

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

abulia por parte de adolescentes crecidos bajo las pautas de la “generación X”, necesidad de éxito fácil (pregonado hasta el hartazgo por los medios masivos de comunicación), una cultura de masas basada exclusivamente en el entretenimiento y un larguísimo etc. Ante este cuadro y convencido de que yo sí quiero e intento que algunas cosas cambien (muchos me tildarán de utópico pero es un problema de ellos) es que continuamente me pregunto cual es mi rol en el aula en relación a estos temas y si estoy haciendo bien aquello que estoy haciendo. Más allá de lo estrictamente curricular mi estrategia se basa, fundamentalmente, en la generación de dudas con el fin de activar, de disparar la discusión, intercambio que considero, cualitativamente, uno de los puntos más altos de la experiencia universitaria porque, entre otras cosas, ejercita el pensamiento y los mecanismos creativos. En algunos casos esta estrategia se encuentra con cuestiones cuantificables, con parámetros medibles (por hablar de algunos de mis temas pienso en los valores físicos del sonido) ante lo que no hay duda posible, pero en otros casos la reflexión se torna ineludible cuando, por ejemplo, trabajo en relación al resbaladizo y complejo mundo del arte contemporáneo. En líneas generales, si bien siempre hay excepciones, la experiencia en la devolución de buena parte del estudiantado se manifiesta en forma de pereza para debatir ideas y en un escepticismo general muy identificado con el modelo cultural que dominó la década del 90, modelo que se constituye, desde mi punto de vista, en uno de los obstáculos más difíciles de superar para cualquier docente. Está claro que este estado de cosas es generalizado y que dentro de él hay matices y hay además, como cité anteriormente, excepciones. A esto hay que agregarle la incertidumbre que este tipo de situación presenta para nosotros: ¿qué hacer?, ¿qué camino tomar?, ¿simplificar o tensar?, ¿soy fiel a mis convicciones o perezco ante las circunstancias?

Nuestras actividades específicas en el campo del diseño y la comunicación se basan en un intercambio permanente entre las ideas, los conocimientos, la creatividad, la metodología de producción, el trabajo en equipo y la utilización de tecnología. Estos eslabones se estructuran en un aparente equilibrio, un equilibrio inestable parafraseando a la física, en el que el eslabón más débil es, sin duda, la posibilidad de generar ideas y tener los conocimientos necesarios para saber si esas ideas son originales, aunque sea en parte, si se desprenden o evolucionan en relación a otras o si simplemente son una copia o una *remake* (muchas veces inconsciente) de ideas expresadas mucho tiempo antes por algún otro.

Sin ideas y sin compromiso individual no hay obras, no hay piezas, no hay realización de excelencia más allá que haya una buena línea de producción y/o que se maneje diestramente la tecnología pertinente o que, incluso, se haya desarrollado una buena dinámica de grupo. El mundo de las ideas se opera desde las preguntas y a la creatividad es necesario ejercitarla con preguntas, con experimentación y con procesos asociativos. Para que esta creatividad sea posible es que debemos disponer de una horizonte amplio, casi sin restricciones, con un balance óptimo e individual entre conocimiento teórico y analítico (lecturas, audiovisionados, trabajos de campo, etc.) y la experimentación pura y dura.

Hoy por hoy, la tecnología ha “democratizado” los medios de producción en nuestras disciplinas. Ya no es tan difícil, como años atrás por ejemplo, contar con una estación de trabajo autosuficiente que, además, tenga resuelta buena parte de la cadena de producción. Más allá que las condicio-

nes tecnológicas hayan mejorado creo que hay en general un deslumbramiento por resultados fáciles, muchas veces obvios en la producción audiovisual contemporánea de nuestro país y una tendencia casi enfermiza (fundamentalmente en los medios masivos) al lugar común y la repetición, sabiendo, claro está, que buena parte de nuestra cultura occidental es, esencialmente, una cultura de la repetición. Sin ir mas lejos, en el campo de la publicidad (una actividad de la que me siento absolutamente ajeno) cuando aparece una idea interesante o inteligente salta a la vista claramente, más allá de la producción o de las tecnologías utilizadas. Las ideas, el ingenio y la creatividad son valores destacables.

Volviendo al aula: creo que para romper con la abulia y para poder crear un interés y un compromiso individual en nuestros estudiantes que redunde en realizadores, productores y técnicos creativos e inquietos es indispensable re instaurar el debate, porque poder pensar y discutir es y será fundamental en el futuro profesional de cualquier persona. Pensar creativamente, además ayuda a vivir y los procesos asociativos nutren nuestras vidas más allá de nuestra actividad específica. Esto es importante tenerlo en cuenta si consideramos que la formación universitaria no debe ser parcial, sino por el contrario lo más abarcadora posible.

Proponer el debate en el aula, activa mecanismos asociativos ligados al conocimiento, pero es indispensable que en este proceso también haya lugar para la ruptura, desde un lugar de confrontación fundamentada y de debate crítico, ya que esta es, sin lugar a dudas, una de los pocos elementos posibles, además de lo que “natura da”, para ejercitar las posibilidades creativas de cualquier persona.

En definitiva, estamos intentando ayudar en la formación de individuos plenos para el campo profesional, que logren aquel delicado equilibrio para sus trabajos entre creatividad, ética profesional, metodología de producción y partido tecnológico. Pero hay que tener claro, por lo menos es lo que pienso y por eso me animo a expresarlo tan rotundamente en este escrito, que para que este proceso sea satisfactorio hay que recuperar y fomentar el intercambio de ideas, el debate crítico y el compromiso individual en el aula. Creo que es allí donde reside el desafío pedagógico de los próximos años.

## El proceso creativo, sobrevivir a una idea.

Fabián Iriarte

A menudo buscamos la llave que de manera indeclinable nos conduzca a una idea, a menudo el efecto catártico que concibe ese embrión está relacionado con la conducta, la utilización del tiempo y un mecanismo preciso de coordinación tendiente a ejercer un trámite conciliador entre la memoria y la experiencia personal.

A pesar de los tiempos inviolables que la vida profesional se empeña en recordarnos, el elemento creativo no abandona su tiempo personal y en cuanto la tendencia es llevar todo hacia un autoritario modo de llegar al objetivo, la inspiración se quedará en los umbrales de lo imposible entre la desesperación y el desconcierto. Si la inspiración es forzada a aparecer espontáneamente en tiempo y lugar que nos conviene estamos cerca del derrumbe creativo.