

Libros de **Cátedra**

Creatividad en prácticas educativas

Comunicación visual, juegos didácticos y derechos de la niñez en el trabajo territorial

María Branda, Mariana Rimoldi y Jorgelina Quiroga

FACULTAD DE
BELLAS ARTES

S
sociales

**Edulp**
EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

CREATIVIDAD EN PRÁCTICAS EDUCATIVAS

COMUNICACIÓN VISUAL, JUEGOS DIDÁCTICOS Y DERECHOS
DE LA NIÑEZ EN EL TRABAJO TERRITORIAL

María Branda
Mariana Rimoldi
Jorgelina Quiroga

Facultad de Bellas Artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA


Edulp
EDITORIAL DE LA UNLP

Índice

Introducción	4
Capítulo 1	
Antecedentes y sustentos del tema	9
Capítulo 2	
Áreas proyectuales y creatividad	18
Capítulo 3	
Lo simple y lo complejo en la producción visual	28
Capítulo 4	
Jornadas anuales Inter- años	37
Capítulo 5	
Proyectos de Extensión y Voluntariado	49
Capítulo 6	
Espacios de vinculación y experiencia en territorio	83
Capítulo 7	
Conclusiones	110
Bibliografía	119
Anexo 1	120
Las autoras	126

Introducción

En la experiencia académica realizada en estos últimos años en el aula y en Proyectos de Incentivos, Extensión y Voluntariado, se ha incentivado la creatividad, entendiéndola como parte sustantiva de la educación en la Carrera de Diseño en Comunicación Visual. Hemos implementado una orientación didáctica que incrementa la inclusión de prácticas creativas, abordadas desde los fundamentos del proceso pedagógico en el currículo.

El propósito de este libro toma aspectos demostrativos de la propuesta didáctica sobre la idea de creatividad y el rol del juego, en su relación con distintas actividades motivadoras para la práctica de proyectos de Comunicación Visual. Estos recorridos se realizan con los alumnos de los niveles dos, tres, cuatro y cinco de la carrera en la UNLP. Destacamos el rol de la didáctica por sus características y su relevancia actual en las prácticas del aula como en las evaluaciones empleadas por la Cátedra durante los últimos periodos de aplicación valorativa. Abordamos el tema tomando las actividades de producción de diseño y vinculación social, como también diversas iniciativas de intervención y transferencia que forman parte de los trabajos producidos. La experiencia en territorio, en el aula y en distintos espacios de vinculación, conforma el escenario donde se articularon las tareas académicas, en base al tratamiento de distintas problemáticas que hacen a la disciplina que nos ocupa.

La creatividad en las áreas proyectuales es un concepto generador, posible de incrementar. Consideramos los resultados como un componente particular en la producción del comunicador visual, abarcando las dimensiones del diseño gráfico, de identidad, medios editoriales, grafica urbana, señalética, grafica eventual, campañas de difusión, dispositivos didácticos, etc. A medida que caracterizamos e incorporamos esta dimensión se fue orientando una búsqueda para consolidar planificaciones didácticas que contemplaran ese espacio de innovación que era necesario incentivar y adjudicarle la relevancia que requería. En observaciones directas, en distintos estudios y evaluaciones, detectamos que la calidad creativa generalmente es tratada como un elemento que sobrevuela los talleres de trabajo y que suele aparecer de tanto en tanto, por generación espontánea o aptitudes individuales, pero que no ocupa un lugar de atención especial en las planificaciones y en las actividades en el aula. En nuestro caso realizar juegos didácticos y actividades lúdicas para los Derechos de la niñez, nos ha permitido descubrir un interés específico en los alumnos, para desarrollar esta potencialidad como forma en la cual se hace diseño y se producen dispositivos, lo que nos permite ver su gravitación en el proceso de trabajo. A partir de la producción de juegos, concretamos la transferencia a

distintos ámbitos sociales donde se aplicaron y multiplicaron los prototipos diseñados en articulación con distintas entidades.

Las diversas maneras de elaborar un discurso visual creativo y alcanzar estrategias de intervención, forman parte de la tarea del aula y los proyectos relacionados con el afuera, adjudicando tiempos y periodicidades a las actividades. Las pautas didácticas que se aplican en los trabajos cotidianos, fueron evaluadas y tomadas como demostrativas para el análisis y las nuevas propuestas a desarrollar. Las mismas se presentaron como relevantes en las ideas y las experiencias efectuadas, tanto en los procesos como en los resultados. Los “Juegos didácticos para los Derechos del niño”, se mostraron como representativos de nuestra propuesta en estos últimos años. Son una línea de trabajo que valorizamos como positiva y que señalamos formando parte de una orientación pedagógica. La carrera se propone un perfil de profesionales críticos, autónomos e innovadores, que puedan interpretar su tiempo y contribuir al espacio social en que les toca actuar, generando perspectivas para su futuro en el campo laboral. En este sentido, el plan de estudios abre posibilidades para una formación que se actualice y contemple incumbencias relacionadas a las modificaciones que suceden en el campo de la comunicación visual.

La creatividad es un concepto que implica miradas diversas sobre las problemáticas que se presentan para resolver en los distintos campos del hacer y el pensar. Involucra motivación, indagación, procesos de elaboración y realización, propios de la disciplina en su dimensión social, razón por la cual se incluyen en la etapa de aprendizaje dentro del grado.

La preocupación por desarrollar aprendizajes creativos, responde a la práctica cotidiana del aula y a los requerimientos de la época, contempla los cambios científicos y tecnológicos que influyen en el diseño, en la educación y en la preparación para la inserción laboral.

La calidad creativa como potencial humano es un instrumento de amplio espectro, incluye la resolución de experiencias integradoras, múltiples, capaces de construir respuestas actualizadas desde decisiones opcionales, diversas, diferenciadas. La capacidad innovadora es una cualidad que los hombres poseen y desarrollan en distintos ámbitos de la actividad individual y social. La educación puede fomentar esta cualidad o desestimarla; tratarla como espontánea o atenderla como parte de la enseñanza. Para desarrollarla es preciso comprender sus dimensiones y motivar el interés por su rol y su ejercicio en la práctica del aula y en la elaboración de los instrumentos empleados para el diseño.

En las áreas proyectuales se requiere una construcción permanente en todos los aspectos del quehacer realizativo, por los temas que se abordan y por las modificaciones culturales que involucran. Tanto respecto a los conceptos como a las formas de implementación, el rol que desempeña lo creativo es creciente y acentuado, ya que gravita positivamente en toda la propuesta visual. Planteando metodologías que jerarquicen el papel motorizador de la imaginación para construir sentido, y no como impacto o percepción, sino como estrategia. Atraviesa los contenidos y las actividades, empleando los recursos que sustenten las producciones de intervención; orientando la comprensión del alumno de manera teórica y

reflexiva, encaminada hacia propuestas propias, hacia la búsqueda de soluciones distintas, diversificadas, utilizando las herramientas apropiadas para alcanzar resultados estéticos de manera original, poética y persuasiva. Este propósito implica aplicar una variedad de repertorios diversificados, desde el manejo del lenguaje y la comprensión de las condiciones del contexto, hasta el conocimiento disciplinar y técnico, que son los requisitos que permiten producir un mensaje significativo y eficaz. El análisis y la resolución de un problema comunicacional requieren originalidad a través de un proceso integrador de los elementos que se ponen en juego, entendidos como unidad. La capacidad de relacionar, redimensionar y articular los conocimientos con dominio del lenguaje, permite encontrar miradas y respuestas diferentes. Emplear recursos visuales que organicen un discurso capaz de transmitir, de conmover, de dialogar con el entorno, es decir, tener en cuenta a los participantes y los destinatarios. Se trata de comunicar ideas empleando los códigos y los signos de manera amplia, óptima y diversificada. A la vez hacerlo con vuelo imaginativo, ingenio y originalidad, trascendiendo lo repetitivo, lo estereotipado y lo superficial. Una propuesta de comunicación creativa no se logra por inspiración o por casualidad, sino que es fruto de la elaboración desde un saber y un conocimiento sobre el tema.

La construcción de un mensaje es resultado de un conjunto de operaciones que el alumno y el profesional ponen en juego para orientar el núcleo de su propuesta. Para alcanzar estos propósitos en la etapa de formación se motiva al estudiante, planificando el desarrollo de las tareas en forma ordenada y lúdica, con etapas definidas que contemplen la variedad de elementos a considerar como un menú que encierra innumerables posibilidades. Estableciendo el intercambio y la experimentación desde un espacio de libertad y con la intención de superar lo usual, repetitivo o trivial. En nuestro Taller estos recorridos se propician con la intención de trascender los niveles medios y bajos que en los últimos años conforman un elevado número de los resultados de egreso, según los seguimientos y las evaluaciones aplicados por nuestros docentes, durante varios periodos consecutivos. En este camino un elemento a organizar, es la socialización en lo que hace al debate con los pares y a la inserción en terreno. El intercambio en el aula, como el trato directo con los destinatarios, permite otra dimensión de la mirada y del análisis sobre los problemas que existen para poder resolverlos. La observación y los datos comprobados en terreno, facilitan la comprensión de los requisitos que hacen al trabajo. Consolidan y validan los saberes que permiten la construcción y resolución de los *Proyectos de comunicación integral*, vinculados a espacios concretos. De esta manera se tiende a lograr que sean situados y referidos a contextos palpables, adaptados a los requerimientos que demanda la realidad de cada lugar y para cada destinatario.

El cuerpo docente promueve de esta manera la búsqueda de producciones creativas desde una práctica compartida que alcanza la interacción entre los alumnos. Se establece el intercambio como consecuencia de la indagación y el conocimiento de cada problemática para elaborar el mensaje y transmitirlo a los lectores específicos, que están ubicados en el espacio de intervención. Esta forma de elaboración, parte de analizar la magnitud del problema, sus referencias, sus códigos e identidades, sus condiciones particulares, los que

permiten detectar las pautas de recepción e intercambio desde los proyectos. Se establece la lectura articulada de los datos y materiales con la participación activa en campo, porque de esta forma surgen las propuestas que atienden diversos planos a tratar, que son múltiples y complejos, y que marcan la injerencia del diseño en los espacios sociales.

La posibilidad potencial de construir creativamente se relaciona con aspectos individuales, subjetivos y objetivos, vinculados al colectivo de pertenencia y participación. En el plano subjetivo nos referimos al vuelo imaginativo, la invención, la fantasía, la búsqueda, las dudas, que dimensionan la variedad de las respuestas. En lo que hace a lo observable, informativo y analítico, se refiere al marco teórico desde el cual se aborda el tema y aquello que encontramos en el material documental y directo que otorga la vinculación social, permitiendo detectar los elementos conceptuales y técnicos, que demanda la intervención.

La creatividad es inherente a lo que requiere y permite el propio trabajo proyectual en el campo visual. El conocimiento del contexto, los códigos, el universo de los estilos, las estéticas, las identidades, como el empleo de nuevas alternativas de combinación del lenguaje. Trayectos que sirven para emplear los repertorios disponibles y adaptarlos desde una intención consciente, reflexiva, hacia la apreciación y sensibilidad del destinatario, la relación con el ambiente y los rasgos culturales propios del lugar.

En los modelos educativos que propician la creatividad la consideramos un concepto cultural y elaborado, que se despliega motivando el interés por el conocimiento, la experiencia y la expresividad, cualidades que abren caminos a la innovación, que establecen el diálogo con los códigos apropiados, usando recursos multiplicadores.

Milhaly Csikszentmihalyi, en su libro *Creatividad*, dice:

La mayoría de las cosas que son interesantes y humanas son resultado de la creatividad. Compartimos el 98% de nuestra composición genética con los chimpancés. Lo que nos diferencia de ellos —nuestro lenguaje, valores, expresión artística, inteligencia científica y tecnológica— es el resultado de una ingeniosidad individual que ha sido reconocida, recompensada y transmitida a través del aprendizaje. Sin creatividad, sería verdaderamente difícil distinguir a los seres humanos de los monos.

Recursos didácticos para realizar proyectos visuales

La orientación de nuestra propuesta didáctica consiste en implementar el aprendizaje desde la *mirada* del alumno, entendida como una perspectiva de construcción del conocimiento, de interacción social, de trabajo proyectual para ser estudiado, planeado y realizado. Este proceso requiere manejar el tema a tratar y desplegar recursos, para lograr la capacidad de proyectar soluciones desde el diseño. Uno de los problemas que aquejan a la

educación en los niveles medio y de grado, es desestimar los términos de la relación entre el aprendizaje como placer de conocer y el sistema de enseñanza impuesto, desvinculado del imaginario del alumno, de sus cambios y transformaciones. Generalmente se pone el acento en lo que el profesor transmite, como simple traslación de información, saberes y valores reproducidos de generación a generación, más que en un proceso de involucramiento, de construcción y experiencias comunes. De esta forma se minimizan los términos de búsqueda, de duda e indagación, de perspectivas sociales que construyen los significados. Entendemos que el involucramiento en las necesidades de la población da dimensión al hecho educativo y por lo tanto al alumno de Diseño desde sus incumbencias.

El campo de estudio de la creatividad es amplio, pero en este caso lo abordamos desde una aplicación a lo comunicacional, sobre la acción de conocer e incorporado a los contenidos de la disciplina para alcanzar la capacidad de tomar partido y elaborar propuestas. En este sentido consideramos las maneras de aplicarlo al aprendizaje para la formación de grado dándole un papel central en la carrera, ya que en esta etapa educativa se constituyen saberes, valores y compromisos con el entorno.

Partiendo de la idea de que la creatividad es un potencial que poseemos la mayoría de los sujetos, señalamos sus alcances y sus características para aportar a la enseñanza en las áreas proyectuales. Lo percibimos en el sentido de incorporar su dimensión cognoscitiva e instrumental, como preocupación para abrir un espacio de reflexión en la práctica del aula, en el territorio, y consecuentemente en los planes de estudio que se deben actualizar en base a las trayectorias académicas y a las prácticas profesionales existentes.



CAPÍTULO 1

Antecedentes y sustentos del tema

La comunicación es inseparable de la cultura. Es el otro lado de la misma moneda. No puede existir la una sin la otra. La cultura es comunicación y la comunicación es cultura.

HALL AND HALL (1990)

La cultura es una obra de creación humana, es la construcción simbólica y material de una comunidad. A diferencia de los procesos que realiza la naturaleza, como el movimiento de la luna, del sol, las mareas o, como explica Marx, la conducta de las abejas, que hacen sus panales, elaboran la miel, se orientan para encontrar el camino de regreso, pero a pesar de eso no constituyen una cultura, pues todas las abejas del mundo hacen exactamente lo mismo de manera mecánica, sin poder transformar el mundo desde el razonamiento y la creatividad. Lo contrario ocurre en el caso de las obras, ideas y actos humanos, que son acontecimientos de un valor que transforman y se agregan a la naturaleza. Como sucede con la proyección de una casa, la elaboración de un texto, las ideas y las relaciones abstractas, que son construcciones propias de la cultura y no existirían sin la creación humana. La previsión y la memoria permiten realizar experiencias, sacar conclusiones y mejorar las teorías y las prácticas posteriores, lo que solo pueden hacer los seres pensantes.

Marchall Bauman (2002), expone sobre esta cuestión:

La cultura humana, lejos de ser el arte de la adaptación, es el intento más audaz de romper los grilletes de la adaptación en tanto que obstáculo para desplegar plenamente la creatividad humana (...) es un osado movimiento por la libertad, por liberarse de la necesidad y por liberarse para crear (...). A través de la cultura, el hombre se encuentra en un estado de revuelta constante, una revuelta que es una acción y experiencia humana (...) y en la cual el hombre satisface y crea sus propios valores.

La comunicación establece y recrea los lazos sociales conformando la cultura, hasta su asimilación plena, siendo parte constitutiva de la dinámica común que la genera, proyecta y distribuye. Se puede decir que lo cultural se entiende como una forma de sacar el máximo partido a las posibilidades interactivas de las relaciones construidas a través de la acción de los ciudadanos. La cultura y la comunicación implementan las formas colectivas de actuar, de

relacionarse y establecer intercambios vinculantes, que pueden ser transformadores. Estas reflexiones de la relación entre comunicación y cultura permiten considerar a la comunicación como el proceso básico para la construcción de la vida en sociedad, como un mecanismo activador del diálogo y la convivencia. Desde esta perspectiva, hablar del diseño visual, supone acercarse al mundo de las relaciones humanas y de los vínculos establecidos y por establecer en la comunidad. La comunicación es parte de la interacción entre las personas, donde se construyen y manifiestan saberes, valores, tradiciones, creencias, aquellos pensamientos y acciones, que se sustentan como principios organizadores.

La educación es un quehacer social que desde la familia y las instituciones construyen y transmiten conocimientos que circulan y se recrean en ese marco cultural diverso. Generan transformaciones y a la vez también reproducen pautas culturales.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, se organiza y planifica con los recursos didácticos que son las formas y los instrumentos que implementamos para que se produzca el aprendizaje. Entendiendo que es un hecho social que en distintas etapas se escolariza, con un tiempo de análisis y reflexión, que la institución y el docente orientan, estableciendo normas y metodologías desde una relación dialógica y participativa. La experiencia de trabajo en la casa o en una escuela o el taller, es parte de la conceptualización y la práctica necesarias para alcanzar nuevos saberes y destrezas en interrelación con el contexto.

La didáctica es la manera de implementación de los conocimientos y los contenidos, la forma de viabilizar el intercambio. El método que permite establecer caminos y procedimientos del hacer educativo en los distintos campos del saber. Las líneas prácticas del andar cotidiano escolarizado que van a formar al estudiante en su preparación específica y en los distintos niveles.

En este trayecto el desarrollo de la creatividad fue observada en distintos proyectos, como los de promoción de los Derechos de la niñez, que nos han permitido deducir que se relaciona con la mirada del mundo circundante, con los propósitos, la historia y la experiencia colectiva, que enmarcan el trabajo de diseño de juegos y materiales didácticos.

La facultad creativa, al igual que la de conocer y comunicarse, son categorías susceptibles de atender, estudiar, practicar e incrementar desde métodos apropiados. Cuando la consideramos de esta manera, como un potencial existente, se pueden alcanzar distintos grados de desarrollo según el medio social y la época en que el individuo crece y se forma, con su circunstancia, su bagaje cultural y su lugar de pertenencia.

La creación es exclusivamente humana, surge del saber, la imaginación, el conocimiento y la interrelación con el entorno. Aquello que sustenta la intención de comunicar es una actividad social con la decisión de ejercer la palabra, de resolver problemas, de difundir ideas. A partir de comprender su complejidad se pueden considerar las diferentes opciones que el emisor tiene para transmitir un mensaje; una idea, un sentimiento, un sentido en el mensaje,

una forma y un contenido en el discurso. La intención de comunicar se transforma en mensaje desde formas orales, escritas, corporales, auditivas, visuales, ya que de distintas maneras se puede establecer un vínculo con los otros, es decir comunicarse, expresarse, sostener argumentos, relacionarse.

El componente creativo es constitutivo del mensaje mismo, radica en la finalidad, en la propuesta del emisor como generador, desde su inserción e interacción con el entorno. Para comunicar se toman en cuenta un conjunto de variables como son:

- La intención, el propósito y el conocimiento del contexto.
- El tipo de lenguaje y sus diversas modalidades de codificación.
- El contenido, el sentido y la significación.
- Las condiciones de la recepción del mensaje.
- Los alcances, soportes y medios para su circulación.

En la tarea de comunicación visual, la construcción del discurso requiere de un grado de síntesis, que conjugue estos elementos que el emisor debe resolver para lograr sus propósitos. El núcleo sustantivo para conseguir la consumación del hecho comunicacional, es la calidad de la síntesis creativa. El sentido, la unidad y la pregnancia del mensaje como su cualidad estética, pueden señalarse como las condiciones que marcan la calidad y la dimensión de un producto creativo.

La construcción conceptual en la disciplina

Lo que denominamos construcción conceptual en las áreas proyectuales, se refiere al conocimiento del tema y a su contextualización, a la reflexión, análisis y manejo del contenido para alcanzar la síntesis visual, con la complejidad que esto requiere. Conceptualizar implica comprender un problema, ser capaz de traducirlo a un lenguaje y convertirlo en un discurso. En un dispositivo visual que comunica, dialoga, transmite, informa, interpela. Por lo tanto se aplican los elementos de conocimiento integral a la propuesta proyectual en la argumentación del discurso. A la vez se incorporan los aspectos instrumentales y los referidos a los elementos específicos del lenguaje, la imagen y sus repertorios visuales, los que están insertos en los medios con sus características tecnológicas, sus alcances y sus formas de circulación.

El componente creativo está constituido por la capacidad de lograr esa síntesis de los elementos conceptuales, instrumentales y significativos, en una propuesta de intervención. En esta elaboración la dimensión estilístico-estética es una elección del realizador, que gravita en la captación e internalización del contenido del discurso, en su pregnancia y legibilidad, en un nivel de síntesis, que necesita del destinatario para completar el ciclo. La síntesis es la

conjunción de todos los elementos compaginados de manera clara, situada, poética, sugestiva e innovadora.

Según Martín Barbero (1989, p116) las recepciones están mediadas de múltiples maneras en su interacción o encuentro con el discurso visual o de otro tipo de lenguajes. Por mediación entendemos al ente desde dónde se otorga el significado a la comunicación y quienes le confieren el sentido. Las mediaciones provienen de diversas fuentes: del sujeto en cuanto individuo, con una historia y una serie de condicionamientos genéticos y socioculturales; del emisor o la Institución y de los soportes. Las mediaciones provienen del mismo discurso elaborado, al ser capaz de naturalizar su significación y anclarse en el sentido común. Otras mediaciones provienen de la situación en la que se da el encuentro y el intercambio entre los involucrados. Y otras se derivan de factores contextuales, institucionales o estructurales del espacio en donde interactúan las audiencias. Cada vez más la comunicación está mediada, exceptuando el intercambio directo entre las personas.

Repertorios de la creatividad

En el campo de la enseñanza en Comunicación visual, la creatividad debe ser desarrollada. Implica conducir la comprensión del alumno de manera teórica y reflexiva, orientada hacia el proyecto visual como un producto integral, dirigido a la razón y a la emoción de la audiencia. Es necesario lograr que el análisis y la ejecución de un mensaje, sea parte de un mismo proceso y no acontecimientos separados. Una propuesta de comunicación creativa es un conjunto de operaciones pensadas, experimentadas y cristalizadas en un producto. El docente contribuye a este proceso, señalando en forma ordenada y con etapas definidas, las variadas opciones de ver un problema y buscar óptimas resoluciones ofreciendo un método orientador que recorra ciertas etapas:

- a) **la conceptualización del significado. (Análisis semiótico).**
- b) **la forma de detectar las condiciones de recepción del mensaje, teniendo en cuenta el marco cultural.**
- c) **la selección de los elementos pertinentes del lenguaje visual y su semántica, para implementarlos creativamente.**
- d) **lo instrumental, que trata de tener en cuenta todas las consideraciones que merecen las características tecnológicas de los medios de producción, transmisión y circulación de los mensajes.**

Este encuadre metodológico, es una manera de implementar el proceso de comunicación visual, donde se buscan los referentes, el significado y el significante, la connotación, la denotación. Se establecen los códigos, los signos, la búsqueda del sentido, elaborando los

elementos que hacen a la construcción simbólica y que van a construir un discurso visual. Surgen así, las posibilidades de seleccionar los componentes, a través del lenguaje, las imágenes, las palabras, los textos, para articular los elementos formales y de contenido con sus tratamientos particulares. Cuando hablamos de tratamientos, queremos decir que cada elemento que conforma un mensaje, admite una amplia gama de efectos visuales. Existe un repertorio variado, amplio, diverso que admite distintas aplicaciones. Esto es válido para todas las modalidades en consideración: la forma, el color, la textura, la imagen, la tipografía, el género, el estilo, etc. Elementos que incluyen a su vez variadas posibilidades estéticas. La organización de estos elementos en una estructura compositiva que contempla el conjunto de operaciones previas que confluyen en el proceso, desde la búsqueda y experimentación hasta la síntesis. Tienen un propósito central: reforzar el significado y construir la significación del mensaje. Llegar al interlocutor, buscando respuestas, soluciones, críticas, apreciaciones que establezcan el intercambio.

La síntesis creativa es la posibilidad de poner en juego el conjunto de conocimientos conceptualizados y de destrezas instrumentales, en función de comunicar.

La originalidad de una propuesta radica en su capacidad de imaginar lo diferente, lo diverso, para resolver los problemas de diversas maneras en forma interactiva, teniendo en cuenta su lectura. No es un camino lineal ni único, es complejo y diverso, conjunta el manejo de lo conceptual y lo instrumental. Desecha la repetición, la simpleza, la banalidad, para conseguir *decir* de tal modo que sea original y aquí radica la principal función del emisor: el vuelo de la imaginación, la capacidad expresiva, el repertorio instrumental, cualidades que necesitan ser creativas para llegar a comunicar, para establecer un diálogo en el vínculo con el destinatario.

Esta idea de lo diferente y original no está vinculada a la moda, no es un capricho, ni una casualidad; está sostenida por la capacidad de superar lo obvio, lo que carece de interés por reiterado. El mensaje simplista, irrelevante, es indudablemente un obstáculo para que la comunicación se establezca. Se busca y se genera el cambio, la diferencia, la profundidad del mensaje para trascender desde la calidad de las ideas y las propuestas.

La actitud experimental, de compromiso e interés, la comprensión del significado y la socialización de las ideas, son cualidades sustantivas en la práctica de comunicación visual. El destinatario merece el esfuerzo del realizador para lograr la estética, legibilidad y seducción del mensaje. La creatividad es un componente esencial y es una búsqueda consciente, es una construcción intencional, reflexiva, no es fruto del azar, ni una aparición mágica o casual determinada por la inspiración. Surge de la búsqueda, la conciencia y la intencionalidad de los productores. Surge de la dinámica de cuestionar y comprender las nuevas realidades culturales y buscar caminos de superación a lo establecido.

Orientación didáctica para la producción creativa

Creatividad y comunicación visual son dos campos de estudio, dos conceptos diferentes pero que tienen aspectos comunes cuando como en este caso, los analizamos relacionados con la educación. El estudio de estas articulaciones permite realizar una reflexión pedagógica sobre la relevancia que el desarrollo creativo adquiere en la disciplina para acentuar su perfil y superar lo instrumental e informativo. Esta mirada intenta trascender los estereotipos, redimensionando el carácter social e innovador del realizador visual y de su producción. Para formar diseñadores capaces de comunicar creativamente hay que incorporar una didáctica específica, dinámica, a fin de avanzar en la enseñanza, abriendo caminos para compactar el ejercicio de la docencia para la enseñanza en las áreas proyectuales. La práctica creativa es constitutiva de la conformación teórico-práctica, experimental e innovadora, que parte de la indagación y que no se puede dejar librada a la espontaneidad, a los aciertos casuales, ni la intuición personal.

En el marco del sistema educativo actual, la relación educativa requiere de compromiso para dar sentido al hecho cotidiano de construir el conocimiento, es una interrelación que se establece entre el saber, el docente y el alumno. Este vínculo depende de intenciones y subjetividades que trascienden las normativas. La relación educativa es un pacto entre el alumno y el docente sobre la tarea a realizar, sobre el saber y la producción. Es una reciprocidad de acuerdos que se contraen en el aula y que va armando el futuro, porque es una apuesta del presente a un tiempo que vendrá. Este es un tema que constituye un punto neurálgico de la pedagogía, es un puente en el proceso de enseñar y aprender.

La propuesta desde la Cátedra Rollié, para desarrollar Juegos didácticos con el propósito de difundir los Derechos del niño, es una muestra de un método apropiado, que despierta el interés y compromiso de los participantes y que ha dado resultados gratificantes en lo que hace al aprendizaje, creatividad, inserción y promoción. Desde el año 2005 se viene haciendo transferencia a distintas instituciones y organizaciones sociales que trabajan el tema de Derechos de niños y jóvenes. Reunir y valorar lo realizado en los procesos, resultados y aplicaciones de estos materiales nos permitirá contribuir a mejorar la experiencia y aportar criterios de aplicación de distintas alternativas para el ejercicio creativo. Para avanzar en el desarrollo de esta actividad, que tiene un impacto positivo en los espacios que trabajan dicha problemática.

Tendencias educativas que dan inicio de nuevas prácticas

La Comunicación visual es una disciplina que adquiere cada vez más presencia en todos los ámbitos de la vida pública, y necesita una permanente actualización en el plano de la enseñanza, para formar a los alumnos en las áreas de Comunicación, Diseño y Arte. El espacio curricular de la carrera de Diseño en Comunicación Visual, debe incorporar

nuevos conceptos en forma permanente ya que su presencia social en el mundo es cada vez más significativa. Los estudios sobre Cultura y Comunicación se han ampliado extensamente en los últimos veinte años. En lo que hace a la enseñanza superior ha crecido notablemente en cantidad de aspirantes y se han desarrollado polémicas y avances disciplinarios que deben ser incluidos en la formación. Así como en su momento la carrera se fundó sobre la situación social y económica de los años 60, posteriormente se fueron aplicando cambios en distintos momentos que la actualizaron; esta práctica debe ser constante.

El diseño visual como actividad, puede rastrearse desde los primeros testimonios que los hombres plasmaron en cuevas, en construcciones, en tallas y utensilios, hasta los inicios de la escritura. Pero los antecedentes históricos escolarizados del diseño visual de hoy, pueden ubicarse en las ideas de Walter Gropius y su propuesta académica. Fue fundador de la Bauhaus, primera institución en el mundo que pudo concretar un programa de estudios integral, multidisciplinario y planeado para las áreas proyectuales. La institución que logró compaginar las artes, las ciencias y las técnicas, articuladas en talleres que se impartieron según las necesidades que demandaba la época. Respondiendo a un tiempo, donde el desarrollo industrial creó un nuevo consumidor, con mayores demandas hacia el mercado. Es a principios del siglo XX, donde podemos situar el inicio conceptual de las disciplinas visuales integradas. Esta propuesta de trabajo educativo fue precedida por las ideas innovadoras de un análisis de lo público y de las condiciones del período industrial, como de sus novedades tecnológicas y culturales. La experiencia Bauhaus tuvo su continuidad en la escuela de Ulm, dirigida por Max Bill, que se dividía en cinco áreas de trabajo: Diseño de producto, Comunicación visual, Construcción, Informática y Cinematografía.

La experiencia de Ulm, desde su apertura se planteó un currículo que seguía el modelo Bauhaus, pero que tomando la práctica anterior, consideró que las artes se incluían con un interés solo instrumental. En su desarrollo académico se acentuó la estrecha relación entre diseño y tecnología por medio de la inclusión de asignaturas de carácter científico y talleres de oficios, de producción experimental, creativa e integral, que mantenían una organización interdisciplinaria. Desde 1956, la Dirección de Tomas Maldonado, introdujo cambios, transformando la mirada del arte y el diseño. Formado como pintor, diseñador industrial y teórico en Argentina, en su trayectoria académica impulsó debates, modificó por completo la estructura original de la Bauhaus, desplazando los talleres artesanales para reorientar una educación hacia rasgos científicos y tecnológicos tendiente a fortalecer la producción masiva. Como conductor de la escuela de Ulm, comenzó a gestar el diseño funcionalista, basado en estudios analíticos, conceptuales, tendientes a darles una orientación vinculada con el positivismo del proyecto moderno. Implementó talleres con intercambio de experimentación que complementaban sus producciones, sus descubrimientos e innovaciones, desde una didáctica aplicada a esos propósitos.

Tomás Maldonado, decía en 1951, que la vocación del arte concreto era: "(...) convenirse en un arte popular, porque está llamado a ser el arte social del mañana, pues resulta el único que puede articularse fluidamente con los grandes espacios de la ciudad y del campo; aquellos grandes espacios en los que en el futuro se llevarán a cabo los programas más radicales de transformación en la vida". La incidencia de estas tendencias racionales y científicas, influyó en la producción de diseñadores gráficos, publicistas y arquitectos, como del mismo modo generó nuevos debates en el campo de las artes plásticas.

A partir de sus reflexiones y su experiencia en los proyectos de Bauhaus y Ulm, influyó en las vanguardias de su tiempo y en las escuelas de diseño y arte. Desde su concepción sobre la integridad de las disciplinas, como sus conclusiones políticas y culturales, aportó un caudal propositivo en esa etapa y también posteriormente. Entre esas contribuciones se puede mencionar el problema del estilo, sobre el cual Maldonado advirtió su relevancia y su empleo, como las limitaciones del concepto desarrollado por la Bauhaus, que negaba la generación de un estilo propio.

La noción de estilo en nuestro siglo ha tenido una trayectoria ambigua. Theo Van Doesburg afirmaba, en su época, que la idea de estilo como "anulación de los estilos" constituía la base de la poética neoplasticista. En los años de De Stijl y de la Bauhaus apenas se sospechaba lo que actualmente sabemos muy bien: que incluso el pretendido "estilo no-estilístico" proclamado por aquellos movimientos, con el transcurso del tiempo han perdido su espontaneidad y su validez primitivas, conformándose al fin como un estilo, sobrio, atractivo, legible, pero con sus limitaciones. Lo más grave es que aquel pretendido "estilo no-estilístico", de evidente inspiración racionalista y a su modo, al servicio de una voluntad de coherencia, puesto en contacto con la gran industria, se mercantilizó. Esa idea ha dado origen —no se sabe bien si por transmutación de sus elementos propios, por reacción contra ellos, por exigencias externas, o por todas estas causas a la vez— a un estilismo a ultranza, a un estilismo (y esto es lo peor) al servicio de las intenciones menos escrupulosas de la política de mercado.

De esta manera Maldonado sostiene que el "estilo no-estilístico" es una quimera, ya que definir una forma siempre equivale a definir un estilo. Sostiene que la pretensión del "modernismo de apariencia", propone atenerse solamente a la forma, desinteresándose de cualquier otra responsabilidad respecto al sentido histórico que el estilo conlleva. Citando a Josef Albers, que señaló: "todo objeto tiene una forma, y toda forma tiene un significado".

Entendemos que esas ideas se continúan expresando en los debates del diseño en sus distintas especialidades. En el espacio de las áreas proyectuales en el contexto social actual, el rol del comunicador visual ha adquirido un lugar preponderante y sigue en construcción.

En un mundo donde las transformaciones sociales, científicas y tecnológicas han modificado sustancialmente las comunicaciones, se coloca al diseñador en una situación de capacitación y

actualización permanentes para producir respuestas integrales e innovadoras. El diseño visual es un campo disciplinar sustentado en las teorías de la comunicación, instrumentalmente proyectual y productivo, que se inscribe en el lugar de resolver problemáticas visuales, de imagen, sentido y significación, que tienen gravitación dialéctica en la sociedad, es decir se influyen y modifican mutuamente.

CAPÍTULO 2

Áreas proyectuales y creatividad

Cuando nos referimos al campo de la Comunicación visual, hablamos de un proceso donde el emisor es todo individuo, grupo o institución que elabora un mensaje visual con una intención determinada y hacia un destinatario que habla, contesta, interpela, interactúa.

Este proceso ha sido objeto de estudio de muchos autores que desde distintas disciplinas han teorizado los problemas del lenguaje, los códigos, los signos, los símbolos y sus relaciones. Estos trabajos constituyen el campo disciplinar, la teoría, la semiótica, que a su vez son aplicados a los debates sobre la enseñanza. La comunicación visual es una disciplina proyectual, que construye significación a través de la imagen y el sentido, en distintos ámbitos de incumbencia. Se funda en ideas que se traducen a lo visual para comunicar.

El diseño se diferencia de las artes visuales en su relación con la comunicación y la funcionalidad, que son sus objetos previstos. Mientras el artista visual expresa lo que siente y construye materia simbólica desde su interioridad, tomando a la forma como instrumento de manifestación, como sublimación, buscando tamizar la recepción desde una mirada propia. A través de la obra el artista exterioriza su imaginario sin ceñirse a un lector determinado, ni a un código sesgado, sino dirigido a un espectro más universal y libre de consignas acotadas. La obra de arte incide en la sensibilidad y tiende a conmover desde la percepción, a exteriorizar estados psicológicos, conflictos internos o sociales, que tienden a conmocionar al espectador. Sea por la belleza, la fealdad, el horror, el dramatismo, apela a la apreciación pública, que percibe racional y emocionalmente la obra. La recepción puede ser legible o no, en términos de analogía, pero se dirige a la emoción. Pierre Bourdieu, señala que, “El mundo del arte es un mundo social entre otros, un microcosmos que tomado del macrocosmos, obedece a leyes sociales que le son propias”.

En cambio el productor de diseño visual es un comunicador que se dirige a un sector establecido, con un propósito definido y que cumple una función. Tiene un rol específico, una intención de transmitir un contenido que debe ser legible, ya que es necesario que sea comprendido desde la composición del mensaje. El argumento y la retórica componen una semántica clara, nunca confusa, oscura o ambigua. Empleando los recursos instrumentales y del lenguaje para elaborar un discurso dirigido a una audiencia dada y con una determinada finalidad. Los recursos visuales pueden ser similares, pero el vínculo con el destinatario es

diferente. Para el diseñador la impronta de legibilidad y significación de la producción son sustantivas, ya que están atados a comunicar una idea, a indicar de manera inequívoca. Tiene como prioridad comunicar con la palabra y la imagen, conformando un enunciado que tiende a ser resignificado por el público. En un fenómeno de comunicación visual el mensaje se elabora desde el conocimiento del problema, buscando construir sentido y significación para cumplir una función predeterminada. Compaginando un discurso capaz de sintetizar desde el contenido, conceptos elaborados para interactuar con los usuarios. Se trabaja conceptualmente, con un método y una estrategia que alcancen estas finalidades y no con la intención de expresarse individualmente. La organización del dispositivo responde a ciertos códigos y a un lenguaje específico dentro de una cultura. Es expuesto en distintos soportes para su circulación en el contexto seleccionado. En ese espacio se desenvuelve el intercambio de los elementos que entran en juego tanto en la producción como en la recepción. La elección de los elementos creativos está ligada a los propósitos del mensaje, a la mayor legibilidad y a la función de aquello que se quiere transmitir, multiplicar, difundir.

El discurso visual cultural, educativo, informativo, comercial, mantiene la intención de decir algo de determinada manera, de componer los argumentos de forma clara, correcta y atractiva para ser recibido. La relación sea directa o mediada, tiene metas a cumplir para trascender los límites de la información y la preeminencia de la forma. Lo perceptivo es parte de la lectura pero no el todo, trascender el plano de la percepción es un requisito necesario para atender a la reflexión. El énfasis está puesto en el lugar conveniente para poder plasmar un núcleo discursivo contundente, racional, significativo, para lograr comunicar aquello que se intenta propagar.

Los códigos son las reglas convencionales que rigen el intercambio, que se elaboran combinando los elementos del lenguaje que van a conformar el mensaje, para ser entendido en el marco cultural establecido. Estas reglas son un sistema que debe ser compartido por los involucrados. La lectura del discurso no es lineal, ni unilateral, es resignificada por la audiencia. Es decir que un código es un sistema de convenciones sociales desde las cuales se organiza un enunciado que construye un diálogo, un intercambio. El marco de referencia incide en la elaboración y en la interpretación de los mensajes, vinculados a las diferentes procedencias e identidades con sus características y circunstancias. Generalmente las producciones se dirigen a sectores de una misma o similar entidad cultural. Teniendo en cuenta la actualidad multisectorial de nuestros países y sus intercambios comunes, el diseñador enfrenta una compleja tarea relacionada con el saber reflexivo y con la percepción, para ubicar los componentes adecuados del lenguaje con el fin de poder comunicar, informar, persuadir, educar.

Los medios y soportes tienen influencia en la conformación de los mensajes, imprimen ciertos límites y posibilidades que es necesario valorar en relación a las características de recepción y decodificación. La mediación requiere precisión, contundencia, precisión, un acercamiento al problema, que involucra los lenguajes y las nuevas tecnologías que son

múltiples y cambiantes. Las transformaciones científicas y técnicas inciden en las características de construcción y distribución de los mensajes, como en las interrelaciones que comitentes y destinatarios establecen. Este aspecto es hoy decisivo por los cambios culturales que modifican las relaciones que se establecen en los distintos ámbitos sociales.

Los elementos de lectura que decodifican el texto y la imagen, son instancias de creatividad en todos sus momentos, ya que no responden a parámetros medibles, cuantitativos, sino a miradas e interpretaciones cualitativas. Son legibles y se reconocen si cumplen con los requisitos capaces de presentar y desarrollar un nivel de síntesis definido. Son espacios de desarrollo de un saber de iniciativas autónomas, imaginativas, que necesitan compartir las normas propias de su empleo y proyección, con signos y códigos de uso común. Lo que conduce al diseñador a lograr un discurso cuyo contenido despierte interés, atención, sea comprensible y legible, para cumplir su función.

La idea, la palabra, el discurso y la lectura

Según el Profesor Roberto Rollié (2004), el discurso es el habla estructurada, es una idea desarrollada de determinada manera empleando formas coherentes que conserven una secuencia descifrable. Hablar es emplear palabras y conformar frases para decir algo, incluso hablando para uno mismo. Esto influye sobre quién habla tanto como sobre aquel a quién se dirige la palabra o la imagen. Lo que se dice cambia por el hecho de ser dicho. Separado de la inconsciencia y del desconocimiento, distinguido del vago tanteo y aclarado por el discurso. Lo que se dice se discute, se clarifica, se empobrece, se vuelve común, pero sin embargo se enriquece con la presencia de los otros y con el intercambio. Lo que se expresa se somete a lo fugaz y lo oscuro, a lo claro, a la prueba del lenguaje y el saber, lo que subsiste se traduce al pensamiento. Hablar es actuar y es relacionarse. Como acontecimiento y acto, el discurso anuncia la acción, la prepara, obliga al accionar y a elegir. A entender y responder. Cuando el que dice se conforma solo con hablar desestimando lo previo y posterior, cuando la decisión le resulta suficiente, no se produce la traslación. Hablar, decir, expresar estimula, alegra, entristece, daña, puede ser creativo según el tratamiento de los contenidos y su repercusión. La continuidad de los discursos lleva a entrar en la trama de esos discursos y en consecuencia de los actos sociales que ellos refractan y estipulan o sancionan, “esto está permitido; aquello prohibido”. La discontinuidad del discurso pasa por el tamiz de términos distintos, es un conflicto constante donde se acepta o rechaza, se valora, se complejiza y se reflexiona. El logos no es sólo un medio de comunicar, es un filtro para los sentimientos y las emociones que lo provocan y que en él se reglamentan. Es una forma de elaborar, de informar, expresar y comunicar, que apela a la carga cultural de los que participan.

Llevar al lenguaje lo que no fue dicho aún, es un logro. Este acto en sí mismo, crea algo y abre nuevas posibilidades, prelude ideas y creaciones. Según la filosofía, en tal acto consiste

lo esencial. Lo que se dice, lo que fue dicho está ahora aquí, ante nosotros es saber y predicción. Nunca lo que fue pronunciado será dicho espontáneamente, será pensado y reflexionado y si se trata de una función ajustada por tanteos y por errores corregidos, es para luego ordenar su ejecución consciente. Lo dicho pasa a ser abstracto, planteado en el plano de la abstracción, en el nivel del lenguaje y del signo. Después de la espontaneidad de la infancia y también de la naturaleza, se pierde.

El sistema de los signos (lenguaje, discurso) se asemeja a un sistema de señales, pero tiene mayor amplitud y flexibilidad. No puede concebirse a partir de esa analogía. Es un sistema abierto, amplio, que domina una coherencia casi lógica. Esta aproximación, tiene importancia en el lenguaje como forma, el elemento no significativo (el sonido, la sílaba, el fonema) figuran, pero son desconocidos como tal. En la palabra efectiva, práctica y social, este elemento desempeña un papel considerable y consciente. Es la interjección, la exclamación: "¡Oh! ¡Ah!", etc. En este empleo de lo no significativo, la expresión triunfa sobre la significación. El discurso efectivamente hablado, tomado en su contexto integral —gestos, músicas, muecas—, es expresivo. Las inflexiones de la voz sostienen las relaciones formales de los términos del discurso. Así y sólo así entra en el tejido de la cotidianeidad, de la cual constituye la trama, aunque no la totalidad.

El orden formal de los signos deja lugar a lo imprevisto, a lo aleatorio y a las combinaciones, que son estructurales y que aportan a lo nuevo, cuando no se convierten en un discurso trivial o intrascendente. Lo repetitivo también deja lugar a la invención, a la novedad permanente del discurso que tiene sus leyes, sus parámetros en el orden y la frecuencia de las palabras empleadas. El orden de los signos abre espacio a la incertidumbre, a la espera, a lo imprevisto, al juego y al hallazgo, a la creatividad del que dice y del que escucha. La elasticidad de la frase es grande, mientras que la palabra es más reducida. La palabra debe tener un sentido definido, convencionalmente estipulado, sin lo cual los interlocutores no se entienden, no dialogan, no se comunican. Toda conversación y todo intercambio se mueven entre dos polos. En uno, las oportunidades de malentendido se minimizan, pero la conversación permanece trivial. En el otro, el crecimiento del azar y de las posibilidades de confusión y duda, aumentan la posibilidad de invención, de descubrimiento, de reconocimiento recíproco y de victoria sobre los obstáculos que se presentan a la comprensión. Así el intercambio se vuelve más creativo, abierto, flexible. En el nivel del discurso, el margen de incertidumbre y de libertad es considerablemente amplio; en cambio el nivel de los signos (palabras, morfemas), es débil. El papel del lenguaje en la vida cotidiana resulta de esta dualidad o doble posibilidad. Se desplaza entre la chatura y la retórica, entre lo trivial y lo expresivo, entre lo claro y lo oscuro.

Quiere decir que los signos (repertorio, vocabulario, léxico) con sus reglas formales de empleo (sintaxis, gramática) forman un sistema coherente: una lengua. Este sistema tiene una eficacia análoga a la de un sistema de señales; dirige y ordena tanto los sentimientos, las emociones como los objetos y las conductas. Tienen un orden y se imponen al caos de los estados fugaces. La señal manda, condiciona, une y desune. Abre los posibles y luego los

cierra. El orden en una lengua determina el de las palabras y las frases, forma parte de un orden más amplio en la práctica social. El lenguaje imperioso e imperativo obliga a través de las palabras a discernir los sentimientos y los actos. Elimina las ambigüedades y los malentendidos, reiniciándose siempre. En la vida cotidiana tiende a crear estabilidad.

Según Umberto Eco (1999) el signo se define a partir de dos conceptos: comprensión e interpretación. El signo es el elemento fundamental de la comunicación y de la mente humana. Todo lo que el hombre construye como la cultura y las producciones materiales o simbólicas, están conformadas por signos. De esta manera se utiliza y se interpreta como signo y sirve para mentir o decir la verdad. Para generar distintas dimensiones de lenguaje mediante apariencia, ficción o representación de lo real. La mente humana tamiza el intercambio, la expresión y la experiencia para **decir** con los más diversos y variados recursos comunicativos. Peirce y Saussure, fueron quienes más investigaron y desarrollaron la Semiótica o Semiología, o el estudio de los signos en la vida social. Señalaron que los signos son unidades de significancia que se agrupan en conjuntos que se denominan sistemas. La lengua es el único sistema interpretante porque se explica por medio de la palabra. Los otros sistemas de signos son interpretados y categorizados por la lengua. La lengua tiene doble significación: el modo semiótico y el modo semántico. El plano semiótico es propio del signo lingüístico (significado-significante), la referencia debe ser reconocida. El plano semántico se refiere al modo de significancia del discurso. Está vinculado a los referentes y se encuentra en el mundo de la enunciación. Por medio de los signos reconocemos las diferencias y similitudes entre las ideas, entendemos el mundo que nos rodea y nos vinculamos con los otros. Podemos leer intenciones, ideas e imágenes.

Acerca de la imagen

La imagen es un signo por cuyas características se reconocen las diferencias entre ideas y objetos, como sus significados. En la producción de comunicación visual, texto e imagen son elementos preponderantes de elaboración de un discurso. Están enlazados indisolublemente para cristalizar la idea que se transmite desde el lenguaje visual. La imagen es una representación mental, solo puede ser leída en un contexto y desde un universo cultural. Es una compleja construcción abstracta, cuyas dimensiones están vinculadas a la capacidad interpretativa del sujeto que la decodifica. Toda imagen está inscrita en un código, es un enunciado que tiene una estructura, homóloga o no, de un conjunto directamente percibido respecto a un espacio autónomo bidimensional, generalmente incluido en un campo visual que lo encuadra. Las imágenes necesitan de otras imágenes, para ser leídas.

Según Guy Gauthier: “las imágenes están culturalmente codificadas, sometidas a la diacronía de los procesos históricos. En nuestro contexto occidental, la simulación del mundo —idea esencial de la mimesis— es obra de un sistema cerrado”.

El mismo autor también señala:

La sustancia del mensaje, en lo que se refiere a la imagen, sigue siendo la información que el receptor va a constituir mediante la identificación de la forma o la decodificación. La imagen, el rodeo de las representaciones diversificadas de lo real concreto, produce sentido, sentido que la perfección no puede cerrar; la imagen, aunque sea representación o acto sémico, solo puede funcionar mediante un código establecido gracias a las relaciones sociales.

Es decir, es una construcción propia del intercambio social.

Isabel Veyrat, sostiene que: “la victoria de la imagen es indiscutible”. Este razonamiento en la actualidad es un dato contundente de nuestra realidad, ya que el consumo ha incrementado su presencia. Muchos autores sostienen que la imagen no concientiza, mientras otros afirman todo lo contrario. Considerando que la significación es propia de la imagen y que produce una inmediata identificación, se la puede ubicar entre la percepción y el juicio de valor. No existe conocimiento sin relación entre los objetos, en el caso de la imagen se puede establecer una correspondencia con esta afirmación. Se aprecia la imagen desde el análisis, la percepción y el conocimiento histórico y cultural. Desde el imaginario propio y la pertenencia social. La lectura confiere significación y sentido.

Antes de la era digital, la imagen era mediación de la realidad, pero en la actualidad esto se ha modificado siendo casi un sinónimo de mediatización. Sea fija o animada, la imagen se distancia, pierde contacto directo con la realidad, por lo tanto disminuye el valor que le concedía la experiencia. Ya no se presenta en forma directa, sino mediada. Razón por la cual se produce una inversión de la mediación que es propia de la era digital.

La imagen no existe por sí misma o sola, siempre se la entiende en su relación con otras imágenes y otros saberes. Tiene un antes y un después, siempre es relativa, toma elementos externos a sí misma y de lo icónico. Se puede diferenciar a las imágenes reales (o naturales) de las virtuales, en lo que hace a su dualidad, no es lo mismo una mujer real que una pintura, una muñeca o una animación realista, o un estereotipo.

En tiempos digitales, las tesis sobre la muerte de la imagen hablan del nacimiento de “lo visual”, desde una forma diferente de consumir y producir imágenes, como de su constante circulación. En un contexto en el que la idea de imagen se diluye en un entorno móvil e inestable, en el que nada llega a constituirse como *imago*, sino sólo como efecto visual. La evolución de la cultura del video a la cultura virtual, inmaterial (*netiana*), vemos que se intensifica esa situación, esa modificación. La que va más allá de la imagen, siendo incorporada a un sistema no tanto de imágenes sino más bien de discurso-imagen. En los años sesenta se hablaba de *una relación social entre personas mediatizada por imágenes*, como un riesgo posible de medios como la televisión y el espectáculo.

Pero aunque los cambios han sido vertiginosos, en todo fenómeno cultural existe en la

lectura de las imágenes el reconocimiento en la acción crítica del receptor. El sujeto y el colectivo le dan sentido al significado, con sus valores, opiniones, recuerdos, experiencias. Estos filtros permiten tomar distancia, codificar y decodificar la información. Desde esta apreciación el sujeto hace su elección y confiere valores. El imaginario del receptor opera en la interpretación de la imagen y por lo tanto incide en su construcción. Es un proceso de interacción, nunca unilateral, ni unidireccional. Esto, de alguna manera reduce la posibilidad de manipulación, porque hay una libertad interpretativa diversa, que es distinta en cada individuo. Los códigos, los referentes, las experiencias, el marco cultural, el imaginario de cada uno, hacen que las lecturas sean múltiples; que una imagen no contemple una única interpretación. El receptor está provisto de su bagaje cultural para comprender e internalizar la imagen como el discurso en general, sea del lenguaje que sea, ya que en su lectura puede aceptarla o rechazarla. Hace una lectura personal, interpretativa de lo que visualiza. Aunque todo discurso, como toda imagen carecen de inocencia, no hay una aceptación unívoca, un acatamiento a reglas, la imagen no es manipulada impunemente por el emisor. Hoy la presencia constante de la imagen, su familiaridad en todos los ámbitos, es una razón que la ubica en situación óptima para la lectura, para seleccionarla y para ser analítico frente a ella, entonces según la mirada el público modifica el sentido de los mensajes visuales.

La paradoja de la imagen es que evoca, apela a los recuerdos, a las experiencias placenteras o traumáticas, a los miedos, a los valores, a las identificaciones que establecen relaciones con el mundo interno y externo. El diseñador visual deberá dominar estas nociones para elaborar sus intervenciones. La imagen es decisiva en un discurso visual.

Orozco Gómez habla de la “alfabetización visual”, sostiene que se debería proporcionar una alfabetización al lenguaje de la imagen para educar la mirada. En muchos aspectos imagen y palabra construyen sentido desde sus atributos y sus articulaciones. En el mismo sentido, Dussel y Gutierrez, en su libro “Educar la mirada”, recopilan a varios autores que desarrollan el tema, haciendo énfasis sobre la importancia de incorporar a la *imagen* como objeto de estudio en el campo de la educación, ya que es de consumo permanente y masivo, tanto en la actualidad como lo será en el futuro. Las autoras afirman:

Es importante destacar que la imagen no es un artefacto puramente visual, puramente icónico, ni un fenómeno físico, sino que es la práctica social material que produce una cierta imagen y que la inscribe en un marco social particular. La pintura, el cine, la fotografía, la televisión y todos los otros géneros que podemos considerar *visuales*, siempre involucran a otros sentidos, pero sobre todo involucran a creadores y receptores, productores y consumidores, y ponen en juego una serie de saberes y disposiciones que exceden en mucho a la imagen en cuestión.

Eliseo Verón en el libro *Conducta, estructura y comunicación*, sostiene:

Si se estudia la dimensión significativa de un fenómeno social, sin perder de vista, como señala Levi-Strauss, que se trata de una función secundaria como

categoría, la comunicación aparece entonces indisolublemente unida a la praxis social. (...) Marx y Freud se han esforzado por demostrar que la verdadera significación inconsciente puede ser reconstruida a partir de la conducta, que está implícita en la praxis social individual y colectiva.

Es decir entonces que estas condiciones están reunidas en ciertas evidencias que un observador puede analizar y elaborar, realizando una reconstrucción de los signos latentes a partir del comportamiento de los sistemas conscientes de representación. Esto permite la lectura de la imagen y del discurso, de manera razonada.

El estructuralismo, inicialmente, y Verón en sus reflexiones posteriores, postulan una tesis sobre el fenómeno, tanto del objeto como del observador, que encierran una teoría del accionar social que tiene consecuencias para la epistemología y la metodología de las ciencias sociales. De donde se infiere que los procesos comunicacionales son naturales y objetivables, como cualquier otro proceso del mundo real, ya que no hay en el sentido o en el signo, propiedades misteriosas o inaccesibles. Entendemos que para conceptualizar un sistema de comunicación, se configura una mirada sobre la base de una realidad concreta y se trata a la realidad como una configuración de mensajes. Verón sintetiza esta postura recordando que Freud mostró las leyes que regulan los procesos psíquicos, señalando que gobiernan el campo de las fantasías y los sueños a nivel individual. Esta idea que por mucho tiempo se consideró sometida a la arbitrariedad del azar, separándola de la significación y de sus reglas, se pone en discusión, considerando que son legibles y pueden examinarse en sus diversas dimensiones. Que se pueden estudiar y valorar para comunicar. Es decir que lo que se enuncia, como lo que se lee, es posible de analizar y evaluar.

Los debates posteriores aportaron nuevas interpretaciones a estas definiciones que complementan y amplían los estudios. Se refieren al tratamiento de quien emite y de las tendencias que ponen en juego con determinadas opiniones a través de la imagen y la palabra, en la apreciación del lector. Siguiendo con P. Bourdieu, aunque se refiere a las sociedades avanzadas, podemos incluir a las nuestras en sus rasgos principales:

La historia de los elementos de percepción de la obra es el complemento indispensable de la historia de los instrumentos de producción, en la medida que la misma es constituida dos veces, por el productor y el consumidor, o mejor aún, por la sociedad a la que pertenece el consumidor (2014. P.75).

Se puede entender entonces que hay una red de tecnologías de poder cuyos discursos y prácticas están insertos en formaciones articuladas culturalmente, que tienen como característica el dominio de unos grupos sobre otros y también sus disputas y tensiones. Es decir que existe una intención de persuadir desde los enunciados, que es inseparable de los intereses de cada emisor, que expresa su imaginario y sus propósitos para dirigirse al público. Esta cuestión que aún se sigue debatiendo sobre las hegemonías y la reproducción, están muy vinculadas a los marcos ideológicos de quién analiza y quién produce. Es innegable que la intención de influenciar a las audiencias es un hecho comprobable, pero también que es

relativo. Aunque quien establece una idea o una obra y la expone, quiere convencer a los demás de que es la mejor y habla desde su concepción del mundo, desde su ideología, eso no indica que los destinatarios no tengan su criterio de análisis, su capacidad selectiva y crítica. El consumidor tiene sus representaciones incorporadas, se nutre de múltiples fuentes, hay que considerar que la realidad en que viven las audiencias orienta esas interpretaciones desde una mirada propia y desde la experiencia concreta de vida, que opera como condicionante de sus intereses. La palabra, la imagen, el saber, los discursos, se convierten en poder para quien enuncia, pero también para quien consume, ya que puede ser manipulación o crítica. Los individuos actúan sobre la información, como ella actúa sobre los individuos, transformándose mutuamente. La opinión se va consolidando con todos los elementos culturales, con las vivenciales, tanto de los autores como de los destinatarios. La lectura de un mensaje, de una imagen, de un argumento, se realiza desde una experiencia y un saber, desde intereses reales y no desde el vacío ni la objetividad neutra. Esta visión polemiza con la idea de que los sectores de poder imponen sus miradas a través de discursos unidireccionales que manipulan las conciencias en forma autoritaria. Si bien es notoria la influencia de los distintos medios y voces públicas sobre la población, el proceso no es fáctico ni lineal, sino dinámico y complejo. La historia, la memoria y la vida real de los ciudadanos, van a construir los imaginarios sociales y por lo tanto van a perfilar sus lecturas, van a construir sus opiniones. El intercambio y la crítica son instrumentos de uso cotidiano en los colectivos de hoy, los mensajes se reciben y se reinterpretan. Hace tiempo que el autoritarismo comunicacional está cuestionado y que sus resultados han mostrado parcialidad. El positivismo y el conductismo han sido superados tanto en las ciencias sociales en general, como en las distintas disciplinas que los utilizaron.

El examen de las audiencias es parte de una manera conceptual y metodológica de ubicar uno de los elementos centrales de la comunicación, la *reflexión crítica*, que sirve para analizar y sistematizar la lectura del contenido, la emisión y la circulación. Bourdieu sostiene que la capacidad de producir y de leer un discurso tiene que ver con el bagaje cultural y los intereses reales del individuo y el colectivo. Aunque todo discurso tiende a captar adhesiones, la decodificación es autónoma. Las instancias de producción y reconocimiento son sustantivas y son complejas, pero además hay que agregar que son de transformación permanente; que la crítica es un instrumento creativo de cambio.

En el campo de la Comunicación visual visto como hecho cultural, la comprensión de los sustentos que la conforman, la producción y la recepción, como la experiencia en campo, sostenidos por una didáctica dinámica, permiten al estudiante reconocer el ámbito de consumo y circulación, para elaborar propuestas reflexivas, legibles, situadas y creativas.

Dice Juan M. Prada (2014):

Puestos a pensar en la posibilidad de una práctica visual de resistencia, no ansiamos sino la generación de imágenes dotadas de un cierto potencial de extrañamiento, en ocasiones en la forma incluso de una cierta “mudez

provisoria” opuesta a la sempiterna identificación entre el hacer visible y el hacer inteligible. En otras palabras, frente a las lógicas del espectáculo hacen falta imágenes exigentes de interpretación, única vacuna efectiva contra las determinaciones de la seducción y de sus excesos de sentido, que sólo podrían ahogarse en los vacíos que toda imagen auténticamente crítica (y no por lo que dice sino, precisamente, por las indeterminaciones que contiene) exige y procura.

CAPÍTULO 3

Lo simple y lo complejo en la producción visual

La complejidad no sería algo definible de manera simple para tomar el lugar de la simplicidad. La complejidad es una palabra problema y no una palabra solución.

E. MORÍN (1980)

El proceso de enseñanza-aprendizaje en Comunicación visual se implementa por medio de los recursos didácticos, que son las formas y los instrumentos que se emplean para propiciar los intercambios educativos. Entendiendo que la formación de grado es un tiempo de análisis y reflexión que el currículo orienta, estableciendo métodos y normas para la construcción de conocimientos complejos. Esto se realiza desde una relación dialógica y participativa donde interactúan la institución, el saber y los actores involucrados. La coincidencia entre los propósitos y las prácticas no siempre mantienen la correlación necesaria, pero se pueden articular, acercar, generar. La experiencia de trabajo en el aula es parte sustantiva de esa vida académica donde se elaboran los conocimientos y las destrezas instrumentales para alcanzar saberes significativos. Las pautas de circulación de los contenidos y experiencias, son procesos móviles que van cambiando en la dinámica de las relaciones colectivas, que se producen en distintos tiempos y se sintetizan con saltos cualitativos.

En épocas de mutaciones sociales, científicas y tecnológicas, nos encontramos con una serie de problemas que inquietan a la institución y al docente que se comprometan con la tarea, que deben dar respuestas y capacitarse continuamente para encontrar soluciones. La intención de lograr innovaciones en los distintos momentos educativos y por lo tanto en el aula, requiere comprender que la realidad tiene características propias y que estamos transitando un tiempo de modificaciones en los intercambios sociales y culturales. El empleo de las nuevas tecnologías ha cambiado las inter-relaciones entre los sujetos con el conocimiento, con la información y en los espacios educativos. Se han instalado otras maneras de interactuar e identificarse, de participar desde distintos paradigmas. Las redes sociales, el contacto instantáneo entre las personas y con la información se han incorporado a la vida pública, al trabajo y la educación. Se conocen e interpretan los fenómenos desde

imaginarios diversos y alejados de los anteriores. Los saberes y recursos de la comunicación visual se redefinen con los cambios culturales. Una de las variables de estas modificaciones es la de memorizar datos, ya que están a disposición inmediata en medios masivos como Internet. Esto no quiere decir que la memoria sea descartada en los procesos de aprendizaje, pero sí que ocupa un lugar menos importante que en la educación tradicional. Si bien incorporar conocimientos sigue siendo un requisito para especializarse en cualquier campo, la información es más instantánea y los procesos requieren otros métodos, hábitos e interpretaciones. En un lapso de tiempo corto se han revertido las ideas sobre la comunicación y los medios. Es necesario saber cuáles son las modalidades más eficientes para construir y transmitir saberes desde los recursos didácticos que disponemos para alcanzar mejores niveles de aprendizaje significativo. Los códigos que emplean los alumnos para comunicarse, el universo visual, el análisis de la imagen y los procesos de pensamiento, varían y se multiplican. A la vez constituyen los elementos básicos para indagar si nos planteamos establecer una relación más cercana y actualizada con los jóvenes. Para ejercer la reflexión y la crítica. No es que los alumnos no tengan ideas y conocimientos previos, sino que tienen otras experiencias e imaginarios que son distintos, ya que se construyeron como una generación diferente-nueva, producto de una sociedad que cambió en aspectos fundamentales. El imperativo es buscar los recursos más apropiados para dar respuesta a esta situación ya que es todo un desafío teórico y metodológico para la teoría pedagógica. El mundo globalizado y el intercambio cotidiano, multicultural, incursionan en todos los ámbitos, la marcha propia de la educación es siempre una apuesta a largo plazo que prepara para el futuro, que proyecta los resultados para los tiempos que vendrán. Razón por la cual estamos inmersos en la dinámica de repensar la enseñanza. El ordenamiento que nos planteamos en los programas y las didácticas, requiere innovaciones. El análisis de los problemas teórico prácticos que abordamos, desde la bibliografía, las exposiciones orales, los trabajos prácticos, las críticas y valoraciones sobre la producción gráfica, presentan escenarios diversos. Abordar la enseñanza universitaria implica elevar el nivel y no bajarlo, emplear los nuevos recursos y actualizarse. En muchos casos la distancia con los códigos generacionales, se vuelve un obstáculo para relacionarse. La educación en el país tiene bajos rendimientos y logros de producción, el nivel de egreso comparado con el ingreso, está marcando que un 40% de los estudiantes se queda en el camino. Es tiempo de mejorar los resultados y los procesos, la oferta académica y optimizar la calidad. La masividad, la cantidad de alumnos es positiva en términos sociales y hay que buscar propuestas adecuadas para afrontar esa situación. Considerar los temas planteados y la realidad que atravesamos como sus perspectivas es hoy una tarea permanente. En el caso de las áreas proyectuales que nos ocupan, es prioritario realizar investigación, análisis y reflexión sobre la problemática para mejorar las propuestas y las intervenciones. Afianzar los aspectos centrales del conocimiento que se aprecian, observan, elaboran, crean y realizan. Estas alternativas didácticas se pueden programar y experimentar. Observar y analizar materiales teóricos, gráficos, visuales y debatir sobre ellos en forma colectiva y situada en un marco de

referencia real. Participar en este proceso con docentes y estudiantes, orientar las búsquedas, las selecciones y debatir las opiniones. Atender los variados aspectos que están dentro del estado de ánimo, en el plano de la subjetividad, del interés que podemos despertar en el estudiante, basado en el asombro, la curiosidad, la duda que crea cierta incertidumbre, que incentiva a buscar soluciones y que genera preguntas. Tomar a la creatividad como un elemento relevante de la producción en comunicación visual, como precursor de ideas y proyectos originales, ya que el diseño tiene que superar el *funcionalismo* y *la legibilidad*, para poder comunicar. Es construyendo un discurso propio, original e innovador que contemple los aspectos mencionados, que se puede alcanzar mejores niveles de egreso universitario. Democratizar el vínculo educativo, generar un clima de clase dinámico, un espíritu indagativo, curioso, creador, es un ámbito que propicia diálogos participativos de trascendencia para el estudiante de comunicación visual.

Sobre la complejidad y el uso de estereotipos

Edgar Morín trata en sus textos, el concepto de la complejidad y el uso de métodos para los problemas a estudiar. Sostiene que no se puede resumir el concepto de *complejidad* a una palabra. Ningún conocimiento es sencillo, ni aislado del contexto y de las ciencias en su dimensión tras disciplinaria. No se trata de una subestimación de lo simple, lo sencillo, lo claro, pero el saber no puede reducirse a una definición acabada y cerrada. Las ideas solo pueden desarrollarse progresivamente a lo largo de un camino en el cual aparecerán los límites, las insuficiencias y las carencias del pensamiento simplificador, es decir, las condiciones en las cuales no es posible eludir el desafío de lo complejo.

Los temas a abordar en este ámbito de lo simple y lo complejo, son múltiples y diversos, pero vamos a incorporar a manera de ejemplo, el tema de los *estereotipos*, para ampliar la mirada sobre su gravitación en la comunicación visual. Vemos que en los trabajos de un nivel medio son recurrentes las simplificaciones, el escaso vuelo imaginativo, con poco empleo de recursos y repertorios del lenguaje. De esta manera se desestima lo creativo que cae en un esteticismo sin fundamento, donde los conceptos de género y estilo se confunden, o se desestiman. Por tanto es nuestra preocupación revertir estos síntomas y en este caso el análisis del estereotipo en el marco de lo simple y lo complejo del problema puede ser útil para implementar algunos de los recursos didácticos que nos proponemos.

En el campo de la comunicación visual, el problema del estereotipo es objeto de reflexión, es interesante porque permite al realizador familiarizarse con los imaginarios sociales de distintas épocas. El análisis de lo estereotipado en esquemas cristalizados en distintos soportes, encierra una cantidad de contenidos, si logramos superar la idea de superficialidad tradicional. Empleando los innumerables recursos de la imagen usamos dibujos, grabados, ilustraciones, historietas, fotografías, videos, donde se pueden reconocer las expresiones y

representaciones comunes, sociales y fijadas en el transcurso del tiempo. Aunque el sujeto desconozca la noción de estereotipo, o las imágenes que se le presentan, puede recorrer el camino de identificarlas y reconocerlas, confrontando las modalidades de enunciación y recepción de los estereotipos, ligados a una cultura y a una época. Descubrir las repeticiones, los lugares comunes, la evocación y el recuerdo de los discursos expuestos, que forman parte de la herencia, de lo que recibimos, de lo que circula y de aquello que reproducimos y tomamos como antecedente. En el transcurso del tiempo muchas imágenes se fueron convirtiendo en estereotipos por su uso, pregnancia y popularidad. Por ejemplo la imagen de la mujer en distintos momentos y lenguajes, es un buen material que permite evaluar los rasgos preexistentes que transitó la figura femenina, planteando representaciones aparentemente naturales, pero profusamente morales, ideológicas y culturales. Están vinculadas a distintas épocas, con sus códigos, formas de pensar, sentir y expresar los imaginarios colectivos. Indagar qué y cómo era la mujer rozagante del Renacimiento, la lánguida mujer del Romanticismo, la decorativa de los afiches del Art Nouveau, la desafiante de los años 60 en los discursos del Pop y de Andy Warhol. Cuales son hoy las representaciones de la mujer, sus distintas tipologías y los rasgos estereotipados o no, que analizamos y luego reproducimos.

Este tipo de experiencias permiten reflexionar sobre las modificaciones que se fueron dando y las posibilidades de construcción de sentido a través de la imagen, que no se dan casualmente sino por condiciones sociales que las explican, las preparan y condicionan. Desde esta mirada también podemos valorar las innovaciones y los estereotipos, los imaginarios y las representaciones, como las posibilidades creativas y las transferencias recibidas sobre determinado tema.

Según Morín, el pensamiento complejo está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, ni dividido o reduccionista, como al reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento, que es parte de un proceso en la búsqueda de ampliación de los límites y el reduccionismo. El abanico de las manifestaciones de la imagen es tan amplio, que ofrece enormes posibilidades.

Estas apreciaciones visuales permiten relativizar las creencias propias y leer la dimensión social e ideológica de una variedad de discursos expuestos en una cultura. Seguramente lo que el docente percibe sobre esas realizaciones, como rasgos distintivos de época, innovación, falta de originalidad, repetición y tipo de discurso, no es lo que el alumno alcanza a ver desde su experiencia y conocimientos previos. Esto sucede porque la familiaridad con los esquemas colectivos, los géneros, los estilos, el lenguaje, son elementos de lectura que se analizan y traducen desde un bagaje cultural preestablecido. Toda composición de lectura, toda imagen es resultado del conocimiento y la experiencia de quien aprecia y decodifica. Se pueden plantear búsquedas de este tipo, sobre algunos ejes temáticos con una metodología de análisis y selección que contribuyen a la apreciación.

El acercamiento a los modelos culturales de otras épocas o de una tendencia estética, con géneros y estilos diversos, permiten entender lo propio y ampliar las miradas. A la vez llevan a reconocer los estereotipos que han pasado a ser de dominio público, que han dejado huellas que se retoman y reinterpretan, ya que son los antecedentes visuales y conceptuales que empleamos hoy para comunicarnos, como para conocer y aprender en la disciplina.

El estereotipo y el sentido común

Dice R. Barthes en su libro *Mitologías*:

Los signos que constituyen la lengua, solo existen en la medida que son reconocidos, es decir en la medida en que se repiten. El Signo es seguidor, gregario, en cada signo duerme el monstruo, **un estereotipo**: solo se puede hablar retomando lo que acarrea la lengua (1978.p.15).

El estereotipo se relaciona con lo pre construido, ya que designa un tipo de construcción sintáctica que pone en marcha lo prefigurado o sea la huella del enunciado de un discurso, el juicio previo. El enunciado aparece siempre preso, encerrado, en los condicionamientos del estereotipo y de la convención. Aparece como una forma emblemática de lo reiterado, una forma impensada, inscrita en la lengua misma, en el interior de la imagen. Cuando un símbolo se generaliza, se reitera.

El estereotipo es una idea convencional asociada a una imagen, una palabra, un sentimiento, que circula en una cultura determinada. Es parte de la significación que responde a una idea común sobre elementos compartidos que adquieren apariencia simplista y que se re significan con la circulación, el uso y el paso del tiempo.

La Psicología social estudió las relaciones e interrelaciones sociales analizando la imagen que los miembros de un grupo construyen de sí mismos y de los demás, considerando que lo real es filtrado por representaciones preexistentes. Es decir la imagen que nos hacemos de los otros, pasa por categorías a las cuales los vinculamos. Y esa imagen de sí mismo también está relacionada con los grupos a los que pertenecemos. Las representaciones colectivas impactan sobre la identidad social, y desde esta injerencia se la construye. El estereotipo aparece como una opinión, una apariencia, una representación relativa a un grupo y a todos sus miembros. El prejuicio, puede ser un estereotipo o no. Es la idea y la actitud adoptada hacia un colectivo dado, por sus rasgos distintivos, que son considerados negativos o positivos por el conjunto al cual se les atribuye. Es una tendencia a juzgar las características del otro, por razones propias y por opiniones internas y externas preconcebidas. Como es el caso de los estereotipos contruidos sobre los judíos o los negros, los árabes o los homosexuales. Hay muchos otros ejemplos de este tipo que se pueden utilizar para ejemplificar cómo los hemos interiorizado y forman parte del imaginario cultural.

El estereotipo legitima una imagen del *sentido común* establecida en el devenir del tiempo y que puede cambiar o reafirmarse según el contexto. Es un producto de tensiones sociales, más que de conformaciones personales o individuales.

Es necesario observar que no se considera al estereotipo solo en forma negativa, ya que también se reconoce su carácter inevitable e incluso puede ser indispensable en las relaciones sociales y en las formas de conocimiento, como en la producción en comunicación. Se presenta como una expresión sintética, simplificada de valores y creencias, un factor de cohesión social, un elemento de construcción interna y grupal que regula las interacciones comunicativas formando parte de los códigos y referentes que dan identificación al colectivo y por lo tanto forman parte del proceso de cognición individual.

Identidades y relación social

Barthes desde *Mitologías*, modificó la manera de comprender los fenómenos sociales. Sosteniendo que los humanos no se limitan a emitir signos cuando se expresan oralmente o por escrito, sino también cuando se mueven, gesticulan, comen, se visten, practican rituales, se casan o tienen hijos. Cuando adhieren a una corriente política o cultural, es decir cuando actúan socialmente. Una práctica social cuando libra un mensaje, una cruz o una bandera, no emite solo un signo cultural, una señal de identificación, sino que también construye una alusión, una cita intertextual a los sujetos que emplearon esos signos o esas maneras de inscribirse en una tradición o una moda. Todas las variables modernas como las máscaras o tatuajes, sugieren un vínculo social que es un proceso semiótico, en el cual los sujetos se incluyen y alternan para ocupar lugares en la sociedad, para identificarse con un grupo de pertenencia. Para pertenecer formando parte de un colectivo o un sector social, para ser actor o integrante de un espacio que quiere protagonizar.

La sociedad de consumo, a diferencia de otras sociedades, reduce la multiplicidad de códigos. En épocas anteriores lo ritual, lo gestual, lo ceremonial, el apellido, los valores morales, servían como sistema de reconocimiento mutuo y de diferenciación. Hoy estos valores se reducen al estándar. El atuendo, la alimentación, la vivienda, el auto, son signos distintivos de segmentos sociales, que a la manera de las señales de tránsito, regulan los intercambios y establecen jerarquías. Actualmente entre los jóvenes una marca de zapatillas o un tatuaje, tienen un estatuto de contraseña que permite ser aceptado o rechazado, asimilarse o no a un grupo de pertenencia que le da identidad. En los adultos sucede algo similar y se pueden ver estos códigos materiales o inmateriales, como los autos, la vivienda, las preferencias musicales o los lugares de recreación frecuentados. La sociedad de consumo no privilegia la utilidad o los valores de los objetos adquiridos, sino su valor simbólico.

Susan Sontag parte de estas ideas para desarrollar su teoría acerca de la cultura *Camp*, la que reivindica lo artificial, la apariencia y la extravagancia. “Percibir en los objetos y las

personas es comprender el ser como representación de un papel” Si todo es signo, todo es cita, es referencia. En los años 90 las identidades de género son signos o citas, encarnados en una manera de entender al ser como representación de un papel, de un rol, con un perfil determinado. (Benjamin - Arendt- Barthes.1989).

Desde las más remotas épocas los hombres se dedicaron a producir e intercambiar signos. En la medida que las sociedades crecieron y se desarrollaron, esos signos fueron recogiendo las huellas de los anteriores y se complejizaron y muchos de sus rasgos se repitieron y estereotiparon, mientras que otros se recrearon o generaron símbolos. Elementos de valor cultural reconocible y validado por un colectivo.

El estereotipo es reconocible, cumple funciones articuladoras, que confirman pertenencias en la sociedad y en los núcleos comunitarios que la conforman. Las representaciones colectivas cristalizadas, juegan un papel de consolidación que compacta a los sectores involucrados. Esta función consiste en cohesionar los símbolos, la solidaridad, la protección, los acuerdos internos que los diferencian de otros y a la vez los fortalece. Aquellos grupos minoritarios, sean religiosos, políticos, étnicos, musicales, sexuales, barriales, conforman identidades con prácticas e ideas propias que los protegen e identifican. Tienen expresiones públicas a través de objetos, opiniones, imágenes e historias que los unifican, porque comparten orígenes, recorridos y propósitos. Eso les garantiza la pertenencia, la complicidad y la presencia sectorial y territorial, en distintos escenarios donde manifiestan sus ideas e intereses. Son actores sociales con personalidad propia. Los símbolos suelen estereotiparse en la necesidad de visibilizarse, de validar su permanencia y resistir la asimilación externa. El refuerzo de la autoestima es una búsqueda individual, natural, una forma de convivencia de relación con los pares que valida socialmente, y que se acentúa en situaciones de escasos paradigmas masivos de unificación y liderazgo. Las representaciones estereotipadas pueden ser funcionales, aunque sean repetitivas, trilladas y acudan a lugares comunes, porque afianzan los símbolos de identificación. Esta unidad simbólica, permite un primer acercamiento a una idea, una imagen, un texto urbano, que caracterizan a un colectivo sectorial, o social más amplio.

Las representaciones sociales

La representación social se puede definir como una forma de conocimiento elaborado y compartido, que construye una realidad común a un conjunto social constituido. Es aquello que vincula la visión del objeto, con la pertenencia sociocultural del sujeto. Eliseo Verón en su libro *Semiosis social 2* (2013) dice que la actividad del lenguaje construye representaciones y referencialidad y que regula los vinculados sociales.

Podemos saber cuándo una representación es convertida en *sentido común*, porque es cuando se comparte, puede o no ser un estereotipo, pero es entendido como un conocimiento

ingenuo, espontáneo o inicial, sobre el mundo y las cosas. Es un pensamiento natural y culturalmente aprendido, aceptado por un colectivo y que se contrapone al saber científico, elaborado y comprobable. El pensamiento científico proviene de saberes hereditarios, históricos, académicos y metodológicos que a través de la investigación, producen nuevos conocimientos complejos.

La representación social designa un universo de opiniones y saberes consensuados por una comunidad, que se expresan a través de símbolos tangibles o intangibles. En cambio el estereotipo es una idea o imagen social simplificada de esa realidad. Un lugar común que puede ser simplista, pero que es reconocible y es compartido.

El imaginario social se analiza desde las representaciones colectivas a través de las cuales una comunidad interpreta el mundo. Se cristaliza en innumerables soportes, gráficos, lingüísticos, musicales o abstractos e intangibles. Las tribus urbanas emplean este tipo de signos, marcas e indicios para compactar sus creencias, sus gustos y sus mensajes. Los construyen y adoptan como propios, eligen sus significantes y les confieren sentido grupal. Son apropiados, reconocidos y multiplicados por un sector social que los apropia y reproduce. Se comparten identificando a los integrantes, de manera simbólica.

Conocimiento y estereotipos

Peirce desarrolló la idea de que la percepción, la memoria, el aprendizaje, la conciencia, son procesos y no entidades. Lo que quiere decir que estos conceptos van cambiando, son dinámicos, se van construyendo en el accionar colectivo y no se los puede analizar como categorías rígidas y definibles. Las sociedades transforman sus saberes en su experiencia cultural, conjuntamente con los cambios científicos y tecnológicos de su época.

Los estudios cognitivos consideran que recurrir a estereotipos para conocer el objeto, es natural. Que es una práctica social convencional. La selección, codificación y memorización de la información, generalmente se realiza desde el estereotipo. Partiendo de ideas básicas y sencillas. Desde aquellos signos que se internalizan en el trayecto de las construcciones culturales. El proceso de conocer, dado desde la adquisición, almacenamiento y elaboración de información, se produce por medio de operaciones mentales donde el estereotipo es una fuente de información. Abre un camino simplificado a conceptualizar lo que se aprende, a la percepción del entorno, lo que permite establecer un paso inicial hacia el significado. En este proceso, el estereotipo ordena la confusión o la crisis que provoca un nuevo esquema cognoscitivo. Se articulan ideas y experiencias anteriores complejas, con las presentes, con categorías que van a configurar nuevos saberes. A operar un pensamiento cada vez más complejo.

Cuando mentalmente tenemos ideas preestablecidas, se generan expectativas y tendemos a seleccionar y acomodar la información nueva, que viene a confirmar o modificar pensamientos anteriores. Es natural recurrir a los estereotipos para simplificar las operaciones mentales. Luego se desarrolla, analiza, se sintetiza y se distinguen los estereotipos, que se transforman y enriquecen superando sus límites. Desde la reflexión, comparación y vinculación de la información, se complejiza el conocimiento, construyendo una nueva síntesis superior.

Marc Augé, dice que el lenguaje es el uso simbólico de signos comunicativos. Los signos referencian, estableciendo la capacidad reflexiva del sujeto, su posibilidad de poseer conocimientos propositivos sobre sus circunstancias. Solo se puede hablar de la existencia de un lenguaje cuando los signos son percibidos como tales y usados simbólicamente, es decir con sus significados. Para aprender hay que alcanzar un nivel de abstracción en las operaciones mentales que logre internalizar e implementar el gran abanico del universo simbólico. En esta idea del uso del estereotipo como recurso didáctico para analizarlo y construir nuevos saberes, es un elemento de utilidad. Teniendo presente que el rol del comunicador visual es superar el estereotipo y alcanzar un estado creativo que le permita construir un discurso con relevancia en lo nuevo, propio y original.

En este sentido favorecer los ámbitos de creatividad en el espacio educativo es propiciar el debate, el vuelo imaginativo, la libertad de pensamiento y realización.

CAPÍTULO 4

Jornadas inter-años realizadas anualmente

Las Jornadas inter años comenzaron en 1999, surgieron como un espacio de práctica común, con la intención de trabajar sobre temáticas de actualidad, dando respuestas desde la disciplina a distintas problemáticas como la luchas por la Educación Pública a fines de los años noventa. En esa oportunidad se realizaron distintas piezas graficas que fueron expuestas en marchas y muestras callejeras, como en revistas y salas de exposiciones de la ciudad. La continuidad de estas Jornadas tomó cada año diversos temáticas de interés como: Defensa de la educación pública, Espacios verdes en La Plata, La Educación sexual, Defensa de la energía y el ambiente, Juegos didácticos para la escuela, La problemática del Chagas, La prevención para la violencia social, Espacios de encuentro y recreación en la ciudad, Juegos de mesa sobre DDHH para jóvenes, La Discriminación, El lugar de la mujer en la sociedad, La Ley de medios, Plazas y multitudes, entre otros.

En el año 2005 abordamos en las Jornadas la elaboración de *Juegos didácticos para los Derechos del niño*, una experiencia que venimos realizando y que ha producido distintos materiales para entidades sin fines de lucro, que se vinculan con la problemática. Mismas que luego desarrollamos como Proyectos de Extensión y de Voluntariado.

Las Jornadas anuales “Celia Cuenya”, se organizan con el conjunto de los alumnos de II a V curso formando grupos inter años (de II a V curso) y elaborando y realizando una propuesta en común. Las intervenciones se organizan sobre la base de demandas sociales concretas y desde los conocimientos disciplinares que elaboran respuestas a diversos problemas.

Es una tarea de colaboración colectiva donde se intercambian ideas y propuestas y se exponen los trabajos para consideraciones grupales. En general participan invitados relacionados por sus trabajos y los resultados se entregan a las Instituciones participantes. En estos procesos la creatividad es un componente sustantivo de los intercambios, que se incrementan cada año. La producción, distribución y evaluación de estas experiencias nos permite sacar conclusiones del proceso educativo y su vinculación con el campo de aplicación. Así mismo articular con distintos profesionales e Instituciones.

La Comunicación visual como disciplina proyectual está vinculada a diversas realidades sociales que crecen y se extienden con los nuevos medios y en las nuevas tecnologías. Como

campo de estudio, se ocupa de los fenómenos de la imagen y la significación en la construcción de mensajes, que interactúan en el contexto cultural como parte constitutiva. Las características de la disciplina, la experiencia, la teorización y el desarrollo empírico, permiten una base de aplicación de los conocimientos con métodos para el diagnóstico y la producción, reconociendo el contexto y el desarrollo general de los proyectos, que serán puestos en circulación y adaptados a cada situación particular. Estas producciones requieren de creatividad, para su elaboración y realización. Para alcanzar los niveles esperados es necesario implementar una didáctica participativa, motivadora que atienda el desarrollo creativo del alumno, desde su estimulación y enseñanza, para valorarla en el proceso de trabajo, atendiendo a los aspectos centrales de su lectura y circulación.

Los proyectos de construcción de espacios lúdicos, de juegos didácticos, que los grupos elaboran, responden a los requerimientos de instituciones y espacios educativos vinculados a estas actividades de Extensión, que necesitan de la producción gráfica y de los distintos dispositivos, relacionados con los objetivos del trabajo. De estas consideraciones salen las propuestas de diseño para las Jornadas anuales.

***Los distintos años del trabajo de las Jornadas Inter años “Celia Cuenya”:**

Denominación de las Jornadas:

- 1999 Afiches para el Programa de Radio Universidad *Utopía Hoy*
- 2000 “Educación pública”. Afiches producidos durante paros activos.
- 2001 “Educación pública”. Afiches de Vía pública.
- 2002 “Educación pública”. Afiches de interior y folleto.
- 2003 “Conexiones”. Revista de vinculación departamental de la FBA.
- 2004 “Artículo 14”. Afiches sobre el artículo 14 de la Constitución Nacional.
- 2005 “Derechos del Niño”. Juegos Didácticos para niños de 6 a 10 años.
- 2006 “Educación Sexual”. Postales digitales para adolescentes.
- 2007 “Derechos Humanos”. Juegos de mesa para alumnos de polimodal.
- 2008 “Recuperación del patrimonio energético”. Banners- afiches.
- 2009 “Ley de medios”. Afiches.
- 2010 La Plata en el bicentenario. Afiches.
- 2011 “Hablamos de Chagas”. Prevención para la salud. Postales.
- 2012 Juegos de mesa sobre Cuentos populares Argentinos.
- 2013 Postales de la ciudad de La Plata para uso didáctico-divulgativo.
- 2014 Inundación del 2 de abril. “18 meses después” Afiches.
- 2015 Prevención de la violencia social. Postales.
- 2016 Recursos instrumentales de la imagen. Ilustración.



Algunas de las GUIAS DE TRABAJO PARA LAS JORNADAS:

Jornadas sobre “Derechos de Niño”

Cátedra de Comunicación Visual Rollié. Taller “B” FBA – UNLP

Titular: Profesora María Branda

Año 2005

La **Cátedra de Comunicación Visual “B”** de la **Facultad de Bellas Artes de la UNLP**, se propone llevar a cabo el trabajo de **orientación y asesoramiento** a los alumnos acerca de sus proyectos de diseño, reflexionando con ellos y buscando su **autonomía para construir propuestas de Diseño**. Se plantea el desarrollo de un proceso de enseñanza/aprendizaje donde se comprendan e internalicen los conocimientos desde la **indagación, reflexión e**

interpretación sobre los trabajos a realizar. Esta base permite elaborar proyectos comunicacionales en un marco social real.

Las Jornadas son trabajos intergrupales:

El propósito de estos trabajos es tomar el tema de la creatividad como un eje articulador de prácticas educativas en Comunicación Visual para realizar una experiencia sobre Derechos del Niño

La organización de las jornadas, se realiza en forma común y compartida entre los distintos niveles del Taller de Diseño en Comunicación Visual “B” (2º, 3º y, 4º y 5º año), con equipos compuestos por alumnos de distintos cursos. Se inscribe en la propuesta general de la Cátedra, donde se analizan y vinculan los contenidos sociales, comunicacionales del mensaje a construir. Se revaloriza el espacio de participación e intercambio entre docentes y alumnos. Esta práctica permite interactuar académicamente en la vida universitaria, como parte de la formación del alumno y establecer una relación con los problemas sociales, produciendo un trabajo con esa finalidad.

Contenidos del trabajo:

La comunicación visual, como otras áreas disciplinares, permite generar instrumentos apropiados para el debate y la concreción de propuestas de participación social. En este caso el tema a desarrollar es el juego y los **Derechos del Niño.**

Mediante este intercambio académico profundizamos aspectos que hacen al desarrollo de individuos con capacidad de diagnosticar, analizar y observar la realidad a través de miradas críticas constructivas y realizar propuestas de diseño.

Este trabajo se desarrolla con formato de juego participativo, pensado para ser jugados en espacios abiertos o cerrados, por niños de entre 6 a 10 años. Sus dimensiones no exceden el metro cuadrado.

Los juegos que son soporte de la propuesta gráfica permiten con el uso, comprender los derechos mencionados, a través de las operatorias de asociación, combinación, construcción, reformulación, refuerzo, sumatoria, síntesis. Se intenta garantizar que al jugar el niño conozca y comprenda estos derechos como propios y la importancia de su cumplimiento.

El juego

En el campo de la educación tomamos en particular la importancia del juego y la creatividad en la infancia como formas del desarrollo, para comprender el problema del conocimiento, y

poder aplicarlo a los procesos de aprendizaje. En este caso a los Derechos. Valorando la importancia de la creatividad en la educación y en el aprendizaje a partir del juego, observamos que en la experiencia cotidiana esto es casi un mito o una utopía, que ocupa un lugar de pura verbalización en las escuelas y en la familia.

Tal vez una de las razones principales es que la creatividad, el juego y la expresión artística, han sido implementados como una forma de entretener a los niños o rellenar los contenidos de enseñanza, pero no como constitutivas del desarrollo infantil. El niño cuando dibuja, baila o canta, no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa. Construye el aprendizaje. Es decir que la creatividad y el juego son formas de conocer, de conceptualizar y aprender. Este enfoque conduce a un soporte educativo totalmente diferente al tradicional o a los planteados por la tecnología educativa, porque reconsidera la teoría y la metodología del pensamiento pedagógico y por lo tanto de la didáctica.

Dice Mihaly Csikszentmihalyi, en el libro *Creatividad*: “el pensamiento divergente no es de gran utilidad, sin la capacidad de distinguir entre una idea buena y otra mala, y esta selección exige el pensamiento convergente”; el pensamiento diverso, convergente, en un sistema capaz de conducir a la creatividad, una persona cuyo pensamiento puede ser amplio, fluido, flexible y original, tiene mayores probabilidades de ofrecer ideas innovadoras.

Los estudios desde Piaget, Montessori, Freud, Lowenfeld, Csikszentmihalyi, como de otros tantos autores, desarrollan sus investigaciones sobre las distintas etapas de maduración infantil, demostrando cómo conoce el individuo y cuáles son las formas de construir el pensamiento. Sobre esas bases es posible abordar un trabajo creativo desde distintas especialidades. Por estas razones el análisis de la creatividad y el juego, cobra sentido y tiene proyección, es importante en el trabajo de diseño. Tomando estos puntos, realizamos una experiencia de creatividad realizando juegos para los Derechos del niño, en estas Jornadas intergrupales.

La propuesta pedagógica apunta a dimensionar la capacidad de tomar decisiones en las intervenciones de diseño, conceptualizando los problemas de la construcción del mensaje, con el fin de operar un pensamiento creador desde la disciplina.

*Las Jornadas sobre Derechos del niño se realizaron en octubre de 2005 y el resultado fueron 28 Juegos que reafirman en cada uno, los derechos de los niños de nuestro país. **Uno de estos juegos fue editado por el Gobierno de la Ciudad de Bs. As. y la UNICEF**, para ser distribuido en Jardines y Comedores y otros centros sociales.

(Se editaron 10.000 ejemplares de dos de los juegos Producidos).

Jornadas Inter años: “Ser Libre es elegir”

Tema: Educación para la Salud

Cátedra de Comunicación Visual Rollié. Taller “B” FBA – UNLP

Titular: Profesora María Branda

Año 2006

Propuesta: Se diseñan 4 tarjetas postales para ser enviadas por mail, sobre reproducción responsable y prevención de enfermedades de transmisión sexual, para adolescentes de entre 13 y 18 años, con un texto unificador “Ser libre es elegir”.

Modalidad de trabajo: Grupal. Interacción entre alumnos y docentes de todos los años.

Resultados: Producción de 112 prototipos de postales digitales.

Vinculación con la comunidad: La Cátedra genera vínculos interinstitucionales para que los resultados de los proyectos sean de utilidad social.

- 4 de estas postales fueron seleccionadas por el programa de Educación para la Salud, del Hospital Sbarra para ser impresas y distribuidas gratuitamente.
- La autoría pertenece a los alumnos intervinientes.
- 20 postales seleccionadas, son de uso público a través de la página de Internet de la cátedra.
- Fueron presentadas en la Legislatura de la Pcia. de Bs. As.

Como proyecto ha sido presentado a la comunidad local y nacional a través de:

- Jornadas Facultad de Bellas Artes, Congreso Interamericano de arte y áreas proyectuales FBA _UNLP. 2006.
- La Dra. Graciela Besuejouis, responsable del Programa de Educación para la Salud del Hospital Sbarra, dictó una conferencia virtual sobre Sexualidad y se publicaron y reprodujeron cuatro postales, en el marco del Programa.
- Ponencia en el Congreso de Arte Educación y Cultura contemporánea en Latinoamérica. Organizado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la FBA. UNLP año 2006.
- Ponencia en las Jornadas de Arte y Áreas proyectuales. Organizado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la FBA. UNLP año 2006.
- Proyecto de Extensión a la UNLP, Aprobado sin financiamiento. FBA. UNLP. Año 2006.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea IX. Abril de 2007 - FBA. UNLP.

Contenidos: La propuesta convoca a realizar postales digitales sobre **reproducción responsable y prevención de enfermedades de transmisión sexual**.

Los grupos deberán desarrollar un conjunto en sistema de cuatro postales con temas especificados por la cátedra. Las postales deben ser pensadas para ver en pantalla y enviadas vía mail. Deben apuntar a adolescentes entre 13 y 18 años, introduciéndolas al tema y brindándoles información básica que en muchos casos desconocen, sobre uso de anticonceptivos y riesgos de enfermedades. La imagen estará acompañada de un texto que identifica la propuesta general y que sintetiza el espíritu de lo que se quiere comunicar. El texto unificador de todas las postales es **“Ser libre es elegir”**. Este anclaje podrá ser complementado con otros textos o no, de acuerdo al requerimiento de la propuesta de diseño. El trabajo debe apuntar a la idea de que la sexualidad no es un riesgo, y la ignorancia si lo es.

Las postales deben presentar un área consecutiva a la imagen principal, en donde se brinde información clara sobre el tópico específico (ejemplo: ventajas y desventajas del uso de pastillas).

Guía de trabajo para las Jornadas de 2016

**Jornadas, “Espacio de encuentro y Memoria “
Cátedra de Comunicación Visual, Rollié. Taller “B”
Jornadas intergrupales “Celia Cuenya”
Realizadas en el marco de la BIENAL 4 de la UNLP.**

La Cátedra de Comunicación Visual “B” de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, se propone llevar a cabo un trabajo de orientación y asesoramiento a los alumnos sobre proyectos comunicativos, buscando su autonomía para construir propuestas de diseño, desarrollando un proceso de enseñanza/aprendizaje donde se comprenda e internalice el conocimiento desde la indagación, reflexión e interpretación de los temas. Esta práctica permite desarrollar distinto tipo de intervenciones eficientes en un marco social real.

Las Jornadas se desarrollan en relación con la BIENAL 4 de la Secretaría de Cultura de la UNLP del año 2016.

La propuesta pedagógica apunta a dimensionar la capacidad de tomar decisiones en las intervenciones de diseño, de manera participativa, conceptualizando los problemas de la construcción del mensaje, con el fin de operar un pensamiento creador, desde la disciplina.

Las Jornadas son trabajos intergrupales:

El trabajo para estas Jornada es común y compartido entre los distintos niveles del Taller “B” (2º, 3º y, 4º y 5º año), se inscribe en la propuesta general donde se analizan y vinculan contenidos sociales, comunicacionales y pedagógicos. En este caso se trabaja sobre el espacio Sede Fonseca, de uso inmediato, que se comparte con otras carreras de la Facultad de Bellas Artes y con la Facultad de Trabajo Social.

Se revaloriza el espacio de participación e intercambio entre docentes y alumnos, cualquiera sea el año en el que se encuentren cursando, entendiendo que interactuar en la vida universitaria, es parte de la formación del alumno y de su relación con la sociedad.

La propuesta de 2016:

Este año se trabajará en el diseño de una propuesta de intervención para el espacio de la Sede Fonseca con afiches, postales, fotografías, con temáticas sobre la historia del lugar, los DDHH y el uso cotidiano del espacio dentro de la Universidad, entendiendo que el conocimiento y la identificación con el lugar que habitamos, es un derecho y una contribución al colectivo.

Se realizarán postales pensadas para trabajar y relacionarse con otros habitantes del mismo complejo. Afiches con temas vinculados a la identidad, el derecho a un lugar saludable, el reconocimiento del encuentro y la valorización de los espacios públicos, históricos e institucionales, como de los DDHH vinculados al lugar.

Las postales, fotografías y afiches tendrán el objetivo de comprender el derecho a compartir el espacio público, la preservación del Patrimonio y el cuidado del ambiente, con propósitos educativos de encuentro y participación. El objetivo de las piezas es que se reconozca a estos lugares como propios, como parte del derecho del habitante urbano, como estudiante y como ciudadano.

La producción de estas Jornadas se expondrá en la Sede Fonseca y en el Centro Cultural Islas Malvinas en la exposición “ODISEA”, entre el 20 de octubre y el 2 de noviembre del año en curso, en el marco de la BIENAL 4 de la UNLP.

-Contenidos:

La comunicación visual como campo disciplinar, permite generar instrumentos apropiados para la realización y el debate de propuestas de participación social.

Mediante el intercambio académico se profundizan aspectos que hacen al desarrollo de individuos con capacidad de observar, analizar la realidad a través de miradas críticas y constructivas, para realizar intervenciones en comunicación.

-Palabras claves, para estas jornadas:

Participación - vinculación - compromiso- experimentación – creatividad –DDHH.

-Objetivos

Realizar una experiencia que permita a los alumnos agudizar su propio sentido de percepción de la realidad y formular propuestas visuales para el lugar de pertenencia. Generar un debate con todo aquello que está plasmado en las convenciones y usos del lugar real para contribuir a transformarlo.

Desarrollar una intervención acerca de su situación histórica social, su realidad y las condiciones actuales del entorno.

Generar una producción y una metodología para plasmar ideas efectivas, pertinentes y conceptualmente sólidas, que persuadan acerca de la importancia social de empoderarse del espacio que habitan.

Consignas del mensaje

- Producir materiales que refuercen la protección de espacio de pertenencia en pos de una mejor calidad de vida y conocimiento de los Derechos Humanos vinculantes.

Metodología de trabajo:

Se propone realizar una experiencia grupal en forma vertical (*entendiéndose por verticalidad la participación interactiva de todos los alumnos de los distintos años del Taller de Diseño en Comunicación Visual "B"*).

Formas de participación:

- Los docentes participarán como orientadores en la generación de estructuras de pensamiento basados en la reflexión, el debate, y la obtención de acuerdos mínimos para arribar al diagnóstico y a conclusiones para realizar la propuesta de diseño. Promoverán la participación activa de cada uno de los integrantes del grupo y la correcta articulación del mismo.
- Los alumnos conformarán grupos de trabajo con integrantes de 2º, 3º, y 4º año, pre-establecidos por la cátedra. La idea es que uno o dos alumnos asuman el rol de coordinadores de cada grupo, con el fin de hacer hincapié en la participación de cada uno de los integrantes, que a su vez deberán asumir con

responsabilidad su accionar grupal. También deben garantizar la fluidez de la comunicación entre los integrantes del equipo, no sólo en el trabajo de clase, sino fundamentalmente en las actividades y reuniones de trabajo fuera del ámbito de las jornadas.

Cierre y exposiciones del trabajo:

Muestra y presentación de propuestas por grupo.

Conclusiones temáticas y pedagógicas. Elección de las postales, afiches y fotografías, para su impresión, distribución y para exponerlas.

- Se difundirán posteriormente en diferentes canales (*medios gráficos y digitales, sitio de internet de la cátedra, exposición anual de la cátedra “Odisea 18” - Centro Cultural Islas Malvinas - BIENAL 4 UNLP.*)

Especificaciones del trabajo:

Postales:

Los temas son la historia del lugar y la convocatoria al uso del espacio abierto, verde, común, desde el respeto a los DDHH, al medio ambiente sano y al ejercicio cultural.

A cada grupo se le asignarán espacios y se diseñará un juego de 6 postales.

Características:

Juego de 6 postales impresas frente y dorso

Formato: A5 – 14,75 x 21cms.

Tintas 4/4

Las Imágenes deberán ser originales

Texto para el frente:

“Lugar que habitamos”

“Mis lugares, gráfica, información, creatividad”

“Mi lugar y mis rincones”

-Textos similares que den cuenta de la pertenencia y nombren el espacio específico, por ejemplo: patio de eventos, espacios de Memoria, lugares de encuentro.

Información para el dorso:

Postal 1: ubicación geográfica e hitos del edificio.

Postal 2: Antecedentes: Fundación - Historia DDHH - Protagonistas - Referencias u otros datos de valorización

Postal 3: Uso y función actual - horarios - circulación - condiciones de ingreso y uso.

Postales: 4, 5 y 6: DDHH -Anecdotario - Cotidianeidad - datos de interés.

Afiches- lonas: A3

Historia y DDHH

Convocatoria a la participación de los estudiantes.

Carteles de identificación por sectores.

Fotografía:

Panorámicas del lugar y el entorno.

Sectoriales.

De circulación cotidiana.

Arte y comunicación.

DDHH.

Entrega de material

Maquetas a tamaño montadas en cartón rígido o lonas y sobre rotulado.

Envío al docente via dropbox, you sendit o similar de:

Archivos abiertos y editables (no convertir texto a curvas): .ai, .cdr.

Imágenes en jpg a 300 dpi sin comprimir.

Tipografías.

Los trabajos serán nombrados con el número de grupo y se enviará un documento en Word con los nombres, al docente a cargo en las jornadas y direcciones de correo de los alumnos participantes. Se realizaran las reproducciones necesarias de los trabajos seleccionados de cada temática.

Los trabajos seleccionados serán reproducidos para ser expuestos en la Sede Fonseca y en el Centro cultural Malvinas en la Muestra ODISEA de la Cátedra y en el marco de la BIENAL 4 de la UNLP.



Jornadas Interaños



Cap. VI. Proyectos de Extensión y Voluntariado.

Planificación e implementación de los Proyectos de Extensión y Voluntariado

CAPÍTULO 5

Proyectos de Extensión y Voluntariado de la UNLP desarrollados desde el año 2005

Los proyectos de Extensión implementados sobre **Juegos didácticos** se insertaron en diversos espacios territoriales afines al tema. Fueron elaborados y presentados para su aprobación por docentes de la Cátedra en común con otras y con la participación de alumnos. Como resultado se diseñaron y construyeron prototipos para ser reproducidos: como juegos de cartas, de la oca, memoria, libros, tarjetas, rompecabezas, pizarrones, rayuelas, sopa de letras, etc.

El juego y la creatividad han sido un sustento indispensable para la línea de trabajo que desarrollamos sobre los derechos del niño en especial. La educación en sus distintos niveles incluye la creatividad en las actividades que lo requieren, aunque es un área muchas veces considerada espontánea en la realidad de las escuelas. En este sentido en la Cátedra de Comunicación visual, a través de los Proyectos de Extensión y Voluntariado, ha tenido en cuenta esta forma de trabajo. Entendiendo que la inserción en territorio, permite multiplicar diversas formas de producir Juegos didácticos aplicados a distintas edades y según los requerimientos del lugar de aplicación y de la temática planteada. A la vez se planificó capacitar a quienes están al frente de grupos de niños para el uso de los juegos. Esto permitió realizar actividades lúdicas en escuelas y barrios donde se trabajó a modo de taller sobre el Derecho al juego y a la Identidad. Así mismo en el aula con alumnos de II a V curso de la carrera de Diseño en Comunicación visual en la Facultad de Bellas Artes en las Jornadas anuales. Esta producción se desarrolló con el propósito de construir materiales basados en la idea de **juegos didácticos**, dirigidos a distintas edades y espacios sociales, para aprender los Derechos del niño, con la finalidad de distribuirlos en lugares previstos. En escuelas primarias de la región, salas de salud, comedores, bibliotecas y eventos callejeros o en lugares cerrados, relacionados con el juego. En algunos casos las reproducciones se concretaron con el financiamiento de los Proyectos en marcha de la UNLP, y en otros estuvieron a cargo de las instituciones interesadas.

Capacitación en territorio. Implementación del Juego y la creatividad

Entendiendo el interés por el juego y la creatividad en la educación en sus distintos niveles se realizaron en la Cátedra de Comunicación visual, los Proyectos de Extensión con inserción en territorio. Para multiplicar diversas formas de producir Juegos didácticos aplicados a los usuarios. Se realizaron Jornadas de trabajo creativo con alumnos de II a V curso de la carrera de Diseño en la Facultad de Bellas Artes. El propósito fue construir materiales innovadores en **juegos didácticos** con la finalidad de multiplicarlos para distribuirlos en Jardines y escuelas primarias de la región.

Los ejes conductores del trabajo han sido la creatividad y el juego como formas en las cuales se expresa y satisface el niño y desde allí destacamos su relevancia como parte de la educación para formar sujetos críticos, creativos y sanos. El aprendizaje de los Derechos es un contenido previsto en los Programas oficiales y el material desarrollado por la Cátedra facilita su comprensión como su difusión. Uno de los Derechos del niño es justamente, el derecho a jugar. El ejercicio lúdico natural o incentivado, planificado en espacios apropiados, abiertos y cerrados.

La expresión por medio de sonidos, palabras, movimientos corporales, imágenes gráficas son parte del juego, manifiestan ideas y sentimientos. Exteriorizan lo que piensa y lo que siente el joven, su relación con el mundo y consigo mismo. Además observamos que no separa las matemáticas o las ciencias naturales de las artes, del conjunto de vivencias en las que está inmerso. Por lo tanto cualquier disciplina puede implementar tareas variadas sobre la problemática infantil a través de la creatividad y el juego. Se puede abordar desde cualquier especialidad con los mismos fines: el crecimiento, el conocimiento y las relaciones sociales, por estas razones los juegos didácticos se adaptan a distintas áreas.

El niño se expresa por medio del juego, la música, la narración, el dibujo, y lo hace en forma personal-social, reflejando la realidad en que vive; a su vez manifiesta el conocimiento de su medio, cómo lo interpreta y cómo se relaciona con él.

La manifestación gráfica comienza desde que puede sostener un lápiz en las manos, un pincel o un trozo de arcilla, con los que ejecuta con gran placer estas actividades lúdicas. Deja trazos en la hoja que son inicios desordenados y tienen un sentido esencialmente motor. Luego va representando otros intereses como la figura humana, en la medida que va conociendo su propio cuerpo y el de los demás. Paulatinamente va completando sus partes en la medida que las internaliza como los elementos y objetos que concentran su interés y a los que va conociendo y describe su aprehensión interrelacionada con sus observaciones.

Los estudios realizados en este sentido han tendido fundamentalmente a fijar una correspondencia entre el nivel del desarrollo intelectual y su correlato gráfico. El dibujo permite comprobar el estado de conocimiento que va teniendo sobre diversos temas y a su

vez le permite al niño comprender e internalizar nuevos saberes. La acción de jugar, simbolizar, crear, aprender es natural y gratificante.

A medida de que el niño crece su expresión creativa cambia y se desarrolla consecuentemente. Las etapas recorren un camino de comprensión paulatina desde los primeros trazos hasta los trabajos de la adolescencia y la comprensión adulta. Hay un proceso continuo de evolución que no es rígido, hay variables en estos trayectos entre unos y otros de la misma edad, para establecer estos pasos. No todos los niños recorren el mismo tiempo de comprensión y capacidad de expresión. Aunque se puede aproximar una evolución visible y a la vez detectar problemas según la edad, ya que estos tiempos se suceden ordenadamente; uno como continuación del anterior y así sucesivamente. En el dibujo de la figura humana estos cambios se pueden constatar, con su secuencia desde el monigote inicial, hasta completar sus partes con todos los detalles.

La descripción y conocimiento de cada uno de estos momentos nos permite obtener una serie de datos respecto al niño, si los incorporamos a otros elementos que hacen a su personalidad y a su ambiente.

Los juegos sean espontáneos o programados como los juegos didácticos, contemplan los distintos momentos y requerimientos de cada edad y sus necesidades e intereses. Es necesario conocer estos elementos, intelectuales y afectivos, para realizar los juegos ya que cada uno responde a distintas reglas que se adaptan a la comprensión de los destinatarios.

Transferencia; proyectos presentados a la comunidad local y nacional a través de:

- Programa de Radio El Xilofón de Radio Universidad. Noviembre de 2005
- Encuentro Internacional de Derechos del Niño. Facultad de Ciencias Jurídicas de la UNLP. Ponencia. Diciembre de 2005
- Exposición de trabajos en Salón de los Espejos. UNLP. Diciembre de 2000
- Jornadas de Diseño Industrial, organizadas por la Cátedra de taller de Dis. Industrial FBA - UNLP. Titular Prof. Rubén Peluso- año 2005
- Artículo en la revista El Pasajero, Año X número 48 del 2006
- Muestra en la Escuela Parque Pereyra Iraola. Ministerio de Educación de la Pcia. de Bs. As. Año 2005
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea VIII. Abril de 2006
- Ponencia sobre modalidades de enseñanza en el Encuentro Internacional de Diseño de la Universidad de Palermo. Julio de 2006.
- Nota periodística en Diario El Día. Fecha 25 de marzo de 2007
- Nota periodística en Diario Hoy. Fecha 4 de abril de 2007
- Entrevista radio América. Programa Educativo. 20 de marzo de 2007

- Contacto con distintas Instituciones de Salud y Educación para multiplicar la experiencia.
- Primeras Jornadas Facultad de Bellas Artes, Congreso Interamericano de arte y áreas proyectuales, FBA_UNLP. 2005
- Congreso de Arte Educación y Cultura contemporánea en Latinoamérica. Organizado por la Secretaría de Ciencia y técnica de la FBA. UNLP año 2006
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea VIII. Abril de 2006
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea IX. Abril de 2007 - FBA. UNLP
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea X. Abril de 2008.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XI. junio de 2009.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XII. Abril de 2010.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XIII. Abril de 2011.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XIV. Abril de 2012.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XV. junio de 2013.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XVI. Abril de 2014.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XVII. mayo de 2015.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XVII. Abril de 2016.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XIX. Abril de 2017.
- Exposición de trabajos en Centro Cultural Malvinas, Odisea XX. marzo de 2018.
- Proyectos de Extensión. UNLP. Años, 2006 / 09/12/16/ 19.
- Proyectos de Voluntariado. UNLP. Años, 2016/ 2018.

Proyectos de Extensión y Voluntariado. Algunos espacios de implementación:

- 1- En la experiencia concreta en campo, se trabajó en el SIC de Ensenada, Se llevó a cabo la práctica de capacitación a los coordinadores y se realizaron jornadas de juegos con los niños, con los prototipos de los alumnos de la Cátedra “B” DCV. FBA UNLP.
- 2- En la localidad de Berisso en el Comedor “Locos Bajitos” Se desarrollaron talleres con niños y se trabajó a partir de artistas plásticos, pintores, para la producción colectiva de un mural a partir de sus producciones.
- 3- En el barrio El Peligro se coordinó con los extensionistas de Trabajo Social y Medicina, para la organización de encuentros y kermés, donde se emplearon los juegos producidos. Se realizó un mural en la escuela Primaria Núm. 73
- 4- En El Festival “Revancha” de juegos callejeros en Meridiano V, se realizaron talleres de gráfica y producción de materiales sobre el derecho al juego y la identidad.
- 5- Por dos años consecutivos se participó, en el Pasaje Dardo Rocha del evento “Expo Lúdica” con un Stand en la nave central del Pasaje con la participación de otros

proyectos de Diseño Industrial y de distintas Facultades. Participaron también organizaciones afines a la problemática.

- 6- En el mes mayo se celebra el día internacional del juego. Se organizó en distintos barrios abarcando todo el mes, con la jornada de cierre en Meridiano V, colaborando en distintas sedes como: el Centro Zona Oeste de Melchor Romero, “La casita del niño arcoíris” en Villa Elisa, la Biblioteca popular Corazón de Mandarina en Brandsen y en el Centro Cultural Calle 1 del Barrio Hipódromo de La Plata.
- 7- Se asistió al cumpleaños de la Biblioteca “Del otro lado del árbol” participando con juegos de piso y de mesa.
- 8- Se concurrió a la Marcha “El hambre es un crimen” participando del evento con una muestra interactiva de juegos.
- 9- El Foro para la niñez invita a participar de una intervención en el Congreso de la Nación, en el marco de los debates de la reforma de la Ley de la baja de imputabilidad de los menores.
- 10- Se nos convocó a los encuentros denominados “Las llamadas” en los barrios del Conurbano, organizados por el Foro para la niñez, de cara al Encuentro Nacional por la Niñez.
- 11- Se asistirá al Encuentro del Programa de Niñez de la Nación, “Jugando construimos ciudadanía” en Ensenada.
- 12- Se colaboró en los festejos del día del niño en el Hogar “El ángel azul” del Barrio Hipódromo.
- 13- Se participó con un taller en el Festejo del día del niño en el Barrio El Peligro con la Asociación Civil. “Crecer en Unidad”. 2016/17/18.
- 14- Fueron otorgados a la Escuela de Estética N°2 juegos en distintos soportes, para los recreos y festejos del día del niño. Y materiales de divulgación sobre los Derechos.
- 15- El proyecto participo de la Fundación de la Biblioteca Pública “Pedro Milesi”, en el Barrio El Peligro. Se donaron ejemplares de los juegos al Rincón de Jugos y se generaron talleres de Juego, Música y plástica para niños y jóvenes.
- 16- Se desarrolló una jornada de juego en la “Fiesta del Tomate platense”

Proyecto de Voluntariado “Cultura y capacitación”

Proyecto del Taller Creativo

Biblioteca Popular, Pedro Milesi**Barrio, El peligro.**

El proyecto de Voluntariado que venimos desarrollando consiste en poner en valor y uso el espacio que funciona como Salón de usos múltiples, dentro de las instalaciones del barrio El Peligro con la finalidad de desarrollar actividades Culturales y de Capacitación desde Creciendo en unidad, la Biblioteca Pedro Milesi y Centro de Cómputo. El dictado de talleres y cursos de capacitación se ocupa de temas básicos comenzando con las actividades necesarias para el barrio y aquellas que son posibles encarar según las condiciones.

La instalación de la Biblioteca se propuso para familiarizarse con la lectura, estudiar y realizar otras actividades que tienden al desarrollo personal y comunitario, dentro del amplio campo cultural. El espacio es un lugar destinado a albergar un Centro Barrial, comedor, guardería, huerta, deportes y la Biblioteca de uso común con el Rincón de Juegos, y el Rincón de lectura, destinados a niños y jóvenes de la comunidad que se encuentra en actividad.

Talleres de creatividad

El proyecto de Taller lúdico creativo, se reconoce como un requerimiento necesario de los usuarios que asisten a la sala de lectura y al rincón de juegos.

Valoramos al juego y la creatividad en su relación con la educación y la sociabilidad, que se presentan como motivadores de las prácticas sociales. Abordando el tema desde las experiencias de realización y vinculación, de compartir con los otros que son distintas formas de expresión personal y que se desarrolla grupalmente en espacios donde existen pocos espacios de este tipo para los jóvenes y niños. Las actividades creativas y el juego son generadores de vínculos amistosos armónicos, son un potencial humano que se desarrolla. Las prácticas creativas orientan una búsqueda para consolidar un espacio expresivo propio, que es necesario incentivar y acompañar. Es parte de una orientación para interactuar haciendo, inventando, en una práctica que se propone contribuir a generar sujetos críticos, autónomos e imaginativos, que puedan aportar al lugar en que les toca actuar.

La búsqueda de imágenes y la experiencia de alcanzar distintas soluciones para resolver un problema compositivo, afianza la identidad. Expresar una idea o un sentimiento, utilizando herramientas y recursos, para alcanzar resultados satisfactorios, estéticos, concretos, de manera original, poética, propia, lúdica. El conocimiento de herramientas, recursos manuales, tecnológicos y artísticos, son formas que permiten jugar y experimentar con creatividad y expresarse libremente. La capacidad de hacer, crear, relacionar, dimensionar y articular saberes y experiencias, permite afirmar los conocimientos, reflejar ideas y pensamientos, encontrar maneras diferentes para distintas situaciones de la vida diaria. Una práctica creativa

no se logra si no se incentiva, como resultado del conjunto de operaciones que se ponen en juego para orientar el trabajo. Es un ejercicio planeado, acordado por el grupo, sistemático y organizado para propiciar ejercicios que interesen y motiven a los participantes. La narración, el cuento, la lectura, la música, la gráfica son recursos valiosos para la expresión, la fantasía, la magia, si se incentivan y ejercitan. Siempre desde un espacio de libertad, intercambio y participación que pueden desarrollar la expresión creativa en diversos campos, los que todos podemos incrementar, si se ofrece la oportunidad para hacerlo.

Propuestas:

- Se detecta interés en estas actividades a partir de la asistencia actual a la Biblioteca.
- La biblioteca se desarrolla y acrecienta con el funcionamiento para la comunidad y en particular para jóvenes y niños.
- Se realizan actividades de recreación con la comunidad, como el día del niño y los encuentros semanales, con lectura y juegos.
- La capacitación de jóvenes se continúa y es lenta, aunque constante.
- La asistencia suele ser de acuerdo a las necesidades que demanda la Escuela, primaria y secundaria.
- La solicitud de libros, la lectura y el juego en el lugar crecen y se continúan.
- Los talleres son integrales, con lectura, dramatización, música, dibujo.

Objetivo general

Organizar el taller integral de cuento, música y plástica, para motivar la creatividad, el manejo de recursos de lectura, dibujo, pintura, música, expresión corporal.

Actividades:

- Lectura de cuentos, novelas, historietas, poesía (dibujo y musicalización).
- Poesía Coral (Lectura en voz alta, recitado).
- Interpretación, escritura y reescritura de cuentos (Modificación del texto e invención de nuevos relatos).
- Ciclos de cine (Debates).

- Proyección audiovisual (Documentales, animaciones, fotografía e ilustraciones).
- Muestras fotográficas.
- Apreciación musical de distintas regiones de Latinoamérica y del país.
- El ritmo (El cuerpo en movimiento).
- Construcción de instrumentos musicales a partir de material descartable. (Plásticos, tarros, semillas, madera, papel pegado, telas, etc.).
- El sonido, tímbricas (Diferenciar sonidos naturales y sonidos instrumentales).
- Figuras musicales (Gráfica de las notas musicales, reconocimiento rítmico y sonoro).
- El canto (Vocalización, respiración).
- Intensidad y duración musical (Sonidos fuertes y débiles, tiempos ágiles y lentos).
- Repetición y memoria (Juegos con patrones rítmicos, imitación, intercambio de palabras por sonidos).
- Formación Coro/Grupo musical para jóvenes.
- Cancionero infantil (creación de músicas, repertorio tradicional y popular para emplearse en Guardería).
- Dibujo y pintura con distintos materiales, en espacios pequeños y grandes, en forma individual y colectiva.
- Naturaleza muerta (Proporciones, espacios, línea, simetría, color).
- Trabajo con figuras geométricas, empleado colores primarios y secundarios.
- Grabado con crayones y tinta china (Punta seca).
- Collage (Distintos materiales, recortado y pegado).
- Paisaje (Dibujo a lápiz y coloreado).
- Modelado de animales y figura humana.
- Mural (Sobre papel y madera en acrílico).
- Juegos creativos sobre rediseños de juegos tradicionales.
- Realización de juegos sencillos para emplearlos en la Guardería.
- Creación de un sitio digital y de redes sociales para difundir el Taller.

Materiales

- Espacio físico apropiado.
- Papeles de distintos tamaños y espesores.
- Papel glasé, barrilete y afiche.
- Tempera, acrílico, tinta, lápices, pinceles, espátulas, plastilina, acuarela.
- Libros, material visual y audiovisual.
- Mesas y sillas.
- Calabazas secas para maracas.
- Tijeras. Cortadores.
- Palillos para tambores creados.
- Plástico para piso y mesas.
- Instrumentos musicales (Guitarra).
- Material para instrumentos nuevos (Tubos pvc, tarros, etc.).
- Pizarrón y papel para murales.
- Tizas, lápices, pinturas, tintas, etc.
- Grabadora y PC.
- Proyector.
- Tecnologías PC y materiales digitales.

Los talleres se desarrollaron durante el año 2016/17, semanalmente, con concurrencia alterna y de distintas edades. El resultado se evaluó como positivo y posible de multiplicar.



Biblioteca "Pedro Milessi".



Biblioteca "Pedro Milessi".



Comedor "Locos Bajitos".



Comedor "Locos Bajitos".



Comedor "Locos Bajitos".



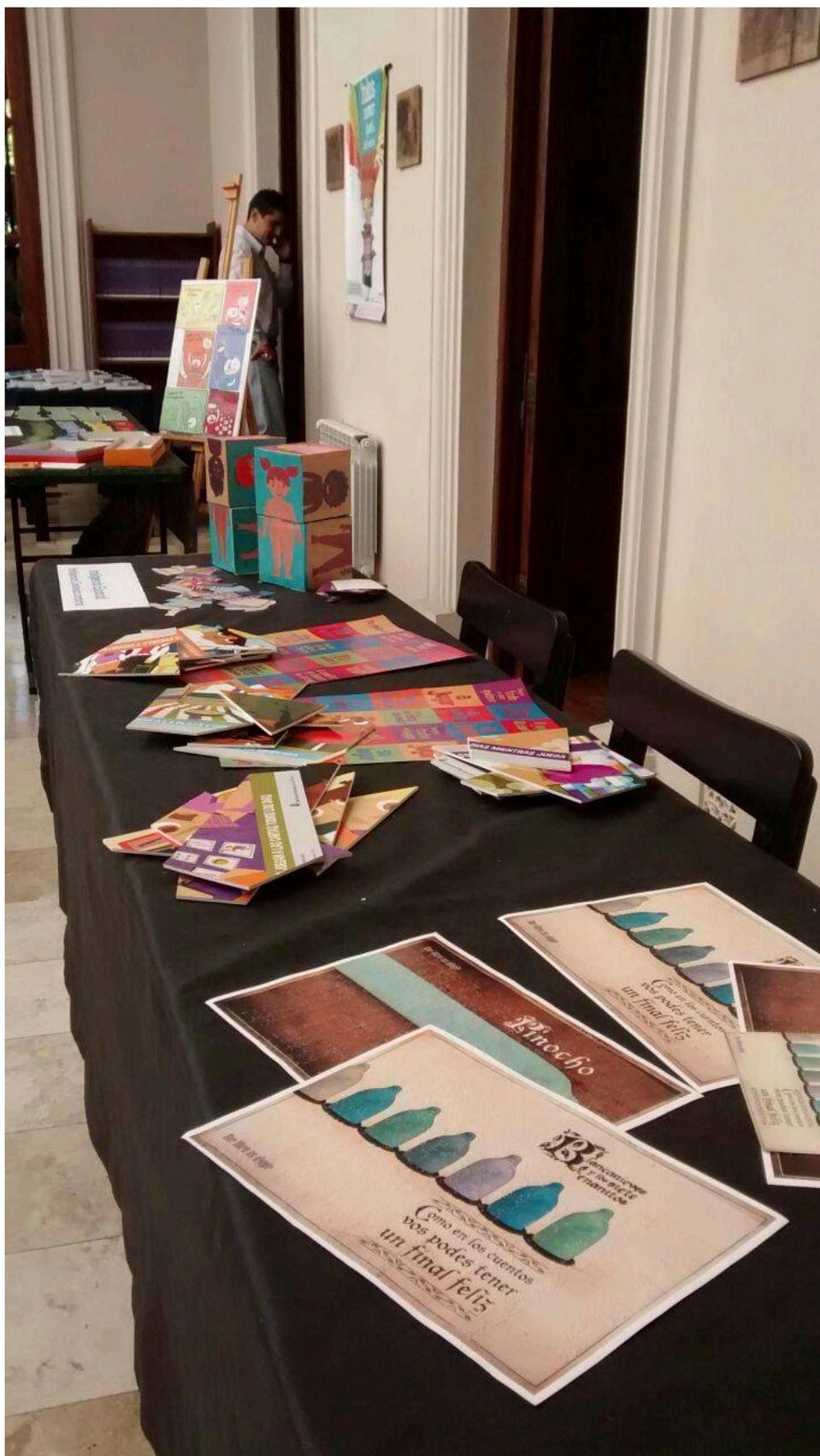
Comedor "Locos Bajitos".



Comedor "Locos Bajitos".



Comedor "Locos Bajitos".



Fundación Medihome.



Encuentro en Medihome.



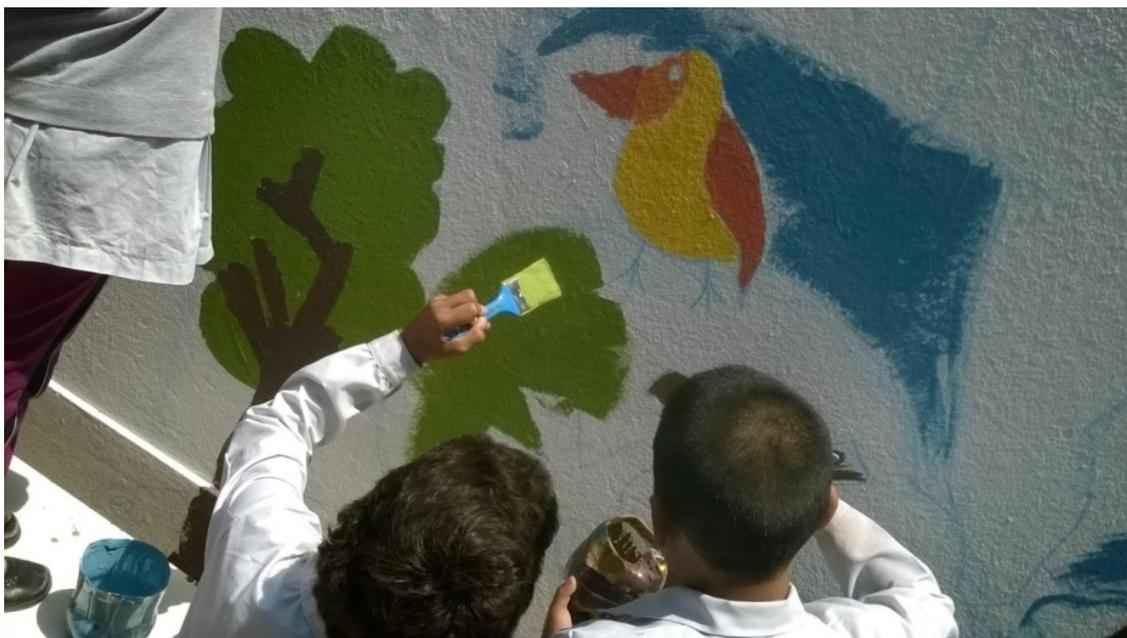
Escuela de "El Peligro".



Escuela publica de "El Peligro".



Escuela publica de "el peligro".



Escuela publica de El Peligro



Fiesta del Tomate platense



Fiesta del Tomate platense



El Peligro



El Peligro



El Peligro



Expolúdica



Expolúdica



Expolúdica



Día del niño en El Peligro



Día del niño en El Peligro



Día del niño en El Peligro



Escuela El Peligro



Festival Revancha de juegos callejeros



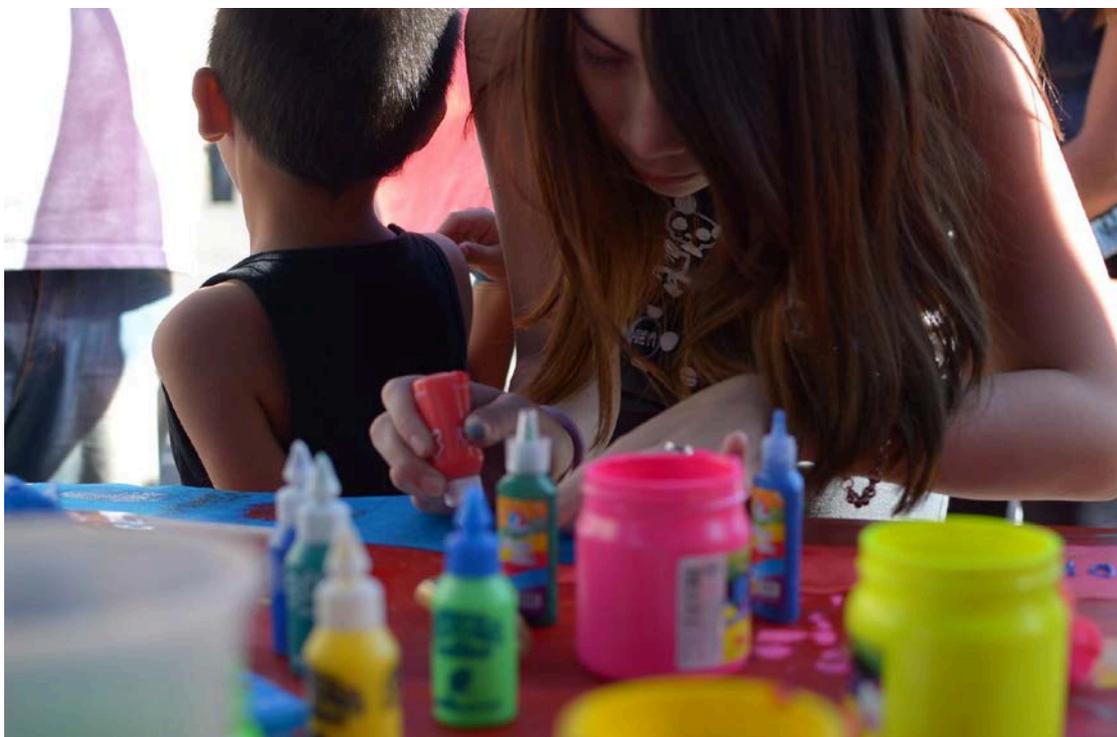
Festival Revancha de juegos callejeros



Día del Juego en Estación Provincial



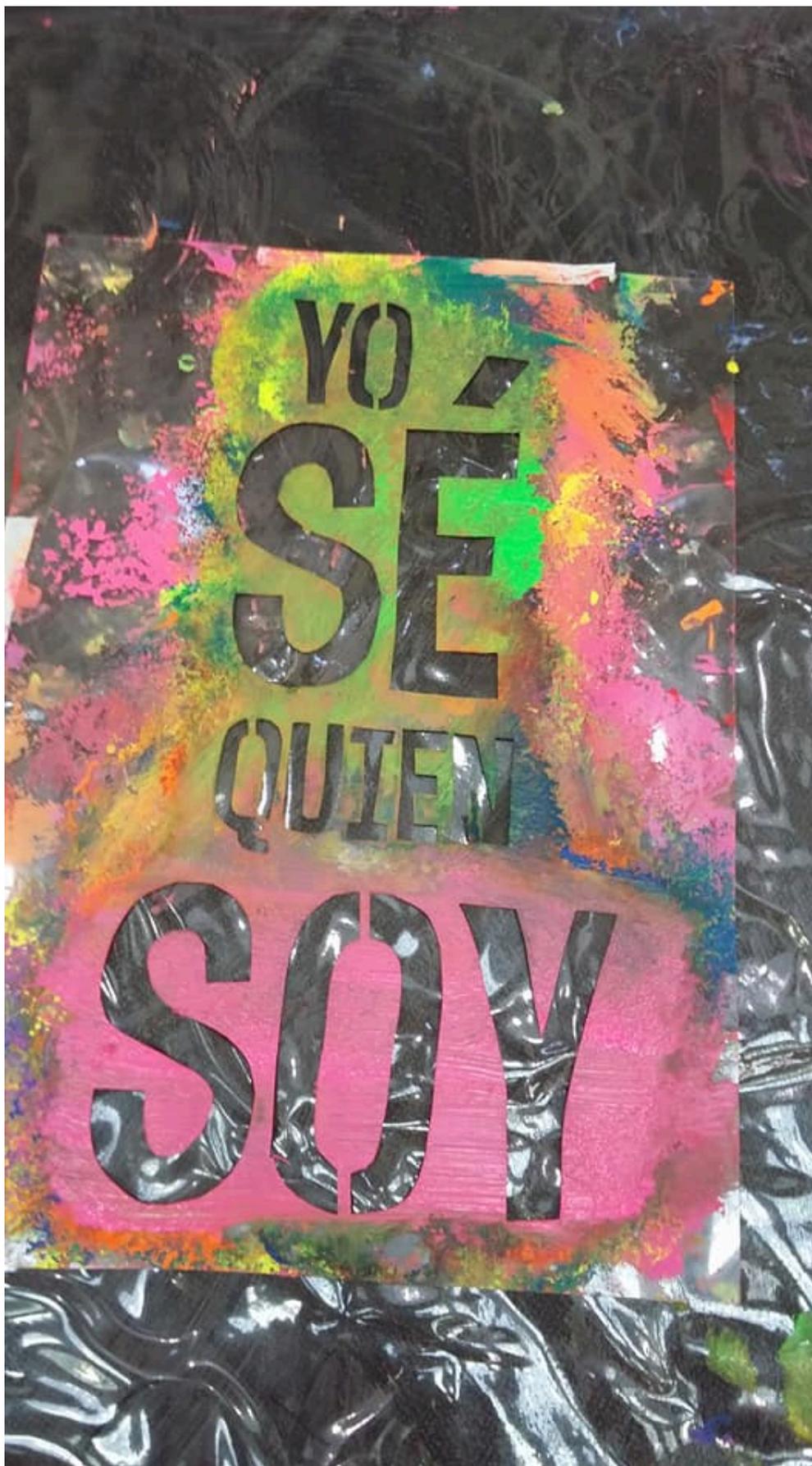
Día del Juego en Estación Provincial



Día del Juego en Estación Provincial



Expolúdica



Expolúdica



Expolúdica



Marcha "El hambre es un crimen"



Foto: Gabriela B. Hernández



Marcha El hambre es un crimen



CIC Berisso



Cumpleaños biblioteca Del otro lado del árbol



Cumpleaños biblioteca Del otro lado del árbol

CAPÍTULO 6

Espacios de vinculación y experiencia en el territorio

Como venimos desarrollando los fundamentos didácticos responden a los contenidos que marcan el perfil establecido de la carrera y las pautas de actividades para los cursos. Se aplican para la formación de grado en el aula y en los espacios de vinculación y transferencia. Los ámbitos de trabajo de campo, se ubican en distintos barrios, instituciones educativas, culturales y de salud, lugares donde se implementaron los proyectos de Juegos didácticos para aprender los Derechos de niños y adolescentes. Los sustentos pedagógicos son compartidos por docentes y alumnos para emprender las distintas tareas programadas. La capacitación se impartió a los coordinadores responsables de aplicar los juegos en cada lugar, docentes, encargados, auxiliares y voluntarios. Siendo ésta una labor necesaria para el desarrollo del trabajo con Juegos, donde se incorporan saberes vinculados a la problemática abordada, cuando se interactúa con niños y jóvenes.

Relaciones posibles entre juego y creatividad

La educación es un hecho cultural, un ejercicio social, que desde la familia y las instituciones construye y transmite saberes que circulan y se recrean en el marco de una época y una sociedad, que tienen características múltiples y diversas.

El proceso de enseñanza-aprendizaje formal, se organiza y planifica con los recursos didácticos que son las formas y los modos e instrumentos que se implementan para que se produzca el aprendizaje. Entendiendo para nuestro caso, que es un hecho social que en distintas etapas se escolariza, con un tiempo de análisis y reflexión, que orientan una institución o un docente, estableciendo normas y metodologías desde una relación educativa, dialógica y participativa. La experiencia de trabajo educativo sea formal o informal, en la casa o en la escuela o el taller, es parte de la conceptualización y las prácticas necesarias para alcanzar nuevos saberes y destrezas. Dentro del ámbito de conocimiento y en la interrelación concreta con los espacios territoriales. Estos parámetros se sostienen aunque adoptan distintas modalidades en cada lugar.

En tiempos de cambios científicos, tecnológicos y culturales, nos encontramos con una serie de problemas que de alguna manera siempre inquietan al docente que se compromete con su tarea especialmente con jóvenes y niños. Para que se produzcan cambios en cada momento particular, partimos de entender que las distintas etapas de crecimiento tienen sus características y que requieren una atención específica. La globalización y sus transformaciones, que estamos transitando, ha modificado las relaciones sociales y por lo tanto las pautas educativas y culturales en el mundo y en el país. La educación tiene desafíos que se están debatiendo en todos los ámbitos. Pablo Freire ha aportado a entender los espacios populares, sus necesidades y formas de relacionarse para guiarnos en métodos educativos creativos y transformadores para la práctica docente.

La Pedagogía tiene su historia y sus representantes, desde remotas épocas las sociedades han buscado distintas maneras de construir saberes, de transmitir conocimientos y de desarrollar su cultura. La educación es sustantiva en la experiencia social y se recrea permanentemente, ya que cada época presenta distintos desafíos.

En su momento Jean Piaget investigó sobre el conocimiento como fenómeno, y sostenía que la reflexión y el desarrollo del pensamiento eran lo fundamental en el proceso educativo. También dijo que educar es adaptar al niño al medio social adulto. Esta aseveración hace referencia al acomodamiento, no al sometimiento al ambiente o a las normas escolares. Pero en realidades como la de nuestros países esto puede interpretarse incorrectamente, es decir, cómo adaptarlo a una sociedad determinada, desigual y excluyente. Pero no se refiere a eso la cita, sino a la acomodación intelectual que el individuo necesita realizar para aprender, a la operación mental necesaria para conocer y poder vivir en sociedad. Aunque Piaget estudia en otra época y tiene un referente experimental desde el marco de la situación europea, la preocupación gravita mucho más en el plano teórico, donde es indudable que aporta científicamente como uno de los grandes pensadores del siglo XX. Sus investigaciones sobre el desarrollo del pensamiento son de suma gravitación para comprender como crece el niño y cómo podemos apoyar ese recorrido, como inciden la familia y la escuela en ese camino.

Se ha avanzado sobre las concepciones piagetianas, redimensionando el panorama y sus implicancias en la ubicación de la realidad concreta en la que se actúa y especialmente en el plano de la didáctica. En esta línea teórica, Sara Paín contribuyó con sus trabajos de investigación y no se sitúa en una sociedad cualquiera, en un lugar genérico, contextúa su trabajo en un marco de desigualdades, de instituciones condicionadas de un país y una época precisa; ya que su marco referencial son los países latinoamericanos y su fuente de experiencia es la Argentina. Cuando habla de la anomia social, advierte la injerencia que tiene el ambiente en los procesos educativos. Sus reflexiones cooperan en lo que hace a la comprensión de la infancia y al rol social de resistencia y crítica educativa.

Otro autor significativo es Marcel Postik, que en su libro *La relación educativa*, expone que en la educación se articulan el sujeto que aprende, que pertenece a un grupo social

específico, en un estado genético que cumple una continuidad biológica, y en una sociedad concreta que se modifica donde la educación tiene un rol trascendente como motorizador.

Como antecedentes y consecuencias de estos textos se puede mencionar a las corrientes de la "Escuela activa" o de la "Didáctica crítica", que desarrollaron prácticas cuestionadoras a las ideas tradicionales y mecanicistas, que aportaron un valioso caudal a la pedagogía, democratizando la Escuela y valorando la libertad, el interés y la personalidad, como sustentos del proceso de aprendizaje. Estas corrientes aunque no lograron construir pautas generalizables para aplicarlas a distintas realidades, influyeron en las transformaciones posteriores de la pedagogía. Generalmente los discursos fueron convincentes y cambiaron para siempre las pautas de la educación, transformando su orientación a mediados del siglo XX. Centraron el interés en el alumno, el docente y la sociedad y su papel innovador.

Estas experiencias progresivas, cambiaron la óptica del sujeto que aprende, como de las maneras de relacionarse en el aula. A su vez posteriormente se analizaron algunos elementos sobre los resultados positivos y negativos que se implementaron. En algunos casos se llevaron a la práctica, y generaron sujetos que presentaron dificultades para insertarse en la realidad, ya que en la escuela la democracia se podía ejercer, mientras que en la comunidad esas reglas no funcionaban de la misma forma. En la mayoría de los casos han sido experiencias muy ricas, edificantes, aunque sectoriales.

En otros casos como el de la Didáctica Crítica o la teoría de la reproducción, se realizaron prácticas horizontales, abiertas, que por su dinámica de alguna manera desarticulaban la rigidez tradicional. El rol del docente se modificó, como los planes y programas, pero se crearon algunas dificultades para afrontar el aprendizaje, convirtiendo al docente en un mero coordinador que no conducía didácticamente los cursos. Estas dificultades no invalidan la vigencia histórica de las experiencias de las "Pedagogías innovadoras", sino que trata de situar sus aciertos y limitaciones. Todas las tendencias de este tipo fueron valoradas y dejaron enseñanzas que se siguen tomando como antecedentes positivos. Propuestas de la escuela activa como la de Dewey, Almendros, Freynet, Montessori, o el seguimiento a los alumnos de Sommerville, son los que arrojaron mayores resultados. De la misma manera la "Educación popular" de Pablo Freire en Brasil, que situada en su contexto, continua siendo válida, aplicable cuando está vinculada a sectores populares y alternativas nuevas. La influencia de estas prácticas conserva gran vitalidad y son recuperadas desde la historia pedagógica.

También se puede hacer referencia en este punto al planteo de reproducción cultural y de violencia simbólica que desarrolló Pierre Bourdieu, que ha aportado mucho, para comprender la incidencia del poder en el campo cultural. Esta discusión sobre si la educación produce transformaciones o reproduce los modelos hegemónicos, siempre ocupa un lugar en lo académico, porque pone en agenda las tensiones y disputas sobre los alcances que los sistemas educativos son capaces de generar. Henry Giroux, avanza sobre estas ideas

planteando a la crítica con una praxis propositiva, como un concepto que permite participar en los problemas sociales y resistir las posiciones conservadoras en el espacio educativo. La educación no está fuera de los conflictos sociales, es parte de los mismos y no podemos analizarla separada de las estructuras de poder, de las políticas de Estado, de la hegemonía de algunos sectores y de lo que sucede en los colectivos. Estas y otras corrientes de pensamiento, cuyas respuestas interpretan e interpelan las problemáticas que se presentan, contribuyen a repensar los problemas, a buscar soluciones en distintos ámbitos del quehacer educativo. Cada cultura y cada momento requieren de adaptaciones que valoricen los antecedentes y replensen las prácticas establecidas, para repensarlas, actualizarlas y proyectarlas hacia el futuro.

Tomando en cuenta estos recorridos pensamos que una alternativa para nuestro Taller debe buscar pautas dinámicas para optimizar la didáctica y fundamentar el aprendizaje en el interés, en la libertad, en la indagación y la creatividad, en su marco sociocultural. Son los sustentos de lo que hablan los autores mencionados y que siguen teniendo vigencia en gran parte de las propuestas actuales. La perspectiva de construcción educativa, de trabajo productivo y creativo, se reconsidera en la situación y la vinculación social, cuyas condiciones se transforman a ritmos acelerados.

Desde esas ideas, se pueden señalar tres términos básicos en la relación a la educación:

- a) El individuo en crecimiento, según sus etapas de maduración.**
- b) Los valores sociales, morales e intelectuales, en los que operan los actores.**
- c) La incidencia en las transformaciones de las condiciones sociales y culturales.**

Los *métodos activos* y los *críticos y de resistencia* tienen en cuenta la naturaleza propia del individuo y acuden a las leyes de la constitución psicológica como a las leyes de su desarrollo biológico y social. Hay aquí cuestiones centrales del proceso de aprendizaje; el interés del alumno, la conformación de una actitud crítica-reflexiva y el rol del docente dentro de la Institución que los contiene.

Henry Giroux, en *Teoría de la reproducción y la resistencia en la nueva sociología* (1989), analiza las teorías de la reproducción de la corriente iniciada con Bordieu, en lo que se refiere al papel que juega el factor humano en estos procesos, en sus disputas y contradicciones, en la potencialidad de lucha y resistencia de las clases sociales, como en la dialéctica de cambio posible, desde la praxis en los espacios culturales.

Volviendo a Piaget, retomamos la idea del interés y el rol docente en el sentido de resaltar que el lugar del sujeto es decisivo en el trance y el conflicto, en las disputas que atraviesan el hecho educativo. La adaptación o acomodamiento, es un equilibrio cuya conquista dura toda la infancia y define la estructuración propia del período, entre dos mecanismos insolubles; la asimilación propia de la maduración y la orientación del docente desde una didáctica

consecuente. Coloca al maestro como un orientador, como un elemento dinámico de la crisis que implica el conocer. Descartando así la concepción de la autogestión en los grupos de aprendizaje y de la linealidad autoritaria. Señalando que lo fundamental gravita en la interrelación maestro-alumno, con el saber. En el compromiso común con la tarea.

Claparède proponía: "no que los niños hagan lo que quieran, sino que quieran lo que hagan". Encontramos uno de los puntos de armonía, para el proceso de aprendizaje. La motivación y el interés hacia la tarea son capases de generar acciones imaginativas y aprendizajes significativos.

Freud sostenía que: "La salud tiene que ver con la capacidad de amar y trabajar". El trabajo creativo, desarrollado con una orientación, pero basado en la libertad expresiva permite al alumno satisfacerse, ampliar su capacidad de intercambio, desarrollar su potencialidad crítica y creativa, valorar lo colectivo; caminos por donde es posible acceder a un cambio dentro de la educación desde una didáctica dinámica interactiva. La relación educativa, la pertenencia cultural y rol de la creatividad, se pueden considerar relevantes para aplicar una didáctica que se proponga este tipo de procesos.

Sara Paín conjuntó en su análisis, lo social, lo biológico y lo psicológico como componentes articulados del proceso educativo, alcanzando una reflexión cuya propuesta se adapta a las condiciones de nuestros países en Latinoamérica. Por esta razón rescatamos de su texto los aspectos esenciales del análisis de lo educativo y de lo cultural, ya que construyen un marco conceptual para el trabajo docente. Es un aspecto útil la construcción del conocimiento como la base del aprendizaje para elaborar una didáctica adecuada. A la vez como ya mencionamos, la creatividad y el interés como condiciones que el docente orienta e incentiva, ya que son aspectos del accionar individual y social que propician el aprendizaje. Aspectos que están inmersos en la experiencia del aprender y van a enriquecer lo que denominamos el campo cultural. Algunas ideas respecto a estos conceptos nos permiten situar su lugar para establecer su relevancia y sus interrelaciones. Según la autora, la educación es un hecho social de transmisión cultural, construcción de conocimientos y saberes, en el contexto de un grupo socialmente conformado.

Dentro del ámbito de la educación toma en particular la importancia del juego y la creatividad como formas fundamentales del desarrollo, para comprender e implementar el problema de la construcción del conocimiento en el tiempo de la formación.

Mucho se ha teorizado sobre la importancia en la educación a partir del juego, pero en la experiencia cotidiana esto es casi un mito, que ocupa un lugar de verbalización en las escuelas y en la familia. No se los considera como formas de crecer y aprender, de conocer, con un rol articulador para la educación siendo parte del aprendizaje.

Una de las razones de esta fragmentación, es que la educación ha sido enfocada como una forma de informar o transmitir normas para cumplir con los contenidos de enseñanza,

pero no como constitutiva del desarrollo del individuo. El joven y el niño cuando juegan, dibujan, bailan o cantan, no solo disfrutan y se divierten, sino que a la vez conceptualizan, conocen, producen, crecen, socializan y por lo tanto aprenden.

La creatividad y el juego son formas de conocer y relacionarse. Su ejercicio permite conceptualizar y aprender distintos aspectos científicos, culturales y vitales, que generaran nuevos saberes. Este enfoque nos lleva a una práctica educativa sustancialmente diferente a la tradicional porque revierte la teoría y la metodología del pensamiento pedagógico lineal y de la tecnología conductista. El proceso de enseñanza-aprendizaje es complejo, involucra saberes y experiencias que generan nuevas conductas y requieren de una didáctica innovadora, dinámica, libre, creativa; que no responde a mandatos rígidos, imposiciones, ni a reflejos condicionados, sino a intercambio y participación.

Es necesario atender este tema y no quedar a nivel de formulación, ya que es una verdad general que puede ser aceptable, pero hay que demostrar su eficiencia en la formación. Se pueden implementar formas del trabajo integradoras, dinámicas, participativas, para revertir el proceso educativo y re significar el rol de la creatividad.

En lo que hace al trabajo en los primeros años, Piaget desarrolla sus observaciones sobre las distintas etapas del desarrollo infantil y es posible, a partir de ellas, elaborar bases para ubicar a la creatividad en un lugar destacado, en cualquier especialidad. Para transformar la didáctica y repensar el proceso de conocer, hay que aplicar los programas a los intereses de cada etapa para los distintos niveles de aprendizaje, y tomarla cuestión de la creatividad como un componente constitutivo del pensamiento y el accionar humano, para poder incorporarla a los contenidos y las actividades.

Uno de los problemas que aqueja a la educación escolarizada, es justamente no tomar en cuenta los dos términos de la relación maestro-alumno en su interrelación viva, sino poner el acento en lo que el adulto transmite, como simple transmisión de valores colectivos de generación a generación. Una crítica a la tendencia tradicional, es que considera al niño un hombre pequeño o incompleto al que hay que instruir, modelar, informar, para identificarlo lo más rápidamente posible con el adulto. Se trata al joven como un recipiente que hay que llenar sin tener en cuenta sus saberes y experiencias vivenciales. Esto además de no tomar en cuenta la evolución natural, encierra una desvalorización de cada etapa considerándola un tiempo de preparación para la madurez, más que como un momento del desarrollo humano tan importante como otras, con sus características e intereses propios.

El rol formativo del juego y el ejercicio de la creatividad en la vida del hombre y particularmente en la infancia y adolescencia, son elementos decisivos para el futuro del individuo. Es a partir de esta visión, que los estudios de Piaget, sirven para analizar cómo conoce el individuo y el rol que ocupa la creatividad en la educación en general y en particular en la educación relacionada con el arte, la cultura, las humanidades, como parte de la formación integral. Pero además en las áreas llamadas científicas o *duras*, cubre las mismas

funciones, jugar con las matemáticas o la biología es aprender.

Los estudios de Piaget sobre el conocimiento toman en cuenta cuatro aspectos que engloban el análisis:

- 1.- Significación de la infancia.
- 2.- Estructura del pensamiento del niño.
- 3.- Leyes de desarrollo.
- 4.- Mecanismos de la vida social del niño.

Para ver cómo se desarrolla el pensamiento en el niño, observa su comportamiento y sus juegos desde los primeros días de vida; vamos a mencionar aquí desde el año y medio en adelante y dejamos el sensorio-motor, que aunque es fundamental, queremos tomar la secuencia cuando se amplía su marco social y comienza a desarrollar la función simbólica.

Terminando el período senso-motor, hacia el año y medio o dos, aparece la función simbólica que es fundamental para la evolución de las conductas futuras. Esta función consiste en poder representar algo por medio de un significante diferenciado y que solo sirve para esa representación: esto es, el lenguaje, la imagen mental y el gesto simbólico.

Consideramos que el aprendizaje es un acto provocado, mientras que el desarrollo es natural, pero estos dos elementos están indisolublemente unidos. Entonces para entender el crecimiento físico e intelectual del niño debemos tener en cuenta:

- Maduración (referido al sistema nervioso central)
- Experiencia (interacción)
- Equilibración (entre factores)

Cada etapa tiene su estructura propia en la que se pueden observar las conductas, como manifestaciones de esa estructura.

Si observamos las conductas del período senso-motor (0-18 meses) encontramos reflejos, actividad perceptual, como forma de inteligencia sensoriomotora y construcción de categorías de conocimiento en lo que hace a tiempo y espacio, objeto y causalidad.

No hay en este estadio representación. Es decir el niño no puede pensar en un objeto que no está frente a él. Hay imitación pero en presencia del objeto.

En el período pre-operatorio, entre 2 y 6 años, hay pensamiento preconceptual o intuitivo. Aquí la inteligencia es representativa y el niño puede reemplazar, en su pensamiento, a un objeto por una representación simbólica. En esta etapa hace inferencias elementales; da una primera forma de organización al espacio; comienza a establecer las condiciones de una

clasificación lógica, establece ciertas relaciones causales, aunque aún confunde las relaciones temporales con las relaciones espaciales.

Este es un momento de cambio cualitativo que le permite operar con el pensamiento, reemplazar las acciones reales por acciones virtuales. Esto da paso a la función simbólica, o sea a la representación mental del objeto. El lenguaje, el dibujo, el juego simbólico, son fundamentales en esta etapa.

Se denomina simbólica a la función generadora de la representación; para los lingüistas debemos diferenciar signo de símbolo, ya que el signo es una representación convencional, mientras que el símbolo es un concepto.

Hablaremos entonces de función semiótica, para designar los funcionamientos referentes al conjunto de los significantes diferenciados.

Los mecanismos sensomotores ignoran la representación, es recién a partir del segundo año de vida, que el niño evoca el objeto ausente. Cuando se constituye, entre los nueve y doce meses el objeto permanente, que aparece como la búsqueda del objeto desaparecido; éste objeto acaba de ser percibido, es decir no hay aún significación, ni representación mental. Toda la asimilación sensomotora, incluso la perceptiva, consiste en conferir significaciones, pero de tipo perceptivo indiferenciado en su significación. Por eso no podemos hablar de función semiótica, un significante indiferenciado no es ni un símbolo, ni un signo, es solo un indicio y como tal, no tiene significado; es solo una parte de algo, no abarca el todo.

En el segundo año de vida, aparecen algunas conductas que implican una evocación representativa de un objeto ausente, que supone la construcción de un significante diferenciado. El niño va construyendo la representación mental de un objeto y lo va expresando en el juego y otras actividades como la gráfica.

Esto aparentemente es teórico, pero es imprescindible para entender de qué manera conoce el ser humano. Piaget lo comprueba con un registro detallado del comportamiento del niño que sirve para sacar conclusiones de cómo va conociendo y como hay que relacionarse con él en cada momento. En cierta época el niño hace garabatos y eso tiene un sentido de control motor, una forma de experimentar con materiales, de representar en el papel su imagen mental y desarrollar su pensamiento; de qué sirve que la mamá le lleve la mano para dibujar el gato que ella tiene conceptualizado, si el niño está elaborando otros conceptos, otras ideas en ese juego y en el gesto motor, como en el manejo del papel y del lápiz. Perjudicar esta evolución natural no es lo más indicado, podemos motivarlo con juegos y materiales para ejercitar este proceso, pero no intervenir en su modificación y mucho menos intentar conducirla, para saltar etapas.

Imitación diferenciada: Se inicia en ausencia del modelo.

El niño puede imitar lo que recuerda, horas o días después de haber visto el modelo; esto marca el comienzo de la representación, es un gesto de imitación de significante diferenciado.

Juego simbólico: No existe en el nivel senso-motor.

Es una representación de hechos anteriores. El significante diferenciado es un gesto imitador que suele ser acompañado de objetos que se han hecho simbólicos para el niño.

El dibujo: En sus inicios, el dibujo o la imagen gráfica, son un intermediario entre el juego y la imagen mental. (Esto continúa en la adolescencia).

El niño, entre el año y medio o dos, empieza con los garabatos, que son en su comienzo un desordenado juego motriz de representación. La imagen mental es una imitación de algo que ha interiorizado. Relacionamos a la imagen mental con el pensamiento y la representación. El pensamiento surge con la capacidad del niño de representar.

Evocación verbal: Es la evocación de acontecimientos pasados. Existe representación verbal cuando el niño dice "muuu" y piensa en el animal. La representación se apoya en el significante diferenciado constituido por los signos de la lengua en vías de aprendizaje.

Conceptos fundamentales:

El papel de la imitación: La imitación es el paso entre la representación y el pensamiento propiamente dicho. Es la primera manifestación de la función semiótica. Es una prefiguración de la representación. Al terminar el período senso-motor el niño ha adquirido la capacidad de imitación y pasa a representar. Podemos marcar entonces tres momentos:

- 1) Copia perceptiva directa (senso-motor).**
- 2) Significante diferenciado.**
- 3) Representación del pensamiento.**

Con el juego simbólico y el dibujo, esta evolución se cumple en forma armónica, siendo primero un acto desligado del contexto y luego un símbolo generalizable.

Con la imagen mental, la imitación no es sólo diferida, sino también interiorizada y la representación se independiza del acto exterior. Comienzan aquí los bosquejos internos que luego van a transformarse en pensamiento.

La adquisición del lenguaje, a la que accede por medio de la imitación, cubre el conjunto del proceso, ampliando sus posibilidades de comunicación.

El juego simbólico es esencial en el crecimiento del niño. Es el apogeo, el momento culminante de su vida afectiva. Es asimilación de lo real al yo sin limitaciones. Transforma lo real, por asimilación a las necesidades del yo.

La imitación, en cambio, es acomodación a los modelos exteriores.

La inteligencia, es equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

Tenemos por lo tanto que el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que es imitación. El juego, en cambio, es expresión propia, es creación. Un sistema de significantes construido por el niño, adaptado a sus deseos, a sus apetencias, a sus intereses y preocupaciones por conocer y experimentar.

Este sistema de símbolos, propios del juego simbólico, es creativo y como tal satisfactorio.

El juego simbólico, centrado en el yo, alimenta diversos intereses conscientes del sujeto, como también conflictos inconscientes. (Intereses sexuales, defensas contra la angustia, fobias, agresividad, etc.).

El simbolismo del juego se une al del sueño; los límites son vagos entre lo consciente y lo inconsciente, son además testimonio del juego simbólico. El simbolismo del sueño es análogo al del juego, porque quien duerme pierde la utilización razonada del lenguaje, el sentido de lo real y los instrumentos deductivos de la inteligencia. Se halla así en la situación de asimilación simbólica que el niño busca y necesita.

La expresión gráfica y sus características:

El dibujo es una forma de la función semiótica que está entre el juego simbólico y la imagen mental, como imitación de lo real. El dibujo es una forma de juego, al menos hasta los diez años, donde se presentan ya preocupaciones estéticas formales y analógicas.

En sus formas iniciales, el dibujo no asimila cualquier cosa, sino que permanece como imagen mental muy próxima a la acomodación imitadora. Constituye una preparación que es resultado de ésta. Entre la imagen gráfica y la imagen interior, existen innumerables interacciones, ya que las dos se derivan directamente de la imitación.

Luquet, cuyos estudios fueron retomados por Piaget, demostró que el dibujo del niño hasta los 8-9 años es de intención realista, dibuja lo que sabe de las cosas, los personajes o los objetos. Esta observación es importante porque la imagen mental, que es conceptualización, se expresa así gráficamente, antes de ser copia perceptiva.

El realismo del dibujo infantil, según Luquet, pasa por diferentes fases:

1. Realismo fortuito: garabatos.
2. Realismo frustrado: incapacidad sintética en que los elementos de la copia están yuxtapuestos en lugar de coordinarse en un todo.

3. El monigote: a) monigote renacuajo. (cabeza y líneas).
b) monigote completo (cabeza, tronco y extremidades).
4. Realismo intelectual: Atributos conceptuales sin preocupación de apariencia visual. (dibuja lo que sabe de las cosas.)
5. Realismo visual: Dibuja la apariencia de las cosas (lo que se ve y lo que se puede representar).

Comienza la preocupación por la perspectiva, el volumen, el espacio aparente, la profundidad, la yuxtaposición.

Estos estudios permiten observar la evolución de la imagen mental que obedece a leyes de conceptualización, más que de percepción. Es decir lo fundamental es el ejercicio de la inteligencia y no los sentidos, aunque estos son parte del proceso de conocer. Aquí también se puede ver la evolución de la geometría espontánea, donde las primeras intuiciones del niño son topológicas antes de ser proyectivas o de conformarse a la métrica euclidiana [Topología: relaciones proporcionales del sentido común (intuitivo), lejanía y cercanía. Métrica euclidiana: la medida de normas históricamente definidas].

En la etapa del realismo intelectual, el dibujo infantil ignora la perspectiva y las relaciones métricas, pero tiene en cuenta las relaciones topológicas, que proceden de intuiciones proyectivas (7-8 años), aquí va apareciendo la métrica euclidiana, lo que da paso al realismo visual. En este momento de transición se constituye la recta proyectiva (con centro homotético en la vista), y así también la perspectiva elemental. El niño anticipa por medio del dibujo la forma de un objeto que se le presenta, pero que es dibujado como visto por un observador situado a la derecha o enfrente de él.

Entre los 8 a 10 años, puede dibujar situando correctamente el punto de vista desde el cual ve el objeto. A partir de entonces adquiere conceptos de perspectiva. Alcanza el pensamiento abstracto. Es el momento en que puede representar ideas que trascienden lo concreto.

El juego y la creatividad como acción de conocer

La importancia del juego y la creatividad no son para el niño un mero pasatiempo, sino parte constitutiva de su evolución, porque con esta práctica aprende y conoce. Por lo tanto en el plano educativo deben ocupar el lugar destacado. La actividad lúdica posibilita un aprendizaje adecuado acorde a la edad, como desarrolla al respecto Sara Paín en su libro sobre el tema pedagógico (OC. p.47).

Se constituyen por su intermedio los códigos simbólicos y signálicos y se procesan los paradigmas del conocimiento preconceptual al posibilitarse,

mediante la fantasía y el tratamiento de cada objeto a través de sus múltiples circunstancias posibles. El niño mediante el juego combina propiedades en una alquimia peculiar donde se prueba lo imposible. Pone en marcha una serie de posibilidades de las cuales se conservan las más equilibradas, aquellas donde la regulación establece un nivel significativo de coherencia.

Estos estudios nos permiten inferir que el juego y la creatividad en todas sus formas, no pueden estar ausentes en la vida educativa de la infancia y la adolescencia. En el caso de la educación artística en particular, debe impartirse como parte del juego y adecuarse a las etapas madurativas, propiciando el desarrollo creativo en todas las actividades. En lo que hace a la escuela en general, el aprendizaje responde a los intereses de cada momento, a los acontecimientos y las innovaciones de cada época. Esto significa:

- 1) Comprender la problemática infantil y adaptar la enseñanza a lo que el niño necesita en el plano afectivo, cognoscitivo y social.
- 2) Conocer e investigar sobre las estructuras de pensamiento del niño para ofrecerle un marco adecuado a sus intereses.
- 3) Concebir la creatividad infantil como forma de evolución, sociabilidad y placer.
- 4) Desechar el aprendizaje y la información basados en la preocupación adulta, que son ajenos a la problemática infantil.
- 5) Adecuar el manejo de técnicas y materiales a las etapas evolutivas del niño.
- 6) Propiciar la creatividad basada en la libertad y el trabajo productivo que satisfaga.
- 7) Aprovechar su producción creativa en función de conocer su evolución normal, detectar sus problemas y si es necesario, apoyar su superación.
- 8) Conocer su problemática social y orientar su interacción.
- 9) Desarrollar un espíritu crítico.
- 10) Ampliar su lenguaje corporal, oral, gráfico, en función de su desarrollo integral, de su salud mental y de su formación futura.

Anna Freud, en su texto *Normalidad y patología en la niñez*, establece relaciones entre el juego y el trabajo, en las que se ubica como mediación a las actividades creativas (a las que llama hobbies). Este es un aspecto la articulación entre juego-creatividad y trabajo, lo que permite ubicar la importancia que revisten en la actividad y fundamentar métodos para un aprendizaje innovador. La deficiencia en los planes de educación primaria y secundaria que hoy detectamos, se explican con las prácticas que han producido las corrientes tradicionalistas en cuanto a creatividad se refiere, en perjuicio de la espontaneidad y la expresividad potenciales, sin contemplar las motivaciones concretas de los estudiantes.

Sucede en las escuelas, algo así como si en una casa los padres impusieran a sus hijos horario para reír, permiso para llorar, explicación para jugar, inventar o soñar. Se imponen programas desvinculados de la etapa de maduración; se enseñan técnicas adultas ajenas al desarrollo; se exigen resultados, respuestas o productos con fundamento en las expectativas del maestro y la institución, considerando al juego, la creatividad y el trabajo, como indisciplinas. Subestimando las capacidades del sujeto.

En la labor docente, está la responsabilidad de profundizar sobre este tema a fin de arribar a conclusiones que apunten a la comprensión de una problemática difícil de practicar y a la vez peligrosa de mal-practicar, ya que afecta planos fundamentales del desarrollo del individuo. Esa primer parte de la experiencia de vida es fundamental para la formación posterior en cualquier especialidad y nivel. La educación secundaria y la terciaria, son el resultado de esos primeros años de aprendizaje.

Acerca de la educación, la gráfica, el juego y la creatividad

En el trabajo con niños es fundamental tener en consideración como crece y aprende a fin de que los juegos y las actividades respondan a los intereses y necesidades de cada etapa. El estudio de la evolución gráfica permite demostrar con documentos producidos por niños las características del trabajo y la creatividad y evolución de la gráfica infantil. La ventaja del material gráfico es que está plasmado en el papel y deja muy pocas dudas respecto al tema, a indagar. Si tomemos en cuenta la edad del niño, el marco social al que pertenece y el momento del desarrollo biológico y psicológico en el que se encuentra, sin reglas rígidas respecto la edad cronológica, sino a su momento evolutivo.

Este material es valioso para señalar la importancia de la creatividad en la vida afectiva, educativa y social. Es también una manifestación de los intereses y preocupaciones del niño como del desarrollo sano o patológico de su crecimiento.

A través de un dibujo conocemos muchas cuestiones de personalidad y afectivas sobre la infancia. En el campo educacional podemos obtener datos del grado de conceptualización en que se encuentra. Por ejemplo si en el dibujo de la figura humana de un niño de seis años, no encontramos un relato completo, esto significa que el niño no ha terminado de conceptualizar su propio cuerpo con todas las partes que lo conforman. Esto es independiente del análisis estético del dibujo, como juicio de valor. Sabemos que un niño de seis años debe tener internalizada la figura del hombreo la mujer, por medio de su propio cuerpo, si el dibujo está incompleto, esto indica que el niño no ha alcanzado la comprensión del cuerpo humano, como del género, lo que según la edad está indicándonos algún tipo de problema, o cierto grado de inmadurez.

Hay también otros indicios que encontramos en el dibujo infantil que nos hablan del medio

social en que se desenvuelve, nivel cultural, elementos de represión, agresividad, temores, que son valiosos para conocerlo, para señalar rasgos de salud mental, e integración social.

En este caso, nuestro interés es demostrar la importancia de la creatividad como forma en la cual se expresa y satisface el alumno y desde allí destacar su importancia como parte de la educación para formar seres críticos, creativos y sanos.

Tomamos a la gráfica infantil en particular porque permite abordar el trabajo en terreno y además son documentos visibles para cubrir distintos ejemplos, pero esto no significa que se señale como destacada respecto a otras disciplinas artísticas, como la música, la danza, el teatro y la literatura, todas ellas son idóneas para ejemplificar en lo que hace a creatividad y juego en los espacios educativos.

El niño se expresa por medio de sonidos, palabras, movimientos corporales, imágenes, gráficas y todo como parte del juego, así manifiesta lo que piensa y lo que siente, su relación con el mundo y consigo mismo. En los primeros años no separa las matemáticas o las ciencias naturales de las artes o del conjunto de vivencias en las que está inmerso, por tanto cualquier disciplina puede arrojar datos valiosos sobre el desarrollo y la problemática infantil. Se puede abordar la creatividad infantil desde cualquier otra especialidad con los mismos fines: conocer al niño y relacionarnos mejor con él y favorecer su desarrollo.

En el camino de avanzar sobre un conocimiento más preciso de las manifestaciones psicológicas del hombre, y en particular del niño, vamos a atender a todos aquellos elementos que nos permitan ampliar el campo de conocimiento y construcción visual.

En el caso del dibujo y la pintura ofrecen interesantes referencias sobre la psiquis infantil que son difíciles de conocer por otros medios.

Partiendo de un análisis social y de una ubicación biológica, en cuanto a las etapas de maduración, podemos ver la expresión infantil para comprender el mundo imaginativo y simbólico del niño, que en muchos casos él mismo desconoce o no puede manifestar de otra forma, ya que el dibujo aparece con naturalidad, como juego a edad temprana.

El dibujo puede reconstruir el desarrollo histórico-social del individuo, puede ser un indicador para el estudio de la evolución intelectual y afectiva, evidenciando pautas claras.

El niño se expresa por medio del dibujo en forma personal-social y reflejando la realidad en que vive; a su vez cristaliza el conocimiento de esa realidad y cómo la interpreta y se relaciona con ella. Estos elementos son de importantes para el psicólogo y el pedagogo en su labor con niños y jóvenes.

El niño se manifiesta gráficamente desde que puede sostener un lápiz en las manos y ejecuta con gran placer esta actividad en forma lúdica. Deja trazos en la hoja que en un inicio son desordenados y tienen un sentido esencialmente motor.

Los estudios realizados en este sentido han tendido fundamentalmente a fijar una correspondencia entre el nivel del desarrollo intelectual y su correlato gráfico.

A medida que el niño crece cambia su expresión creativa, se desarrolla consecuentemente hacia nuevas formas. Las etapas recorren un camino paulatino desde los primeros trazos hasta los trabajos de la adolescencia. Hay un proceso continuo de evolución y no se puede ser rígido para establecer estos pasos. No todos los niños recorren el mismo trayecto. Aunque se puede determinar momentos visibles y a la vez detectar problemas según la edad, ya que estas etapas se suceden ordenadamente; una como continuación de la anterior y así sucesivamente.

La descripción y conocimiento de cada uno de los trazos permiten obtener una serie de datos respecto al saber, que se incorporan a otros elementos que hacen a su personalidad para detectar los intereses y orientar los aprendizajes.

Momentos de la gráfica como aprendizaje

La primera etapa del dibujo infantil es el garabato. Son trazos desordenados que se van organizando paulatinamente con el crecimiento. Esta etapa dura desde el año y medio o dos, hasta los cuatro años; sufriendo modificaciones en este lapso.

El primer garabato es desordenado y tiene un sentido fundamentalmente de control motor. Son trazos de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda en cualquier lugar de la hoja.

En el segundo momento del garabato el trazo comienza a recorrer el movimiento circular.

El tercer garabato mantiene el círculo y aparecen otros círculos pequeños más o menos irregulares ya más centrados en el espacio del papel.

Al cuarto momento, se le ha llamado el renacuajo, es el círculo con algunas líneas rectas que anuncian al monigote.

Alrededor de los cuatro años, se define el monigote, donde el niño comienza a intentar una reproducción de la realidad. Cabeza, tronco y extremidades.

El estadio siguiente se conoce como la etapa pre-esquemática donde comienza a representar, se puede fijar alrededor de los cuatro años y dura aproximadamente, hasta los siete. Aquí el niño dibuja un monigote un poco más preciso que representa a la figura humana, pero aparecen una serie de elementos más, objetos del ambiente que conoce, los que se presentan en una lectura desordenada aunque conservan una relación de ideas propias de la edad. En cuanto a tamaño, varían y no guardan proporción unas con las otras.

Realismo intelectual: En esta fase el niño dibuja lo que sabe de las cosas.

Este estadio se conoce con la denominación de **etapa esquemática** que se inicia alrededor de los siete años y se prolonga hasta los nueve aproximadamente. Aquí el niño define la forma y los tamaños. Los dibujos simbolizan parte de su ambiente, descriptivamente.

En general repite una y muchas veces el esquema de la figura humana. La disposición espacial es en línea recta, al pie del papel.

Como a los nueve años el niño alcanza una etapa de **naciente realismo** que se denomina **realismo visual**; es cuando comienza a dibujar lo que ve de las cosas, su apariencia. Esta fase dura hasta los once o doce años, más o menos. Abundan los detalles y comienzan a ajustarse, forma, tamaños, proporciones y temas familiares y sociales.

Entre los once y doce años se acentúa la preocupación por la perspectiva y la profundidad, como asimismo la coherencia temática. Se ha llamado a esta etapa **seudo-naturalista**, etapa del razonamiento. Hay capacidad de abstracción y de representación.

Estas etapas más que cronológicas, son de maduración y se van cumpliendo secuencialmente. Tienen que ver con lo que va conociendo e internalizando del mundo circundante. Mientras dibuja internaliza conocimientos y los amplía.

Por otro lado debemos tener en cuenta que un niño de cinco años tiene su propia visión del mundo, que es distinta a la del niño de nueve o doce años de edad.

Posiblemente los primeros garabatos como las primeras representaciones de la figura humana sean el punto de vista egocéntrico hacia una gradual conciencia de sí mismo, como parte del medio que lo rodea. Luego va a interesarse por representar la realidad tal como aparece y va reafirmando sus conocimientos en los distintos campos.

Estas etapas se corresponden con las que estudió Piaget en cuanto al desarrollo intelectual:

Hasta 2 años = período sensoriomotor.

Hasta 7 años = período preoperacional.

Hasta 11 años = etapa de las operaciones concretas.

Desde los 11 años = etapa de las operaciones formales.

Las etapas que se indican, se dan, independientemente del entorno, en esta secuencia que hemos mencionado, no son rígidas respecto a la edad pero se corresponden con el

desarrollo intelectual. Desde luego que varían en cuanto a la incentivación y desarrollo que le ofrece el medio, de acuerdo al ámbito cultural al que pertenece y al ambiente social y geográfico. Es decir, un niño del campo tiene como estímulo visual fundamentalmente la naturaleza y generalmente desarrolla un grado de observación de ella que plasma en el dibujo; un niño de la ciudad está más ligado a lo urbano, a los medios de comunicación, a la tecnología, etc., es decir, representa aquello que es su ambiente y su pertenecía.

No se puede marcar con absoluta precisión donde comienza y termina cada etapa, sino en forma aproximada. Los niños adelantados en su desarrollo mental general lo están también respecto al dibujo y los que presentan algún tipo de problema, también lo reflejan en la gráfica con marcada precisión. Esto no se refiere a lo analógico, sino a lo conceptual.

Las expresiones creativas, y el juego, como las actividades artísticas no son destreza manual, como antiguamente se creía, sino el resultado de conceptos, asociaciones, aprehensión. Formas de compartir y aprender. Formas de conocer y pensar.

El desarrollo gráfico del niño es un proceso de organización del pensamiento y por lo tanto de representación del mundo que va conociendo. Podemos decir que cuando hablamos de etapas del desarrollo gráfico lo hacemos en función de analizar en concreto la producción creativa infantil, pero dentro de lo que son las etapas del esquema de desarrollo integral.

La actividad lúdica, el dibujo, la pintura, la gráfica y demás prácticas creativas, son parte del desarrollo natural, biológico y psicológico. El niño se expresa por medio del juego en forma espontánea de acuerdo a sus necesidades y capacidades. Sin embargo aún no se toma esta potencialidad como parte de sus capacidades formativas, de su potencial intelectual sino que se sigue considerando al juego y la creatividad como actividades secundarias o aleatorias, tanto desde el punto de vista médico, como psicológico, como educativo.

Análisis de gráfica infantil según las distintas edades

Es estudio de una gráfica no debe ser una mera descripción, es necesario inicialmente establecer el momento evolutivo, ubicar socialmente al niño y luego analizar el correlato gráfico de su producción creativa. Esto permite conocer las relaciones afectivas del niño, sus conflictos y su nivel de conocimiento.

Para realizar un análisis de las gráficas infantiles vamos a partir de tener en cuenta tres aspectos básicos:

Trazo ----- Estructura ----- Contenido

El trazo:

Desde las primeras líneas el niño muestra un gesto gráfico que aún no controla, la repetición de este ejercicio le permite evolucionar hacia un movimiento de flexión centrípeta que paulatinamente va dominando. Comienza con trazados de líneas rectas o ligeramente curvas de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, lo que poco a poco se va redondeando hasta alcanzar el gesto curvo.

En estas etapas usa ambas manos. Cuando va alcanzando el círculo (dos años y medio) habla de su dibujo y dice lo que cree que es, porque ya comienza a buscarle un sentido realista a su producción. Es decir, tiene intención de representar algo, aunque está muy lejos todavía de hacerlo, pero está satisfecho con lo que logra. Está realizando un ejercicio de coordinación viso-motora.

Alrededor de los tres años, el niño puede dibujar un círculo.

A los cuatro años puede dibujar un cuadrado, lo que requiere más destreza en cuanto a coordinación (cambios de dirección de líneas, interrupción de cuatro líneas y trazado de ángulos rectos).

El trazo revela muchas cosas en cualquier etapa del desarrollo infantil.

Las líneas tenues, partidas, ondulantes, pueden indicar inseguridad, temor, angustia. Las líneas continuas, gruesas, amplias, muy marcadas, pueden ser indicio de agresividad, así como la tendencia a las líneas rectas cortadas y fuertes.

Hay una visión general del trazo de un dibujo que nos da la primera aproximación y luego un análisis parcial de las partes, permite apreciar más detenidamente los elementos que lo conforman.

La estructura:

La estructura de un dibujo es la construcción general del mismo, su disposición en el espacio y los detalles y composición en cuanto a proporciones, equilibrio, dimensiones. Todo esto debe evaluarse de acuerdo a la madurez, ya que a medida que el niño evoluciona sus estructuras gráficas son más complejas y completas. (Figuras 9 y 10).

El estudio de la estructura en el dibujo infantil nos permite observar la evolución de la formación de los conceptos que el niño manifiesta cuando representa un objeto y es un índice del desarrollo del nivel intelectual, por lo tanto también nos permite tomar datos para incorporar a los que se utilizan para diagnosticar clínicamente diferentes patologías.

El contenido:

El contenido de un dibujo es el tema que el niño elige y en este sentido hay preferencias según la procedencia socioeconómica y del medio geográfico, como entre sexos y edades. Esto puede estudiarse sobre dibujos de tema libre que nos indican los intereses del niño; y sobre temas propuestos o ilustración de cuentos, poesía, o diferentes vivencias.

El tema o contenido del dibujo infantil nos muestra las preocupaciones, curiosidades, incógnitas, miedos y relaciones con el mundo que él establece. Manifiesta sus características psicológicas y si existen, también sus problemas; como la orientación ideológica que está recibiendo y es un indicador de salud mental.

El trazo, la estructura y el contenido de un dibujo reflejan actitudes, conocimientos, conflictos y sentimientos del autor.

La figura humana en la grafica

El renacuajo es la primera aproximación a la representación de la figura humana cuya evolución pasa armónicamente al monigote (4-5 años), que se va desarrollando hasta diferenciar el cuerpo de la cabeza y las extremidades (6-7 años)

Aproximadamente a los 9 años el niño tiene una identificación corporal casi completa y entra en la etapa del realismo visual, ya representa la figura humana con ropaje y detalles que son significativos en cuanto a sexo, ocupación y ámbito de pertenencia.

Representación del espacio:

El espacio es un elemento de análisis que está dentro de la estructura del dibujo, pero que es importante pormenorizar ya que habla de la ubicación, el equilibrio afectivo y el grado de conocimiento del medio que el niño ha alcanzado.

Por estas razones lo vamos a ejemplificar y secuenciar en forma esquemática a fin de aplicarlo luego al análisis de algunos dibujos.

En la etapa del garabato el niño hace una ubicación espacial que puede ser en el centro de la hoja o en distintos ángulos; son los relatos en desorden que llegan hasta los 5 años.

Desde los 5 a 7 años los relatos son en una línea, generalmente al pie de la hoja.

Entre los cinco y once años época del realismo intelectual, hay yuxtaposición de formas, son típicas las casas transparentes o el aparato digestivo en la figura humana. Es decir representa lo que sabe que existe bajo la apariencia externa del objeto.

Entre 10 y 12 años las formas se superponen, es decir, una se oculta tras otra en un anuncio de la profundidad y la perspectiva. Representa la apariencia de los objetos.

De los doce años en adelante el tratamiento espacial alcanza la abstracción con representaciones de perspectiva y tratamiento de profundidad. La preocupación es más técnica que estética, desde el punto de vista de la apreciación visual y de la fidelidad a la percepción de la realidad óptica.

El uso del color:

Otra característica importante a considerar, sobre todo desde el análisis psicológico, es el color, que está directamente ligado al plano afectivo, y al desarrollo creativo.

La primer impresión general de un dibujo coloreado es que los colores vivos y cálidos, rojo, amarillo, naranja, son alegres, y los fríos; azul, verde, morado, son tristes, melancólicos.

Los tonos grises y el negro son depresivos y el blanco es luz, decisión contraste, alegría.

Las combinaciones de complementarios, rojo-verde, azul-naranja, amarillo-morado, suelen resultar agresivas.

El tratamiento del color general de un dibujo está ligado a la sensibilidad del autor: tenues, contrastantes, agresivos, alegres, depresivos, armónicos, desequilibrados, etc.

El color está relacionado con el estado anímico del niño. Las composiciones oscuras, sombrías, reflejan depresión, ruptura con el ambiente.

Las pinturas luminosas, son alegres y equilibradas, las muy contrastantes son conflictivas, agresivas; todo esto en términos generales, pero sin dejar de lado la relación directa del color con el estado anímico del autor.

El Juego, en sus modalidades y características

Winnicott, autor que ha estudiado la articulación de la creatividad y el juego con la salud mental en pacientes con distintos tipos de patologías, reconoce a la creatividad como salud mental y a la inercia como síntoma de enfermedad. Sus estudios indican que el sujeto es creativo o es pasivo frente a la realidad y esa actitud signa la vida social e individual.

Hay hombres que desarrollan un pensamiento y un accionar creativo en su medio, aunque nunca lo escriban, lo pinten o lo plasmen en un objeto determinada. Hay otros que repiten durante toda su vida modelos preconcebidos. Quién influye en su entorno, de una u otra forma, es creativo. Existen seres que se comunican por medio de una obra y es a través de

ella que se relacionan con el mundo. Otros lo hacen cotidianamente en su relación social o individual. No importa el medio, lo esencial es como lograr la comunicación, incidiendo o modificando distintos aspectos de la realidad. Lo relevante es encontrar la manera de transmitir algo, establecer una búsqueda para cambiar o enriquecer lo que nos preocupa. Poder decir aquello que nos vincula con el otro, que conmueve o conmociona, sea bello o brutal, sea aceptado o negado por el conjunto.

El descubrimiento científico o tecnológico, la reformulación de las ideas, la historia, la política y todas las actividades del hombre, requieren de una actitud creativa y de una forma de comunicación. De un accionar que alcance un diálogo con el entorno, que permita construir, crecer y compartir.

La mitología del genio, del elegido, del ser superior, debe ser cuestionada porque esa concepción disminuye las posibilidades de aprovechamiento social del hecho creativo. Instala un imaginario colectivo donde la creatividad se vuelve inalcanzable para el mortal común y corriente. Este consenso, generado por siglos de elitismo desplaza la inclusión del concepto de creatividad a otras áreas del saber y de la vida cotidiana de la gente, reservando la creación para unos pocos elegidos, extraordinarios, diferentes al conjunto.

Esta idea exclusivista de la creatividad, está más relacionada con la mercancía, el uso del poder, la fama, que hacen del arte y la creatividad categorías de privilegio excluyente. De esta forma se limitan las posibilidades de ampliar el desenvolvimiento de canales propicios para ejercer la potencialidad creativa a sectores más amplios, considerados generalmente incapaces de crear en cualquier aspecto de la vida.

El sustento de esta visión es fatalista, concluye en que quién no tiene nada que decir, pasa por el mundo sin dejar huella, sin decir nada trascendente. Que solo algunos están llamados a ser *artistas*. Deberíamos preguntarnos entonces, por qué millones de hombres pasan inadvertidos, es posible suponer que no tuvieron oportunidad de expresarse y realizar acciones creativas. Una respuesta puede ser, que no fueron tocados por la vara mágica; la otra es que no tuvieron la posibilidad de desplegar su potencialidad y de desarrollarla. Esto responde a características internas y externas, íntimamente relacionadas, pero lo que es innegable es que todos los hombres están inmersos en un medio que les asigna un rol de acuerdo a su condición social y por lo tanto al espacio en que se desenvuelven. En la actualidad en casi toda América hay grandes sectores marginados de la salud, la educación y el trabajo. Estos excluidos no tienen oportunidad de un ejercicio escolarizado, de un espacio para ejercer la creatividad, sin embargo en sus manifestaciones públicas encuentran formas sumamente creativas de subsistencia y de expresión de sus problemas, como podemos corroborarlo en los noticieros de todos los días. Nuevas consignas de lucha, nuevas formas de organización, grafitis, música de protesta, viviendas alternativas, piquetes, marchas, murgas, etc. En este sentido, tener en cuenta la cultura y los acontecimientos cotidianos aporta para el análisis, porque el acto

creativo no solo se encuentra en la escuela, los museos, o en los medios, está también en la calle y en las cosas sencillas de la vida diaria.

La organización social orienta esta actividad de una u otra manera, un marco opresivo tiende a cercenar la potencialidad creadora del individuo, mientras que una situación democrática, basada en la libertad de expresión es más proclive a incentivar un crecimiento integral, armónico, donde prospera la polémica y la libre elección. Esta confrontación en los distintos planos del quehacer humano es un fomento a la creatividad, mientras que la negación o restricción de esta dinámica, retarda el crecimiento del individuo y del colectivo.

De aquí el interés por estudiar un tema que frecuentemente se señala como destacado en los ámbitos educativos, pero que en la práctica diaria se parcela, se considera aleatorio, se limita como una característica desvinculada del concepto de aprendizaje, como de la vida.

Es un hecho real, aunque no lo sostiene ninguna teoría explícita, que la adquisición de conocimientos ocupa un lugar distanciado del que ocupa la creatividad, como si una y otra estuvieran divorciadas. Es frecuente relacionar a la creatividad y al juego con los momentos de "recreo", de dispersión, del tiempo improductivo, para los momentos de ocio y recreación. Esta disociación es propia de una concepción de educación, que va a formar individuos de determinado tipo. La falta de integridad en aspectos tan indisolublemente vinculados, dificulta los alcances de la educación que pretendemos. Tanto en el caso de niños, de jóvenes, como de adultos, la repetición de información sin incluir la creatividad propia, entorpece el aprendizaje, limita la crítica y la autonomía. La riqueza de la reflexión sobre cualquier tema eleva el nivel de comprensión y análisis, abriendo el interés a nuevos saberes y experiencias. Permite trabajar sobre la indagación, la búsqueda y el descubrimiento. Hoy consideramos que la memorización repetitiva es un método tortuoso, reñido con la forma natural de adquirir conocimientos, ya que relacionar y comprender son actos de interés, de inteligencia, mientras que la memorización es una acción rutinaria. La creatividad y el juego son formas de conocer indivisibles de la razón y la reflexión. La acción lúdica no es privativa de la infancia, es constitutiva del hombre en todas las edades. El juego y la creatividad en la expresión natural del sujeto, son inherentes al crecimiento y son independencia de criterios, síntomas de salud mental. Establecer una diferencia entre estudiar y satisfacerse con ese trabajo, dificulta la inclusión del individuo al medio y propicia crisis y conflictos. Es importante ubicar a la creatividad como parte constitutiva de la educación, la cultura y la comunicación, a fin de mejorar el nivel de ejercitación de este aspecto. Atender los alcances de la expresión creativa a nivel masivo, puede incidir positivamente para mejorar la calidad de vida de los habitantes de las sobredimensionadas ciudades actuales. Las actividades creativas para niños, jóvenes, adultos, están dando buenos resultados en las ciudades más pobladas del mundo. Los grandes museos han incorporado salas de interactivas y actividades manuales para distintas edades, abiertas al público, con resultados positivos. El fomento de las festividades regionales y el turismo ecológico son exitosos ya que encausan

inquietudes diversas. El fomento a estas actividades, puede jugar un rol en los programas de cultura y educación para propiciar sociedades más sanas y productivas.

En este marco el concepto de creatividad cobra una dimensión más amplia, rebasando los intereses especiales de la educación para convertirse en una preocupación social, educativa, que contempla planos más amplios, que forman parte de la cultura y pueden contribuir a enriquecerla. Ser creativos en la vida cotidiana, en la interpretación histórica, en las ciencias naturales o en las matemáticas, es una forma de abrir el camino a otro tipo de grupos, a individuos que en cualquier campo produzcan creativamente y no repitan información o reproduzcan normas y modelos pre-establecidos.

En las áreas proyectuales y artísticas, el rol de la creatividad es un concepto fundamental de toda la actividad, que debe ocupar un lugar conductor, porque es un sustento disciplinario. La producción simbólica es esencialmente una construcción creativa, individual y colectiva. Requiere de un análisis particular para cada lenguaje, sea para comunicación, apreciación artística, prácticas artísticas, como para los distintos niveles y especialidades.

La conceptualización del término creatividad, deviene en una visión amplia de la idea clásica de *artista*. Intenta polemizar con la falsa dicotomía entre artista-creador y hombre común-no creador. Porque entendemos que el desarrollo de la capacidad creativa colectiva es históricamente comprobable. Desde que los seres humanos comenzaron a buscar la subsistencia en la tierra, la creatividad jugó un papel preponderante para resolver los desafíos que se presentaron. Una sociedad de individuos activos, capaces de crear en cualquier ámbito, de disentir y cuestionar, moviliza la dinámica individual y colectiva. Abre condiciones sociales más favorables para crecer cualitativamente, para mejorar la calidad de vida. Una sociedad de hombres indiferentes, pasivos, egoístas, genera estatismo, quietud e inmovilidad, actitudes proclives para aceptar condiciones de sometimiento.

La historia da testimonio sobre el desarrollo creativo que el hombre generó los grandes cambios que heredamos; que sin la rueda viviríamos en otro momento de evolución, que el hombre moderno ha creado innumerables elementos de imaginación e ingenio para su bienestar y crecimiento, como así mismo para su destrucción, entonces, afianzar el goce de la producción creativa abre espacios alternativos para la formación de individuos más proclives a crear en beneficio colectivo.

Experiencias en el campo proyectual

En lo que se refiere a las áreas de comunicación y educación uno de los conceptos estructurales a redimensionar es justamente el desarrollo del potencial creativo. Las áreas proyectuales no son únicamente un lenguaje que debemos dominar técnicamente, sino una forma de comunicación y de conocimiento. Una forma comunicar ideas y relacionamos.

Aprendemos a entender con qué recursos lo recibe el otro y queremos ser comprendidos y aceptados por el destinatario. Producimos para un público determinado o para un cliente. Siempre la producción tiene una finalidad, un propósito y una forma.

Los contenidos particulares de cada disciplina requieren una didáctica específica, una actualización y un trabajo permanente, ya que están constituidos de conocimientos, técnicas y destrezas. Hay leyes internas propias de las áreas, cuya especificidad necesita de un aprendizaje teórico-práctico particular, exhaustivo y complejo para establecer el hecho comunicacional. Pero partiendo de que sin creatividad no hay comunicación, ni arte. Formar gente capacitada para dominar con perfección una técnica, un instrumento o una herramienta, no garantiza la posibilidad de comunicar, es necesario formar individuos proclives a crear, a transmitir la problemática de su época, a emocionar y conmover con su producción. Capaces de ser innovadores, críticos y éticos, para lograr esto, enfrentarnos el compromiso de conjugar, durante el proceso de aprendizaje, tanto el conocimiento de la disciplina, como el ejercicio del potencial creativo, en un tiempo simultáneo e integrado. Esto significa que no es posible dividir lo técnico de lo creativo, lo conceptual de lo empírico, lo práctico de lo teórico como tiempos diferentes, porque esas categorías son parte constitutiva de un mismo hecho.

Algunos aspectos puntuales a considerar

Tomamos a modo de esquema un texto sencillo, concreto, publicado por Yann Girard, en Medium, con diez factores que podrían obstruir el potencial creativo y la posibilidad de mostrar innovaciones, lo que es un sello distintivo de la creatividad para elaborar un trabajo de comunicación visual:

1. La comodidad

Sentirse cómodo —en la llamada “zona de confort”— puede ser una de las formas más efectivas de matar la creatividad. Paradójicamente, ésta es más una sensación que una realidad, pues a ojos de los demás las circunstancias de una persona pueden ser las ideales y sin embargo esta misma persona puede no sentirse a gusto, no sentirse cómoda, querer más; y viceversa: las circunstancias pueden parecer deleznable, insufribles y la persona que las vive puede sentirse bien así, en su zona de confort. En cualquiera de los dos casos, lo recomendable sería rehuir esa supuesta comodidad. En uno de los textos de Dirección única, Walter Benjamín escribió: “Las situaciones estables no tienen por qué ser, ni ahora ni nunca, situaciones agradables”.

2. Tareas que disgustan

El displacer y la creatividad son antagonistas. Hacer cosas en las que no encontramos ningún tipo de estímulo es uno de los caminos más seguros para atrofiar el espíritu creativo. No todo es siempre placentero y en nuestra época hemos perdido de vista el valor didáctico del esfuerzo, pero es necesario distinguir entre la dificultad que al sobrellevarla y entenderla nos enseñará mucho, el trabajo arduo necesario para conseguir algo y la monotonía de lo que simplemente no nos gusta. Es importante entender que no todo es tal como queremos.

3. Excesos y salud

Son bien conocidas las anécdotas de escritores, pintores y otros artistas en quienes el alcohol o las drogas, esto parece estar ligado íntimamente con el trabajo creativo. Con todo, muchas veces la leyenda dora con una pátina especial un hábito que, según ha demostrado la ciencia, impacta directa y negativamente en nuestras capacidades cognitivas. Pero incluso sin recurrir a esas investigaciones, seguramente la mayoría ha experimentado ese embotamiento mental que se presenta al día siguiente de un exceso promedio, la incapacidad de pensar más allá de las funciones mínimas, el cansancio, el día perdido como pago de una noche de excesos. En esas condiciones, ¿quién podría pensar creativamente?

4. Productividad

El imperativo de productividad, tan característico de nuestra época, puede ser otro factor que atente contra el impulso creativo. Privilegiar la cantidad sobre la calidad. Como en otras cosas de la vida, la clave parece ser encontrar el punto medio. Los tiempos en que un artista podía dedicar años e incluso décadas a la creación de una obra ya no existen; ahora, en cambio, estamos inmersos en una carrera incesante de producción y consumo, incluso en lo tocante a la creatividad, pero si podemos hallar o construirnos la zona de excepción en donde escapemos a dicho ritmo, quizá entonces encontremos el terreno fértil para nuestras expresiones creativas.

5. Personas que nos desagradan

Como antes con las tareas que no nos gustan, también estar con personas que no nos agradan puede resultar nocivo para la creatividad. Como sabemos, hay personas que nos fatigan, que nos aburren, que nos exasperan, a veces algunas nos absorben. Caso totalmente opuesto al de la compañía de personas que nos estimulan, nos inspiran, nos alegran, nos instruyen y más. Con las que se puede compartir e intercambiar experiencias.

6. Descanso y serenidad

Se dice que grandes genios como Leonardo da Vinci, Nikola Tesla y Buckminster Fuller, entre otros, dormían apenas 2 horas diariamente, esto es, 1/4 parte de lo que desde hace algunas décadas se difunde como lo “recomendable”, 8 horas diarias. En esto las opiniones se dividen, pues mientras algunos aseguran que dormir entre 6 y 8 horas continuas es necesario para que nuestro cerebro descanse, limpie su basura y se reorganice, otros aseguran que esta es una práctica más bien reciente en la historia de la humanidad, pues por muchos siglos ese mismo período de sueño se repartió en distintos momentos del día. En el caso de la creatividad, la premisa es sencilla: cuando se duerme no se está creando —por más que los sueños pueden igualmente ser un estímulo o una vía para encontrar soluciones—. Pero en la medida conveniente, entre menos tiempo se necesite para dormir, distenderse y estar inactivo, mayor será el tiempo para dedicarse a ejercer la creatividad.

7. La falta de organización y rutina

Aunque suene un tanto increíble o contradictorio, pocas cosas más útiles para la creatividad que estar inmerso en una rutina que organice el tiempo de trabajo. El cine, las series de televisión y otros productos culturales nos han hecho creer en la imagen del genio creativo que vive rodeado de caos, y que es en medio de ese maremágnum de papeles, libros y mascotas donde surge la idea genial. La historia, sin embargo, se encarga de echar por tierra ese prejuicio y muestra más bien que casi todos los genios creativos viven apegados a una rutina estricta. Despertando a una hora específica, ejercitando cotidianamente, dedicando una parte del día a tareas que no tienen que ver con obligaciones. Dijo alguna vez Gustave Flaubert: “sé regular y ordenado en tu vida, para que así puedas ser violento y original en tu obra”.

8. El exceso de información

Otro rasgo de nuestro tiempo es el exceso de información que se nos insta a consumir, en todos los niveles: desde el exceso de información de lo que sucede en el mundo hasta el exceso de información de lo que sucede con amigos y conocidos. Sucede un atentado y al instante tenemos decenas de artículos en los que podemos informarnos al respecto; pero echamos una ojeada a las redes sociales e igualmente nos llenamos con una buena carga de fotografías, opiniones, imágenes, actualizaciones de estado y aun peleas virtuales que también son información que consumimos. Muchas veces innecesarias. Si buscas mantener activa la creatividad, hay que enfocarse en lo que es importante saber y en qué esa información instantánea no hace más que nublar los propósitos y la intuición creativa.

9. La falta de curiosidad

Por muchos siglos, culturalmente se elogió y aun alentó a las personas que demostraban conocimiento de muchas materias. El hombre renacentista y el enciclopedista ilustrado son los pináculos de ese prototipo del sujeto que hurgaba en todo aquello que le dictara su curiosidad. Lo que fue muy valioso en esas épocas. Goethe escribió novelas románticas, pero también un tratado sobre el color. Contrario a lo que a veces se escucha decir, saber mucho de muchas cosas puede ser mejor para la creatividad que saber muchísimo de una sola.

10. Falta de información y conocimiento.

Más allá de los hábitos y las cualidades, es posible que la verdadera fuente de la creatividad sea la subjetividad propia y la inquietud por el conocimiento. Los grandes artistas, los grandes inventores, los grandes científicos, los grandes pensadores; descubrimos en su vida que todos tienen algo en común: hicieron caso a lo que querían y eso les permitió crear aquello que nadie más que cada uno de ellos podía crear, pues fue resultado de un proceso personal, subjetivo, de descubrimiento y construcción cotidiana de su propia obra. Dando un lugar a la subjetividad y al saber. Encontrando su propia narrativa en medio de todos esos discursos que nos cruzan —las expectativas, la historia familiar, las imposiciones sociales— y que si bien nos permiten vivir y por un tiempo nos sostienen, llega también el momento en que se revelan insuficientes ante el ímpetu del propio deseo, aquello que de verdad es fundamental para la construcción simbólica. Nada más estimulante para la creatividad que entregarse y emprender esa travesía para expresar y comunicar.

La capacitación impartidos a los Coordinadores desde los proyectos de Extensión y Voluntariado, se evaluaron como positivos en escuelas, centros de salud, comedores, barrios y organismos sociales, donde los encargados de rincones de juegos y bibliotecas y comedores, que trabajan con niños y jóvenes, toman en tema los Derechos de la infancia y adolescencia. Los Juegos didácticos, los juegos de piso y de mesa, de pizarra, etc. propician el interés por los artículos e ilustran las distintas cuestiones que surgen de alrededor de veinte de los derechos principales de la Convención. Facilitar estas prácticas permite jugar aprendiendo y ofrecen un material idóneo para los coordinadores.

CAPÍTULO 7

Conclusiones

Reflexiones sobre la gestión, articulación y difusión, implementados para la elaboración y producción de los Juegos y su circulación

Entendemos que la comunicación visual es un campo de conocimiento teórico-práctico, que gravita socialmente a través de sus intervenciones discursivas que se proyectan en distintos dispositivos por medio de la imagen y el sentido. Su dinámica de elaboración, producción y circulación se actualiza en forma simultánea con las innovaciones científicas y tecnológicas que transforman a la sociedad. La movilidad de los cambios motoriza articulaciones permanentes que reformulan la disciplina y sus incumbencias. Esta característica conduce a repensar los conceptos, los enunciados y la enseñanza, requiere de creatividad como de las ideas de inteligencias múltiples, de las que habla Howard Gardner (1995) y del pensamiento divergente que señalan distintos autores. Se apela así a una opción amplia, panorámica que pueda resolver intercambios e interactividad desde un universo cultural.

En nuestra experiencia, la intervención del Diseño visual aporta con su producción de Juegos didácticos a la educación pública, impartida de manera formal e informal.

Como venimos señalando, la creatividad es un potencial humano que implica poder resolver distintas problemáticas desde miradas diversas, múltiples e innovadoras. La capacidad creativa es una cualidad que los hombres poseen y desarrollan, en los distintos ámbitos de la actividad individual y social. Que ha tenido un papel esencial en el saber y la evolución de las culturas, desde sus orígenes.

La educación en sus distintas variables, puede fomentar esta característica o desestimarla, según la orientación pedagógica que la sostenga. En las áreas de comunicación visual se aspira a motivar el interés, orientando la comprensión del alumno de manera teórica y reflexiva hacia propuestas propias y elaboradas desde miradas múltiples. Impulsando la búsqueda de soluciones distintas, utilizando nuevos recursos, para obtener resultados estéticos y significativos de manera original, poética y persuasiva. Esto implica aplicar una variedad de repertorios diversificados desde el manejo del lenguaje, la comprensión del contexto, el empleo de las herramientas manuales y tecnológicas, como

requisitos que permiten producir un mensaje creativo y eficiente, elaborado de manera intencional. El análisis y la resolución de un problema de comunicación es un proceso complejo y necesita versatilidad a través de un recorrido integrador de los elementos que lo conforman. La capacidad de dimensionar, relacionar y articular los conocimientos del lenguaje permite encontrar respuestas diferentes que organicen un discurso capaz de alcanzar la atención del usuario. Una producción creativa no se logra por inspiración o por casualidad, es la construcción consciente del recurso visual, como resultado del conjunto de operaciones que el emisor pone en juego para construir su propuesta. Trabajando con métodos y etapas definidas desde un espacio de libertad y con la decisión de trascender lo repetitivo, lo estereotipado, lo superficial, para alcanzar resultados ponderables. Un elemento relevante a considerar es la socialización del trabajo, en lo que hace al debate con los pares y a la experiencia en terreno, ya que el trato directo con los destinatarios habilita valiosas apreciaciones sobre los problemas a resolver, sobre la comprensión de los datos de la realidad y los propósitos de los involucrados.

En este sentido en la producción proyectual se incentiva la búsqueda comunicativa desde una visión amplia, una práctica compartida y conceptualizando la caracterización de referentes y significados. Esto se logra cuando es consecuencia de la indagación y el conocimiento del emisor para elaborar un discurso y transmitirlo. En los momentos de construcción del proyecto se analiza la magnitud del tema, su contexto, sus códigos e interacciones, lo que permite detectar las condiciones de recepción dentro de un marco cultural, para producir un diseño situado.

La capacidad potencial de elaborar un discurso, de expresarse creativamente se relaciona con aspectos individuales, subjetivos y también colectivos. En el primer caso se refiere al vuelo imaginativo, la invención, la fantasía, la búsqueda, el juego creativo y en el segundo a los materiales, los datos, la inserción social, la interacción con el medio y el intercambio.

La creatividad es inherente a lo que necesita y permite el propio trabajo proyectual en comunicación visual. La producción disciplinar es un acercamiento al universo de los estilos y las estéticas, como la experimentación de las alternativas de combinación del lenguaje. Esto permite emplear una gran variedad de recursos y adaptarlos intencionalmente hacia la sensibilidad de la audiencia. En los procesos educativos que propician la creatividad, se considera que es un concepto cultural y elaborado, que se desarrolla en el aprendizaje, motivando el conocimiento, la experiencia y la expresividad, para abrir caminos a una dimensión multiplicadora de las miradas sobre la comunicación.

Csikszentmihalyi dice: “el pensamiento convergente es medido por los test de Coeficiente Intelectual, y entraña resolver problemas racionales bien definidos que tienen una sola respuesta correcta” (1998, p.182). Entendiendo según este autor que por el contrario, el pensamiento divergente conduce a soluciones no convenidas, sino elaboradas. Que requiere cierta capacidad para generar ideas originales, como para seleccionar asociaciones de

opciones variadas. Las dimensiones del pensamiento divergente que miden los test de creatividad y que en general emplean los talleres de diseño, intentan potenciar las alternativas posibles más ligadas al pensamiento divergente. Un sistema educativo capaz de conducir y propiciar la creatividad, puede lograr que una persona cuyo universo sea fluido y flexible, desarrolle posibilidades para ofrecer ideas originales novedosas, capaces de contemplar distintas alternativas para resolver los problemas que se plantean en la vida cotidiana, académica o laboral.

A partir de las observaciones publicadas por Csikszentmihalyi (1998) podemos decir que la creatividad es el resultado de tres elementos que se interrelacionan: una cultura que comparte representaciones y códigos simbólicos; un individuo que aporta y participa de la construcción de ese capital; y un conjunto de especialistas que validan socialmente la innovación de los saberes y las producciones. Los tres componentes se articulan y serán necesarios para que tenga lugar una idea, un producto o un descubrimiento creativo.

La expresión lúdica. La acción del juego como educativa

El juego es expresión creativa personal y colectiva, es invención e innovación. Un sistema de significantes construido por el individuo, adaptado a sus necesidades, deseos, apetencias, como a sus intereses y preocupaciones por conocer y experimentar. La actividad lúdica y el juego espontáneo o preparado, son ejercicios satisfactorios. Propician un accionar que requiere apertura, métodos y diversidad de pensamiento. La educación puede incluir estas nociones enriquecedoras en el aula.

El juego simbólico, centrado en el yo, alimenta diversos intereses conscientes del sujeto, como también conflictos inconscientes. (Intereses sexuales, defensas contra la angustia, fobias, agresividad, estrés, fantasías, etc.) El sistema de símbolos, propios del juego simbólico, es creativo y como tal desarrolla la fantasía, la imaginación, la inteligencia, la magia, la diversidad. La búsqueda de diferentes soluciones.

El simbolismo del juego se une al del sueño; los límites son vagos entre lo consciente y lo inconsciente, ambos son testimonio temporal del juego en sus distintas acepciones. El simbolismo del sueño es análogo al del juego, porque quien duerme pierde la utilización razonada del lenguaje, el sentido de lo real y los instrumentos deductivos de la inteligencia. Se halla en una situación de asimilación simbólica que se busca, se disfruta y que redimensiona las proyecciones ilusorias.

"El juego es un fenómeno universal, una forma básica de vida, un modelo de comunicación y una actividad terapéutica" (Winnicott. 1999, p. 68). La actividad lúdica es una experiencia siempre creadora en el espacio-tiempo de la vida del hombre. En las etapas de escolarización es un argumento de aprendizaje. Es una zona distendida entre la realidad

interna y externa, se encuentra fuera del individuo, pero no en el mundo exterior, es una interacción dinámica de ambas. Lo importante no es el tipo de contenido que presente, siempre requiere interés, concentración y confianza. Es personalmente satisfactorio, se genera en un ámbito abierto, emocional, que invita a participar y compartir. Tiene un valor simbólico que se renueva y se proyecta. La experiencia de jugar produce un grado creciente de madurez, de sociabilidad e identificación. Se manifiesta en diversas acciones, soportes y objetos, en relación con y entre, los participantes, lo que se expresa en las inflexiones de la voz y en el sentido del humor, en la ironía, en la risa, en la farsa, ejercidas en situaciones propicias. Despliega la imaginación, la fantasía y promueve nuevas ideas y prácticas, que construyen saberes intelectuales y afectivos. El ejercicio lúdico distiende y socializa, puede representar ilusoria y/o materialmente.

El juego creativo como acción de conocer

“Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa, la apercepción creadora”

WINNICOTT (1999)

Creatividad y juego son parte constitutiva de la educación, ya que son potenciales humanos, capaces de crecer y posibles de promover. En esta práctica se conoce, se reflexiona y se conceptualiza. Jugar es hacer y es pensar. Es construir y deconstruir. Por lo tanto en la formación, puede ocupar un lugar de motivación al conocimiento como dinámica productiva. La actividad lúdica, distiende, redimensiona, posibilita un aprendizaje donde se constituyen por su intermedio los códigos signálicos y simbólicos y se procesan los paradigmas del ámbito conceptual al posibilitarse el vuelo imaginativo y el diálogo. El tratamiento de las técnicas, los materiales y los objetos a través de las múltiples circunstancias posibles del juego, generan entusiasmo, libertad y realización. Por esta razón el tiempo compartido del aula de experimentación con materiales, herramientas, técnicas, soportes, puede ser un juego creativo que incentive propuestas nuevas, ampliando los repertorios expresivos y culturales. Mediante estas modalidades se combinan propiedades de una alquimia peculiar donde se prueba lo imposible, se descubre y se construye lo concreto y lo abstracto. Se ponen en marcha una serie de posibilidades de las cuales se conservan las más equilibradas, posibles de compartir y resolver, aquellas donde la regulación establece un nivel signifiante de coherencia, de reflexión y comprensión de roles como de la participación grupal.

El análisis expuesto por distintos especialistas permite deducir que el juego como parte de la creatividad en todas sus formas, no está ausente en la vida cotidiana de las personas de

todas las edades. Por tanto en el caso de la educación superior en particular, puede impartirse y alentarse, formando parte del trabajo en el aula. Ya que el jugar se adecua a las distintas etapas de maduración, como de intenciones e interacciones, propiciando aprendizajes y enriqueciendo la comprensión de las situaciones que se presentan. En lo que hace a nuestra práctica didáctica se adapta a los intereses de cada momento, como al desarrollo de los contenidos que nos proponemos, que están siempre vinculados. Se incluye en las clases con ejercicios cortos donde se plantean miradas diversas para resolver propuestas de comunicación. Pensar un perfil de identidad, una imagen, un objeto, desde el absurdo, el drama, la ironía, la broma, propicia distintas alternativas para indagar.

Para planificar estas actividades contemplamos en los siguientes ítems:

- 1) Comprender la problemática de cada etapa de la enseñanza, sus contenidos y métodos, para adaptarlos a lo que el alumno necesita en el plano cognoscitivo, social y afectivo.
- 2) Conocer las estructuras culturales y de imaginarios del estudiante para ofrecerle un marco adecuado a sus inquietudes y necesidades desde la propuesta lúdica.
- 3) Incentivar la creatividad y el juego en el aula en el campo visual, como formas de sociabilidad y placer por el trabajo proyectual.
- 4) Desarrollar el aprendizaje y la información basados en la preocupación de los usos nuevos de aplicación de las tecnologías para la comunicación.
- 5) Adecuar el manejo de técnicas y materiales a las necesidades de las prácticas de taller, para experimentar a través del acierto y el error, del azar y la inventiva.
- 6) Propiciar la creatividad y el juego basados en la libertad y el trabajo productivo que satisfaga, en la participación individual y grupal.
- 7) Desarrollar un espíritu crítico para búsquedas multidireccionales en la realización de los trabajos desde miradas diversas.
- 8) Ampliar el lenguaje visual, oral, gráfico en función de planteamientos integrales, incentivar la agilidad mental, el pensamiento divergente, la experimentación, para una formación proyectada hacia el futuro.

Hans- Georg Gadamer (1991), teórico de la hermenéutica moderna, define el arte como juego, símbolo y fiesta, desde una mirada antropológica, es decir, concibe al arte como parte de la vida y de la representación humana. El arte es juego ya que incluye en sí mismo la representación para la percepción del espectador en una idea de intercambio. El espectador se va definiendo en la relación con la propuesta proyectual creativa en un dialogo que se va complementando. El juego del arte se constituye en su transformación, en una idealidad de sentido que puede identificarse una y otra vez. El juego creativo es una construcción que

opera en ambos sentidos, como resultado y como proceso. Establece el intercambio y la retroalimentación. Permite redimensionar las representaciones abordadas desde distintos puntos de vista.

Anna Freud (1986), habló de la relación del juego y el trabajo, del placer del logro que brinda autoestima y gratificación. Dice que la capacidad lúdica se convierte en laboral cuando se adquieren capacidades complementarias como son: el control para emplear materiales, cristalizar planos que conducen a un logro final, encausar el placer hacia el principio de realidad y compartir las dimensiones de la imaginación.

Agrega que estas prácticas comparten las siguientes características: 1) deben ser emprendidas con propósitos placenteros y con relativo desprecio por las presiones y necesidades externas. 2) Perseguir fines sublimados cercanos a la gratificación. 3) Proponer fines de intercambio y recreación, de risa y de sorpresa.

En este sentido consideramos que establecer la articulación entre juego-creatividad y trabajo, nos permite otorgarle un lugar destacado en la planificación, para desde allí fundamentar métodos apropiados para un aprendizaje con características múltiples. Asignarle el valor educativo que reviste, desde donde es posible favorecer la calidad de los resultados, las experiencias originales, los procesos imaginativos y la participación activa de los estudiantes.

Roland Barthes (1978), habla de lo obvio y lo obtuso en la producción simbólica y dice que la creatividad emprende una lucha contra la trivialidad, como una manera de resaltar el rol de la innovación respecto a las miradas simplistas y estereotipadas. Este debate ha tensionando las corrientes proclives a banalizar la complejidad del saber y la creación.

Subestimar las dificultades conduce al pragmatismo del hacer-hacer, sin extraer conclusiones para aplicar a nuevas construcciones. Se desestima la conceptualización y la iniciativa creadora, con salidas facilistas. En las áreas proyectuales la creatividad implica orientar la comprensión del alumno de manera teórico-reflexiva, hacia una experiencia que sea instrumentalmente creativa y conceptualmente integradora. De esta manera se tiende a lograr que el análisis y la ejecución de un producto comunicacional, de un mensaje, sea parte de un mismo proceso cognitivo y no de acontecimientos fragmentados, simplistas, puntuales, donde se minimizan y separan los saberes y los aprendizajes.

Aspectos didácticos para la formación en grado

La actualización de los planes de estudio de la carrera puede proyectar las líneas de implementación educativa que se formulan desde el currículo, tendiendo a una formación integral, impulsando una didáctica flexible, atractiva, que tenga en cuenta la inserción en el medio, el conocimiento del campo conceptual, el manejo del lenguaje y simultáneamente la

experimentación, la expresividad y el interés que forman parte del trabajo académico, abriendo alternativas a un pensamiento divergente y a una implementación creativa.

En la labor docente existe la responsabilidad de profundizar sobre este tema a fin de arribar a conclusiones que apunten a la comprensión de una problemática difícil de practicar y a la vez peligrosa de mal-practicar, ya que compromete planos centrales del desarrollo intelectual y afectivo del alumno. Este aspecto de la experiencia creativa es relevante para la formación de los diseñadores. El recorrido de la educación superior se resume en el resultado de esos años de aprendizaje, donde se completan las etapas de conocer y manejar los instrumentos que hacen a la disciplina, para construir y operar un pensamiento capaz de abarcar los saberes que lo preparen para los cambios futuros.

La observación y seguimiento académico del tema nos lleva a incentivar una propuesta didáctica con líneas creativas de construcción del discurso visual, como un conjunto de operaciones que buscan alcanzar una síntesis. Formulando un método secuencial, con etapas definidas, que fomenten la búsqueda, la indagación, la duda, la certeza, generando climas propicios para la originalidad realizativa. Esto implica: a) Definir las etapas de conceptualización del significado; b) Analizar las condiciones de recepción del mensaje, teniendo en cuenta el marco cultural de inserción; c) Considerar las características tecnológicas de los medios de transmisión y circulación; d) Propiciar las actividades de juego imaginativo con las dimensiones que el mensaje permite.

A partir de estos momentos que tienen en cuenta el proceso de comunicación, surgen las posibilidades de seleccionar las imágenes, las palabras, los textos, la articulación de los elementos formales, conceptuales e instrumentales, con sus tratamientos particulares. Cuando hablamos de tratamientos nos referimos a los recursos seleccionados, que componen el mensaje y que admiten una amplia gama de efectos y matices. Esto es válido para todas las instancias de realización, el lenguaje escrito o auditivo, audiovisual y visual. En nuestro caso, la imagen, la forma, el color, la textura, las dimensiones semánticas, la sintaxis, son elementos que incluyen las más variadas posibilidades estilísticas y estéticas que hacen al campo visual. La organización estructural compositiva contempla un conjunto de operaciones que confluyen en una síntesis comunicativa, que tiene el propósito de reforzar el significado y construir la significación del discurso.

A la vez la síntesis es una instancia creativa, es la posibilidad de poner en juego la diversidad de conocimientos conceptualizados y de destrezas instrumentales en función de los repertorios visuales. La originalidad radica en la capacidad de imaginar lo diferente, para conseguir decirlo de tal modo que sea innovador, claro, expresivo, y aquí radica la principal destreza del emisor, la intención comunicacional que alcance a cristalizar el sentido, con vuelo imaginativo, pero respondiendo a la idea rectora que persigue.

Esta didáctica que supone incrementar el plano creativo, la práctica lúdica, no se improvisa, no está vinculada a la moda, al capricho, ni al esnobismo; está sostenida por la

necesidad de trascender lo repetitivo, lo que carece de interés por reiterado. Aquello que intenta superar los estereotipos establecidos con propuestas alternativas. Lo simplista, lo irrelevante, es indudablemente un obstáculo para que la comunicación se establezca. Se busca generar un mensaje significativo, para transmitir desde la calidad de las ideas y las resoluciones visuales.

Motivar la atención, el interés y la comprensión del alumno, son cualidades sustantivas para la enseñanza en comunicación visual, las que deben ser previstas y planificadas didácticamente. Ya que no surgen espontáneamente, es necesario tomarlas como parte de la planificación y asignarles su validez colectiva. Entendiendo que la comunicación es compleja y que el destinatario merece el esfuerzo del emisor para lograr la estética, legibilidad y seducción del mensaje. La creatividad es un tópico esencial en la disciplina que requiere una búsqueda consciente, una capacidad de resolución adecuada para el intercambio. Esto la ubica en su perspectiva social, lo que se puede resumir en el marco de la idea de semiosis que plantea Eliseo Verón: “la reflexión sobre la semiosis humana (eso que en los ámbitos académicos se suele identificar como ‘semiótica’), nos lleva al corazón de la paradoja contemporánea” (Verón, P.432. 2013).

Evaluación y seguimiento de los procesos de trabajo:

Para realizar una exploración que permita observar y valorar las tendencias creativas de alumnos de diferentes niveles educativos (se trabaja con los cursos de segundo hasta quinto año de la carrera de DCV. FBA. UNLP, registrado en varios años), se emplean instrumentos generales de seguimiento y preparan adaptaciones apropiadas a las tareas comunicativas y creativas, según los programas vigentes.

Se observaron en clase y en diferentes trabajos proyectuales, los apartados que componen el discurso visual ampliando en cada punto los aspectos necesarios para la descripción del grado de creatividad manifiesto en el proceso, como en los resultados finales de los alumnos de cada curso.

Características que indican tendencias creativas en los alumnos:

1. Interés por el conocimiento disciplinar.
2. Curiosidad - Imaginación – Fantasía.
3. Espíritu indagativo, cuestionador, exploratorio.
4. Independencia de criterios. Autonomía de resolución.
5. Motivación para comprender diversos temas y socializar.
6. Búsqueda de explicaciones diversas para resolver problemas.
7. Complejidad formulada en los temas que se presentan.

8. Tenacidad en el trabajo. Concentración y experimentación.
9. Originalidad en las resoluciones visuales. Diversidad.
10. Capacidad de relacionar y vincular conceptos.
11. Tendencia a los desarrollos generales y a los sintéticos.

Disposición a lo propositivo y a la elaboración original.

Cultivar una didáctica que contemple integralmente los contenidos y actividades, potencia los rasgos distintivos en lo visual y los alcances del trabajo. Valorar los elementos que conforman el hecho educativo con sus saberes y actores, nos permite repensar el proceso de enseñanza – aprendizaje, afianzar y reformular sus perspectivas. Evaluar la sensibilidad creativa es complejo, pero es posible en las áreas que nos ocupan si adaptamos formas específicas de hacerlo. Además es necesario si se pretende mejorar la producción, la formación y el nivel de egreso de los diseñadores. Los casos evaluados sobre las producciones y experiencias del aula, permitieron obtener un resultado que indica el porcentaje de trabajos con características proclives a mayores, medios y bajos niveles alcanzados respecto a creatividad. En este caso hemos valorado en forma sistemática, bajos niveles de creatividad en los trabajos finales de distintos años, como se indica en los resultados del proyecto de investigación del Programa de Incentivos: “Proyectos comunicacionales y evaluación” (Código, B217. 2009/2012. FBA- UNLP). Sobre este balance se pone en consideración el acontecimiento educativo desde las prácticas y teorías desarrolladas en cada momento, para poder optimizar los procesos y los resultados. Este tipo de evaluación que se continua actualmente, permite articular los saberes y habilidades adquiridos, que es necesario fortalecer o reformular en la didáctica implementada en la Cátedra de DCV, para la enseñanza de grado en la Universidad.

Bibliografía

- Arfuch, L. Chávez, N. Ledesma, M. "Diseño y Comunicación" Ed. Paidós. Bs As.2010.
- Augé, Marc. "Los no lugares" Ed. Gedisa. Barcelona. 2000. .
- Amossy, Ruth."Estereotipos y Clichés" Ed. EUDEBA. Bs. As.2010.
- Barthes, Roland. "Mitologías" Ed. Paidós. Madrid. 2008.
- Barthes, Roland. "Lo obvio y lo obtuso". Ed. Paidós. Madrid. 2009.
- Berman, M. "Todo lo sólido se desvanece en el aire". Ed. Siglo XXI, Madrid, 2002.
- Bourdieu, Pierre. "El sentido social del gusto". Ed. Siglo XXI. Bs. As. 2014.
- Branda, M. Quiroga, J. "Comunicación y creatividad". Ed. NOBUKO. Bs. As. 2006.
- Branda, M.- Cuenya, A. "En construcción. El trabajo de grado en territorio" EDULP.UNLP. 2015.
- Branda, M.- Blanco, M.C. "Evaluación en áreas proyectuales". EDULP.UNLP. 2017.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. "Creatividad". Ed. Paidós. Barcelona 1998.
- Ecco, Humberto. "Tratado de semiótica general". Ed. Lumen. Barcelona.1977
- Freud, Anna. "Normalidad y patología en la niñez". Cap. III. Ed. Paidós. Madrid. 1986
- Gardner, Howard. "Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad". Ed. Paidós. Barcelona. 1995.
- Gadamer, Hans-Georg. "La actualidad de lo bello. El elemento lúdico del Arte", 1991, p. 66 a 83. Ed. Paidós, Barcelona, 1991.
- Lowenfeld, V. "Desarrollo de la capacidad creadora". Ed. Kapelusz. México, 1999.
- Morín, Edgar. <http://www.pensamientocomplejo.com.ar>
- Maldonado, T. "Vanguardia y Racionalidad". (Max Bill y el Tema del Estilo). Ed. G.Gili, Barcelona, 1977.
- Paín, Sara. "Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje". (P.49) Paidos. Bs As. 1989.
- Prada, J. Martin. "El ver y las imágenes en tiempo de Internet". Ed. Akal. 2018.
- Rollié- Branda. "La enseñanza en Comunicación visual". Ed. NOBUKO. Bs. As.2004.
- Traversa, Oscar. "Inflexiones del discurso". Ed. SEMA. Bs.As.2014.
- Verón, Eliseo. "Conducta, estructura y comunicación".Ed. Paidós. Bs. As.1996
- Verón, Eliseo. "La semiosis social 2". Ed. Paidós. Bs. As. 2013
- Winnicott, Donald. "Realidad y juego". Cap. III. Ed. Paidós. México. 2002.

ANEXO 1

En este anexo se presentan una selección de materiales y artículos de diferentes momentos de los proyectos de extensión y voluntariado, a modo de recopilación de las tareas de divulgación y transferencia.

1. Nota de Opinión que refleja el trabajo que realizan estudiantes y docentes de la Cátedra de Diseño en Comunicación Visual “B” de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, que desde el año 2005 trabajan en un proyecto que aporta una propuesta integral de producción y capacitación sobre los "Derechos del Niño".

Nuestros derechos: juegos didácticos para aprenderlos

Los objetivos de nuestro proyecto son promover el aprendizaje de los derechos del niño en los sectores más carenciados del país, contribuir al proceso de concientización social de las condiciones actuales de la niñez, fomentar la responsabilidad social e individual de protección de los derechos del niño y generar soluciones viables. Para ello, centramos su accionar en la producción de juegos infantiles tradicionales con contenidos didácticos sobre los derechos de los infantes que distribuimos en comedores, entidades educativas y otras instituciones sin fines de lucro que apoyen a niños en situación de riesgo. Asimismo un eje de trabajo fundamental que acompaña las actividades es el asesoramiento y la capacitación de los responsables de las instituciones a cargo de especialistas en el tema.

Desde hace dos años la cátedra ha trabajado junto a los Centros de Salud N° 43, N° 16 y N°18 del Municipio de Berisso, lugares que han permitido a alumnos y docentes una vinculación cotidiana con la comunidad y al equipo de salud que los integran.

El Proyecto “Nuestros derechos: juegos didácticos para aprenderlos” consiste, entre otras cosas, en poner en práctica los juegos diseñados en las salas de espera de los centros y en las escuelas que articulan con ellos. “Los juegos en la sala de espera del Centro funcionan muchas veces como herramientas para abordar temas que les cuesta trabajar a las mamás y los chicos en sus casas, por ejemplo, los límites o el cuidado de este espacio que es de todos”, señaló la Directora de uno de los Centros.

Por otro lado, la Cátedra, ha incorporado el Proyecto como tema ha desarrollar como Trabajo de Graduación por los alumnos de Quinto año. Esto está generando nuevas investigaciones sobre los barrios en los que se encuentran los centros, una ampliación del diagnóstico realizado y lo más importante, el diseño y desarrollo de nuevos juegos que mejoraran la sustentabilidad del Proyecto. Esta decisión ha sido clave también porque permite una retroalimentación de experiencias y resultados con el proyecto El desafío de prevenir la violencia, ejecutado junto a la Cátedra de Salud y Medicina Comunitaria de la Facultad de Ciencias Médicas desde 2010 en los mismos centros de salud.

"La realización de estos juegos didácticos, aporta tanto a la difusión y conocimiento de los Derechos del Niño y al enriquecimiento de la comunidad, como a la concientización solidaria desde nuestra Universidad. Además, fomenta el desarrollo de la capacidad de diagnóstico y pensamiento estratégico acerca de la situación social y las condiciones de la niñez en el contexto actual", finalizó la profesora María Branda, Titular de la Cátedra DCV "B".

Para quienes deseen recibir más información o entablar un diálogo con el equipo comunicarse al correo comunicacionvisualb@hotmail.com

Autora: Directora del proyecto Ana Cuenya y equipo de trabajo



2. Artículo Revista “BOBA” sobre cultura, creatividad y educación.

El sentido de la creatividad atraviesa la práctica educativa

A partir de uno de los ejes que le propusimos: ¿Cuál es el sentido (o los sentidos) de enseñar y aprender arte?, la profesora María Branda nos envió un escrito que articula procesos formativos, arte, juego y creatividad.

Entendemos que el niño o el joven, cuando dibuja, baila o canta, no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa,

aprende. La creatividad y el juego en el arte y en la vida son formas de conocer, de conceptualizar y socializar.

El sentido de enseñar y aprender arte tiene que ver con el análisis que se realiza sobre el valor formativo del arte en la educación y con la concepción pedagógica y artística que orienta el aprendizaje. El concepto de creatividad incide en la enseñanza en sus distintos niveles, lo que significa considerarla sólo como un complemento o como un potencial humano a desarrollar.

En el campo de la educación en general y en particular de la enseñanza artística, la importancia de la creatividad y el juego, entendidos como formas de crecimiento y aprendizaje, plantean el problema de la construcción del conocimiento en los procesos de trabajo.

Mucho se ha teorizado sobre el valor de la creatividad en la educación a partir del juego y las actividades artísticas, pero en el recorrido cotidiano del aula es casi una utopía, ya que ocupa un lugar secundario, tanto en la escuela como en la familia. En la educación artística la creatividad es un eje articulador ya que el arte es un proceso creativo que se cristaliza en una obra. La creatividad tiene un espacio más amplio, es una manera de vivenciar y concebir el mundo.

El sentido de la creatividad, en el juego y la expresión artística en la vida y el crecimiento emocional de las personas, es el núcleo que atraviesa la práctica educativa. La creatividad es un potencial inherente al sujeto, que puede desarrollarse y enseñarse, justamente porque es parte del universo interior.

La actividad artística ha sido implementada como una forma de entretener o completar los contenidos de enseñanza, pero no como constitutiva del desarrollo individual y social. Entendemos que el niño o el joven, cuando dibuja o canta, cuando juega no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa, aprende. La creatividad y el juego son naturales, en el arte y en la vida son formas de conocer, de conceptualizar y socializar.

Esta mirada conduce a un soporte educativo diferente al tradicional o los planteos de la tecnología educativa ya que reconsidera la teoría y la metodología del pensamiento pedagógico y por lo tanto de la didáctica. No se toman aquí las prácticas cuantitativas, las teorías de la recompensa o el reforzamiento positivo, por considerarlas superadas. Estas tendencias han contribuido de alguna manera al campo de la educación, en lo que hace a planificación; pero respecto a creatividad, sus conclusiones no rebasan las ideas biologicistas y las prácticas tradicionales.

La educación tradicional fue lineal, un contenido se impartía desde un maestro a un alumno, desde un saber a un vacío; pero desde hace varias décadas, desde la Escuela Nueva, los modelos cambiaron y ubicaron la atención en el alumno, en el contenido y el maestro, para guiar ese paso y construir de esa manera nuevos saberes. En esta nueva lógica, el espacio de experimentación, divergencia, entrecruzamiento y diálogo libre,

herramientas esenciales para el pensamiento creativo, no repetitivo, empezaron a ser parte de un nuevo contrato.

Los estudios de Piaget, orientaron la investigación sobre las distintas etapas de maduración infantil, demostrando cómo conoce el individuo y cuáles son las formas de construir el pensamiento. Sobre esa base es posible elaborar implementaciones, en cualquier especialidad. Repensar el proceso de conocer desde este lugar y aplicarlo a distintos niveles de aprendizaje. El análisis sobre creatividad, cobra sentido porque se demuestra experimentalmente, que es un componente constitutivo de la inteligencia, es un potencial humano que se puede incentivar y enseñar, partiendo de su carácter intrínseco.

Uno de los problemas que aquejó a la educación fue justamente no tomar en cuenta estos dos términos de la cuestión. Uno es la etapa de maduración del estudiante su momento atareo para construir conocimientos y otro es la relación maestro-alumno en su interacción. La educación tradicional pone el acento en lo que el adulto transmite al joven, como simple transmisión de valores colectivos de generación a generación. Piaget fue crítico de esta caracterización que considera al niño un hombre pequeño e incompleto al que hay que instruir, modelar, informar, para identificarlo lo más rápidamente posible con el adulto. Esta idea además de no tomar en cuenta el proceso de conocimiento y el crecimiento biológico – cultural, encierra una desvalorización de la etapa de la infancia, considerándola un tiempo de preparación para la madurez más que un momento del desarrollo vital como la adolescencia o la edad adulta, con intereses propios.

Entonces, el sentido de la educación artística, el rol formativo del arte y la creatividad para la vida, constituyen un elemento decisivo para el desarrollo individual y social. Es un potencial a desarrollar en las áreas artísticas y en el accionar educativo por ser una cualidad inherente al sujeto, abordada desde la dimensión del conocimiento y la experimentación.

María J. Branda Licenciada en Historia de las artes plásticas. Facultad de Bellas Artes, UNLP. Maestría en Psicología Educativa - UAQ - México. Actualmente, con tesis de Doctorado en Comunicación. FPyCS- UNLP. Titular de la Cátedra de Comunicación Visual “B” FBA - UNLP. E mail: brandamaria@gmail.com

<http://www.boba.com.ar/el-sentido-de-la-creatividad-atraviesa-la-practica-educativa/>

3. Invitaciones a eventos sobre los Derechos del niño

En el Art. 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño de la ONU se establece que JUGAR ES UN DERECHO; es por ese motivo que la COALICIÓN POR EL DERECHO A JUGAR invita a todos y todas a sumarse para celebrar el 28 de mayo, el Día Internacional del Juego, difundiendo la importancia del juego en la vida de cualquier persona. El Día Internacional Del Juego es un día de esparcimiento y alegría; un día para disfrutar del juego y

sus beneficios a cualquier edad. No hay que parar el mundo; el juego no es un punto y aparte en la vida cotidiana. El JUEGO, como actitud libre, placentera y de gratuidad que inunda nuestro hacer de cada día y nos transforma en personas alegres, positivas y con sentido del humor. "tenemos la responsabilidad de garantizar las condiciones necesarias para el juego, entre estas condiciones están la seguridad ciudadana y el acceso a zonas de juego libre y gratuito."

El Día Internacional Del Juego, nos permite recordar en todo el mundo que jugar es un derecho para l@s niñ@s -e indispensable también en otras etapas de la vida- y que los adultos -padres, madres, educadores/as, instituciones, etc. pueden hacerlo por su salud y la construcción colectiva de bienestar, promoción saludable, y momento de esparcimiento creativo, libre y necesario.

Convocatoria al evento organizado por el FICSor (Festival Internacional de Cine Sordo en Argentina) y el FICDH (Festival Internacional de Cine de Derechos Humanos).

https://www.facebook.com/events/462463574087744/?acontext=%7B%22ref%22%3A%223%22%2C%22ref_newsfeed_story_type%22%3A%22regular%22%2C%22feed_story_type%22%3A%22279%22%2C%22action_history%22%3A%22null%22%7D

4. Ponencias a Congresos

Congreso de Derechos del niño, FCJS. UNLP

Cátedra de Comunicación Visual “B” FBA – UNLP- 2006

Titular; María Branda

Equipo: Mariana Rimoldi, Matias Carricaburu, Diego Caputo.

Resumen

El propósito de este trabajo es tomar el tema de la creatividad como un eje articulador de prácticas educativas en Comunicación Visual y la experiencia sobre Derechos del Niño. Abordando el problema en el plano teórico, como en experiencias educativas y de realización. Reconocer y detectar el papel de la creatividad como señalar metodologías para incidir en el aprendizaje para la formación, como en el espacio de la profesión.

Este material forma parte de la investigación, “Didáctica y creatividad en las áreas proyectuales”, que estamos desarrollando en el marco del Programa de Incentivos, en la Facultad de Bellas Artes de la UNLP.

Contenidos del trabajo

La comunicación visual, como otras áreas disciplinares, permite generar instrumentos apropiados para el debate de propuestas de participación social. En este caso el tema a desarrollar es el juego y los **Derechos del Niño**.

Mediante este intercambio académico profundizamos aspectos que hacen al desarrollo de individuos con capacidad de diagnosticar, analizar y observar la realidad a través de miradas críticas constructivas y realizar propuestas de diseño.

Este trabajo se desarrolló con formato de juego participativo, pensado para ser jugados en el suelo, por niños de entre 6 y 10 años. Sus dimensiones no exceden el metro cuadrado.

Los juegos que son soporte de la propuesta gráfica permiten con el uso, comprender alguno de los derechos mencionados, a través de las operatorias de asociación, combinación, construcción, reformulación, refuerzo, sumatoria, síntesis. Se intenta garantizar que al jugar el niño conozca y comprenda estos derechos como propios y la importancia de su cumplimiento.

En nuestra experiencia el Juego y la Creatividad ocupan un lugar destacado en los distintos niveles de enseñanza.

(Fragmento del texto presentado)

Las autoras

Branda, María Jorgelina

Magíster en Psicología Educativa, Universidad Autónoma del Estado de Querétaro, México. Licenciada en Historia de las Artes Plásticas, Facultad de Bellas Artes (FBA), UNLP. Actualmente, realizando tesis de Doctorado en Comunicación, Facultad de Periodismo y Comunicación Social (FPCS), UNLP. Titular ordinaria de Diseño en Comunicación Visual, Cátedra “Rollié”, Taller “B”, FBA, UNLP. Trabaja en el Laboratorio de Investigación en Comunicación Visual (LICOV).

Rimoldi, Mariana

Diseñadora en Comunicación Visual. Profesora ordinaria, UNLP. JTP de Diseño en Comunicación Visual, Cátedra “Rollié”, Taller “B”, FBA, UNLP. Investigadora, extensionista y directora de proyectos. Está realizando el Doctorado en Artes, FBA, UNLP. Trabaja en el LICOV, UNLP.

Quiroga, Jorgelina

Magíster en Estética y Teoría de las Artes, FBA, UNLP. Profesora ordinaria, UNLP. Profesora adjunta de Metodología de la investigación, FBA, UNLP. Aspirante al Doctorado en Comunicación, FPCS, UNLP. Trabaja en el LICOV, UNLP.

Branda, María Jorgelina

Creatividad en prácticas educativas / María Jorgelina Branda ; Mariana Rimoldi; Jorgelina Quiroga - 1a ed. - La Plata : Universidad Nacional de La Plata ; La Plata : EDULP, 2020.
Libro digital, PDF - (Libros de cátedra)

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-950-34-1870-3

1. Comunicación Visual. 2. Juegos. I. Rimoldi, Mariana II. Título
CDD 794.8

Diseño de tapa: Dirección de Comunicación Visual de la UNLP

Universidad Nacional de La Plata – Editorial de la Universidad de La Plata
48 N.º 551-599 / La Plata B1900AMX / Buenos Aires, Argentina
+54 221 644 7150
edulp.editorial@gmail.com
www.editorial.unlp.edu.ar

Edulp integra la Red de Editoriales Universitarias Nacionales (REUN)

Primera edición, 2020
ISBN 978-950-34-1870-3
© 2020 - Edulp

S
sociales


Edulp
EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA