

observamos en sus aspectos epistemológicos y didácticos. Como lo mencionamos con anterioridad, el tema del observador, del espectador, nos impone concentrarnos nuevamente en ellos, pues, como lo describe Gadamer (1974), éste “es algo más que un nuevo observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él [...]”, tomando al juego como una función elemental de la vida humana; además, el juego es siempre movimiento.

Y en el marco de este “juego”, en el aula y fuera de ella a través de la práctica analítica y de producción, intentamos generar la confrontación en las opiniones y en los caminos elegidos por los alumnos, en torno de los grandes temas y procedimientos del lenguaje cinematográfico que hacen a la construcción del espacio y del tiempo.

Aunque en palabras de Panofsky (1999), “el espacio homogéneo – entendiendo lo homogéneo como identidad de su estructura – nunca es el espacio dado, sino el espacio construido”, esta reflexión podemos extenderla a nuestro campo disciplinar, en el que aparecen las llamadas por este autor “aberraciones marginales”, esas que nos permiten diferenciar la imagen perspectiva de la imagen retínica.

Respecto de la construcción del tiempo, es importante aclarar que dentro de lo que se denomina “cultura perceptiva” estamos ubicados, y especialmente nuestros jóvenes estudiantes, en ese

- 3 -

“nuevo” sentido del tiempo, derivado de la llamada “visualidad electrónica” (Martín-Barbero, 1998), fruto de la televisión y las tecnologías digitales.

El gran teórico y cineasta Jean Mitry (1989), nos aclara acerca de la percepción ante el fenómeno cinematográfico, que una sucesión de imágenes no puede darse en un único y mismo instante. “Implica un antes y un después, [...] es la persistencia del dato percibido”.

Esta nueva mirada en el ejercicio de la transmisión de contenidos, con la ayuda de algunos aspectos tenidos en cuenta por la Tecnología Educativa para el diseño y la implementación de estrategias de enseñanza, forma parte de un proceso que se centra, en gran medida, en términos de “inquietar” a los destinatarios, como lo describe Chartier (1998); movilizarlos para que piensen de otra manera, “volver extraño lo más cotidiano”. Y aquí, la percepción juega un rol fundamental. Rainer Guski (1992), considera las “coaliciones” o colaboración entre los sistemas de percepción, que en la mayoría de los trabajos audiovisuales está presente, a veces como “conflicto entre información visual y auditiva”. Valoramos, en los criterios de uso, un equilibrio reflexivo y perceptivo a través de la práctica analítica, en la aplicación de ese “principio de la coexpresividad” (Panofsky, 1998).

Dejando de lado la teoría, los caminos en la construcción del conocimiento, y la estructura epistemológica de nuestro campo disciplinar, quisiera compartir el final de este texto con palabras del gran compositor y artista veneciano Luigi Nono, por supuesto referidas a su actividad musical, pero que me permito aplicar también al lenguaje de las imágenes en movimiento, en referencia a algunos de los conceptos ya explicitados:

“Componer es descomponer el espacio”.

UP juegos.

Elías Halperín

En este espacio que me brinda la Universidad me gustaría contar una experiencia que vengo realizando en el aula y que evalúo como interesante para compartir.

Dentro de los temas a desarrollar en la cátedra de Eventos III de la carrera de Organizador de Eventos esta contemplado el tema juegos.

Por otra parte en la organización de la tarea esta planificado que los alumnos entreguen todas las semanas un trabajo práctico que se evaluó cuantitativamente (lleva nota) y forma parte de las obligaciones para poder conservar la condición de alumno regular y poder presentarse a rendir el final.

Cuando desarrollo el tema juegos se trabaja con elementos teóricos vinculados a empresa y juegos, clasificación, tipos de juego, etc. y fundamentalmente el aula se transforma en una verdadera «juegoteca» donde los alumnos experimentan, juegan, todo tipo de juegos vinculados al tema eventos, analizan sus posibilidades, inventan alternativas, aprenden y se divierten.

Uno de los trabajos prácticos, que es en realidad lo que quiero compartir en esta nota, es el analizar dos frases con la consigna «que me recuerda, que pienso, que se me ocurre».

Por el tipo de consigna, en este caso solo se evaluó si entregan el trabajo o no, pero no «lleva nota», es decir que con un minimísimo esfuerzo los alumnos pueden superar la situación y «sacarse el problema de encima».

La respuesta es magnífica, pese a «no llevar nota» son los trabajos más extensos, los más comprometidos, ocupan un tiempo largo en clases posteriores porque desean compartir lo escrito y dispara situaciones grupales y de aprendizaje riquísimas.

Las frases:

- «El juego permite violar los límites de la existencia, circular libremente por los casilleros estancos, burlar las jerarquías, los rótulos, las barreras infranqueables, vivir los sueños incumplidos, habitar el futuro que no existe y recuperar los lazos con el todo, aunque más no sea transitoriamente».

- “El auténtico jugar, es siempre aventurarse hasta los límites de lo conocido, asomarse al vacío, arriesgarse. Sin riesgo no hay juego o, mejor dicho, el jugador que evita la aventura se convierte en un repetidor de gestos, en un oficiante de ritos, pierde su condición de tal”.

Dice Gabriela J. «Vivimos rodeados de barreras y límites, los cuales hacen de nuestra vida socialmente adecuada, pero muchos de estos obstáculos culturales, individuales, impuestos o auto-impuestos a veces generan un alto en nuestra actividad que nos permite progresar verdaderamente, ir más allá, tomar riesgo, en definitiva, crecer, lo que verdaderamente significa crecer.

Escuchamos en nuestra sociedad actual cotidianamente hablar del estrés, de la depresión del trabajador, del cansancio crónico, del fastidio, del aburrimiento o de la baja moral de un equipo de trabajo y casi siempre obviamos el hecho de preguntarnos cuales podrían ser las verdaderas causas o peor aún, las posibles soluciones para estos avatares que nos presenta, a todos en algún momento, la realidad. Encuentro en el juego un abanico de posibilidades que ofrecen no solo explorar o aventurarse en un mundo paralelo que se asemeja a la realidad, sino que permite enrolarse en situaciones que no

elegiríamos simplemente por encontrarnos frente a esos obstáculos o no saltarlos.

El juego permite enfrentarse al miedo porque sabemos que es un juego. Existe la creencia de que el juego es algo menor que no implica riesgo y que si bien “es algo de niños” para la gran mayoría de adultos, también es algo factible para todos. Todos podemos jugar y eso hace que muchas de las diferencias jerárquicas, sociales o culturales, en el juego se desvanezcan y puedan surgir las coincidencias, las similitudes, las aptitudes.

Si, juego siempre que puedo, me encanta jugar. Pero creo que me gusta tanto porque aprendí muy bien que no es lo cotidiano, rompe con la monotonía del deber y del quehacer pero no la deshace, porque es distinto, porque me muestra otra cara de las mismas cosas, porque en el juego se entra y se sale y si eso no sucede, no es juego: es error.»

Dice Soledad R.: «Los juegos, en cualquier ámbito eliminan el límite entre esos casilleros, entre esas celdas en que se encuentran encerrados los roles. Podemos cambiar el rol una y otra vez, e incluso demostrar que el rol que asumimos en un determinado grupo no es el mismo que asumimos en otro. También se burlan las jerarquías, dejan de existir por esos instantes en que jugamos. Ya no hay gerentes, asistentes ni cadetes, no hay directores ni maestros, sino simplemente jugadores.

Los juegos nos permiten equivocarnos, nos dan la posibilidad de reír, de simular, de ser iguales a los demás, sean quienes sean. Nos quitan entonces el miedo al ridículo, al fracaso, al famoso “que dirán”. En un día cualquiera de trabajo jamás se nos ocurriría (al menos a la mayoría de nosotros, siempre hay excepciones a toda regla) pararnos arriba del escritorio y gritar, pero quizás esa sea una de las consignas del juego!! No nos vamos a sentar a upa del director de la empresa, a menos que juguemos juntos en un equipo y tengamos que hacer una prenda!.

Podemos vivir nuestro mundo, podemos recluarnos en nuestros caparazones una y otra vez, pero deberemos salir si queremos jugar. Deberemos unirnos, hablar, escuchar, aceptar personas, hechos, situaciones, errores. Al menos mientras juguemos, deberemos incluirnos en el todo y recuperar los lazos con él, “aunque más no sea transitoriamente”.

El juego nos brinda muchas posibilidades, pero el juego no obliga a aceptarlas. Somos nosotros quienes decidimos jugar o hacernos a un lado. Podemos retirarnos creyendo que jugar es algo infantil. Pero, ¿es realmente eso lo que pensamos?, ¿O simplemente tenemos miedo de jugaros a jugar?»

Dice Sofia C.: «Creo que cuando hablamos de juego, hablamos de libertad, de libertad para muchísimas cosas, por ejemplo libertad de expresión, libertad de no temerle a nada ni nadie, libertad de hacer lo que a uno le gusta sin importar lo que el resto piense. En fin libertad con todas las letras.

Las personas adultas, una vez que pasan la edad de jugar creo que se encierran en sus tareas cotidianas, en la rutina y se olvidan como dice la frase de circular libremente por los casilleros estancos, burlar las jerarquías, los rótulos, las barreras infranqueables; vivir los sueños incumplidos. Habitar el futuro que no existe y recuperar los lazos con el todo aunque no sea transitorio.

Me parece que el autentico jugar es aventurarse pero no me parece que siempre sea hasta los límites de lo conocido, creo que el aventurarse a jugar te da la posibilidad de llevarte

hasta el límite de lo desconocido, de lo extraño o mejor dicho de lo soñado».

Dice Elaisa C.: «Este párrafo me hace recordar cuando de niño jugaba y fantaseaba con múltiples tipos de juegos, desde ser una mamá y tener mi propia familia, hasta ser una maestra dando clases en un aula con muchos alumnos, los cuales eran mis amiguitos. Y es acá en donde el juego permite circular libremente.

Era soñar o imaginarme lo que quería ser en el futuro, los sueños que yo tenía.

Eso es a lo que, desde mi punto de vista, el juego da lugar, a que todo sea diferente, es como estar en otro mundo por un momento, lejos de la realidad, la posibilidad de compartir momentos hermosos e inolvidables, demostrar personalidades ocultas y hasta de amigarte con tu enemigo o pelearte con tu mejor amigo, dependiendo del tipo del juego.»

¿El juego como simulador de situaciones y potenciador del aprendizaje será un tema que estos alumnos deberán volver a ver?

Sobre la recuperación de las ideas, el debate y el compromiso individual en el proceso de aprendizaje.

Jorge Haro

Sobre mi proceso pedagógico de los últimos años tengo muchas inquietudes pero aquella en la que más pienso, sobre la que más me pregunto y sobre la que converso con colegas y profesionales de otras materias, es la referente a la ausencia de discusión, de debate y de compromiso individual por parte de los estudiantes que, en líneas generales, se da dentro del aula. Una primera respuesta ante este problema es obvia, si no se propone tal cosa no se obtiene un resultado, pero si se propone y se jerarquiza entre las consignas fundamentales de la actividad pedagógica, ¿qué es lo que está pasando?

Hemos asistido en las últimas décadas a una degradación progresiva de la calidad educativa en nuestro país. Todos sabemos cuales fueron y son las causas para que esta realidad sea tangible de uno y del otro lado del mostrador. No me compete analizar aquí cada una en particular sino más bien, y teniendo en cuenta la coyuntura política actual (potencialmente favorable), pensar y poner sobre la mesa como sería posible una recuperación paulatina de una excelencia en el debate de ideas y en el compromiso individual que transforme al proceso de aprendizaje en un lugar de intercambio con mayúsculas, de bi-direccionalidad, pero además en un lugar para ejercer la crítica sobre todos y cada uno de los temas y tareas que nos tocan abordar. Está claro que semejante empresa no puede llegar a buen término si no hay una decisión política para esto y esto último es, sin dudas, macro estructural, depende de decisiones de estado. Sin embargo siempre creí en el “trabajo de hormiga”, en esa realidad que se construye día a día y en este sentido está claro que los protagonistas principales de tal transformación, si es que realmente queremos cambiar algo en este sentido, somos los docentes. Hay muchas cosas con las cuales enfrentarse que se desprenden de esas falencias a las que me referí anteriormente y podemos enumerar solo algunas: mala formación en el colegio secundario, desinterés y