

Expresiones urbanas como escenario lúdico-creativo en la transformación del aula

Dubán Albeiro Pineda Torres

Especialización en Arte en los procesos de aprendizaje

Fundación Universitaria Los Libertadores

Resumen

El presente artículo tiene como intencionalidad pedagógica hacer un reconocimiento de expresiones y situaciones de la realidad urbana que enriquezcan y complementen los ambientes de aprendizaje en el aula, implementando cambios a nivel didáctico que conlleven hacia una integración con otros escenarios culturales de la ciudad de Bogotá, Por medio de estrategias lúdico-creativas que desde la clase arte, contribuyan a superar situaciones que ocasionan desinterés, aburrimiento y falta de participación de los estudiantes en las convencionales aulas de clase. Este reconocimiento de las expresiones y valores culturales representan una oportunidad para enriquecer las experiencias de clase y dotar de mayor sentido y significación al igual vinculan el contexto académico con el mundo vivencial de los estudiantes.

Palabras claves: Ambientes, expresiones urbanas, lúdico-creativo, intereses de los estudiantes.

Abstract

The present article has as pedagogical intentionality to make a recognition of expressions and situations of the Urban reality that enrich and complement the learning environments in the classroom, implementing changes at a didactic level that lead towards an integration with other cultural scenes of the city of Bogotá, Through playful-creative strategies that from the art class, contribute to overcome situations that cause disinterest, boredom and lack of participation of students in conventional classrooms. This recognition of cultural expressions and values represent an opportunity to enrich class experiences and to give greater meaning and signification to the same link the academic context with the experiential world students.

Keywords: Environments, urban expressions, playful, creative, student interests.

Expresiones urbanas como escenario lúdico-creativo en la transformación del aula.

Un problema educativo y pedagógico que sigue siendo recurrente dentro de las prácticas de enseñanza secundaria del colegio I.E.D. Antonio Nariño, es observar a los estudiantes en experiencias rutinarias de aprendizaje, los ambientes de las clases resultan ser muy similares, la mayoría de sus espacios están organizados de manera lineal, dispuestos para actividades de carácter catedrático, no se evidencia que estén presentes otras dinámicas, que demuestren nuevas formas de enseñanza, comúnmente se observa a los educandos en actitud de recepción de datos ante la actividad discursiva del profesor.

La monotonía de las estrategias didácticas causa apatía, aburrimiento y falta de participación de los estudiantes de grado noveno en las convencionales aulas de clase. Los temas que se proponen no logran captar su atención, al no hacer parte del mundo vivencial del estudiante, entonces el aprendizaje es inútil y rutinario pues carece de sentido. Adicionalmente, toman importancia distractores como la música, el celular y los atuendos de la moda.

Considerando lo anterior, se formula la siguiente inquietud de investigación **¿Cómo implementar las expresiones urbanas como escenario lúdico-creativo para transformar el ambiente de aprendizaje en el aula. ?**

De acuerdo a la inquietud presentada, se proponen los siguientes objetivos:

Analizar las expresiones urbanas que capten la atención de los jóvenes.

Encontrar estrategias lúdico- creativas que despierten el interés de los estudiantes de grado noveno.

Abordar otros escenarios diferentes al aula que le permitan a los estudiantes vivenciar los aprendizajes, académicos y disciplinares.

Las instituciones educativas de hoy están llamadas a enseñar de manera placentera, interesante y productiva, a partir de un proceso de aprendizaje que integre los diferentes aspectos, que intervienen en la formación del estudiante desde lo socio afectivo, lo físico creativo y lo cognitivo.(Guardia Hernández, 2012) Este proceso debe abordar la comprensión en función de la edad, las necesidades e intereses de los estudiantes en el que participen los diferentes agentes educativos (maestros, los padres, escuela, instituciones gubernamentales, organizaciones sociales y otros).

A partir de una mirada pedagógica se pretende proponer nuevas estrategias que se adapten a las necesidades y los contextos particulares y sociales de las y los estudiantes que generen ambientes creativos, lúdicos que permitan potenciar sus alcances, tanto para quien enseña, como para las instituciones donde se desarrolla la enseñanza. Se proyecta recurrir a estrategias motivadoras que a través del juego activen y evidencien las nuevas inquietudes de los jóvenes de las generaciones actuales con el propósito de conciliar los intereses del mundo académico con el mundo experiencial del estudiante.

Una primera aproximación sería el análisis de las diferentes manifestaciones de la cultura urbana, encontrar las estrategias que despierten el interés, y ofrezcan un verdadero sentido a las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Un segundo aspecto a tener en cuenta sería abordar el tema de la ciudad como escenario educativo que involucre lo lúdico como elemento motivador y permita conocer la ciudad desde una experiencia del disfrute, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes. Adicionalmente se espera comprender la

ciudad desde diferentes miradas y percepciones que reflejen una visión integral por parte del estudiante.

La cultura urbana como estrategia creativa.

El entorno cultural de la comunidad, entendido, como “el tejido social que abarca las distintas formas y expresiones del contexto local, regional y global” las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los atuendos y las normas de comportamiento” (Pérez P. 2008), son aspectos que pueden ser incluidos como objeto de reflexión, creación y discusión al interior de los procesos de aula.

Teniendo en cuenta que la localidad de Engativá se enmarca dentro de un contexto urbano, la ciudad representa un cúmulo de expresiones culturales diversas, que pueden ser aprovechadas de manera placentera, para ser involucradas en los proyectos y propuestas pedagógicas implementadas mediante los diversos lenguajes artísticos.

La danza, la música, las artes plásticas, las manualidades, los juegos tradicionales, los carnavales, torneos y paseos, componen diversos lenguajes de expresión, que al ser abordados como instrumentos de mediación lúdica, potencian en los jóvenes la capacidad de relacionarse con su entorno cultural y social. Aprovechar el repertorio de experiencias e informaciones que estos contienen, representan una manera de rescatar, mantener y preservar el acervo pluricultural de nuestro país y territorio. *Como lo incluye la constitución política de 1991 en su Artículo 4° Integración del patrimonio cultural de la Nación. El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana [...]*

La ciudad de Bogotá, conformada con el influjo poblacional de todas nuestras regiones, integra una composición social que recoge una población heterogénea y plural, es común encontrar en nuestras aulas alumnos que provienen de las diferentes regiones. La diversidad y multiculturalidad es una característica principal de la capital, que requiere nuestra atención como contenido social y temático para ser estudiado y abordado con nuestros estudiantes.

Al respecto la UNESCO, afirma la necesidad de crear nuevos mecanismos sociales que favorezcan la diversidad cultural, la equidad y la creatividad social.

“La cultura ocupa un lugar central en la renovación y la innovación urbana. La creatividad y la diversidad cultural han sido los principales motores del éxito urbano. Las actividades culturales pueden promover la inclusión social y el diálogo entre comunidades diversas.”[...]

(Bokova Irina, 2016, p.1).

Igualmente la creatividad como parte fundamental para promover el desarrollo cultural de nuestro país requiere ser apoyada con programas educativos que incentiven esta capacidad en los estudiantes. Colombia tiene su dosis de gente súper creativa: García Márquez, Fernando Botero y Shakira encabezarían esa lista. Sin embargo, el país no tiene una cultura propicia para la creatividad, por lo que muchos talentos potenciales quedan desperdiciados.

Tal como lo afirma Lora.

“El sistema educativo es el primer gran verdugo de la creatividad. Nuestras prácticas educativas premian el respeto a la autoridad, la uniformidad, la memorización y la clasificación del conocimiento en compartimentos estancos. Los grandes creadores rara vez son el producto de una educación convencional.” (2016).

De igual forma asumir la creatividad como parte del proceso de aprendizaje en el aula permite a los jóvenes concientizarse de la importancia de la innovación como elemento fundamental para potenciar el desarrollo de nuestro país.

“Para los países subdesarrollados es de vital importancia asumir la creatividad, como arma de escape a las grandes crisis que se avecinan, para poder crear sus propios modelos culturales y tecnologías de avanzadas. Son precisamente los sistemas educativos los llamados a darle respuesta a esta problemática en América Latina”. Barba & García (2004).

Las expresiones urbanas, escenario creativo para el aula

Las expresiones y escenarios urbanos representan una oportunidad pedagógica para incentivar en los estudiantes su participación y dialogo con el entorno, la música con sus géneros, los murales del Street art, el teatro callejero, y otras expresiones de la moda, del deporte extremo, son manifestaciones que llaman al interés de los jóvenes, a través de estas pueden expresar sus intereses y necesidades frente a las circunstancias de la realidad cotidiana que los inquieta.

El carácter lúdico de estas expresiones es un recurso motivador, al permitir que se activen experiencias que desde el disfrute de lo sensorial, lo estético, lo comunicativo, ocasionen en ellos otras maneras de interpretar y vivenciar diversas situaciones de la realidad urbana, al incorporar sus imaginarios en experiencias de disfrute personal y colectivo. Para Morin,

“el imaginario colectivo es el conjunto de deseos, valores y prácticas sociales, que constituyen un dualismo entre la imaginación y la realidad. De forma que la industria cultural se pone al servicio del imaginario colectivo, como cualquier elemento inventivo y creativo necesario para cualquier producto cultural”.

De igual manera incorporar lo lúdico representa una estrategia que hace posible abordar realidades más complejas al generar procesos de interacción dinámica con su comunidad,

generando diálogos de mayor profundidad con otros escenarios culturales de la ciudad y temas problemáticos de su entorno. Invitar a nuestros estudiantes a reconocer y explorar la ciudad a través del juego implica extrapolar los procesos del aula para articularlos con otros espacios de construcción y resignificación de los escenarios urbanos.

Hablar de expresiones urbanas implica también considerar los imaginarios que los jóvenes recogen y apropian de las diferentes manifestaciones culturales, motivados por los intereses que los llevan a la atracción, la fascinación y el asombro. Estos operan desde su sensibilidad como modelos y modos de aprender e interpretar su propia realidad.

De acuerdo con Silva, A. (2006), los imaginarios son procesos psíquicos perceptivos, motivados por el deseo, que operan como modos de aprender el mundo, y generan visiones y acciones colectivas, se “encarnan” o “in-corporan” en diferentes objetos de uso público - como textos, imágenes, arte o arquitectura - de los que se pueden deducir sentimientos como miedo, amor, ira, esperanza, etc., y que expresan múltiples fantasías colectivas.

Los diversos imaginarios que hacen parte de los escenarios de la ciudad, bien pueden ser retomados y explorados para extraer de ellos, una experiencia con sentido, expresada a través de la imagen, el relato y la historia, que conlleve a la interpretación de múltiples realidades percibidas e imaginadas, para ser contadas a manera de transferencia creativa en el aula.

El relato de una canción de Rap sobre el racismo, se convierte en vehículo de expresión y lucha en contra de la discriminación y la intolerancia. Es así, que una campaña de sensibilización escolar y juvenil puede ayudar a combatir el peligro del problema, esta puede ser inventada y recreada tras una estrategia lúdica que vincule la clase de arte y la ciudad. En

el contexto de la comunicación visual, la expresión del grafiti se convierte en una herramienta de crítica social y denuncia política, sus elementos tipográficos, sus imágenes, sus iconos y símbolos enriquecen la representación de la vida diaria en las paredes de las grandes urbes que son vistas como lienzos desprovistos de color.

La imagen de un gran ídolo del pop que irrumpe en el muro de un edificio abandonado de la ciudad, representa la figura del Papa amalgamada con las piernas de Marilyn Monroe, transmitiendo un mensaje satírico y moralista. En la obra del Street art, el artista Banksy, al combinar el grafiti con las imágenes de la cultura popular, comunica su pensamiento ideológico mediante un lenguaje subversivo y provocativo, de igual forma las manifestaciones de rebeldía de los jóvenes, bien pueden ser canalizadas como un acto de transmutación simbólica que permita superar su conflicto interno mediante la expresión simbólica del graffiti.

Contemplar la idea de lo urbano como una pedagogía del encuentro con la ciudad es pensar en el ejercicio de crear y recrear los objetos que habitan en ella. En donde educando y educador se encuentran a través de sus imaginarios para evocar el mundo interior y exterior, recreando realidades y contemplando historias, desde otra mirada. (Gómez Hernando, p.86-96).

La ciudad como escenario lúdico de aprendizaje.

Proponer a los estudiantes explorar y conocer la ciudad a través del juego representa la posibilidad de aprender de ella de una manera alegre y divertida, vivenciar sus calles, sus plazas y sus diversos escenarios desde una experiencia del disfrute, que permita comprenderla desde una nueva mirada. Es programar un encuentro con sus espacios y sucesos, en el que como

actores y espectadores los estudiantes intervengan de manera lúdica para dialogar con los objetos y sujetos que la habitan.

Al respecto Javier Abad afirma:

“Resignificar los espacios urbanos a través del juego, es inducir una percepción de la ciudad asociada a la experiencia humana que genera también representaciones de identidad social y cultural, “El escenario lúdico no es solamente un lugar físico sino un espacio simbólico y por lo tanto, vital. El espacio lúdico es pues el ámbito de la expresión, de la “confrontación” y de la producción cultural de diversas formas de expresión ciudadanas.”

De igual manera incorporar lo lúdico representa una estrategia que hace posible abordar realidades más complejas al generar procesos de interacción dinámica con su comunidad, generando diálogos de mayor profundidad con otros escenarios culturales de la ciudad y temas problemáticos de su entorno. La ciudad contemporánea es un lugar heterogéneo que se define por la mezcla, el cruce, la convivencia y el conflicto entre elementos de procedencia y naturaleza diversa.

Invitar a nuestros estudiantes a reconocer y explorar la ciudad a través del juego implica extrapolar los procesos del aula para articularlos con otros espacios de construcción y resignificación de los escenarios urbanos.

Es motivar para que ellos se reencuentren con la idea que tienen de ciudad y a partir del contacto directo, vivencien los contenidos y expresiones de la cultura haciendo lecturas sensibles y comprensivas de sus espacios. De acuerdo con Trillas (1993), Realizar propuestas educativas que asuman el tema de la ciudad, requiere una lectura dialógica que permita al

estudiante, comprenderla desde lo subjetivo (imaginarios), desde lo objetivo (su análisis y comprensión), y desde lo proyectivo (propuestas creativas que permitan transformarla).

Una idea creativa sería lograr que los estudiantes reconozcan la ciudad través de la fotografía, este medio representa desde la clase de arte, apropiarse del lenguaje visual para registrar los instantes que componen sus diversas experiencias, convertir estas imágenes en historias que relaten las distintas maneras de habitar y convivir con la ciudad. Plasmar la realidad, relacionando lo tradicional con la recreación y adaptación de lo nuevo, propuesto por las ideas de los jóvenes, en la que como actores del juego participen de una dinámica con sentido que les permita reinventar, sus encuentros e imaginarios.

Transformando el ambiente de aula

Transformar las experiencias de aprendizaje en el aula implica involucrar los intereses de los estudiantes (la música, la moda, el celular, los parlantes.) bajo una mirada incluyente que en lugar de rechazar y prohibir, involucre sus objetos y prácticas, hacia una experiencia en la que el estudiante relacione sus motivaciones y vivencias con las intenciones del discurso académico propuesto por el profesor.

Activar el juego como estrategia compartida y consensuada para expandir las emociones y la sensibilidad hacia una experiencia que sin abandonar la responsabilidad, cambie lo serio por lo alegre, lo pasivo por lo activo, lo real por lo imaginario.

Proyectar el aula hacia una experiencia que trascienda los muros de la escuela, hace posible que los contenidos del mundo académico más que consignarse en un cuaderno, se inserten en las complejidades del mundo real y social, al lograr que los educandos lleven sus vivencias y aprendizajes a su propio contexto, eso implica comprender la realidad social en la

que se desenvuelven los estudiantes, analizar sus problemáticas y complejidades, hacer una proyección de ideas que ofrezcan soluciones a los retos que el mundo les plantea. Con relación al contexto, Vygotsky, según Carrera (2001) señala que el aprendizaje debe darse en la relación directa del sujeto con su medio ambiente y el entorno inmediato, en donde interviene el lenguaje como estrategia para la elaboración de conceptos y procesos sociales.

Reconstruyendo mi entorno.

Pretende ser una propuesta que tiene como intencionalidad pedagogía recomponer realidades y situaciones humanas que posibiliten contribuir a restablecer el equilibrio social y ambiental, al abordar problemáticas que hacen parte de la localidad y de la realidad nacional. Algunos ejemplos de estas circunstancias son el micrográfico, la invasión del espacio público, la contaminación de los humedales, guerras de pandillas, temáticas que pueden ser objeto de reflexión, para ser consideradas como temas de la realidad social. Estos temas al ser abordados mediante intervenciones lúdicas y creativas a través del arte, buscan generar reflexiones que les permitan a nuestros jóvenes hacer consciencia de los conflictos que afectan nuestro entorno y aquejan a la comunidad.

Un ejemplo de ambiente de aprendizaje, podría ser, aprovechar uno de los programas que ofrece la secretaria de recreación y deporte .(Ciclo paseo humedal Jaboque : ese mismo día se realizará un recorrido ambiental que inicia en el parque El Virrey y finaliza en La Florida con la presencia de los niños que hacen parte de los programas Escuela de la Bicicleta y Al Colegio en Bici, a partir de las 8 de la mañana.) , y relacionarlo con un tema de comprensión de técnicas de la fotografía,(planos angulaciones, iluminación y encuadres), a nivel de aprendizaje en el aula. Con el objetivo que el estudiante explore el entorno urbano de manera vivencial y registre diversos escenarios a través de la fotografía como medio de comunicación

visual. Luego en una siguiente etapa del proceso, mediante una exposición, entablar reflexiones y críticas sobre la importancia y el impacto ambiental que genera el descuido y contaminación de nuestros humedales.

Otra alternativa es la de aprovechar programas y recursos que ofrecen los museos de nuestra ciudad, (El Museo de Arte Moderno, la Colección Botero). Esta experiencia llevada a cabo conjuntamente con el MAM, consistió en una propuesta de divulgación cultural, llamada Mambo viajero, la cual tuvo como objetivo llevar el museo al colegio. En una exposición itinerante los estudiantes pudieron apreciar obras de artistas Colombianos, la cual disfrutaron por medio de talleres lúdicos sobre técnicas y temáticas del Arte en Colombia que reflejan la realidad de nuestro país.

Como conclusión, las instituciones educativas de hoy en día, están llamadas a enseñar de manera creativa, placentera, interesante y productiva. El aprendizaje mediado a través del juego constituye una herramienta didáctica eficaz para el docente, ya que le permite generar ambientes dinámicos, alegres y participativos, que aporten mayor sentido y significación en la formación de nuestros jóvenes, según Guardia : “ Los ambientes de aprendizaje, propician situaciones didácticas que llevan a los estudiantes a participar activamente en la construcción de su conocimiento, al potenciar el desarrollo cognitivo, socio afectivo y físico creativo de los estudiantes en su proceso de crecimiento”.(p.30). Lo Lúdico conlleva a que el estudiante, vivencie los contenidos académicos, por medio de experiencias directas con el entorno y su cotidianidad.

Visionando la estrategia



Fase Experiencial (Aprender en la ciudad)

- Vivenciar de manera ludica los diversos escenarios de la ciudad.
- Relacionando los juegos tradicionales con los sucesos y realidades de la ciudad.
- Recreando nuevos juegos a partir de los aportes de los jovenes .
- Ejemplo "festival de camisetas" relacionar un juego tradicional (la ronda), con la rivalidad que existe entre dos equipos de futbol, generando integracion y hermandad en lugar de confrontacion y violencia.



Fase de expresión y transformacion simbolica.(Aprender de la ciudad)

- Se fija una intencion expresiva , se seleccionan elementos para comunicar.
- A partir de los imaginarios y los contenidos de las diversas realidades de la ciudad .
- Se escoge un medio de expresión, fotografia, pintura,música,danza, para transmitir una expresion simbolica, que comuniquen y confronte los valores y contravalores de una determinada realidad.
- Ejemplo,"las barras bravas" realizar un relato visual del entorno deportivo por medio de la fotografia.



Fase de Analisis - propositiva. (Aprender la Ciudad)

- Investiga y analiza una realidad problematica del entorno urbano.
- Mediante una mirada proyectiva se proponen diversas alternativas de solucion.
- Se elabora y construye una propuesta creativa que permita reinventar la ciudad.
- Ejemplo, " la invacion del espacio publico " mediante dibujos , fотomontages y software realizar el diseño de una propuesta que reorganice y transforme dicha realidad.

"Reconstruyendo mi entorno natural a través de la fotografía y el dibujo"						
Objetivo general: Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de cuidar nuestro entorno natural, participar en programas recreativos de reconocimiento cultural de nuestra localidad de Engativá. FASE 1 MOTIVACION.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de participantes	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
-De una manera lúdico-educativa, los alumnos se familiarizan con conceptos como: el lenguaje visual, la	1. observar un video tutorial sobre el lenguaje fotográfico y sus técnicas 2. A partir del video los estudiantes observaran una exposición de fotografías y reconocerán los	El lenguaje Fotográfico Conceptos y	Primera parte Individual Colectivo	TV y computador Galería. Fotografías y letreros impresos de los conceptos.	20 minutos 15 minutos	Capacidad para reconocer elementos del lenguaje fotográfico .

<p>composición, la luz, la perspectiva, los planos y las angulaciones.</p> <p>.</p> <p>-Reconocer la importancia de la técnica, para acentuar el mensaje de la imagen.</p>	<p>conceptos expuestos en el video.</p> <p>3. Momento de práctica, pasando a un ambiente exterior, en el patio del colegio los estudiantes realizaran tomas fotográficas.</p> <p>4. Retorno al aula para visualizar las tomas fotográficas, los estudiantes harán comentarios sobre la experiencia.</p>	<p>términos de la Fotografía.</p> <p>Planos y angulaciones y enfoques</p>	<p>Tercera Parte en grupos de 3 estudiantes.</p> <p>colectivo</p>	<p>Cámara, y celulares de los estudiantes</p>	<p>30 minutos</p> <p>20 minutos.</p>	<p>Análisis y comprensión lectora de la imagen.</p> <p>Colaboración grupal.</p> <p>Observación, identificación y Registro de tomas y secuencias de imágenes fotográficas.</p>
--	---	---	---	---	--------------------------------------	---

Conclusiones

Es importante crear ambientes lúdicos de aprendizaje en el aula, que generen dinámicas alegres y motivadoras que conlleven a los estudiantes a relacionarse de manera diferente con su entorno, superando sus estados de indiferencia y apatía.

Complementar los temas curriculares del aula, con las expresiones urbanas, logran que el estudiante amplíe y vivencie los conocimientos, con mayor sentido y significación. Al incorporar en la clase de arte los resultados de las experiencias con una mayor comprensión de su entorno y la ciudad.

Finalmente es importante reconocer los intereses de los estudiantes, ya que estos representan un componente motivador, que despierta una mayor atracción por el conocimiento, sintiéndose involucrados en la construcción de un proceso de aprendizaje.

Lista de Referencias

Abad Javier (2011). La Ciudad Lúdica, interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. Disponible en:
<http://www.creatividadysociedad.com/articulos/17/4%20la%20ciudad%20%C3%BAdica.pdf>

Barba & García (2004).la creatividad un valor cultural. Disponible en:
<http://www.monografias.com/trabajos22/creatividad/creatividad.shtml#ixzz5BOAtbdL>

Bokova Irina, (2016). Informe mundial sobre la cultura para el desarrollo urbano sostenible. Unesco. Paris Francia. Disponible en:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002489/248920s.pdf>

Carrera, B, (2001) .Vygotksy, enfoque sociocultural ,Venezuela :Editorial Educere.

Gómez Serrano Hernando (1997) Revista IDEP Siete diálogos imaginarios para una pedagogía urbana. (Pág. 86-96) Colombia. Disponible en:
<http://www.idep.edu.co/revistas/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/263/235>

Guardia Hernández, (2012). Ambientes de aprendizaje para el desarrollo humano. Disponible en: [file:///C:/Users/USER/Downloads/aapara%20desarrollo%20humano%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/aapara%20desarrollo%20humano%20(3).pdf)

Lora E. (2016) La cultura de la creatividad. Revista Dinero. Disponible en:

<http://www.dinero.com/edicion-impresa/opinion/articulo/la-cultura-de-la-creatividad-por-eduardo-lora/238767>

Núñez José Carlos (2009). El clima escolar, clave para el aprendizaje. Disponible en:

http://www.infocop.es/view_article.asp?id=2540

Pérez P. Julián (2008). Definición de Cultura. Disponible en: <https://definicion.de/cultura/5/>

Silva Armando (2012). Imaginarios urbanos. Disponible en:

<http://www.imaginariosurbanos.net/es/teoria-es>

Trillas Jaume (1993). La educación y la ciudad. Disponible en:

<http://www.idep.edu.co/revistas/index.php/educacion-y-ciudad/issue/view/33>