

Arte y Memoria 2

#ContiEducación

**
A
hora
palabra
**

**
Una propuesta
lúdica para pensar
nuestra historia
reciente
**

NIVEL PRIMARIO (4° Y 5° GRADO)

**Palabras que vuelan y crean
historias, pequeños grandes
mundos en nuestra imaginación.**

Índice



1 • **Presentación**

- Propuesta pedagógica
- Modalidad sugerida



2 • **El taller**

A - Primer momento:

Introducción histórica

B - Segundo momento: Juegos

C - Ronda de cierre

D- Materiales



3 • **Bibliografía consultada**



4 • **Anexo Selección de palabras**



5 • **Anexo Cuento**

“El pueblo que no quería ser gris”

1

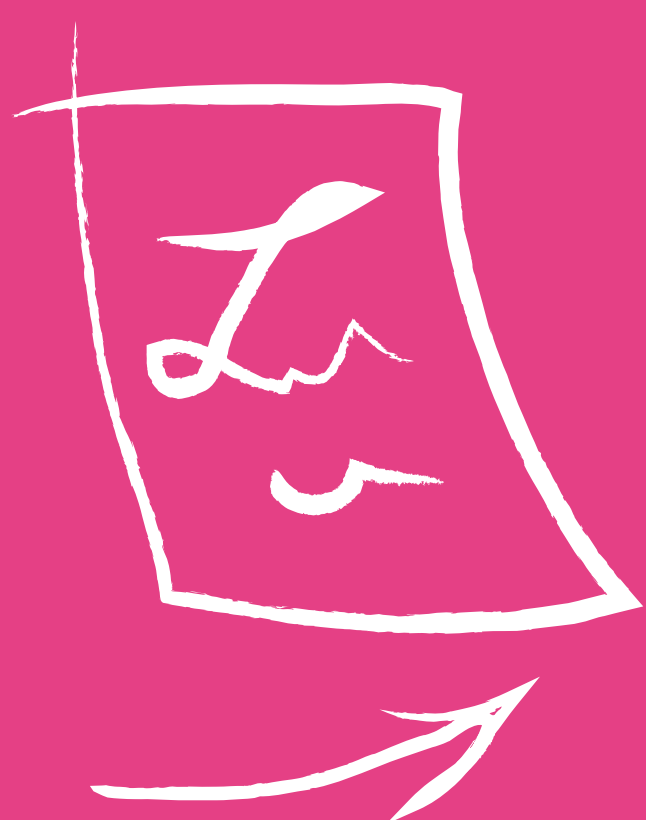
Presentación

Desde el área de Educación del Conti diseñamos programas pedagógicos y culturales orientados a los distintos niveles educativos.

En cada una de las propuestas buscamos abrir un espacio de encuentro, donde las nuevas generaciones, a través de sus interrogantes y trayectorias resignifiquen la experiencia de vincularse con un sitio de memoria.

Nuestras actividades tienen la singularidad de abordar temáticas vinculadas a la historia reciente y a los derechos humanos actuales a través del arte. Para ello imaginamos experiencias estéticas que acerquen a lxs niñxs, adolescentes y jóvenes a los interrogantes que las obras proponen con la idea de seguir indagando y resignificando el pasado reciente.

Propuesta pedagógica



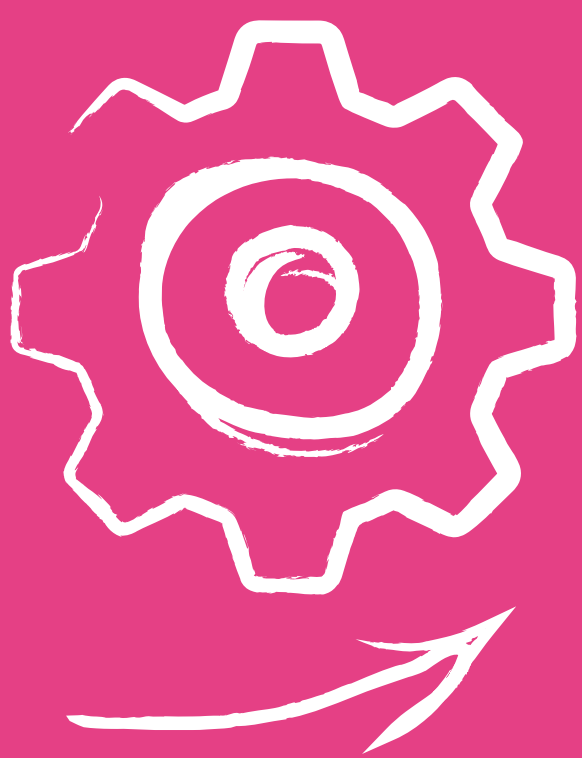
Abrapalabra es un taller pensado para trabajar la última dictadura cívico-militar con estudiantes de 4to y 5to grado. Una propuesta lúdica que invita a experimentar con la materialidad de las palabras para reflexionar sobre su potencialidad y su devenir en distintos momentos de la historia.

¿Pueden ser peligrosas las palabras?
¿Por qué algunas palabras adquieren más protagonismo que otras? ¿Por qué algunas se olvidan y otras viven en la memoria de los pueblos para siempre?

El concepto de **represión cultural** permitirá contextualizar estos interrogantes y entender cómo el terrorismo de Estado intentó disciplinar a la sociedad, no sólo persiguiendo y desapareciendo a las personas, sino también a las ideas que consideraban peligrosas. Con este fin, llevaron adelante **un plan sistemático de control de la cultura** que incluía la vigilancia, la censura de textos, la persecución de autores y la desaparición y quema de libros.

Conceptos claves:

Dictadura / represión cultural / censura / libros infantiles prohibidos



Modalidad sugerida

El taller está pensado en dos momentos.

Un primer momento teórico, donde se dará cuenta de algunas características del contexto histórico de la última dictadura cívico-militar.

Y, un segundo momento lúdico, donde se propondrá una experiencia de creación y juego colectivo con palabras para reflexionar sobre la libertad y la censura, la fantasía y el poder de la imaginación.



2

El taller

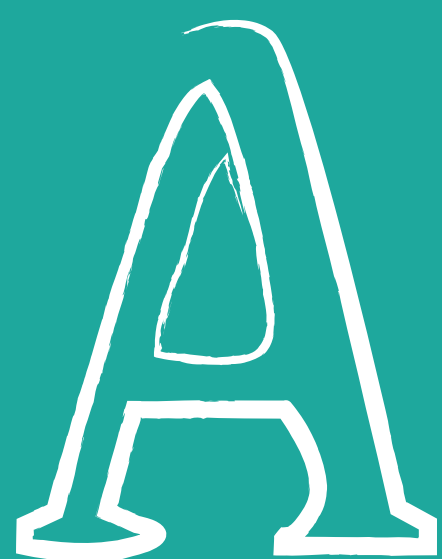
Primer momento

Introducción histórica

Segundo momento

Juego 1, 2 y 3
Ronda de cierre

Materiales



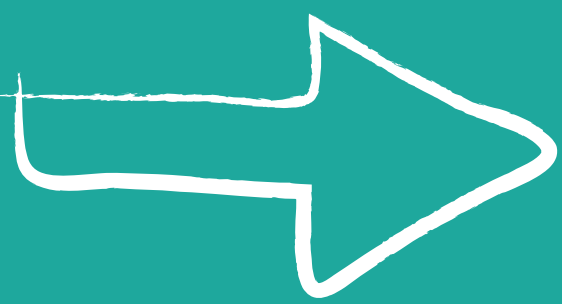
En el año 1976, en nuestro país hubo un golpe de Estado. Un grupo de militares tomó el poder por la fuerza para instaurar una dictadura que sembró el terror en todo el país. La Junta Militar se autoproclamó «Órgano Supremo de la Nación» por encima de la Constitución Nacional. El mismo día del golpe, una comitiva militar entró al Congreso de la Nación, tomó el control del edificio y disolvió el Poder Legislativo.



Mientras que en democracia es el pueblo quien toma las decisiones a través de sus representantes, elegidos por el voto popular, en la dictadura, la Junta Militar concentró todo el poder: anuló cualquier mecanismo de participación y control; infundió el terror como forma de control social, vulnerando los derechos y libertades de los y las ciudadanas.

Los militares crearon un minucioso plan para perseguir y hacer desaparecer a las personas que se organizaban para defender ideas distintas a las que ellos querían imponer, como así también, cualquier expresión cultural que consideraban peligrosa.

La estrategia hacia la cultura fue funcional y necesaria para el cumplimiento integral del terrorismo de Estado como plan de control y disciplinamiento social. En paralelo



a la censura, las diversas juntas militares desplegaron acciones que constituyeron una verdadera política de producción cultural. Querían un modelo cultural autoritario que reprodujera los valores castrenses (disciplina, verticalidad, obediencia e infantilización de la ciudadanía, entre otros aspectos).

En una primera etapa, trataron de eliminar cualquier producción o práctica artística calificada como subversiva. Establecieron un minucioso control, a través de la investigación sistemática y planificada sobre todo y sobre todxs, utilizando para ello las estructuras administrativas y políticas del Estado terrorista: un libro, un evento, un escritor o escritora, un o una artista o intelectual eran sometidxs por igual a una investigación y a un análisis que se volcaban en registros o expedientes. También intervinieron las instituciones culturales: escuelas, universidades, editoriales y medios de comunicación estatales. Los gobiernos municipales y provinciales elaboraban semanalmente listas detalladas de libros prohibidos. Además de la intervención de editoriales, destruyeron y quemaron miles de libros y desmantelaron bibliotecas públicas. En las escuelas difundieron un documento llamado **“Subversión en el ámbito educativo (Conozcamos a nuestro enemigo)”** y montaron la **“Operación Claridad”**, destinados a relevar libros subversivos e identificar a lxs docentes que los utilizaban.

"El accionar subversivo se desarrolla a través de maestros ideológicamente captados que inciden sobre las mentes de los pequeños alumnos, fomentando el desarrollo de ideas o conductas rebeldes, aptas para la acción que se desarrollará en niveles superiores.

La comunicación se realiza en forma directa, a través de charlas informales y mediante la lectura y comentario de cuentos tendenciosos editados para tal fin. En este sentido, se ha advertido en los últimos tiempos, una notoria ofensiva marxista en el área de la literatura infantil. En ella se propone emitir un tipo de mensaje que parta del niño y que le permita "auto-educarse" sobre la base de la "libertad y la alternativa".

El accionar ideológico se intensifica con la mayor edad de los niños en los últimos años del ciclo primario, tendiente a modificar la escala de valores tradicionales (familia, religión, nacionalidad, tradición, etc.) sembrando el germen para predisponerlos subjetivamente al accionar de captación que se llevará a cabo en los niveles superiores. A esto debe agregarse la acción que es desarrollada en algunos establecimientos educativos, por los difusores de las ideas marxistas propugnadas por el tercermundismo".

Así los militares decidían qué películas se podían ver, qué canciones se podían escuchar y qué se podía leer. En este contexto, algunos libros infantiles fueron prohibidos por transmitir ideas de libertad, solidaridad o, incluso, por su ilimitada fantasía.

Muchos escritores y escritoras de aquellos años habían comenzado a escribir textos que buscaban acercarse a lxs chicxs con adultez y sin prejuicios. Las historias ya no sólo sucedían en tierras lejanas y en castillos, sino en ambientes conocidos: casas sencillas, con problemas cotidianos como la falta de dinero, el desempleo, la explotación laboral, entre otros.

“Los militares se sentían en la obligación moral de preservar a la niñez de aquellos libros que —a su entender— ponían en cuestión valores sagrados como la familia, la religión o la patria”.

“CUANDO IMAGINAR SE VOLVIÓ PELIGROSO”

Material audiovisual sobre represión cultural para acompañar la presentación del contexto histórico.



<https://youtu.be/vKikEyJmY2Q>

Este taller está inspirado en el cuento “El pueblo que no quería ser gris”, de Beatriz Doumerc y Ajax Barnes. Las palabras que se utilizarán para las distintas dinámicas fueron sacadas de este libro y las reflexiones finales lxs conducirán directamente al texto.

Pero, ¡chtssss! esto se develará al final.. [\(Ver Materiales\)](#)

Conceptos claves: materialidad de la palabra / la palabra como constructora de sentidos.



Juego 1: Estatuas expresivas (caldeamiento grupal)

Con el objetivo de comenzar a **jugar con el sonido de las palabras** y sus significados se propondrá el juego de las *estatuas expresivas*, que consiste en ir encontrando con el cuerpo diferentes maneras de traducir, expresar, decir las palabras que el/la docente irá nombrando.

Por ejemplo: se dice la palabra “lechuga” y se les pide que la “pasen” por el cuerpo o que hagan una cara en referencia a esa palabra. También se les puede sugerir que expresen los sonidos que tendría esa palabra, etc. La idea es ver cómo la palabra es dicha por el cuerpo, sin mediar la oralidad.

2

Juego 2: Palabras sueltas

Para esta parte del taller, deberán tener listas las [palabras del cuento](#). Pueden descargarlas de la guía e imprimirlas o realizarlas con cartón u otros elementos como sugerimos en el apartado [\(Materiales\)](#). La idea es que las dispongan en algún sector del aula o dentro de alguna caja, para permitir que cada estudiante pueda elegir una palabra.

Ahora si, luego de la entrada en calor (Juego 1), les pedirán que elijan una palabra y, una vez que cada unx tiene la suya, lxs que quieran podrán compartir con el resto por qué eligieron esa palabra, qué cualidades tiene, con qué otras palabras la asocian, cómo es su sonido, etc.

El objetivo de este intercambio es trabajar con la idea de que **las palabras tienen una materialidad y pueden crear las cosas que nombran**. De esta manera, podrán dar cuenta entre todxs cómo las palabras construyen el mundo (**transmiten sensaciones, colores, olores, atmósferas y nos invitan a fantasear**).

A partir de este juego, la idea es introducir alguna reflexión sobre el funcionamiento social de las palabras para pensar en sus trayectorias en diferentes momentos históricos: por qué algunas palabras tienen más protagonismo que otras, algunas son olvidadas, algunas viven en la memoria de los pueblos y, como charlaron en la introducción, algunas incluso pueden volverse peligrosas.

En este momento, pueden reforzar el concepto de censura, persecución de las ideas, palabras peligrosas, etc.

3

Juego 3: Imaginando historias

Llega el momento del trabajo grupal. Para este juego deberán tener a mano el resto de los materiales, es decir, los carteles en donde figuran: lugar, personaje y acontecimiento fantástico.

También les sugerimos ponerlos todos en una caja porque los tendrán elegir al azar.

Primero tendrán que formar grupos de cuatro o cinco participantes y responder las siguientes consignas:

Consigna 1: Armar distintas frases combinando las palabras que cada integrante del grupo eligió en el juego anterior (las palabras de los carteles) y anotarlas en un papel. Podrán agregarle artículos o preposiciones para conectar las palabras, pero nada más. El objetivo de esta consigna es que lxs niñxs puedan observar cómo cuando se altera el orden, cambia el sentido y se disparan diferentes universos imaginarios.

Cosigna 2: Luego de que cada grupo haya armado sus frases, les acercarán los otros carteles en donde figuran los lugares, los personajes y los acontecimientos fantásticos.

Por grupo, deberán elegir un solo cartel de cada una de las categorías. Con estos nuevos elementos, deberán imaginar una historia que incluya las palabras iniciales y los nuevos condimentos. La anotarán en el papel para compartirla con el resto del grado.

El último paso es la puesta en común. Cada grupo podrá contar su historia de la forma que elija: podrán leerla, actuarla, rapearla o lo que se les ocurra.

C

Ronda de cierre



Para cerrar el taller, realizarán un intercambio grupal donde podrán compartir qué les pasó con los juegos, cómo se sintieron, qué fue lo que más les gustó. El objetivo de este momento es llegar colectivamente a la **reflexión** sobre **cómo las palabras** asociadas con otras **construyen ideas, sirven para expresarnos y promueven acciones**.

Aquí es cuando develarán el origen de todas las palabras con las que estuvieron jugando. Les contarán que son parte del libro [*“El pueblo que no quería ser gris”*](#), que es uno de los libros infantiles que estuvieron prohibidos durante la dictadura.

Pueden elegir un fragmento del cuento para leer, con la intención de abrir algunas preguntas entre todxs: **¿Por qué creen que este cuento podría haber sido peligroso?, ¿Cuáles son las ideas que le molestaban a los militares?, ¿Por qué tenían miedo de que lxs niñxs pudieran leer libremente?, ¿Qué pasaría si esas ideas circulaban en las escuelas, las casas, etc.?, ¿Se imaginan cuáles eran las ideas que los militares querían reproducir entre lxs niñxs?**

Para finalizar es importante rescatar la resistencia de muchas personas que en ese momento pudieron esconder, enterrar, recordar y narrar esas historias para que no se olviden y hoy puedan circular entre nosotrxs.

En paralelo a la eliminación de los espacios públicos de sociabilidad, algunos escritores y lectores que buscaban contrarrestar la asfixia cultural, circulaban hojas de libros o conformaron un circuito paralelo de publicaciones, a través de las librerías de usados que recuperaban libros de los depósitos clausurados.

En ese marco, el acto de lectura implicaba un ejercicio de libertad individual. Junto a éstas, varias prácticas ocuparon un espacio de resistencia: **la cultura del rock, la proyección de películas o las puestas teatrales resultaban formas de contrapesar la represión cultural.**

D**Materiales**

1

Les dejamos la [selección de palabras](#) del cuento *El pueblo que no quería ser gris* con las que trabajarán en el taller. Pueden diseñarlas sobre cartón, goma eva o algún material fácil para la manipulación y con colores llamativos.

2

Elaborar carteles más pequeños para las categorías: Personajes, Acontecimientos fantásticos y Lugares, que utilizarán en el Juego 3: Imaginando historias. Sugerimos usar un color para cada categoría porque lxs chicxs deberán elegirlos al azar. Les dejamos algunos ejemplos, pueden agregar los que quieran.

Lugares: Montaña, mar, casa del árbol, heladería, biblioteca, escuela, casa embrujada, club, sótano, fábrica, bosque de algodón.

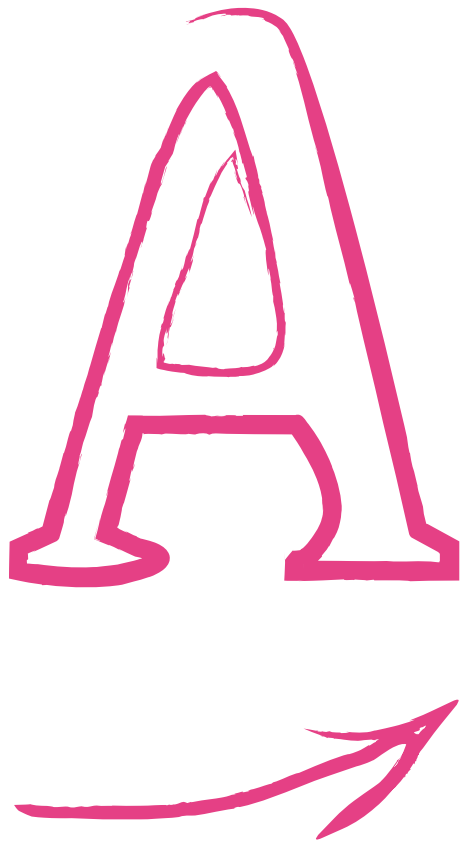
Personajes: Niñx, magx, brujx, extraterrestres, monstruos, dinosaurios, elefante, dragón, ballena, astronauta, buzo, explorador/a, serpiente, topo.

Acontecimientos fantásticos: Lluvia de meteoritos, nube negra, maratón de tortugas, cascada de chocolate, tormenta de caramelos, manifestación de zombies, invasión de mosquitos y baile de hormigas.

3

Papel y lápiz.

3



Bibliografía consultada

Gociol, J. -coord.- (2001) *Un golpe a los libros (1976-1983)*. Buenos Aires, Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Dirección General del Libro y Promoción de la Lectura.

Ministerio de Cultura y Educación (1977)

Subversión en el ámbito educativo. Conozcamos a nuestro enemigo. Buenos Aires.

Recuperado de,

<https://cen7.files.wordpress.com/2011/03/subversionescuelas.pdf>

Raggio, S. -coord.- (2010) *Dossier Educación y memoria. Censura cultural y dictadura (1° parte)*. La Plata, Comisión Provincial por la Memoria.

Recuperado de

<https://www.comisionporlamemoria.org/archivos/educacion/educacion-y-memoria/12.pdf>

@Sinfininvestiga. Colectivo periodístico.

(20/03/2017)

Un congreso militar para dictar las leyes que necesitaba la Junta. *Diario Tiempo Argentino*.

Recuperado de

<https://www.tiempoar.com.ar/nota/un-congreso-militar-para-dictar-las-leyes-que-necesitaba-la-junta>

4

Anexo: Selección de palabras

PENSAMIENTO

PUEBLO

PAÍS

REY

ORDENES

CAS TI LLO

PINTURA

CASAS

AZZUL

ROJO

BLANCO

GRIS

PALOMA

CIELO

TORRE

ESPALDA

GUARDIAS

VECTINA

SOL

CIUDAD

ROOPA

PERROS

ALAS

COLAS

NIÑOS

TACHOS

FOSO

ÁRBOLES

JINETES

CABALLOS

GALLOPE

OJOS

CHARCOS

BARRILETES

HOMBRES

MUJERES

ANCIANOS

PÁJAROS

GATOS

PATAS

MURALLA

BANDERA

ESTANDARTES

COMARCA

PUERTA

BRIELL

CAMINOS

OREJAS

UNO

GRANDE

OTRO

CHIQUITO

VERBOS Y OTRAS

VOLAR

CAER

MARCHAR

PINTAR

CAYÓ

MIRRAR

TECHO

CAMBIAR

FRESCO

IMAGINAR

CORONA

ESCALERA

HABBLAR

SENTADO

LEVANTAR

ORDENÓ

REGRESAR

BAJARON

BRI LLAR

VENTANA

GENTE

5

Anexo:

“El pueblo que no quería ser gris”

de Beatriz Doumerc y Ajax Barnes



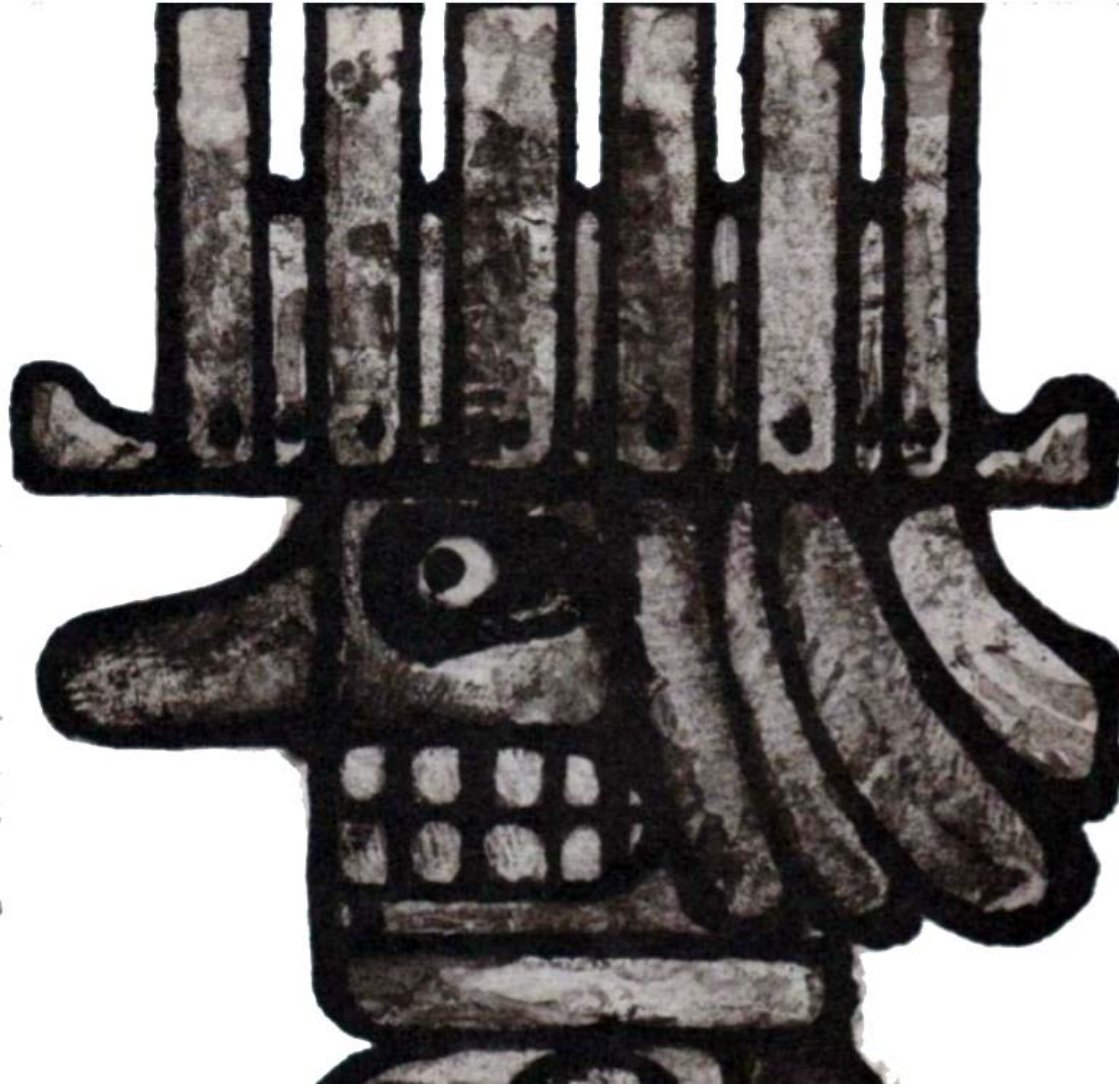
El pueblo que no quería ser gris



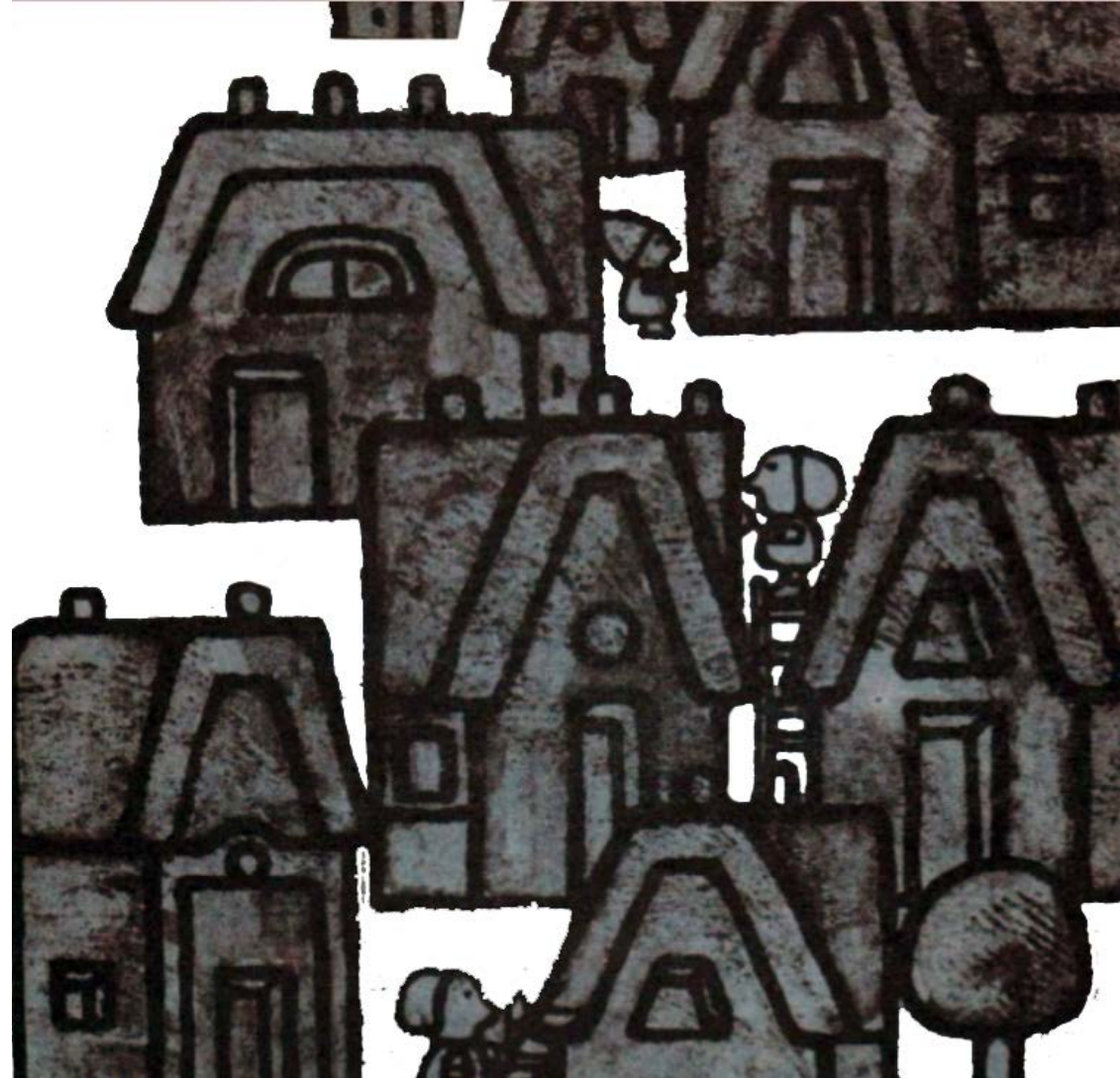
Había una vez un rey grande,
en un país chiquito.
En el país chiquito vivían hombres,
mujeres y niños.
Pero el rey nunca
hablaba de ellos,
solamente les ordenaba.
Y como no hablaba
con ellos,
no sabía lo que querían,
y lo que no quería;
y si por casualidad
alguna vez lo sabía,
no le interesaba.



El rey grande del país chiquito, ordenaba,
solamente ordenaba;
ordenaba esto, aquello y lo de más allá,
que hablaran o que no hablaran,
que hicieran así o que hicieran asá.
Tantas órdenes dio,
que un día no tuvo más cosas para ordenar.
Entonces se encerró en si castillo
y pensó, y pensó, hasta que decidió:
“Ordenaré que todos
pinten sus casas de gris”.



Y todos pintaron sus casas de gris.



Todos menos uno;
uno que estaba sentado mirando el cielo,
y vio pasar una paloma roja, azul y blanca.

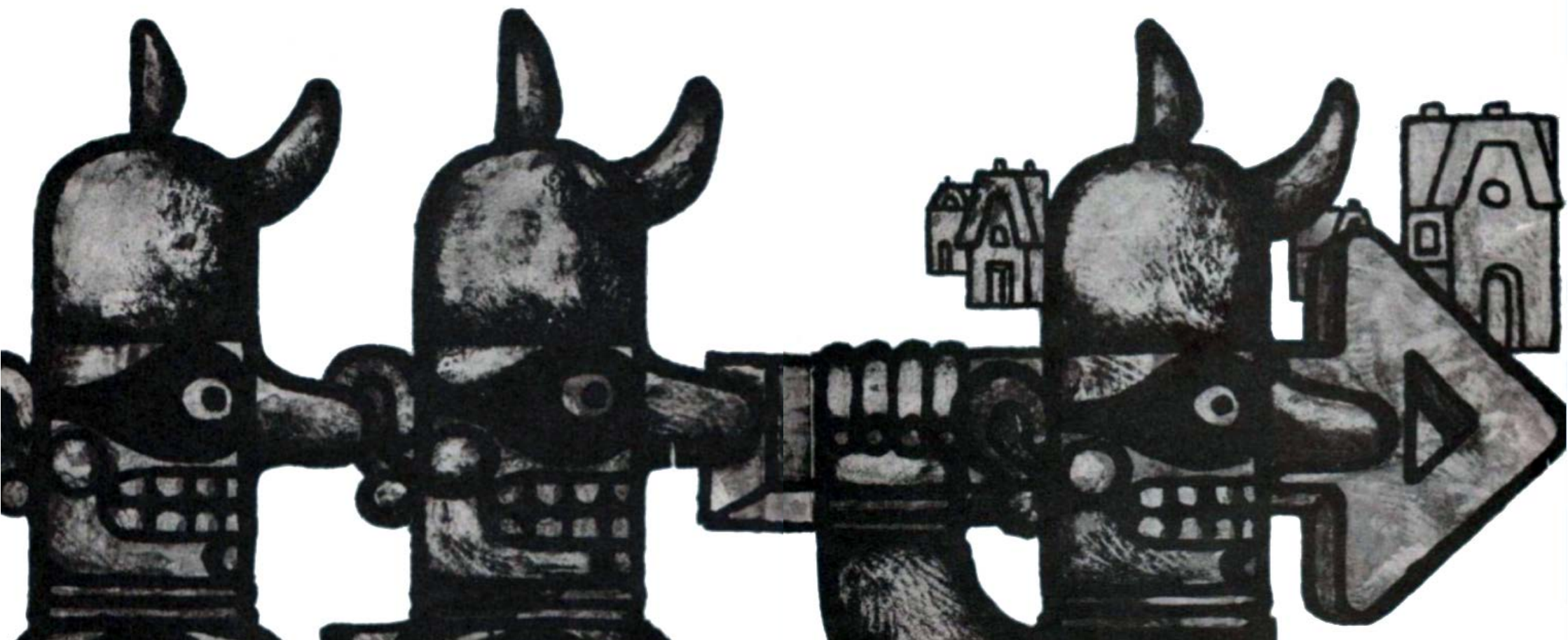


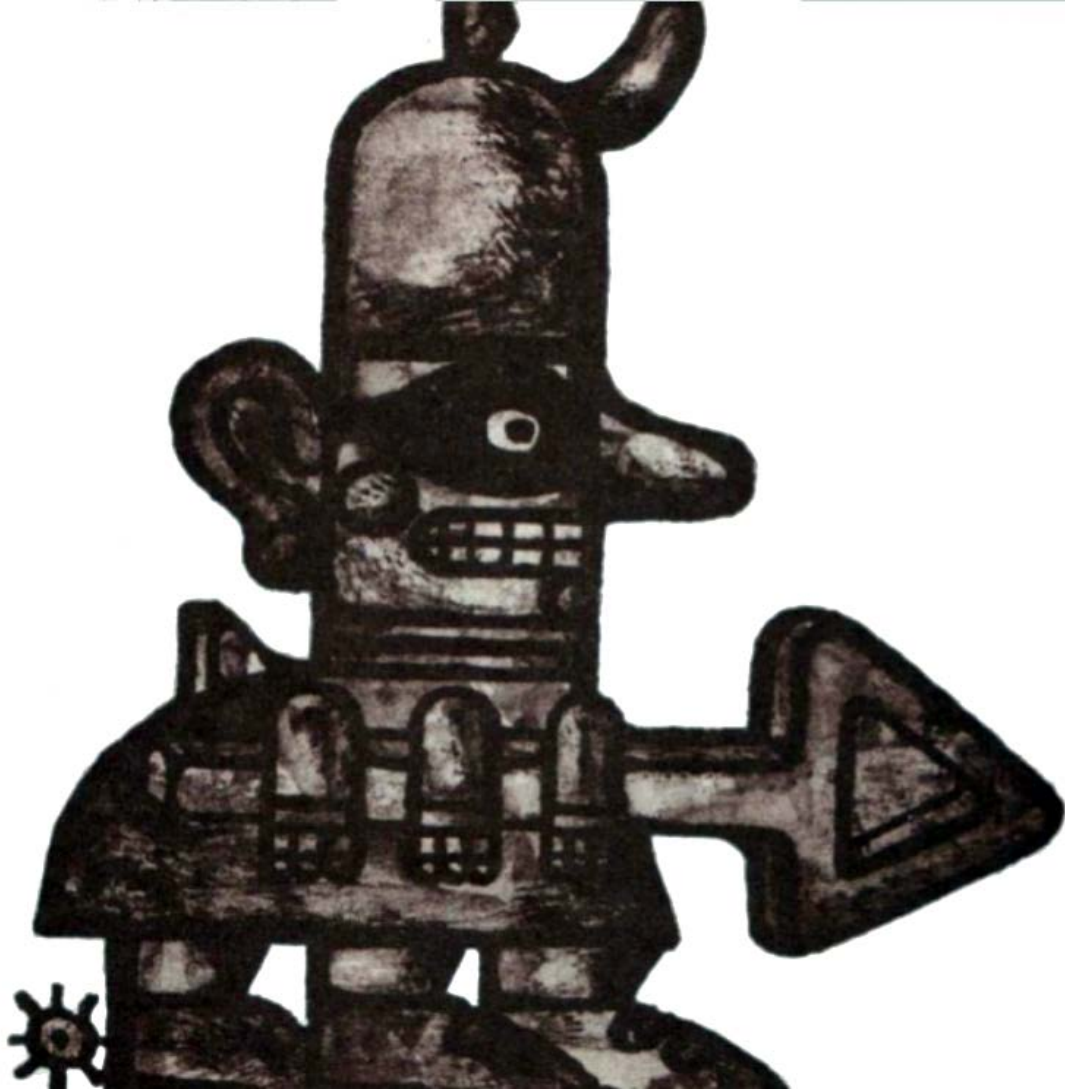
“Oh! qué linda!” dijo maravillado,
“Pintaré mi casa de rojo, azul y blanco”.
Y la pintó nomás.

Cuando el rey miró desde su torre
y vio entre las casas grises
una roja, azul y blanca,
se cayó de espaldas una vez,
pero enseguida se levantó
y ordeno a sus guardias:
- Traigan inmediatamente a uno
que pintó su casa de rojo, azul y blanco!



Los guardias aprontaron sus ojos para verlo todo,
sus orejas para oír mejor y marcharon.

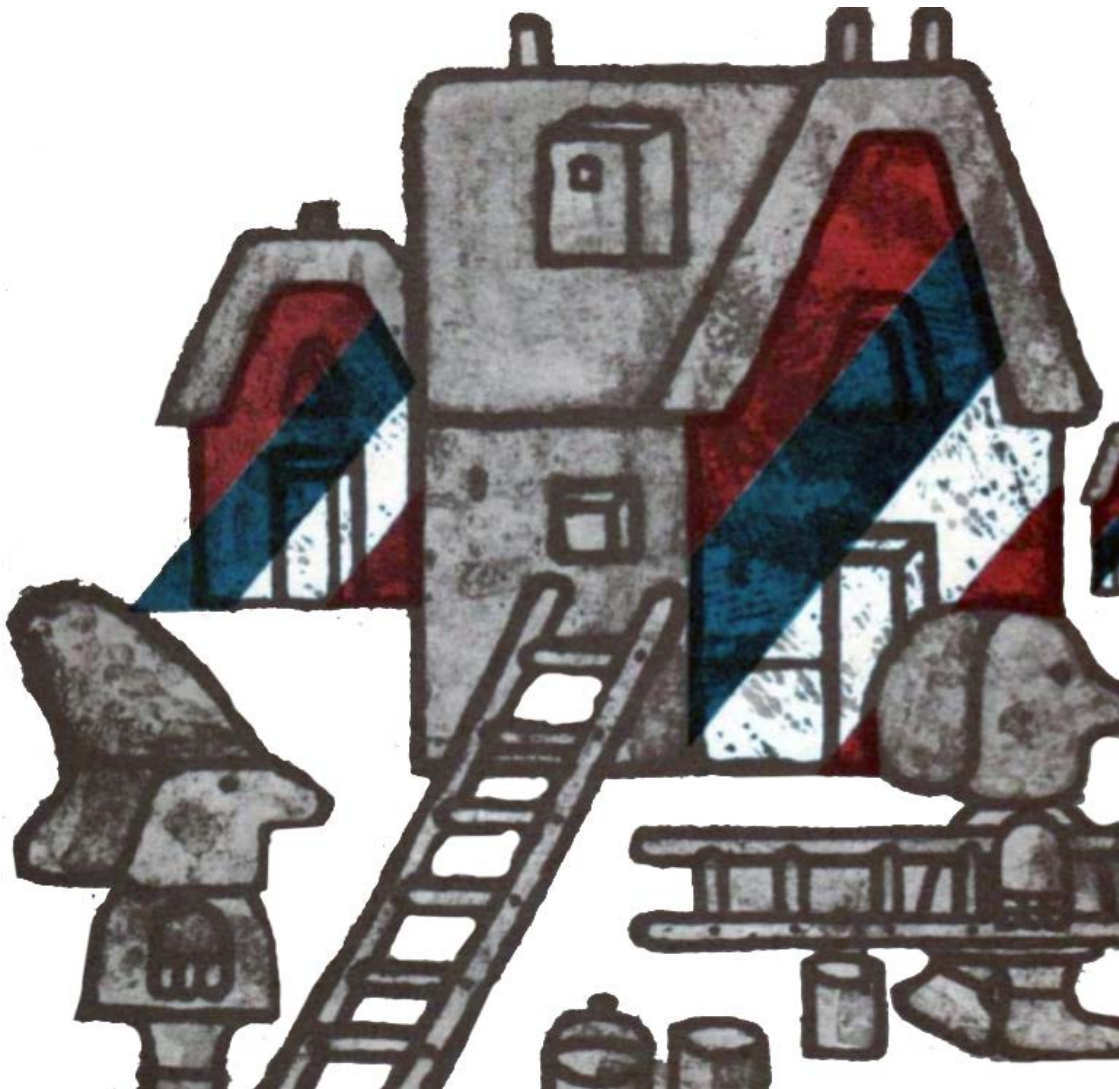




Pero mientras llegaban a la casa de “uno”, otro, que vivía en la casa vecina dijo: “Que linda casa; yo también pintaré la mía así!. Y la pintó nomás. Entonces cuando los guardias llegaron, no supieron cuál era la casa de uno y cuál la casa de otro, así que regresaron al castillo y hablaron con el rey.

- No puede ser! - dijo el rey, y miró desde la torre.
Al ver lo que vió se cayó de espaldas dos veces,
pero enseguida se levantó. Y ordenó a sus guardias:
- Me traen a uno y a otro, inmediatamente!
Pero ya un tercero
había visto las dos casas de rojo, azul y blanco
y en un instante pintó la suya.

Los guardias no tuvieron más remedio que regresar
y preguntarle al rey:
- Qué hacemos, traemos a uno, a otro y a otro?
Entonces el rey se cayó de espaldas tres veces,
y los guardias tuvieron que ayudarlo a levantarse
- Traen a los tres! - dijo en cuanto estuvo levantado.
Pero cuando los guardias bajaron,
no había tres casas pintadas.



Había 333.333

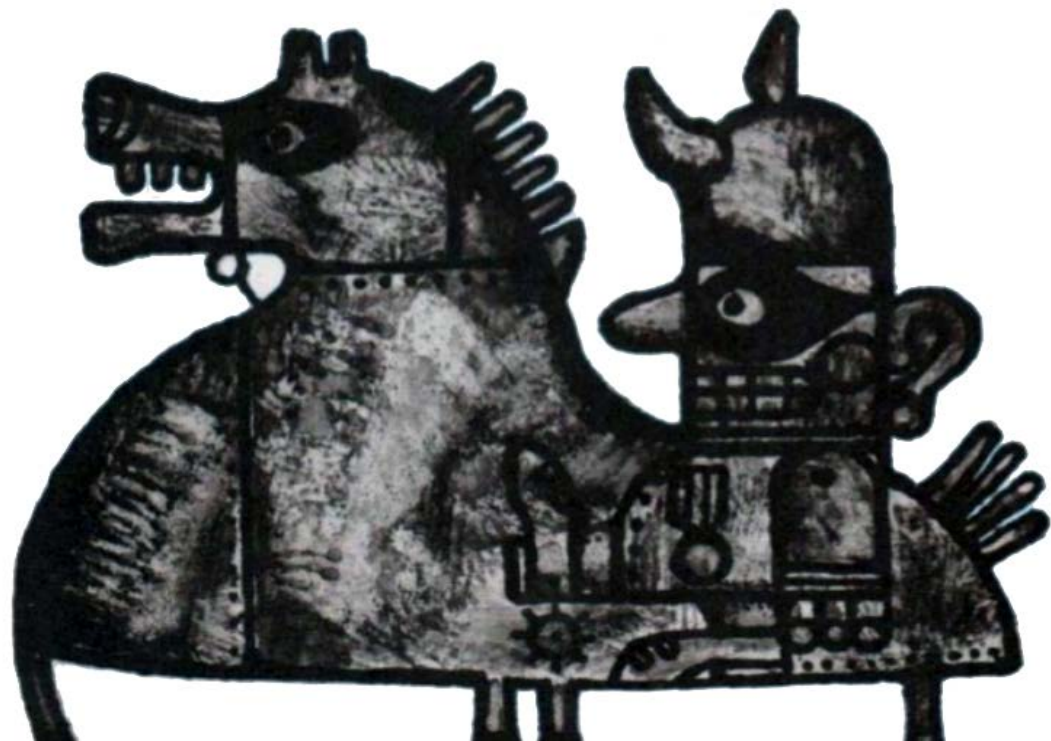


- Bueno- dijeron los guardias
cuando terminaron de contarlas
- se lo diremos al rey.

Y el rey se cayó de espaldas una vez,
dos, cuatro, ocho, dieciseis, treinta y dos,
sesenta y cuatro y ciento veintiocho veces.



Mientras se caía y lo levantaban, el rey ordenaba.
- Que me traigan todo lo que sea rojo, azul y blanco!
Los guardias bajaron ligerito.



En la ciudad había 333.333 casas rojas azules y blancas,
y las aceras eran rojo, azul y blanco,
y los perros metían las colas
en los tachos de pintura
y luego se sacudían al lado de los árboles,
los jinetes con sus ropas recién pintadas
subían a los caballos
y los caballos al galopar
dejaban los caminos pintados;
y las palomas mojaban sus patitas en los charcos
de pintura que brillaban al sol,
luego volaban a los palomares,
y los aplomares pintaban las alas de las palomas
así que cuando estas volaban por el cielo
parecían barriletes de colores;
y todos los miraban y se sentían muy contentos.

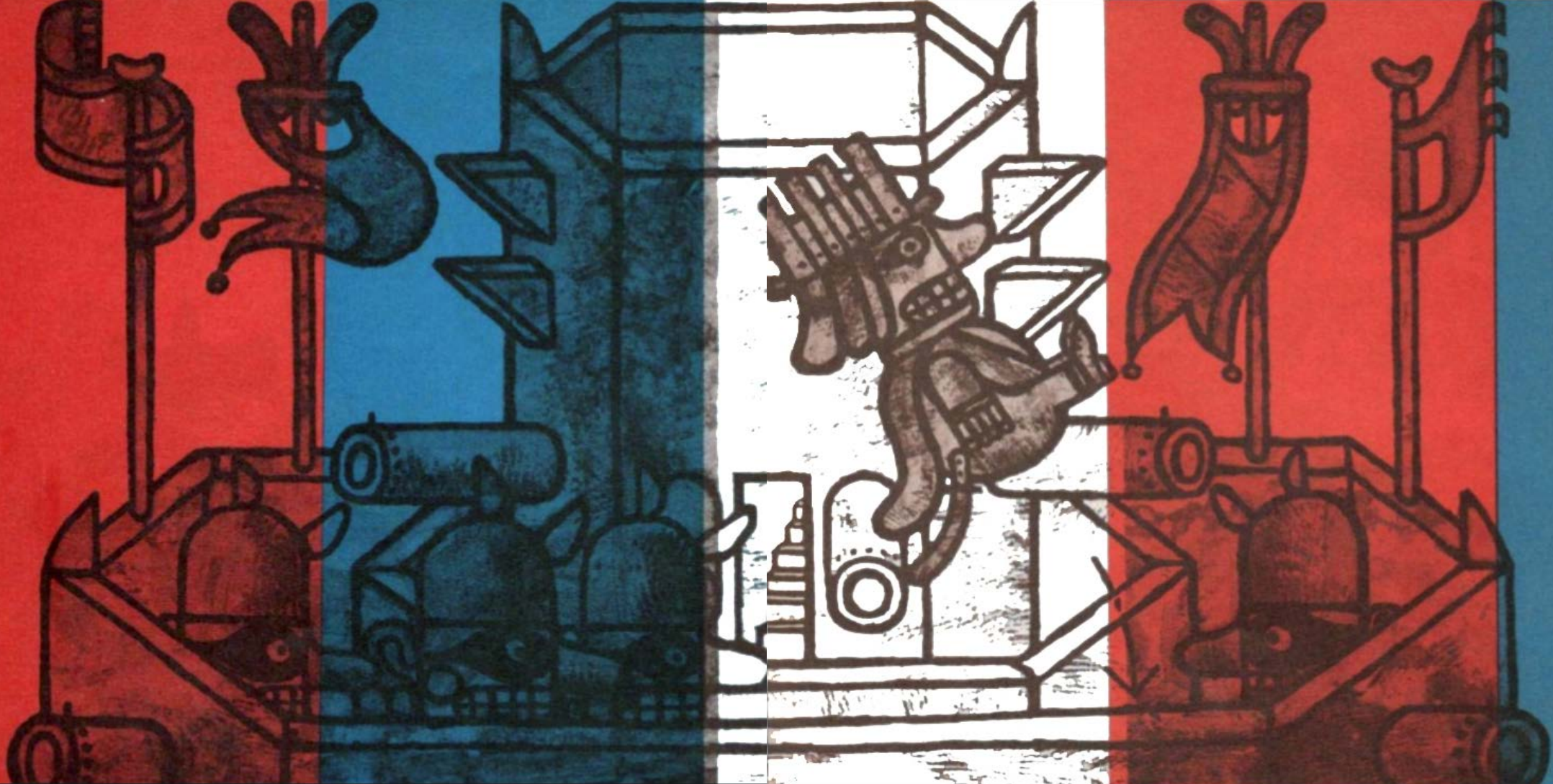
Todo era rojo, azul y blanco.
Todo menos el rey, sus guardias y el castillo.

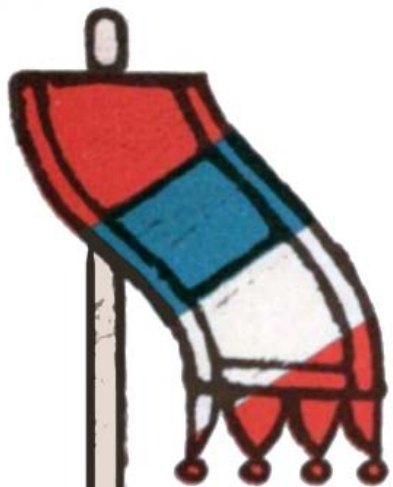


Todo aquel que sea rojo, azul y blanco
debe marchar inmediatamente al castillo!
El rey lo ordena! - dijeron los guardias.
Y todos, hombres, mujeres, niños, ancianos,
caballos, perros y pájaros, gatos t palomas,
todos los que podían marchar, llegaron al castillo.

Eran tantos, tantos, y estaban tan entusiasmados,
que al momento el castillo, las murallas, los fosos,
los estandartes, las banderas,
quedaron de color rojo azul y blanco.
Y los guardias también.
Entonces el rey se cayó de espaldas una sola vez,
pero tan fuerte que no se levantó más.



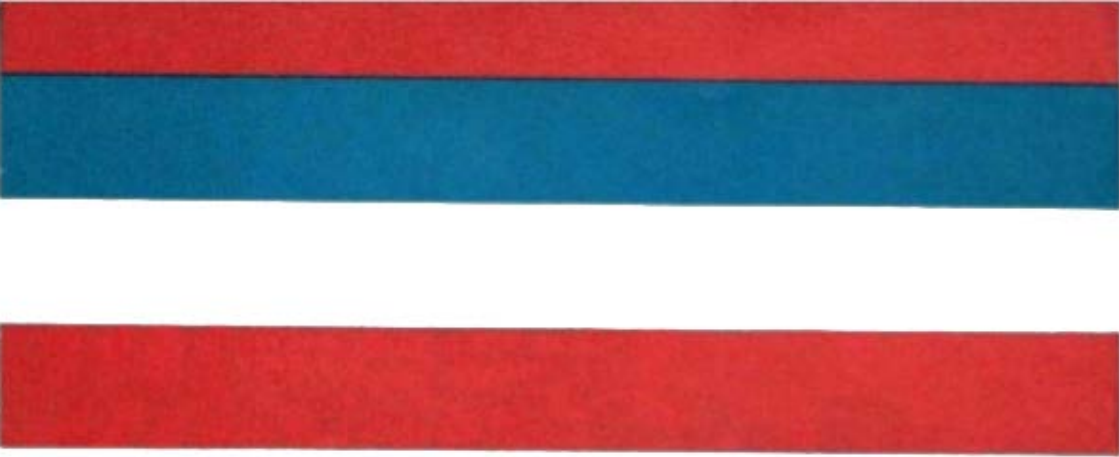




El rey de la comarca vecina,
al mirar desde lo alto de su torre dijo:

- Algo ha sucedido,
el rey del país chiquito
ha cambiado el color de sus estandartes,
enviaré a mis emisarios,
para que averiguen lo que ha sucedido.





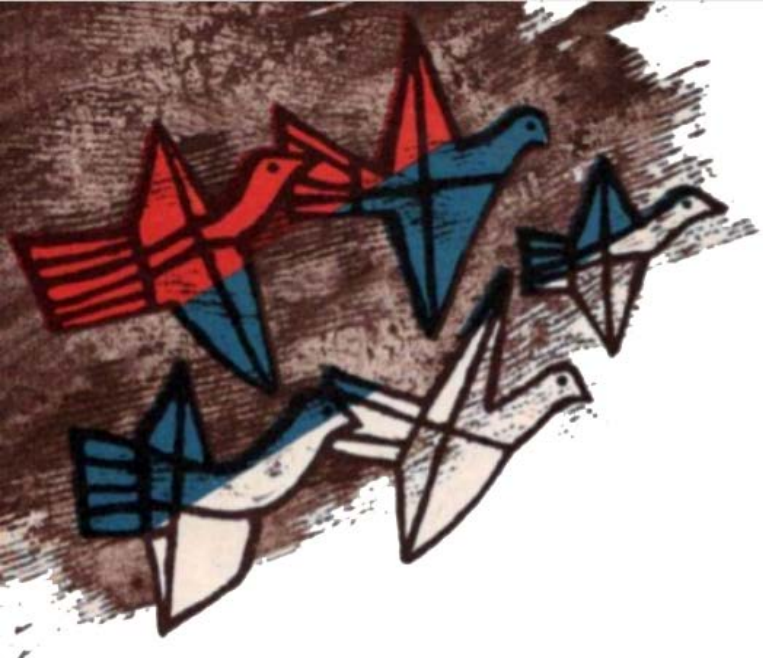
- Qué ha sucedido?, qué ha sucedido? -
preguntaron los emisarios,
cuando estuvieron en presencia del rey.
Pero el rey grande del país chiquito estaba tan caído,
que ni siquiera podía contestar.

Entonces “uno” dijo:

- Resulta que yo estaba en la puerta de mi casa,
tomando el fresco, mirando el cielo,
y vi pasar una paloma roja azul y blanca, y entonces...
y siguió contando tofo lo que había sucedido.

- Pondremos sobre aviso a nuestro rey,
- dijeron los emisarios del país vecino,
- no vaya a ser que le pase lo mismo.
Y marcharon al galope.
Claro, que los caballos
llevaban ya sus patas pintadas
y mientras galopaban,
pintaban los caminos de rojo azul y blanco...





Pero fueron las palomas,
las que primero llegaron a la comarca del rey vecino.
Y uno que estaba sentado en la puerta de su casa
tomando el fresco, las vió y dijo:
- Oh! Qué lindo!,
pintaré mi casa de rojo, azul y blanco.





**Y la pintó nomás, y...
como pueden ustedes imaginar
este cuento que acá termina
por otro lado vuelve a empezar**

Fin

Otros títulos de la colección

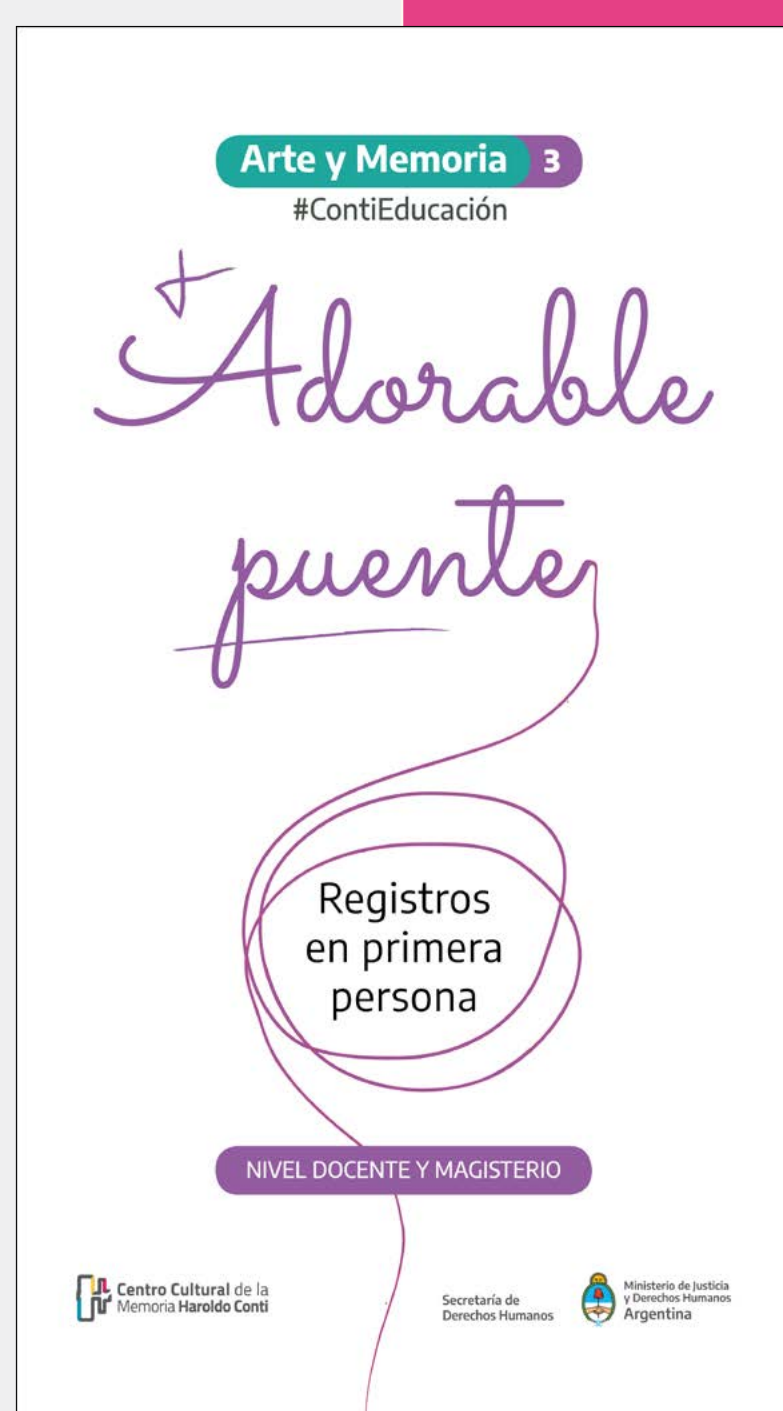


ARTE Y MEMORIA 1

Ese instante que vuelve

La fotografía como cartografía de memoria(s)

Nivel Secundario



ARTE Y MEMORIA 3

Adorable puente

Registros en primera persona

Nivel Docente / Magisterio

PRESIDENTE DE LA NACIÓN

Alberto Fernández

MINISTRO DE JUSTICIA Y DERECHOS HUMANOS

Martín Ignacio Soria

SECRETARIO DE DERECHOS HUMANOS

Horacio Pietragalla Corti

SUBSECRETARIA DE PROMOCIÓN DE DERECHOS HUMANOS

Natalia Barreiro

DIRECTORA NACIONAL DEL
CENTRO CULTURAL DE LA MEMORIA HAROLDO CONTI

Lola Berthet

Área de Educación del Conti

COORDINADORA

María Rufaldi

EQUIPO

Emilia Borghi Torzillo

Cecilia Ceriani

Eva Mazal

Jimena Rodríguez

Andrea Turdera

Contacto

educacion.conti@gmail.com

Área de Comunicación y Prensa

COORDINADORA

Luciana Estévez

DISEÑO

Juan Manuel Del Mármol

Melisa Hobert

Pablo Suárez



#NosSeguimosCuidando

centroculturalconti.jus.gob.ar