

cecrea
centros de creación

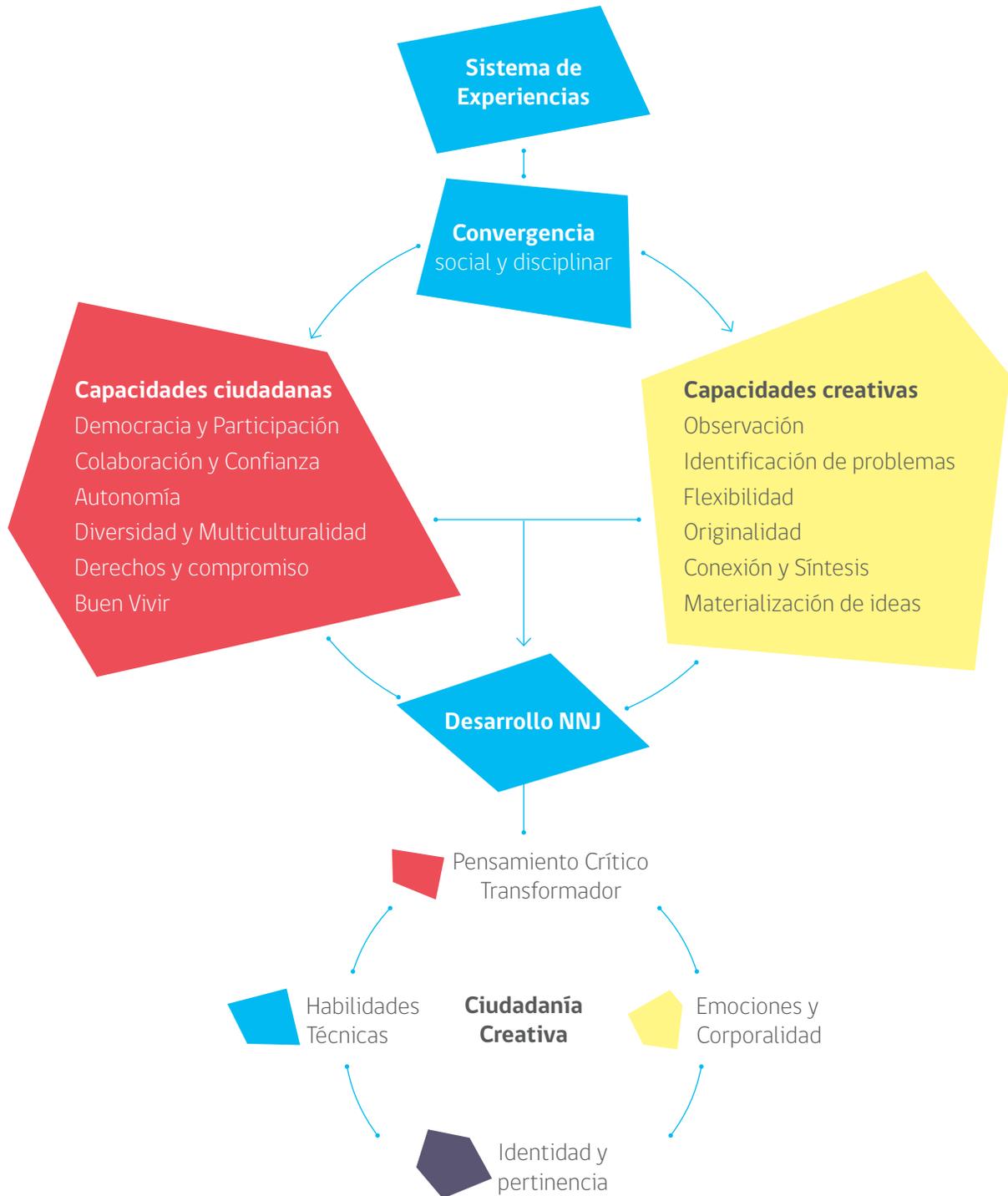


Consejo
Nacional de
la Cultura y
las Artes

Gobierno de Chile

MODELO PEDAGÓGICO CECREA

MODELO PEDAGÓGICO CECREA



El Modelo Pedagógico CECREA corresponde a **un sistema de experiencias de aprendizaje que promueven, de forma colaborativa, el proceso de desarrollo de capacidades creativas y ciudadanas de niños, niñas y jóvenes (NNJ), desde la concepción de ciudadanía creativa.**

En este documento se definen y describen las características y fases metodológicas que permiten identificar una experiencia CECREA como tal, además de situar las áreas de contenidos que se trabajan en el programa, más allá de las disciplinas o áreas de conocimiento que se integren en estas experiencias. Por otra parte, y en concordancia con el objetivo y los principios CECREA, se desarrolla el concepto de evaluación que opera en el programa.

EXPERIENCIAS CECREA

La Programación es un componente del programa que corresponde a toda la oferta de **experiencias** a las que acceden NNJ a fin de desarrollar capacidades creativas y ciudadanas en un marco de enfoque de derechos definidos en el programa. Reconocemos una experiencia CECREA por cuatro características:

- **Co-protagonismo de NNJ y adultos:** Al hablar de co-protagonismo, se pretende equilibrar la definición y ejecución de roles entre NNJ y adultos, bajo una lógica de horizontalidad en el quehacer. Un principio fundamental que queremos adoptar en CECREA es que **“todo lo que pueda ser hecho y decidido por niños, niñas y jóvenes, debe ser hecho y decidido por ellos y ellas”**. Bajo esta idea, es relevante que se promueva un modelo de transferencia de responsabilidades; en donde aquellas labores que hace el facilitador (por ejemplo, dirigir el momento de Escucha) se vayan compartiendo con los NNJ. Detrás de este elemento también subyace la idea de que todo es posible de ser aprendido y aprehendido, a fin de promover y fomentar la autonomía de los NNJ.
- **Desbloqueo creativo:** Los laboratorios y experiencias CECREA deberían ofrecer actividades que estimulen la creatividad y contribuyan a que los NNJ generen y desarrollen ideas y opiniones con libertad y confianza. CECREA pretende brindar un espacio que permita aprender nuevas formas de enfrentarse y resolver problemas y desafíos. Para esto resulta fundamental una actitud atenta y acogedora del/la facilitador/a a fin de identificar momentos o factores de bloqueo y proponer o diseñar estrategias que permitan su superación, así como también la constante provocación de emociones que activen procesos y conductas creativas.
- **Trabajo colaborativo:** Se espera que NNJ construyan objetivos de acuerdo a los intereses de cada uno y se distribuyan roles, tareas y acciones acorde a sus procesos, motivaciones y experiencias previas. Además, una experiencia CECREA debiese propiciar que NNJ trabajen con otros NNJ de sus mismas edades o en grupos etarios heterogéneos, fomentando dinámicas de parejas, tríos u otros grupos. El aprendizaje de la colaboración debe ser intencionado y explícito. No se propicia la competencia, en CECREA se potencian las características de cada NNJ y el aporte que hace cada persona. Bajo la lógica de la horizontalidad, la colaboración también se da entre facilitadores y NNJ.
- **Convergencia (social y disciplinaria):** La experiencia CECREA pretende ser un espacio de múltiples convergencias, que permitan diferentes interacciones para enriquecer el desarrollo de toda la comunidad. Por una parte, la convergencia social, pues CECREA está abierto a todos y todas y se debe buscar, expresamente, el encuentro entre NNJ provenientes de diferentes realidades económicas, culturales, educativas, y con capacidades diferentes. Por otra parte, la experiencia CECREA debería tender a la convergencia disciplinaria de las artes, la ciencia, la tecnología y la sustentabilidad. Promoviendo una comprensión interdisciplinaria y transdisciplinaria, es decir, que fomente en los NNJ la capacidad de integración de conocimientos y modos de pensar en dos o más disciplinas para crear productos, plantear interrogantes, solucionar problemas y dar explicaciones al mundo que los rodea, de un modo que no hubiera sido posible mediante una sola disciplina.

Bajo las características descritas anteriormente, se pueden diseñar e implementar distintas experiencias dirigidas a la comunidad (NNJ y adultos). En CECREA centramos la programación en dos tipos de experiencias: Laboratorios (creativos, comunicaciones, maestranza y auto-gestionados) agrupados o no bajo Proyectos Colaborativos, además de las Escuchas Creativas como procesos transversales.

Un **Laboratorio** CECREA es un proceso creativo de aprendizaje que permite que niños, niñas y jóvenes, a través de la convergencia entre las artes, ciencias, tecnologías y sustentabilidad; indaguen, experimenten, jueguen, conversen, se cuestionen, imaginen y creen, ejerciendo sus derechos.

Un **Proyecto** CECREA es un proceso de aprendizaje y creación colectiva y colaborativa, donde convergen varios laboratorios para el desarrollo de un producto, obra o intervención de escala comunitaria. Es un proceso que surge de las propias necesidades de los NNJ (vinculados a su entorno, escuela, u otra) manifestadas en la Escucha. Los laboratorios son convocados desde estas temáticas o problemáticas¹, lo que permitirá un anclaje para la convergencia, como piezas de un puzle que luego se ensamblan desde el trabajo colaborativo desarrollado por NNJ y los facilitadores.

Por su parte, las **Escuchas Creativas** son procesos transversales de consulta permanente y trabajo colaborativo, donde NNJ piensan e imaginan el CECREA de su región, como parte de su ejercicio de derechos, a través de metodologías participativas y creativas. La primera Escucha (Escucha Creativa de apropiación) se realiza antes del lanzamiento del programa en el territorio. En esta instancia se recogen impresiones, visiones y emociones de NNJ para la implementación de su CECREA regional. Posteriormente, realizan de manera periódica Escuchas Creativas de Programación a fin de retroalimentar el proceso vivido: actividades realizadas, vida del Centro, interacciones y otros aspectos relevantes, como proyectar la programación y la vida del Centro para los meses siguientes, entre niños, niñas y jóvenes, facilitadores y encargados.

A nivel metodológico, CECREA propone una serie de fases para sus experiencias. Estos marcos metodológicos se pueden concretar con actividades o dinámicas de diferente tipo, de modo que cada facilitador pueda proponer y generar actividades pertinentes a su(s) área(s) de trabajo.

Para los Laboratorios, el marco metodológico contiene cinco fases²:

- **Escucha:** Etapa centrada en el diálogo donde NNJ expresan sus emociones y expectativas sobre la experiencia que desarrollarán.
- **Co-diseño:** Fase que recoge la Escucha anterior y permite que NNJ tomen decisiones sobre el trabajo del Laboratorio.
- **Experimentación:** Es la ejecución del co-diseño anterior, pero siempre abierto a nuevos co-diseños basados en la experimentación.
- **Irradiación:** Fase en que se comparte, con la comunidad, el Laboratorio vivido. Más que mostrar productos, se trata de mostrar el proceso: decisiones, bloqueos, desbloqueos, formas de organizarse, entre otros.
- **Consejo:** Instancia de diálogo que permite evaluar el trabajo realizado y levantar propuestas desde los NNJ a fin de continuar y dinamizar la programación del Centro.

Para los Proyectos se operará con una estructura similar a los laboratorios con las siguientes diferencias:

- **Escucha:** Instancia en que los NNJ expresan un tema, problema o necesidad que los afecta como comunidad, del cual quieren hacerse cargo como actores sociales responsables de la transformación de su mundo. En la práctica, podría ser la misma Escucha Programática.

¹ El proyecto es una especie de "paraguas" que puede albergar varios laboratorios, sin embargo, también pueden existir, dentro de la programación, laboratorios que estén fuera de la temática, problemática o propósito de ese proyecto.

² Para mayor detalle de cada una de las fases, revisar documento "Marco metodológico para Laboratorios".

- **Co-diseño:** Jornada Inicial en la que se definen los propósitos de los laboratorios bajo las temáticas o problemáticas que se han levantado. Se co-diseñan los aportes de cada laboratorio y los puntos de diálogo entre ellos durante el desarrollo del proyecto.
- **Experimentación:** Se distinguen dos etapas; por una parte el hacer propio de cada laboratorio y a la vez, o posteriormente, la convergencia o ensamble entre ellos. Durante este período de experimentación, se pueden realizar instancias comunitarias de revisión y reorientación del co-diseño inicial.
- **Irradiación:** Presentación o inauguración del producto o proceso resultante a la comunidad.
- **Consejo:** Para la evaluación del impacto transformador de su mundo, además de la proyección del producto u obra en el tiempo que define, por ejemplo, un modelo de gestión proyectiva.

Respecto de las Escuchas Creativas (de Apropiación y Programación), se propone la siguiente estructura³:

- **Recepción:** Espacio donde llegan los NNJ, se da una bienvenida y se juega. Se recogen emociones y expectativas para encuadrar la jornada.
- **Umbral:** Momento de transición entre el mundo exterior/anterior a la jornada de escucha y un momento creativo.
- **Taller o "Maestranza Creativa":** Momento en que se trabajan preguntas asociadas a la identidad, territorio, motivaciones, intereses, oportunidades y problemáticas, desde diferentes lenguajes y códigos creativos.
- **Ensamble:** Instancia en que los grupos de maestranza relatan o presentan sus reflexiones.
- **Consejo:** Momento de reflexión grupal donde todos los participantes (NNJ y adultos) se encuentran para analizar la jornada.
- **Devolución:** La devolución es el momento en que se entrega, a toda la comunidad (NNJ y adultos), la información obtenida en la Escucha Creativa. Para esto es necesario una convocatoria previa y la elaboración de material para la devolución (PPT, fotografías, registro audiovisual, etc.). Durante el encuentro, los participantes reflexionan colaborativamente acerca de los contenidos levantados y socializan sus reflexiones mediante diferentes dispositivos creativos.

En la Escucha Creativa de Apropiación se consideran los seis momentos antes descritos. En la Escucha Creativa de Programación, en cambio, se considera sólo: Recepción, Maestranza/Taller, Consejo y Devolución.

Creatividad y ciudadanía

Además de definir las características que distinguen una experiencia CECREA de otras experiencias, el modelo pedagógico propone las áreas de contenidos que nutren las instancias ofrecidas y debiesen ser la base de los aprendizajes de NNJ y de la comunidad adulta. Distinguimos dos líneas de contenido: una de **ciudadanía** y otra de **creatividad**: cualquier actividad o proceso que se realice en el marco de CECREA debiese responder a estas dos áreas de manera convergente. Entendemos que cada uno de los Laboratorios, Proyectos u otras ofertas programáticas tendrán sus contenidos propios y específicos vinculados al arte, la ciencia, la tecnología y/o la sustentabilidad; sin embargo, estos aprendizajes específicos debiesen estar al servicio de las dos líneas ya mencionadas, en convergencia.

Para ambas áreas proponemos un conjunto de capacidades a promover a lo largo del ciclo programático, las que nos parecen pertinentes al objetivo de nuestro programa:

- a. **Capacidades ciudadanas:** entendidas como un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades que, articuladas entre sí, hacen posible que un ciudadano despliegue sus derechos y participe, de manera crítica, constructiva y transformadora, en una sociedad democrática. Dentro de estas capacidades, CECREA promueve:

³ Para mayor detalle de cada una de las fases, revisar documento "Marco metodológico para Escuchas".

- Democracia y participación⁴: capacidad para buscar acuerdos y decidir de manera participativa y representativa.
 - Colaboración y confianza: capacidad para trabajar en relación con otros sobre un fin común, respetando las características particulares de cada persona.
 - Autonomía: capacidad que surge de la valoración y el respeto por sí mismo y que permite tomar y expresar decisiones propias, coherentes con los intereses y valores que promueven el bien común.
 - Diversidad y multiculturalidad: capacidad para distinguir, valorar y promover la multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades. Estas se transmiten dentro y entre grupos y sociedades.
 - Buen Vivir: capacidad para formar parte de una comunidad; desde y hacia la felicidad y el bienestar emocional, enriqueciendo la convivencia.
 - Ejercicio de Derechos: capacidad para desplegar los derechos que nos son propios, comprendiendo su importancia para la sana y plena convivencia, además del compromiso individual y colectivo por la promoción, protección y prevención de estos derechos.
- b. **Capacidades creativas:** las definimos como un conjunto de habilidades, expresiones, ideas e iniciativas de carácter flexible y original que permiten problematizar y transformar una realidad desde un pensamiento interdisciplinario y divergente, de manera individual y colectiva. Entre estas capacidades, encontramos:
- Observación: capacidad para identificar detalles y obtener información a través de nuestros sentidos, de manera consciente y atenta, en el marco de nuestras expectativas y conocimientos previos.
 - Identificación de problemas: capacidad para establecer, a partir de diferentes informaciones e interpretaciones, una situación que genera un conflicto, tensión o quiebre y requiere solución y/o mejora. Esto implica, por una parte, hacerse preguntas para localizar y explorar hechos que enmarcan cada situación (quién, cuándo, dónde, por qué, qué, cómo es, cómo no es, etc.) y, por otra, nos obliga a clarificar y definir el reto a enfrentar desde distintas opciones (qué podemos hacer para..., de qué otra manera se podría...).
 - Flexibilidad: capacidad para procesar ideas u objetos de diversas formas. Implica apertura a distintos puntos de vista y adaptabilidad de estrategias para abordar y proponer soluciones a diferentes desafíos y contextos.
 - Originalidad: capacidad para pensar y crear -con cierto grado de espontaneidad- algo novedoso o, bien, reinterpretar y/o mejorar algo ya creado.
 - Conexión y síntesis: capacidad para combinar de manera coherente y útil elementos que, inicialmente, son distintos o se encuentran separados. Para conectar y sintetizar se requiere una comprensión profunda de las situaciones, fenómenos o problemáticas pues sólo algo que es entendido desde sus diferentes aristas podrá ser aprendido y aprehendido integralmente.
 - Materialización de ideas: capacidad de dar forma o materializar aquello que se ha imaginado o proyectado para mejorar y/o modificar una situación observada y problematizada. Es el paso extensivo de la creatividad hacia la innovación.

Evaluación en CECREA

La evaluación se debe comprender en función de los contenidos y metodologías que se han indicado en los puntos anteriores. En este sentido, lo que se evalúa son los contenidos del programa, es decir,

⁴ Entendemos que cada uno de estos conceptos podría ampliarse y complejizarse más, pero el objetivo de este texto es orientar de manera clara y sintética la comprensión del modelo pedagógico CECREA. Al final de este documento se presentan referencias para profundizar en los conceptos e ideas que aquí se presentan.

ciudadanía y creatividad desde las capacidades definidas en estas áreas. Entonces, se evalúan las experiencias creativas y ciudadanas de los NNJ (Laboratorios, Proyectos y Escuchas) y el rol de los adultos que acompañan estos procesos.

El enfoque CECREA, al promover procesos, considera la evaluación como parte de las experiencias de aprendizaje. En este sentido, el ejercicio de dialogar y escuchar (como hito en las Escuchas Programáticas, en instancias de arranque de un laboratorio y como momento inicial y final de cada sesión) permite una constante evaluación.

Como herramientas de este proceso evaluativo se contempla un cuestionario y una pauta de observación. El cuestionario es respondido por NNJ a fin de obtener información sobre la percepción que ellos tienen sobre el desarrollo de sus habilidades creativas y ciudadanas en las experiencias en que han participado y el rol que han jugado los facilitadores durante este proceso. La pauta de evaluación, por su parte, permite que diferentes actores entreguen información sobre el trabajo de los facilitadores en las experiencias que acompañan respecto de los contenidos y lineamientos del programa. En el caso de estas pautas, la posibilidades se abren, principalmente, a heteroevaluaciones (encargados del Centro evalúan al facilitador) y autoevaluaciones (el propio facilitador evalúa su trabajo).

CIUDADANÍA CREATIVA

Al visualizar a los niños, niñas y jóvenes como participantes activos de diversas experiencias y procesos de aprendizajes creativos, se está apostando por la formación de una ciudadanía creativa capaz de transformar, de diversas maneras y desde diferentes ámbitos, su sociedad. Esto, a su vez, implica una mirada crítica del mundo y de las problemáticas simples y complejas que se nos presentan. Los NNJ son vistos por los adultos de la comunidad y ellos se auto observan como agentes transformadores del mundo, generadores de nuevas posibilidades, de nuevos mundos.

Apostamos al desarrollo integral de los NNJ como ciudadanos con derechos y comprometidos con construcción y transformación creativa de su mundo

Buscamos desarrollar de forma dinámica:

1. El pensamiento crítico transformador: Se entiende como un motor que, tras un proceso inicial de identificación y levantamiento de temáticas, necesidades y/o problemas, nos obliga a buscar, elaborar, proponer y concretar soluciones y mejoras. En este sentido, se busca el desarrollo de un pensamiento productivo, capaz de hacerse cargo de aquello que criticamos para transformarlo favorablemente, antes que un pensamiento reproductivo, que perpetua modelos y no actúa cambiando lo desfavorable.
2. Habilidades técnicas: Esta intención de transformación mediante soluciones concretas a las problemáticas territoriales desde un pensamiento crítico y productivo requiere de un desarrollo de habilidades a nivel técnico; sin ellas no sería posible concretar las acciones que se visualizan como respuesta de mejora. El paso por una experiencia CECREA, debiese proveer, a los NNJ, de herramientas teóricas y prácticas aplicables a diferentes contextos y situaciones. Si bien nuestro modelo se enfoca en capacidades creativas y ciudadanas, será insoslayable el desarrollo de otros conocimientos propios de cada disciplina. En otras palabras, el uso de una herramienta o un instrumento, el manejo de un concepto disciplinario o de una técnica, la incorporación y comprensión de lenguaje técnico, serán parte de los procesos de aprendizaje bajo la lógica CECREA.
3. Reconocimiento de las emociones y las disposiciones corporales: La excesiva valoración de lo racional en nuestro sistema educacional ha dejado de lado el desarrollo de la corporalidad y la emocionalidad de los NNJ, presentándolos, además, como dominios fenoménicos independientes y desvinculados entre sí. Hoy sabemos muy bien que nuestra vida emocional es un factor crucial en cada esfera de la acción humana, que las emociones son procesadas por el cerebro en sistemas

de redes que nos permiten anticipar, evaluar y generar respuestas a situaciones. Es Heidegger quien establece que las emociones son una predisposición a la acción, y por lo tanto, que detrás de cada acción hay una emoción. De ahí la importancia de ofrecer a los NNJ espacios y experiencias nutritivas al desarrollo y reconocimiento de sus emociones, como determinantes básicas de lo que podamos o no lograr en los dominios del trabajo, aprendizaje, sociabilidad, espiritualidad, etc. Las emociones pueden abrirnos, como también cerrarnos, posibilidades de aprendizaje.

Es importante, además, reconocer que las emociones se experimentan primero en el cuerpo, es ahí donde se inscriben, y por lo tanto, si queremos comprender nuestro mundo emocional debemos aprender a conectarnos, escuchar y sintonizar con nuestros cuerpos. Los seres humanos nos constituimos como tales en nuestra corporalidad, en nuestra emocionalidad, en nuestra capacidad de lenguaje, por lo tanto las experiencias de aprendizaje que ofrecemos deben considerar estos tres dominios de manera irreductible.

4. La identidad es el conjunto de repertorios de acción, de lengua y de cultura, que permiten que una persona reconozca su pertenencia a un cierto grupo social y se identifique con él. Las experiencias CECREA se implementan en este entramado y deben ofrecer estos repertorios de tal manera que los NNJ se sientan parte de una comunidad, de una sociedad con identidad cultural⁵.

Referencias:

- Agencia de Calidad de la Educación (2015) **Los Indicadores de desarrollo personal y social en los establecimientos educacionales chilenos: una primera mirada**. Recuperado de: http://archivos.agenciaeducacion.cl/estudios/Estudio_Indicadores_desarrollo_personal_social_en_establecimientos_chilenos.pdf
- Alfageme, E.; Cantos, R.y Martinez, M. (2003). **De la participación al protagonismo Infantil: propuestas para la acción**. Recuperado de: <http://www.sename.cl/wsename/otros/de-la-participacion-al-protagonismo-nov-2003.pdf>
- Appadurai, A. (2001). **La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización**. México: Trilce, FCE.
- Bamford, A. (2012) **El Factor Wow: El impacto de las artes en la educación**. España: Octaedro.
- Boix-Mansilla (2010). **Guía del PAI para la enseñanza y el aprendizaje interdisciplinarios. Organización del Bachillerato Internacional**. Reino Unido: Bachillerato Internacional.
- Gardner, H. and Boix-Mansilla, V. (1996). Teaching for Understanding in the Disciplines - and Beyond. **Teachers Collages records, V96** n°2, 198-218.
- Casassus, J. (2009). **La Educación del Ser Emocional**. Santiago de Chile: Índigo/ Cuarto Propio
- Clouder, Ch. y otros (2012) **Buenos Días Creatividad: Hacia una educación que despierte la capacidad de crear. Fundación Botín**. Recuperado de: http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278_uploads/web_1/personales/Creatividad/buenosdiascreatividad.pdf
- Csikszentmihalyi, M. (1998). **Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención**. Barcelona: Paidós.
- Coll, C., Martin et al (1993). **El constructivismo en el aula**. Barcelona: Editorial Graó.
- Cussiánovich, A. (2006). **Ensayos Sobre la Infancia: Sujeto de Derechos y Protagonista**. Recuperado de: https://mipananinez.files.wordpress.com/2009/03/ensayos_sobre_infancia.pdf
- Cussiánovich, A. (2007). **Aprender la condición humana: ensayo sobre la pedagogía de la ternura**. Recuperado de: http://www.natsper.org/upload/pedagogia_de_la_ternura.pdf

⁵ Se entiende la identidad cultural como un principio dinámico en virtud del cual la sociedad, apoyándose en su pasado, nutriéndose en sus propias virtualidades y acogiendo selectivamente los eventuales aportes exteriores, prosigue el proceso incesante de su propia creación.

- Cussiánovich, A. (2009). **Ensayos Sobre la Infancia II: Sujeto de Derechos y Protagonista**. Recuperado de: http://www.sename.gov.cl/wsename/otros/participacion_2013/Documentos_bibliograficos/nuevos/ensayosobreinfancia2.sujeto%20de%20derechos%20y%20protagonista.pdf
- De la Torre, S. y Violant, V. (2003). La creatividad es social, en **Creatividad Aplicada**. Recuperado de: http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/creatividad_social.pdf
- De la Torre, S. y Violant, V. (2003). Diversidad cultural y Creatividad, en **Creatividad Aplicada**. Recuperado de: http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/diversidad_cultural_y_creatividad.pdf
- Echeverría, R. (1994). **Ontología del Lenguaje**. Chile: J.C. Sáez Editor.
- Esquivias, M.T. (2004). **Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones**. Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Foucault, M. (1976). **Vigilar y Castigar**. México: Editorial Siglo XXI.
- Freire, P. (1985) **Pedagogía del Oprimido**. México: Editorial Siglo XXI.
- Freire, Paulo, (1993) **Pedagogía de la Esperanza: Un encuentro con pedagogía del oprimido**. México: Editorial Siglo XXI.
- Gardner, H. (2008). Las cinco mentes del futuro. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Harris, A. (2014). **The Creative Turn: Toward a New Aesthetic Imaginary**. Rotterdam: Sense Publishers.
- Hurson, T. (2012). **¡Piensa Mejor!** México: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Maturana, H. (1992). **Emociones y lenguaje en educación y política**. Chile: Ediciones Pedagógicas Chilenas.
- Maturana, H. (1993). **Amor y Juego: Fundamentos Olvidados de lo Humano Desde el Patriarcado a la Democracia**. Recuperado de: <http://matriztica.cl/wp-content/uploads/AmoryJuego.pdf>
- Ministerio de Educación de Colombia (2012). **Competencias ciudadanas**. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-235147.html>
- Morin, E. (1999). **Los siete saberes necesarios para la educación del futuro**. París: UNESCO.
- Pozo, J. (1996). **Teorías cognitivas del aprendizaje**. Madrid: Morata.
- Secretaría de Educación de Bogotá (s.f.) **Planes integrales de Educación para la ciudadanía y la convivencia**. Recuperado de: www.redacademica.edu.co
- Ranciere, J. (2003). **El Maestro Ignorante**. Barcelona: Laertes.
- Tonucci, F. (1996). **La Ciudad de los Niños**. Madrid: Germán Sánchez Rupiérrez.
- Tonucci, F. (2003). **Cuando los niños dicen basta**. Madrid: Germán Sánchez Rupiérrez.
- Unesco. (2005). Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de expresiones culturales. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919s.pdf>
- Unicef (2006). **Desarrollo de capacidades para el ejercicio de ciudadanía**. Recuperado de <http://www.unicef.org/argentina/spanish/EDUPAScuadernillo-5.pdf>