



**OEI**



**Webinar “La Educación de Adultos como transformadora de comunidades: Problemas, desafíos y oportunidades en las Fronteras”**



**Organización de Estados Iberoamericanos**

Organização de Estados Ibero-americanos

## I. DATOS DE LA EXPERIENCIA

### 1. Nombre de la experiencia:

**Webinar** “La Educación de Adultos como transformadora de comunidades: Problemas, desafíos y oportunidades en las Fronteras”

**Institución responsable:** Fundación Crear vale la pena y Dirección de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (EPJA) del Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes, Argentina

**Fecha de inicio:** 8/08/2023 **Fecha de fin:** 3/11/2023

Tipo de institución	Mixta
Área, Subsistema o Modalidad	Educación – Arte para la transformación social – cultura - creatividad
Nivel	Educación de adultos
Ámbito artístico principal	Arte y transformación social

## II. INFORMACIÓN DE CONTACTO

Datos de la institución responsable del proyecto:

Domicilio: Madame Curie 1955, Beccar

Localidad/Municipio: San Isidro

Provincia / Región / Departamento: Buenos Aires

País: Argentina

Teléfono: (+54 9 11) 58778434

Correo electrónico: [info@crearvalelapena.org.ar](mailto:info@crearvalelapena.org.ar)

Sitio web: <https://campuscrearvalelapena.org.ar/>

Redes sociales: @crearvalalapena

Socio de la experiencia: Dirección de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos, Ministerio de Educación Corrientes. Catamarca 643, Provincia de Corrientes, Argentina. Correo electrónico: [de.pja@mec.gob.ar](mailto:de.pja@mec.gob.ar) . Sitio web: <https://www.mec.gob.ar/subsec-gestion-ed/epja/#:~:text=Educaci%C3%B3n%20Permanente%20para%20J%C3%B3venes%20y%20Adultos%20Ministerio.Direcci%C3%B3n%20de%20Educaci%C3%B3n%20Permanente%20para%20J%C3%B3venes%20y%20Adultos>

### III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

#### 1. Breve resumen de la experiencia:

Desde 2018, la Dirección de las Modalidades de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (EPJA) dependiente del Ministerio de Educación de la provincia de Corrientes en articulación con la fundación Crear vale la pena (CVLP) vienen desarrollando conjuntamente diversas acciones en las que el arte y la creatividad se proyectan para inundar el aula con el fin de generar nuevas formas de enseñar y aprender. Desde el inicio el compromiso se enfocó en el desarrollo de políticas públicas que permitieron que el sistema de educación formal contara con un sistema educativo actualizado en sus propuestas organizacionales, institucionales y curriculares en perspectiva de desarrollo y realización personal y comunitaria, que acompañen el actual crecimiento y despliegue de las capacidades socio-productivas de la provincia y del país en el presente contexto latinoamericano. En este sentido, EPJA incorporó a su sistema educativo la metodología Entornos Creativos de CVLP, orientado a fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales para empoderar a jóvenes y adultos hacia la creación de entornos de bienestar mediante actividades en aulas, la formación de docentes y agentes transformadores e intervenciones en la comunidad.

En esta nueva etapa, el objetivo de las acciones en conjunto giran en torno al diseño de una formación que dé respuestas a las demandas, desafíos y oportunidades de la educación de los docentes del sistema educativo de la modalidad de educación de adultos desde una perspectiva amplia y regional. Para lograr por un lado, una formación significativa y situada, se convoca a docentes de las provincias argentinas de Corrientes, Salta, Jujuy, Chaco, Misiones, La Rioja, Catamarca, Santiago del Estero y Formosa, así como a los países limítrofes, Paraguay, Uruguay, Bolivia, Brasil y Chile, con el fin de participar de dos instancias: focus groups para construir diagnósticos colaborativos que intenten registrar en profundidad dichas demandas y por otro, webinars para conversar colectivamente mediante herramientas creativas y ampliar los diagnósticos elaborados previamente. El objetivo final de este proceso es el diseño de un trayecto formativo que se dictará en 2024.

#### 2. Contexto de la experiencia

La obligatoriedad de la escuela secundaria en la Argentina, establecida en la Ley Federal de Educación (26.206) de 2006, produjo la incorporación al sistema educativo de una población que nunca antes había asistido, o bien, había sido expulsada del nivel. Esta vez, la reforma de la escuela secundaria (selectiva desde su creación) se construyó bajo el lema Todos en la escuela. Esta masificación dio lugar a la ampliación de la base del nivel medio, pero en el año 2016 no lograba encontrar aún propuestas alternativas al modelo de enseñanza. Comenzaron a notarse los problemas que esto ocasiona, tales como la repetición y la deserción, sobre todo en aquellos estudiantes cuyas particularidades no fueron consideradas en el diseño de la propuesta original.

De este modo, a nivel de políticas públicas tanto en la Argentina como en países de la región, se advirtió que el nuevo rumbo requería de la creación de otros escenarios educativos que efectivamente permitan que todos los jóvenes y adultos puedan ejercer su derecho a la educación en un proceso de escolarización que sea portador de otros y renovados sentidos.

Por un lado, el trasfondo familiar de los alumnos aparecía como causa principal de la repitencia, el abandono y el bajo rendimiento, en una realidad social de necesidades básicas insatisfechas. Apareció entonces un gran desafío: la escuela debía adaptarse y ser permeable a la variedad de situaciones

sociales que traían los alumnos a la institución, enfocándose en encontrar estrategias para mejorar el aprendizaje y la convivencia, sostener la presencialidad y trabajar las capacidades socioemocionales de los alumnos.

La investigación realizada posteriormente sobre Entornos Creativos por el Instituto de Investigaciones Sociedad y Territorio (2017-2018), arroja que las experiencias llevadas adelante por las escuelas no llegaron a ser efectivamente innovadoras ni adecuadas para los nuevos grupos sociales y que era fundamental trabajar en el desarrollo de las competencias docentes para hacer frente a realidades complejas, desafiantes y heterogéneas, en un contexto donde los profesores eran cuestionados por los directivos por no ajustar su rol y adaptarse a los cambios.

Esta investigación, además informó que la metodología lúdico creativa es efectiva en el fortalecimiento de capacidades socioemocionales en docentes y alumnos. Es por ello que la metodología lúdica-creativa se presenta para intentar darle respuestas a la ausencia de cuerpo y la emoción en la educación, centrándose en ponerlos permanentemente en juego a través de experiencias didácticas que alientan el desarrollo de experiencias sensibles, promueven el pensamiento crítico y el impulso colaborativo, y fortalecen la creatividad innata en cada uno. Cada una de las actividades, desde un principio de complejidad e interdisciplinariedad, propone el cruce de varios lenguajes dentro del arte y de varias temáticas o disciplinas en un abordaje holístico e integrador de problemáticas y personas. Asimismo, con el desarrollo de actividades puente entre escuela y comunidad permite abordar a las problemáticas relativas a inequidad como violencia y discriminación.

### **3. Antecedentes relevantes:**

CVLP y EPJA vienen desarrollando trabajo en conjunto permitiendo poner en marcha estrategias de acción para acompañar a la educación formal, colaborar en la creación de vínculos entre jóvenes y adultos que favorezcan los aprendizajes, fomentando el pensamiento creativo a través de actividades lúdicas, en otras palabras se trata de co-crear entre jóvenes y adultos el medio para el aprendizaje. Se destacan: la formación en didáctica lúdica y herramientas virtuales para la convivencia y los aprendizajes, que posibilitó la formación de más de 150 docentes de la educación de jóvenes y adultos; el acompañamiento prácticas docentes innovadoras en el Rincón del profe, un aula virtual para docentes del Plan FinEs (plan de finalización de estudios primarios y secundarios) creado en contexto de pandemia por Covid-19, además de talleres orientados a Convivencia, Consumo problemático y Educación Sexual Integral, implementaciones de docentes y artistas vinculantes en aulas de la provincia.

### **4. Objetivos de la experiencia:**

El objetivo general:

Generar diagnósticos participativos acerca de la situación de la Educación de Adultos con el fin de desarrollar propuestas educativas innovadoras para poner en práctica en 2024.

Objetivos específicos:

- a) Desarrollar encuentros participativos con docentes de la modalidad de Educación de Adultos de las provincias de La Rioja, Catamarca, Tucumán, Salta, Jujuy, Santiago del Estero, Formosa, Corrientes y de los países Paraguay, Uruguay, Bolivia y Chile.
- b) Sistematizar reflexiones colectivas de docentes de la modalidad de Educación de Adultos.

- c) Generar propuestas educativas que respondan a los desafíos encontrados.

## 5. Acciones que desarrolla:

A raíz de los objetivos, se plantea:

Un momento inicial de análisis y diagnóstico participativo de la situación de la Educación de Adultos con una perspectiva amplia y regional, que permita evidenciar y sistematizar, a partir de las experiencias de los propios actores involucrados, aquellos desafíos, obstáculos, demandas para fortalecer el rol de la escuela como un espacio de acompañamiento de adultos escolarizados. En este caso, la herramienta metodológica seleccionada es el focus group, que permite conocer las opiniones de un sobre un tema, producto o servicio, a un público cautivo, en este caso se tratan de docentes referentes de las provincias de Corrientes, Salta, Jujuy, Chaco, Misiones, La Rioja, Catamarca, Santiago del Estero y Formosa, a desarrollarse el día 30/08 a las 10 y 18 hs de Argentina.

Pero además, entendiendo de la noción de educación situada, comprendiendo la importancia de los contextos en los procesos culturales y educativos, y partiendo de la hipótesis de que a nivel regional compartimos realidades similares en relación a problemáticas como pobreza, deserción escolar, violencia de género, depresión y ansiedad, es que el focus group se extiende a una instancia regional, participando de la misma los países limítrofes del Paraguay, Uruguay, Bolivia, Brasil y Chile, a realizarse el 06/09 a las 10 y 18 hs (Arg).

En una segunda instancia, se proyecta el desarrollo de dos webinars, dos encuentros virtuales vía Zoom en el que el público consultado acerca de los desafíos, obstáculos y demandas de la educación de adultos se extienda a más docentes involucrados en dicha modalidad. De esta manera, se pretende profundizar los resultados de los focus groups, validar la sistematización de los mismos, y generar un espacio de reflexión colectiva que nos permitan conocer otras perspectivas de la educación de adultos. Los mismos serán realizados en dos instancias, por un lado el encuentro con docentes de provincias argentinas el 14/09 a las 18 hs, mientras para docentes de países de Latinoamérica, el encuentro será el 03/11 a las 18 hs (Arg).

Finalmente, a partir de los diagnósticos elaborados, se proyecta elaborar el diseño de un trayecto educativo que desde la metodología lúdico-creativa responda a los desafíos de la educación de adultos para generar nuevas prácticas innovadoras en las aulas y la comunidad del cono sur, Dicha instancia formativa será ejecutada en 2024, y contará con la presencia de docentes y especialistas en educación e innovación educativa de latinoamérica, dará abordaje a temáticas sociales, y se focalizará en la transferencia de herramientas de la metodología lúdico-creativa, permitiendo no sólo transformar las prácticas pedagógica de los territorios involucrados, sino también un proceso de escalabilidad que involucre a más actores sociales, como estudiantes, familia y comunidad.

## 6. Descripción de beneficiarios:

Los beneficiarios directos de esta acción son docentes del sistema educativo de la modalidad de adultos de las provincias de Corrientes, La Rioja, Catamarca, Tucumán, Salta, Jujuy, Santiago del Estero, Formosa; así como de educadores de Paraguay, Uruguay, Brasil, Bolivia y Chile. Además, de funcionarios responsables de diversas áreas educativas del Ministerios de Educación de las provincias y países involucrados. Por su parte, como beneficiarios indirectos, podemos mencionar a los estudiantes de la

educación de adultos pertenecientes a todos los territorios mencionados anteriormente, así como la comunidad de que la forman parte.

7. **Palabras clave:** Educación de Adultos, Inclusión social, Arte y transformación social, Creatividad, Innovación educativa.

#### IV.- ACTORES

##### 1. Liderazgo:

El proyecto “LA EDUCACIÓN DE ADULTOS COMO TRANSFORMADORA DE COMUNIDADES. Problemas, desafíos y oportunidades en las Fronteras” es el resultado de la gestión en conjunto entre la Fundación Crear vale la pena y la Dirección de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (EPJA) dependiente del Ministerio de Educación de Corrientes, Argentina cuenta con el apoyo de OEI y Unesco.

##### 2. Personal docente

Los docentes que participan en la experiencia son docentes dedicados en la práctica, gestión, y administración de la modalidad de educación de adultos de las provincias de Corrientes, La Rioja, Catamarca, Tucumán, Salta, Jujuy, Santiago del Estero, Formosa; así como de educadores de Paraguay, Uruguay, Brasil, Bolivia y Chile. La selección de grupo de docentes se deriva del trabajo desarrollado con EPJA, mencionado anteriormente, mediante el cual se detectó que la modalidad de educación de adultos es una gran oportunidad para llegar a una población se encuentra en una situación de vulnerabilidad respecto al sistema educativo formal.

##### 3. Participación y corresponsabilidad

En el marco de las acciones de articulación entre Crear vale la pena y Dirección de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (EPJA) dependiente del Ministerio de Educación de Corrientes, Argentina:

Crear vale la pena se encarga del desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras para replicar en ámbitos educativos, la transferencia de herramientas lúdico-creativas y de planificar espacios de diálogos participativos y creativos.

EPJA desarrolla la gestión necesaria que permite que las acciones antes descritas se desarrollen, así como la convocatoria institucional a referentes de la educación de adultos en los territorios de Corrientes, Formosa, Santiago del Estero, Salta, Tucumán, Catamarca y La Rioja.

Por su parte, en conjunto CVLP y EPJA se encargan del diseño de nuevas herramientas enmarcadas en el programa Entornos Creativos para permitan el desarrollo de nuevas formas de enseñar y aprender logrando los objetivos acordados para fortalecer la Educación de adultos.

#### IV. RECURSOS

##### 1. Recursos pedagógicos y curriculares:

CVLP pena ha desarrollado una metodología y didáctica lúdico-creativa llamada Entornos Creativos (EC) orientada a la transformación cultural que va de la vulnerabilidad a la resiliencia, con el propósito de

transformar la forma de vincularnos a partir del desarrollo de habilidades socioemocionales y el fortalecimiento de un proyecto de vida. EC busca transformar la manera de enseñar y de aprender en las escuelas, así como la convivencia y la manera de vincularnos: con nosotros mismos, con los otros, con la comunidad y con los contextos.

Cuando el arte está puesto al servicio de temáticas complejas relativas al conflicto social se genera integración y fortalecimiento del capital social y el bienestar social. Por su parte, la lúdica permite el acceso al pensamiento abstracto a través de la metáfora: abre el espectro del lenguaje corporal, plástico y verbal, visibiliza la vinculación intrínseca de la emoción y la cognición, recupera al cuerpo en su integralidad y ejercita modos de organización colectiva. Se da de este modo, arte y creatividad se unen para generar una conexión al sentir-hacer-pensar; alentar el desarrollo de experiencias sensibles, promover el pensamiento crítico y fortalecer la creatividad innata en cada uno.

## **2. Recursos humanos:**

El equipo de Crear Vale la pena implicado en la experiencia se encuentra liderado por su directora artístico pedagógica y co-fundadora, Inés Sanguinetti, bailarina, integrante del Leadership Committe en ITAC Collaborative, miembro del movimiento latinoamericano Cultura Viva Comunitaria y creadora de la metodología lúdico-creativa del programa Entornos Creativos, reconocido por OEI, Banco Mundial y CAF. Asimismo, acompaña la acción pedagógica, María Laura Gutiérrez, maestranda en Problemáticas contemporáneas de la Comunicación y asistente académica de Crear la vale la pena. Por su parte, Marcela Garriga, investigadora magíster con especialización en marketing y socióloga con especialización en cultura, acompaña en el desarrollo de metodologías y sistematización de diagnósticos participativos.

En otra instancia, el equipo de EPJA está liderado por Sonia Millán, magíster y directora de la Dirección de Educación de Jóvenes y Adultos de la provincia de Corrientes, cuyo objetivo es el trabajo por la inclusión social, garantizando el derecho a la educación de jóvenes, adultos y adultos mayores a través de acciones de alfabetización y programas para el cumplimiento de la obligatoriedad.

## **3. Colaboradores/Financiadores:**

El desarrollo de esta experiencia se encuentra acompañada por Porticus, socio aportante de Crear vale la pena desde 2017 y Trazo propio. Para la difusión cuenta con el apoyo y colaboración de OEI y Unesco en su difusión y convocatoria y de socios y aliados de CVLP, como USI (Universidad de San Isidro), los Ministerios de Educación de las provincias del Norte Grande Argentino, entre otros.

## **4. Infraestructuras y dotación:**

Las actividades del presente proyecto se desarrollarán de manera virtual, vía plataforma Zoom y Teams Microsoft. El mismo se encontrará gestionado tanto por CVLP como por el equipo de EPJA.

Asimismo, CVLP cuenta con un campus virtual para la transferencia de Entornos Creativos y a nuevos territorios y contextos. Dentro de este sitio, se desarrolla también una Comunidad de aprendizaje, un espacio de aprendizaje compartidos por toda la comunidad de practicantes de la didáctica lúdica, una comunidad diversa en tanto los participantes realizan sus prácticas con diferentes públicos, en diferentes territorios y aplicadas a diferentes temáticas. El diseño, programación e implementación del Campus Virtual constituye una respuesta a los resultados surgidos de la investigación de FLACSO, que

dan cuenta de la incorporación de la virtualidad como una estrategia fundamental para la replicabilidad y escala de Entornos Creativos. Campus CVLP ([campuscrearvalelapena.org.ar](http://campuscrearvalelapena.org.ar))

#### **5. Otros recursos materiales:**

Además de la plataforma Zoom mediante la cual se compartirán los focus groups y webinars, el proyecto prevé la utilización de herramientas participativas virtuales como Padlets, Jamboard y Autodraw destinadas a la implementación de dinámicas lúdicas participativas.

En relación a la transferencia de herramientas de la metodología lúdico-creativas de Entornos Creativos, se prevé el uso y entrega de bibliografía teórica y práctica en formato digital, así como textos reflexivos, instructivos, cartelería y tutoriales de actividades.

### **V. RESULTADOS E IMPACTOS**

#### **1. Resultados e impactos:**

Desde el inicio de las acciones en conjunto entre CVLP y EPJA, más de 150 docentes han cumplimentado instancias formativas de especialización en la metodología lúdico-creativa y la transferencia del programa Entornos Creativos. Asimismo, más de 2070 docentes participaron de alguna instancia formativa de la metodología en cuestión,

En este mismo período, la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) inició una investigación de dos años (2019-2020) para evaluar el impacto y la efectividad de la aplicación de la metodología y didáctica lúdico-creativa en escuelas y comunidades. En esta investigación, las acciones llevadas a cabo por CVLP fueron algunas de las variables analizadas. Los resultados de la investigación arrojaron que la metodología Entornos Creativos tiene excelente valoración como herramienta pedagógica y versatilidad para adaptarse a los contenidos curriculares, y que en tiempos de pandemia, además de que la apropiación de herramientas virtuales fue muy alta, incorporando las emociones en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La investigación llevada a cabo por FLACSO relevó que del total de los docentes formados, el 71% utilizó las lúdicas, al menos, entre un 30% y un 50% de sus clases, Mientras que de las personas encuestadas: más del 90% de directivos/as, docentes, alumnos/as consideran que la experiencia con la metodología lúdico-creativa fue positiva; el 90% manifestó que le gustaría que continuara en su escuela el año que viene; el 65% de los docentes manifestó que a partir de las actividades, valora lo lúdico como una herramienta valiosa de enseñanza. Por su parte, para los directivos/as la metodología fue muy buena para mejorar el clima en la escuela; los/as docentes visibilizaron saberes y capacidades de los/as alumnos/as que antes no habían notado; mientras que los/as alumnos/as descubrieron cosas que saben hacer y no se habían dado cuenta.

### **VI. EVALUACIÓN**

#### **1. Referenciación**

La metodología y didáctica de Entornos Creativos ha recibido los avales de FLACSO y Universidad de San Andrés y ha sido reconocido como UNA DE LAS 13 EXPERIENCIAS DE MAYOR INNOVACIÓN PEDAGÓGICA



LATINOAMERICANA por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el Banco Mundial, la Organización de Estados Americanos (OEA), la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), el Programa de Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos (UN-Habitat) y la Secretaría de Cooperación Iberoamericana AIETTI.

También ha sido DECLARADA DE INTERÉS EDUCATIVO por los gobiernos de la Ciudad de Buenos Aires y Azul, y por el Senado de la provincia de Buenos Aires. Además, nuestra metodología y didáctica creativa ha recibido los avales de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), del Observatorio Sociedad y Territorio y de la Universidad de San Andrés (UdeSA).

## **2. Innovación:**

Según la investigación del Observatorio Sociedad y Territorio (2017-2018), la metodología lúdico-creativa colabora en el fortalecimiento de las capacidades socio-emocionales: comunicación, trabajo con otros/as, compromiso y responsabilidad, resolución de problemas, aprender a aprender y pensamiento crítico.

Por su parte la Universidad de San Andrés (2012-2014) relevó en su investigación acerca de la metodología lúdica que: mejora la motivación, el aprendizaje y la convivencia,

Finalmente, la investigación en curso llevada a cabo por CVLP para medir el impacto de la metodología lúdico-creativa en comunidades terapéuticas, observó que la metodología estimula la resiliencia, fortaleciendo los procesos que involucran al autoestima, la confianza, la capacidad de generar lazos, la creatividad y la esperanza.

## **3. Escalabilidad:**

Una de las puntas de acción de Crear vale la pena para lograr la escalabilidad es el programa de Formación de Formadores, que se centra en la transferencia de la metodología lúdico-creativa a diferentes actores tales como docentes, educadores comunitarios, agentes de salud, operadores socioterapéuticos, entre otros. Se trata de un programa cuya base es la experiencia de la metodología por parte de los destinatarios para luego enfocarse en la apropiación de las herramientas metodológicas -para lo cual contamos con un recorrido de aula invertida mediante un aula virtual de gestión propia-, este trayecto se finaliza con la replicabilidad de dichas acciones por parte de los actores formados en sus espacios de pertenencia: aulas, comunidades educativas, comunidades terapéuticas, centros barriales, etc.

Así mismo, el desarrollo y gestión de un aula virtual propia permite acercar la metodología a diferentes agentes y territorios mediante la disponibilidad de herramientas metodológicas de acceso libre y gratuito, así como de un espacio de comunidad de aprendizajes donde diferentes acciones de replicabilidad tienen espacio de difusión con el fin de motivar nuevas prácticas. Esto nos permitió llevar las prácticas de replicabilidad a diferentes territorios y espacios del mundo con conectividad.

## **4. Transferencia y replicabilidad:**

La metodología lúdico-creativa Entornos Creativos de Crear vale la pena organiza sus acciones en dos grandes programas, siendo una de ellas la formación de formadores, y otra las acciones participativas con destinatarios de instituciones educativas y a partir de los logros y resultados positivos obtenidos en educación formal dado que encierra en sí misma un componente de trabajo en las habilidades

socioemocionales y expresivas a través de distintos lenguajes artísticos, se pudo hacer su transferencia a otras esferas de aplicación como es el campo de salud integral y la salud mental, la gestión comunitaria y escucha social del territorio para la implementación y gestión de nuevas políticas públicas.

La formación de formaciones es una instancia formativa destinada a docentes, trabajadores sociales, promotores de la salud, agentes gubernamentales y artistas. Se trata de una oferta de formaciones con carga horaria cortas y largas, en formato presencial y/o virtual, con el fin de poder replicar la experiencia en otros territorios y llegar así a más beneficiarios. Dicho proceso de transferencia de la metodología incluye la entrega de diferentes recursos tales como instructivos de las actividades para su implementación tanto presencial como virtual, cartelería de las actividades, videos orientadores, bibliografía propia y de instituciones referentes especializadas en temáticas específicas: violencia de género, educación sexual integral, consumo problemático, convivencia, entre otros.

Dicha acción de transferencia y formación será puesta en práctica como última instancia de esta experiencia, la propuesta formativa será organizada a partir de las demandas de los/as usuarios. La formación a cargo de un equipo de formación y evolución de CVLP y especialistas, consiste en la lúdica aplicada a diferentes públicos y temática y en la transferencia de las herramientas creativas, propias de la metodología, así también está diseñada con una metodología y didáctica atravesada por un marco conceptual con base bibliográfica específica a la temática abordada.

Cabe mencionar que la didáctica se aplica a diversas temáticas como: contenidos curriculares, resiliencia, educación sexual integral, consumo problemático, prevención en violencia de género, prevención de culturas de la ilegalidad, liderazgo creativo, entre otras, lo cual fortalece la instancia de replicabilidad según contextos y objetivos particulares.

## **5. Sostenibilidad:**

La sostenibilidad técnica está dada por la multiplicación de la acción y las evaluaciones creativas desarrolladas por quienes participan de las instancias de transferencias, lo cual permite evaluar las experiencias singulares y la apropiación de la metodología que se transforma en una herramienta más que las personas que reciben la formación incorporan a su caja de herramientas. Así mismo, la entrega de instructivos y recursos de la metodología para su replicabilidad permite que los profesionales formados puedan multiplicar prácticas de calidad cuantas veces lo deseen.

## **VII. INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA**

### **1. Ajustes**

A partir de la pandemia por COVID-19, las herramientas de la metodología lúdico-creativa fueron adaptadas a entornos virtuales, implementando de esta manera herramientas virtuales que se caracterizan por las posibilidades de colaboración, fácil y gratuito acceso. Dichas herramientas son implementadas en las propuestas formativas como alternativas de soporte de las actividades lúdico-creativas, posibilitando la presencia de la creatividad, la capacidad la creación colectiva, y la circulación de la palabra. Recurso que quedó instalado y actualmente se sigue utilizando.

### **2. Sitios web, publicaciones, material de difusión, etc. que puedan ayudar a un mayor conocimiento de la experiencia y la institución:**

En cuanto a los recursos educativos a lo largo de la experiencia serán distribuidos por el campus de CVLP, mencionado anteriormente, en el que además se encuentran las propuestas formativas, recursos didáctico-lúdico y una comunidad de aprendizajes de diferentes partes del mundo. Además de materiales teóricos elaborados por el equipo de CVLP, en la formación se entregarán instructivos, cartelería e imprimibles de las actividades compartidas. Cada uno de esos recursos fue trabajo y adaptado específicamente por el equipo de CVLP pensando soportes, herramientas y posibilidades de implementación, teniendo una versión para la modalidad presencial como para la virtual - en los cuales además se incluyen tutoriales para el uso de herramientas virtuales colaborativas.

Asimismo, CVLP se encuentra en proceso de producción de un manual en el que se narra y presenta la metodología lúdica, su enfoque y herramientas, y ser un documento orientado en la transferencia de herramientas, es un recurso para implementar actividades lúdicas en diversos territorios y con diversos públicos.

# OEI






Organización de Estados  
Iberoamericanos

Organização de Estados  
Ibero-americanos



C/ Bravo Murillo 38  
28015 Madrid, España  
Tel.: +34 91 594 43 82  
Fax.: +34 91 594 32 86

**oei.int**

 Organización de Estados Iberoamericanos  
 Paginaoei  
 @EspacioOEI  
 @Espacio\_OEI  
 Organización de Estados Iberoamericanos