos hechos en Chile: Virginia Carter presentó los atrapanieblas, una tecnología para capturar agua de la niebla; Vitto Meschi exploró el poder de la luz y la ilusión en el teatro; y Tomás Ariztía presentó tecnologías locales —artefactos, procesos o sistemas— para la acción climática, mostrando cómo soluciones sencillas pueden surgir desde distintos territorios del país. El domingo, el foco cambió a la alimentación y el cuerpo. Carolina Fredes ofreció consejos para aprovechar al máximo los alimentos en el hogar, mientras que Ismael Palacios profundizó en la microbiota y su relación con la salud intestinal. Aunque eran temáticas complejas, el formato participativo —con espacio para preguntas y reflexiones— permitió que 24 asistentes (entre ellos seis niñas y niños) compartieran vivencias y curiosidades, generando un aprendizaje colectivo tan dinámico como el de las esculturas-juego.

Lo más destacado de estas charlas fue la atmósfera de confianza que se generó, favoreciendo un diálogo abierto y cercano. Como comentó Vitto Meschi: “Fue como estar conversando en el living de mi casa”.

Además, para enriquecer esta experiencia, cada asistente recibió un “individual de mesa” —una hoja de papel con el dibujo de una sobremesa, siluetas de platos, tazas y restos de comida, y espacios sugeridos para anotar “cosas que recuerdo” o “frases que quiero llevar”— que invitaba a registrar conceptos, ideas y reflexiones sobre la conexión entre arte y sustentabilidad. De estos apuntes surgieron aprendizajes prácticos que muchos planean aplicar en su día a día: el valor de consumir las cáscaras de frutas y verduras —un consejo de Carolina Fredes—, la recomendación de Ismael Palacios de incorporar al menos 30 tipos distintos de vegetales a la semana, y, tras conocer las propuestas de Tomás Ariztía, la idea de crear soluciones “chasquillas” de bajo costo a partir de objetos del hogar. Al hacer accesibles conceptos académicos y conocimientos sobre creatividad, sustentabilidad y alimentación, las charlas contribuyeron a la democratización del saber. Estos aprendizajes prácticos tienen el potencial de transformar la vida cotidiana, haciendo de la transferencia de conocimiento una herramienta de cambio social e imaginación de nuevos mundos (Hernández García, 2018).

Tanto las esculturas-juego como el ciclo de charlas demostraron que el arte y el juego son grandes aliados del aprendizaje. Cuando el conocimiento se construye haciendo, jugando y compartiendo con otros, deja de ser abstracto para convertirse en una vivencia personal y colectiva: se arraiga con mayor fuerza en la memoria y en la vida cotidiana de las personas. El festival dejó en evidencia que aprender haciendo y aprender jugando no es solo un lema, sino una vía concreta hacia un aprendizaje más profundo, humano y transformador.



¿Sabías que el poroto verde parece una verdura, pero es una legumbre? El poroto verde y el poroto seco son la misma especie, solo que el verde es el fruto inmaduro de la planta.

PAPA

PAPA

CEBOLLA

CEBOLLA

CEBOLLA

“ESTA PROPUESTA (RECETARIO) ES MUY ORIGINAL, COMBINANDO COMIDA CHILENA CON PINTURA. JAMÁS SE ME HUBIESE OCURRIDO QUE APRENDER A COCINAR PUDIERA SER TAN LÚDICO Y VINCULADO AL ARTE”

(C) TRANSFORMAR LO SIMPLE EN EXTRAORDINARIO

Uno de los hallazgos más sorprendentes del festival fue constatar cómo la creatividad puede convertir objetos simples y materiales descartados en experiencias memorables. A través del juego, el arte y la imaginación, elementos cotidianos adquirieron nuevos significados, provocando asombro, inspiración y reflexión. Lejos de ser un recurso marginal, el uso de materiales reciclados se convirtió en una estrategia pedagógica y estética central: mostró que lo que normalmente desechamos puede transformarse en una herramienta de juego, una obra de arte o un aprendizaje significativo.

Como señala Pinochet (2019), el arte contemporáneo se caracteriza por ser expansivo y omniabarcador; voraz, capaz de incluir todo y no descartar nada. Desde esa perspectiva, cualquier objeto —sin importar su valor económico— puede devenir arte si es observado con atención e intervenido con intención. Esa fue precisamente la premisa con la que seis artistas, organizados en duplas creativas, desarrollaron las esculturas-juego Centro neumático, Cestas-mochilas, Achunte y Tendedero. A lo largo de siete meses, este equipo investigó las potencialidades estéticas y lúdicas de materiales simples, dándoles una segunda vida desde lo creativo: cámaras de bicicleta se volvieron estructuras elásticas; calcetines olvidados en pelotas y poleras viejas en un ingenioso juego. Trabajar con lo disponible no fue una limitación, sino el motor de la invención.

Centro neumático es un claro ejemplo de cómo materiales desechados pueden cobrar una nueva vida a través de la creatividad. Para construir esta escultura-juego, se recolectaron más de 300 cámaras de bicicleta en desuso, recuperadas durante meses desde talleres de bicicletas, antes de llegar a la basura. Estas se trenzaron, anudaron y tejieron para formar un entorno de caucho elástico, blando y resistente, donde el cuerpo podía tensar, doblar, escalar y explorar. Jenny, una mujer de 26 años,

destacó cómo esta obra le enseñó a darle una segunda vida a aquello que ya no utiliza, algo que siempre quiso hacer pero no sabía cómo. También comentó que siempre había asociado el arte a algo costoso o reservado a los museos, y que el festival le ayudó a comprender que el arte puede estar al alcance de todos.

De manera similar, Cestas-mochilas y Achunte transformaron calcetines huachos —aquellos que han perdido a su par— en pelotas para lanzar a través de grandes estructuras o industriales. Fabiola y su hija Sofía quedaron sorprendidas con la simpleza de la idea: “Nunca habríamos pensado en usar ropa para hacer juegos. Es tan sencillo, pero al verlo aquí, dan ganas de intentarlo”. Estas experiencias no solo invitan al juego, sino que también abren nuevas formas de mirar lo cotidiano y de vincularnos creativamente con lo que ya tenemos.

Esta misma lógica se expresa en Tendedero, una escultura-juego colaborativa cuyo principal elemento son poleras viejas, colgadas en un sistema de cuerdas, postes y poleas. A primera vista parece un simple tendedero, pero en realidad es un desafío de lógica, ingenio y trabajo en equipo. Los grupos deben mover las cuerdas para reorganizar las poleras según ciertos patrones y así



Lejos de ser un recurso marginal, el uso de materiales reciclados se convirtió en una estrategia pedagógica y estética central: mostró que lo que normalmente desechamos puede transformarse en una herramienta de juego, una obra de arte o un aprendizaje significativo.

ir resolviendo distintos desafíos, lo que requiere comunicación, estrategia y coordinación. María José, de 32 años, expresó su asombro al ver “cómo algo tan simple como unas poleras puede transformarse en una obra compleja”. Al preguntarle si consideraba Tendedero una obra de arte, respondió afirmativamente: no solo por cómo se veía, sino porque “te hace mirar distinto algo que uno ve todos los días”. Así, lo que normalmente se oculta o desecha —la ropa vieja— se convierte en un sistema lúdico, cooperativo y desafiante, demostrando una vez más cómo la creatividad puede transformar hasta lo más simple.

En el Taller de títeres ocurrió lo mismo, pero desde el hacer manual y un resultado concreto. Calcetines sueltos, tubos de papel higiénico, retazos de tela y otros objetos cotidianos, se convirtieron en títeres de mano personalizados gracias a niñas, niños y adultos. Aunque estaba pensado originalmente para una sola sesión, la alta demanda hizo que se repitiera varias veces

durante el festival. La sencillez de la propuesta fue precisamente lo que la volvió tan convocante: materiales simples, instrucciones claras y un amplio margen para la imaginación. Vanessa, una de las participantes, comentó: “Me gustó aprender a hacer un títere con cosas que no había considerado antes, como el tubo de papel confort”. Su experiencia coincide con los resultados recogidos en el Almacén de Ideas, donde varios asistentes destacaron entre las “cosas que no sabía y ahora sé” que “no es difícil transformar algo que se iba a botar en algo para jugar”.

Todos estos comentarios revelan una idea común: los materiales y objetos nunca dejan de ser útiles, solo cambia el significado que les damos. Esta noción está en el corazón del Método Nube, donde reutilizar no es solo una estrategia práctica, sino también una forma de expandir los repertorios creativos. En este sentido, recordamos la reflexión de Arthur Danto, quien sostuvo que en el arte contemporáneo lo que define a una obra no es su apariencia, sino su capacidad para encarnar un significado. Un neumático de bicicleta —como los que forman Centro neumático— o la rueda —que compone el caldero de Recetario— pueden dejar atrás su función original y asumir nuevas formas. Lo mismo ocurre con los calcetines, que se transforman en pelotas o títeres, o con las poleras de Tendedero, que pasan de cubrir cuerpos a activar juegos colaborativos. Como plantea Drazin (2015), los objetos no mueren, sino que atraviesan procesos de transformación que les otorgan un “afterlife”: una vida después de la vida útil. Esta perspectiva no solo es estética, sino ética: proveer una nueva vida a los materiales fomenta una mentalidad más consciente y responsable frente al consumo. Así lo indica también Prasad (2021), al señalar que el trash art o arte del desecho no solo reinterpreta objetos descartables, sino que inspira una cultura de la sustentabilidad, donde el arte se convierte en una herramienta de cambio social y conciencia ambiental.



LA COMUNIDAD DE LAS BACTERIAS



TALLER DE TÍTERES



TALLER DE TÍTERES

CENTRO NEUMÁTICO



RECETARIO

(D) EL FESTIVAL ESCULTURAS-JUEGOS PROMUEVE EL BIENESTAR FÍSICO Y MENTAL

El cuarto hallazgo revela cómo el festival fomentó el juego libre y, con ello, promovió —de forma más amplia— el bienestar físico y mental de las personas. Esculturas-juego como Hielo a la deriva, Cestas-mochilas, Achunte, Centro neumático y La casa es el cuerpo invitaron a moverse, explorar y experimentar con el cuerpo en su totalidad. Estas propuestas, sumadas a la charla —ya mencionada— sobre nutrición y microbiota, generaron un ambiente en el que las personas pudieron reconectar con sus dimensiones corporales, sensoriales y biológicas. El parque, como escenario natural, aportó además un espacio ideal para activar el cuerpo al aire libre y potenciar la sensación de bienestar.

Estas esculturas-juego destacan por su fuerte componente kinestésico: colocan al cuerpo como protagonista, no solo a las manos, sino al cuerpo completo como herramienta, modelo o experimentador. Una de las que mejor ejemplifica esta dimensión física y lúdica es Hielo a la deriva, una plataforma compuesta por piezas de madera inestables, inspirada en los bloques de hielo que flotan en la superficie del mar. Esta escultura invita a explorar el equilibrio y el movimiento en dinámicas libres de juego. Niños, niñas, jóvenes y adultos se lanzaron al desafío con entusiasmo: algunos utilizaban solo los pies, mientras que otros incorporaban también los brazos como apoyo para encontrar estabilidad.

José Miguel, un joven de 17 años, relató que lo primero que lo atrajo fue precisamente “la posibilidad de moverse libremente y desafiar su equilibrio”. Jugó con dos amigos a una versión improvisada de “la pinta”, persiguiéndose entre risas. Al finalizar, describió la experiencia como físicamente exigente —ya que requería concentración— pero muy divertida. Sus amigos coincidieron: lo más valioso fue la sensación de libertad, el desafío corporal y el goce de “volver a ser niños” por un rato. La escultura se convirtió



así en un espacio para el juego espontáneo, pero también en una instancia de conexión corporal y emocional con los otros.

Otras esculturas-juego que promovieron el movimiento físico y el juego colectivo fueron Cestas-mochilas y Achunte. Ambas se centraron en la puntería, la coordinación y la interacción lúdica, utilizando pelotas hechas de calcetines enrollados como recurso principal. En Cestas-mochilas, los participantes se colocaban indumentarias que funcionaban como cestas sobre sus cuerpos. El desafío consistía en encestar las pelotas en estos contenedores-cuerpos móviles, lo que requería concentración, agilidad y coordinación entre quienes lanzaban y quienes recibían. La interacción era continua y desestructurada: se formaban equipos improvisados, se corría, se reía, se cambiaban roles.

Achunte, por su parte, proponía encestar las mismas pelotas en grandes estructuras de madera con forma de flores, cuyas aberturas de distintos tamaños y alturas exigían precisión y es-

trategia. Era un juego que se volvía cada vez más desafiante, pero también más absorbente, especialmente para niños y niñas que repetían una y otra vez sus lanzamientos hasta lograr el objetivo.

Ambas esculturas se encontraban muy cerca una de la otra, ubicadas estratégicamente para formar un “sector de puntería” dentro del parque. Compartían un mismo hilo conductor: las pelotas de calcetín, que circulaban de una escultura a otra generando continuidad entre los juegos. Esta cercanía permitió que niños, niñas y adultos transitaran libremente entre ambas propuestas, combinando desafíos de precisión con dinámicas de cuerpo en movimiento. Además, este sector fue animado por un DJ, cuyo set musical aportó una atmósfera festiva y energética al espacio. La música no solo acompañaba las actividades, sino que potenciaba la experiencia: muchas veces los niños interrumpían sus lanzamientos para bailar espontáneamente, antes de volver a correr, lanzar y reír. El sonido, el movimiento y la interacción se fusionaban así en una experiencia corporal total, donde el ritmo marcaba el pulso del juego compartido.

Fabiola, una madre que participó junto a su hijo, comentó: “Estos juegos crean un espacio donde niños y grandes pueden jugar juntos, sin importar la edad”. Su observación resume bien el espíritu intergeneracional que se vivió en este sector del festival, donde el cuerpo, el juego y la música sirvieron como puentes para la risa compartida, el movimiento y la conexión espontánea.

Centro neumático fue otro gran ejemplo de escultura-juego que puso al cuerpo y la imaginación en el centro de la experiencia. Más que una estructura fija, se trató de un espacio abierto compuesto íntegramente por elementos de caucho reciclado —especialmente cámaras de bicicleta— que invitaban a explorar sus propiedades elásticas, su resistencia y sus múltiples posibilidades de juego.

Con paredes trenzadas y elementos deformables, este entorno lúdico permitió a niñas, niños y adultos tensar, doblar, escalar y transformar el material a partir de su propio movimiento. Algunos saltaban de un neumático a otro como en un juego de luche; otros se recostaban sobre las bandas como si fueran hamacas, o construían refugios y fuertes. También se improvisaron dinámicas colectivas: cuerdas para saltar, desafíos de equilibrio o atravesar

las estructuras sin tocarlas. Varios niños incluso escalaron las paredes de caucho con la ayuda de sus padres, desafiando su propio cuerpo en relación con el entorno.

La experiencia era a la vez sensorial y kinestésica. El carácter blando y resistente del caucho ofrecía una respuesta física particular: cada cuerpo modelaba el espacio de forma única. Esa interacción directa entre fuerza, peso y materialidad no solo estimulaba el movimiento, sino que despertaba curiosidad, creatividad y autonomía. Como expresó un padre mientras observaba a sus hijos: “Ellos inventan, prueban, cambian las reglas”.

La casa es el cuerpo fue una escultura-juego que, más que invitar al movimiento, propuso una pausa. Una estructura elevada de madera y fierro, con una silueta curva que evocaba un horizonte —algunos veían montañas, otros un barco o incluso una ciudad— ofrecía un espacio-refugio similar a una casa del árbol o una casa club. Desde fuera, despertaba la curiosidad; desde dentro, invitaba al descanso, la contemplación o el juego simbólico. Los participantes podían trepar por una pequeña escalera y, una vez dentro, encontrarse con cojines para sentarse, acostarse o simplemente habitar. Niños y niñas jugaban al escondite entre las curvas de la estructura, mientras otros se recostaban a mirar el cielo o conversar. Algunos grupos pasaban largos ratos en ella, como quien usa una casa en el árbol como centro de operaciones.

Luis, un niño de 9 años, bajó de la escultura diciendo que no solo se había divertido, sino que “se sintió bien al estar dentro”. Esa experiencia íntima, corporal y emocional revela la potencia de esta obra: el cuerpo no solo como herramienta de acción, sino como casa, como lugar habitable. A diferencia de otras esculturas centradas en el movimiento, La casa es el cuerpo promovió una forma de bienestar más contemplativa, asociada al descanso, la intimidad y la seguridad.

Los testimonios y experiencias de los asistentes sugieren que el festival ofreció un espacio propicio para el bienestar integral. Tal como proponen Trejos y Meza (2017), la actividad física no solo tiene efectos en la salud corporal, sino que también influye directamente en el bienestar emocional y mental. Desde esta

perspectiva, el cuerpo no puede fragmentarse: lo físico y lo mental forman una unidad. El movimiento, entonces, no solo activa el cuerpo, sino que también mejora la autoestima, reduce el estrés, potencia el disfrute de la vida y fortalece los vínculos sociales, generando un sentido de pertenencia compartido.

La elección de realizar el festival en el parque fue clave para amplificar estos beneficios. El entorno natural favoreció la libertad de movimiento y ofreció un contexto abierto y seguro donde correr, saltar o simplemente estar en contacto con el entorno. En un escenario urbano cada vez más marcado por el sedentarismo —como advierte la OMS (2014), que estima que un 23 % de los adultos no realiza suficiente actividad física—, eventos como este representan una oportunidad concreta para promover hábitos saludables.

A esto se suma la evidencia sobre los efectos positivos del contacto con la naturaleza en la salud integral. Según Castell (2020), los espacios verdes no solo promueven la actividad física, sino que también reducen el riesgo de enfermedades crónicas y trastornos del ánimo, como depresión o ansiedad. Iglesias (2021), por su parte, señala que prácticas como la terapia de bosque han evidenciado mejoras significativas en estados de ánimo, autoestima y patrones de sueño. En este sentido, el festival no fue solo un espacio para el juego, sino una vivencia donde la naturaleza, el arte y el cuerpo se entrelazaron para promover bienestar.

Esto fue expresado por Marianela, Paul y Francisca, un grupo de adultos que descansaban en una de las zonas del festival. En sus relatos, destacaron cómo el ambiente del parque les generaba una sensación de calma, permitiéndoles disfrutar sin prisa. Según datos del festival, en promedio los asistentes permanecieron cerca de tres horas y media en el lugar, participando en actividades, explorando esculturas,

asistiendo a charlas o simplemente improvisando picnics. Como plantea Castell (2020), los espacios naturales favorecen tanto el bienestar individual como el fortalecimiento del lazo social: el parque se convirtió en un espacio de descanso, juego y encuentro, donde el cuerpo pudo habitar el presente con plenitud. En tiempos donde el estrés, el sedentarismo y la desconexión emocional parecen normalizados, propuestas como esta demuestran que el arte y el juego también pueden ser caminos hacia una vida más equilibrada, saludable y significativa.





HIELO A LA DERIVA



CESTAS-MOCHILAS



LA CASA ES EL CUERPO



ACHUNTE



CENTRO NEUMÁTICO



CESTAS-MOCHILAS



CENTRO NEUMÁTICO

(E) UNA COMUNIDAD CON VALORES COMPARTIDOS

Tras recorrer las esculturas-juego, descansar bajo los árboles, participar en talleres o simplemente disfrutar de un picnic en el pasto, algo se vuelve evidente: el festival no solo promueve el bienestar físico y mental, sino que también cultiva un tipo especial de comunidad. No se trata de una comunidad definida por la pertenencia previa, sino por la experiencia compartida. A través del juego, la creación y la convivencia, el Festival Esculturas-juego construye una red temporal de vínculos afectivos, donde la creatividad, la colaboración y el cuidado son valores comunes que se viven y celebran. Aunque efímera, esta comunidad muchas veces se expande más allá del parque: permanece en la memoria, en las prácticas y en los vínculos que allí se originan. Su crecimiento se percibe edición tras edición, tanto por quienes regresan cada año como por los nuevos rostros que se suman: en 2024, un 80% del público asistió por primera vez. La diversidad geográfica también da cuenta de su alcance: personas provenientes de 39 comunas de la Región Metropolitana, siete ciudades fuera de ella y tres países extranjeros se dieron cita durante los tres días de festival.

La construcción de esta comunidad ocurre desde lo cotidiano y lo sensible. La disposición del espacio —donde cada escultura invita a la interacción—, el trato amable del equipo humano, la posibilidad de recostarse en el pasto o improvisar un picnic bajo los árboles, hacen del festival un lugar hospitalario. Uno de los espacios más representativos de esta dimensión fue la Sala del Ocio, ubicada dentro del taller: con cojines tubulares gigantes, una cafetería solidaria y juegos sencillos en papel, se organizaban campeonatos de bingo y bachillerato. Era una zona de pausa, conversación y juego tranquilo. Ese mismo espíritu se expandió al parque: entre esculturas y árboles, cojines gigantes y mantas acogieron a grupos de amigos y familias que descansaban, jugaban o simplemente estaban juntos. La experiencia no era solo

estética ni educativa: también era una forma de estar en común.

Las interacciones humanas fueron clave para esta atmósfera. El equipo de artistas-profesores, mediadores y voluntarios dio forma a un ambiente cercano y horizontal, valorado por muchos participantes. En la encuesta enviada por correo posterior al evento, los asistentes calificaron la atención recibida con una nota de 6,9. Martina, madre de tres hijos, comentó: “Me he sentido súper bien con el trato de las personas del festival. Los muchachos son un siete, tuvieron mucha paciencia para ayudarnos con la receta [de Recetario] y explicarnos cómo se hace”. Esta calidez no es un detalle menor. Como plantea Geismar (2022), las instituciones culturales van más allá de sus dimensiones materiales: el factor humano es crucial para su funcionamiento. En este aspecto, el festival no es solo un evento cultura, sino una experiencia integral que incluye interacción humana.

Este sentido de pertenencia también se reflejó en el retorno de muchos asistentes. Personas que participaron en la edición 2023 regresaron en 2024 por la diversión, el aprendizaje y el ambiente acogedor del festival. Ignacio y su hija Pía, de cuatro años, comentaron: “Volvimos porque el año pasado fue una grata experiencia. Lo pasamos increíble, aprendimos muchas cosas y este año quisimos volver a aprender más”. Miguel, por su parte, mencionó que ver a sus hijos adolescentes disfrutar de actividades al aire libre, lejos de dispositivos electrónicos, fue una gran motivación para regresar. En total, el 15,9% de quienes asistieron al festival 2024 ya habían participado en alguna actividad organizada por Nube Lab anteriormente. Aunque esta cifra pueda parecer modesta, refleja la consolidación de una comunidad que confía plenamente en la propuesta. Así, el Festival Esculturas-juego se posiciona como una alternativa atractiva para las familias, ofreciendo un espacio donde todas las edades pueden jugar, aprender al aire libre, relajarse y compartir tiempo de calidad con sus seres queridos.

La comunidad también se expande hacia afuera. Muchas personas llegaron por recomendación de familiares o amigos. Así ocurrió con Vanessa, quien se enteró del festival porque su amiga Sara —que asistió en 2023— la invitó a la edición 2024.

Lo mismo pasó con una pareja adulta, que asistió en 2023 por casualidad, paseando por el parque se encontraron con el evento, se sumaron por curiosidad y quedaron encantados. Para la edición 2024, ya formaban parte del newsletter de Nube y estaban al tanto de la programación. No dudaron en invitar a otra pareja amiga, convencidos de que “el festival no es solo para niños; los adultos también la podemos pasar bien” los cuatro adultos terminaron enmarcando sus creaciones y agradeciendo al equipo Nube por un nuevo festival. Asimismo, varios asistentes compartieron su experiencia en redes sociales animando a otros a unirse, con mensajes como “no se pierdan este festival” o “100% recomendado para venir en familia”. Sin necesidad de publicidad, el festival se popularizó por estas acciones, siendo los propios asistentes sus principales promotores, lo que refleja un fuerte sentido de pertenencia y resonancia con lo que ocurre en el evento.

Esa expansión no se limita a la invitación. Muchos asistentes expresaron su deseo de replicar en casa lo aprendido. Javier, por ejemplo, destacó cómo Nube transforma materiales des-



“El festival no es solo para niños; los adultos también la podemos pasar bien”

cartables en algo estético y funcional: “Es inspirador porque puedo replicarlo en casa, reutilizando cosas como calcetines y dándoles un uso artístico o lúdico, más allá del reciclaje”. Así, el festival no termina al salir del parque: continúa en las casas, en las conversaciones, en las ganas de seguir creando. Lo vivido se transforma en inspiración.

El sentido de pertenencia que genera el festival, y que impulsa a los asistentes a difundirlo y replicarlo, se explica por la noción de satisfacción. Según Huerta Orozco (2018), cuando un evento satisface las necesidades individuales, las personas tienden a comprometerse con él e identificarse con aquello que les generó dicha satisfacción. En otras palabras, sentirse bien y bienvenidos provoca una conexión, y quienes lo experimentan sienten la necesidad de compartirlo. Fabiola e Ignacio, por ejemplo, expresaron que se sienten parte de la comunidad Nube, ya que comparten sus valores y consideran que representa un modo de vida que desean promover.

Según Giménez (2005), la relación entre identidad y cultura es fundamental: si entendemos a Nube como una cultura con un sistema de valores determinado, los asistentes se sienten parte de un colectivo que los apropia, replica y sostiene. Así, quienes participan del festival se identifican con un proyecto común que los une: una forma compartida de mirar y habitar el mundo, basada en valores como la creatividad, el aprendizaje, la sustentabilidad y la construcción de comunidad.



Reflexiones finales

(CAPÍTULO V)



Hay festivales que uno recuerda por la música, por la comida o por las celebridades. El Festival Esculturas-Juegos de Nube Lab se recuerda por lo que uno hace con las manos, con el cuerpo, con otros. Porque más allá de sus esculturas-juego, talleres y charlas, el Festival Esculturas-juego es, sobre todo, una experiencia. Una que transforma la manera en que miramos lo cotidiano, en que nos vinculamos con los objetos, con el entorno y con las personas.

A lo largo de este informe vimos cómo crear nos vincula con los objetos y fortalece la autoestima al permitir imaginar, decidir y resolver problemas. Cómo jugar es también un territorio de aprendizaje. Cómo el cuerpo se conecta con el entorno y con los otros, y en ese contacto, construye vínculos. Vimos cómo lo simple se vuelve extraordinario cuando se lo mira con atención, se lo toca con intención y se lo comparte con afecto.

Pero también observamos que estos principios no son ideas aisladas. Al entrelazarse, van conformando una forma de estar en el mundo: una filosofía cotidiana que comulga con otros, que crea comunidad desde la experiencia compartida. En palabras de quienes participaron, Nube fue “un espacio donde se puede ser” y “un lugar donde el arte se encuentra con la vida”. En un contexto saturado de estímulos y exigencias, estos espacios de pausa activa —donde se descansa creando, se aprende jugando y se conversa sin prisa— se vuelven profundamente necesarios.

Si bien la percepción general del festival fue altamente positiva, los asistentes también compartieron sugerencias para seguir mejorando la experiencia. Ignacio, Leslie y Martina señalaron

la necesidad de contar con más esculturas-juego para primera infancia, así como incorporar información clara sobre la edad recomendada de cada propuesta. Respecto al Taller de Marcos, Jaime propuso incorporar una etapa de pintura y barnizado, para hacer el proceso aún más único y apropiable. También sugirió, para futuras versiones, un taller de esculturas donde “se pueda poner de tu propia cosecha”.

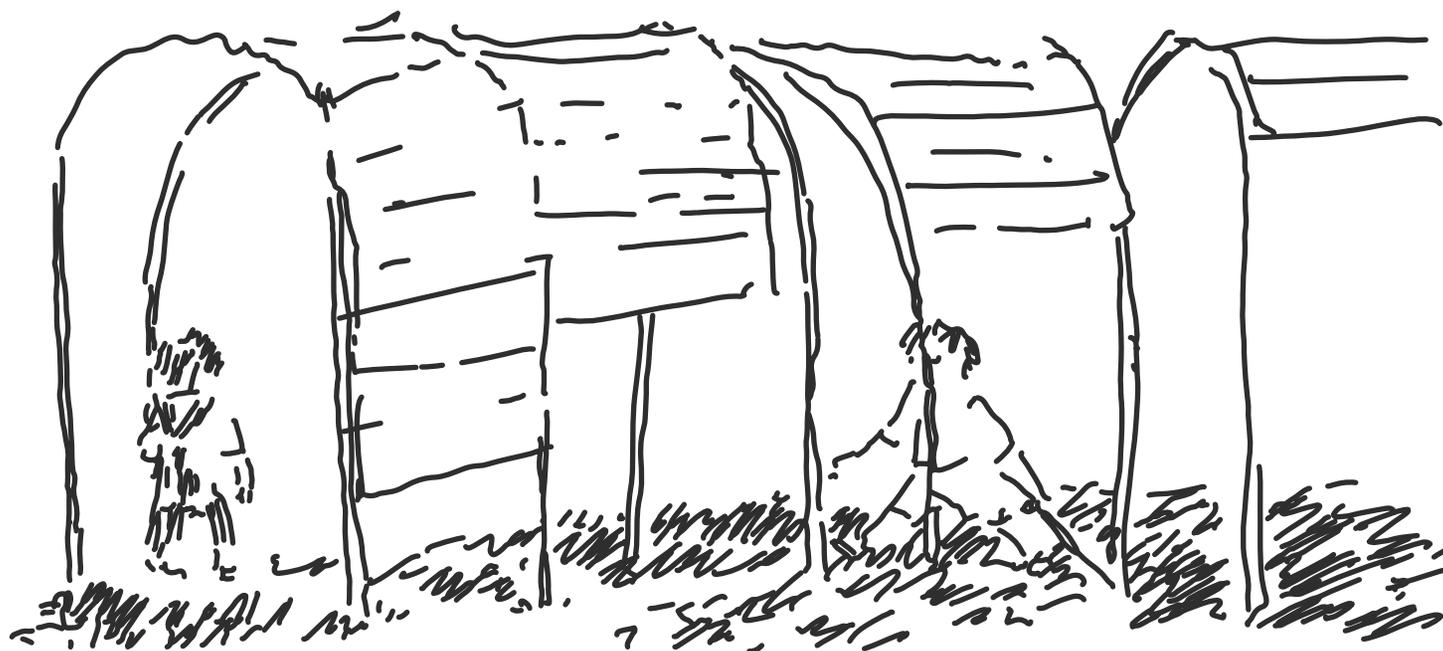
Por otro lado, algunos asistentes propusieron ampliar los horarios de talleres y charlas, ya que muchas veces no pudieron participar por limitaciones de tiempo. Daniel y Joaquín, por ejemplo, compartieron que si bien las charlas fueron muy enriquecedoras, también fueron desafiantes, y recomendaron incluir dinámicas iniciales que facilitaran la participación y el vínculo entre los asistentes.

Todas estas ideas apuntan en una misma dirección: el deseo de que Nube crezca, se repita, se extienda. Que llegue a más barrios, más comunas, más plazas donde lo creativo y lo colectivo sean

motores de aprendizaje y bienestar. En este sentido, el festival y su metodología se presentan como un prototipo replicable. Niños y adultos expresaron su deseo de llevar Nube a sus comunidades. Como lo dijo un niño de seis años al terminar su recorrido:

“Mamá, yo le voy a decir al presidente. Le voy a decir al presidente Gabriel Boric que tiene que haber un Nube en cada plaza. (¿Por qué?) Porque es muy bacán para los niños”.

Por eso, más allá de sus resultados puntuales, lo que este festival deja es una convicción: cuando el arte se hace accesible y se entrelaza con la educación, la sustentabilidad y el bienestar, se convierte en una herramienta de transformación real. No como una promesa abstracta, sino como una práctica concreta, repetible y replicable. La experiencia del Festival Esculturas-juego demuestra que integrar el arte a la vida cotidiana no solo es posible, sino urgente: como una política pública que conduzca al bienestar social, a vidas cotidianas más dignas y la imaginación de futuros más justos.



Lo hecho con nuestras propias manos se quiere y se cuida. Hacer con lo que hay. Imaginar lo que aún no existe. Improvisar soluciones cuando algo no resulta. Tomar decisiones sobre la marcha. La satisfacción de haber sido capaces, incluso en medio de la incertidumbre. Imaginar, hacer e improvisar. El objeto creado lleva un pedacito de identidad. Es un espejo. Aprender haciendo. Aprender jugando. El arte y el juego son puertas de entrada al aprendizaje. El conocimiento se filtra cuando el disfrute está presente. Se vuelve inolvidable. Se arraiga en la memoria, en el cuerpo, en la vida cotidiana. Un calcetín puede ser una pelota. Un neumático, una escultura. Una polera, un juego. Nada está perdido si se mira con otros ojos. Los objetos no mueren. Solo cambian de forma.

Los materiales nunca dejan de ser útiles, solo cambia el significado que les damos. La creatividad transforma lo simple en extraordinario. Mirar distinto lo que vemos todos los días. Descubrir nuevas formas de habitar lo cotidiano. Moverse, correr y reír. El cuerpo no solo ejecuta, también comprende. También disfruta. El bienestar aparece cuando el cuerpo se siente libre. Está presente y en plenitud. Un parque puede ser escuela. Una escultura, un refugio. Una comunidad se construye sin darse cuenta. Junto a otros que también miran con curiosidad. El juego convoca. El hacer vincula. Estar juntos se vuelve necesario. No se trata solo de un festival. Se trata de imaginar y practicar nuevas formas de vivir juntos.

Bibliografía

- Arocha, J. (2019). Sedentarismo, la enfermedad del siglo XXI. *Clínica e Investigación en Arteriosclerosis*, 31(5): 233-240.
- Baldinelli, F. (2023). Deporte y bienestar físico: una relación integral. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(307), 222-225.
- Becker, H. (1974). Art as a Collective Action, *American Sociological Review*, 39(6), 767-776.
- Castell, C. (2020). Naturaleza y salud: una alianza necesaria. *Gaceta Sanitaria*, 34(2): 194-196.
- Clammer, J. (2014). Art and the arts of sustainability. *Social Alternatives*, 33(3), 65-70. <https://search.informit.org/doi/10.3316/ielapa.854983702322711>
- Davies, S. (1991). *Definitions of art*. Ithaca, NY: Cornell University Press
- DeWalt, K.. & DeWalt, B. (2002). *Participant observation: a guide for fieldworkers*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Dewey, J. (1938). *Experiencia y educación*. Serie clásicos de la educación. Biblioteca nueva.
- Dewey, J. (2010). *Método del aprendizaje basado en la acción*. Editorial bruno.
- Drazin, A. (2015) 'To Live in a Materials World', in Drazin, A. and Küchler, S. (eds.) *The Social Life of Materials: Studies in Materials and Society*. London: Routledge, pp. 3-28.
- Dutton, D. (2006). A Naturalist Definition of Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(3), 367-377. <http://www.jstor.org/stable/3700568>
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la consciencia*. Barcelona: Editorial Planeta
- Fló, J. (2002). La definición del arte antes (y después) de su indefinibilidad. *Diánoia*, 47(49), 95-129. <https://doi.org/10.21898/dia.v47i49.436>
- Geismar, H. (2022). 'Caring for the social (in museums)'. En Geismar, H.; Otto, T. & Warner, C. (eds.), *Impermanence: Exploring continuous change across cultures* (205-225). Londres: UCL Press.

- Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. III Encuentro Internacional de Promotores y Gestores Culturales. Guadalajara, México.
- Green, A. E., Beaty, R. E., Kenett, Y. N., & Kaufman, J. C. (2023). The Process Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 36(3), 544–572. <https://doi.org/10.1080/10400419.2023.2254573>
- Hallam, E. & Ingold, T. (2007). *Creativity and Cultural Improvisation*. Oxfordshire: Routledge.
- Hernández García, N. (2018). La transferencia social del conocimiento: ¿puede ser la educación una herramienta al servicio de la transformación social? [Tesis de pregrado, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/1088>
- Hodder, I. (2012). *Entangled: An archaeology of the relationships between humans and things*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Huerta Orozco, A. (2018). El sentido de pertenencia y la identidad como determinante de la conducta, una perspectiva desde el pensamiento complejo. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(16), 83–97.
- Iglesias, G. (2021). Beneficios de la terapia de Bosques. *Sanar en la naturaleza. Cuadernos Médico-Sociales*, 61(2): 105–108.
- Kayode, F. (2006). From “Waste to Want”: Regenerating art from discarded objects. *FUTY Journal of the Environment*, 1(1), 68–85. <https://doi.org/10.4314/fje.v1i1.50925>
- Lineberry, H.S., Wiek, A. (2016). Art and Sustainability. In: Heinrichs, H., Martens, P., Michelsen, G., Wiek, A. (eds) *Sustainability Science*. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-017-7242-6_26
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2023). Depresión. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression>
- Parselis, V. ¿Puede el arte ser definido?: controversias sobre la definición del arte en la estética contemporánea y la propuesta de Arthur C. Danto [en línea]. *Sapientia*. 2008, 63 (223). Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/4721>
- Pinochet, C. (2019). *El Método Nube*. Santiago: Ediciones Nube
- Prasad, G. (2017, March 19). Sense Making through the Trash Art: Connecting the Arts of Everyday Life Discarded Objects [presentación de artículo]. International Conference On Role of Arts, Culture, Humanities, Religion, Education, Ethics, Philosophy, Spirituality and Science for Holistic Societal Development, Nueva Delhi.
- Prasad, G. (2021). An artistic way to the preservation of the environment by the use of trash art. *International Journal of Literacy and Education*, 1(2): 74–78.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Schmidt, S. (2006). El aprender haciendo viene desde John Dewey. INACAP Corporación.
- Touriñán, J. (2018). La relación artes-educación: Educamos con las artes y hay educación artística común, específica y especializada. *Boletín Redipe*, 7(12): 36–92.
- Trejos Abarca, D., & Meza Zúñiga, D.. (2017). Actividad física: efectos en el bienestar físico, social y mental en la población de Goicoechea. *Revista Costarricense de Salud Pública*, 26(1), 74–85.
- Vygotsky, L. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Editorial Austral
- Vygotsky, L. (2020). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: AKAL.

