

las posibilidades artísticas de la misma. Michel Foucault presenta un abordaje muy interesante de la cuestión. Para Foucault, el autor es lo que permite explicar la presencia de ciertos elementos en una obra y además sus deformaciones, sus transformaciones. El autor, es también, un centro de expresión que se manifiesta en obras, en borradores, en cartas, en fragmentos.

La función del autor está ligada al sistema jurídico e institucional, que determina y articula los discursos circundantes, no del mismo modo en todas las épocas ni en todos los productores. El autor recoge de algún modo, la experiencia de la época y es quien logra materializarla en una obra.

#### **Articulación: Fotografía-lenguaje-autor**

Las "formas expresivas" surgen en un momento histórico, atravesadas por el contexto social donde influyen las cuestiones políticas, las ideologías, los pensamientos, los gustos de una época determinada. El autor y su obra corresponden, según dijimos, a un marco social y cultural del cual emergen. Toda variación que se produzca en la sociedad, provoca cambios en los temas y en las modalidades de expresión artística.

Por ejemplo en el s. XIX, la era de la máquina y el capitalismo moderno, se ve en los retratos, como se modifica el carácter de los rostros y el uso de la técnica en la obra, aparecen procedimientos desconocidos hasta el momento. La invención de la fotografía es decisiva en esa evolución, porque es el medio expresivo de una sociedad establecida sobre el avance de la tecnología y probablemente sea el motivo por el cual se convierte en un instrumento de primer orden.

La fotografía, se ocupa de manifestar los deseos y las necesidades sociales, al mismo tiempo que interpreta los acontecimientos, también a su manera. Es un trazo visible, que dependiendo de un aparato y de su uso técnico y mecánico permite reproducir el mundo, y adquiere significado como parte de un proceso comunicativo que se establece entre un autor y un espectador. La imagen tiene "significación" porque hay personas que se preguntan acerca de su "significado". Roland Barthes, plantea esta idea en términos de "connotación". Su premisa semiológica fundamental es que la imagen fotográfica contiene mensajes secundarios (connotados) que se elaboran a través de la composición, de los elementos intervinientes en el encuadre, del estilo, y esto es precisamente para Barthes, lo que convierte a la fotografía en un lenguaje.

Los fotógrafos como autores emplazan el mundo cultural de lo visual sobre la dependencia de lo real. En semiótica todo el problema parte de la cuestión de la semejanza que produce la interacción entre un signo, un significado y un objeto. Charles Peirce abrió un camino de investigación en este campo, con su análisis del signo, que luego será retomado por Humberto Eco en su semiología fotográfica.

Lo importante es no olvidar, que toda "teoría de la imagen" presupone una "teoría del significado" y que debe estudiar los sistemas culturales y sus formas de representación. La imagen se manifiesta como un discurso textual en el contexto de la comunicación.

La lengua es un sistema de signos, el valor del signo está

en su significado en un texto. El texto constituye un discurso coherente a través del cual se lleva a cabo la comunicación por medio de reglas de producción y de interpretación. Entonces, las novelas, las informaciones periodísticas, las pinturas y las fotografías, claro, pueden ser consideradas como textos. El texto puede ser estudiado como un conjunto de procedimientos que determinan un continuo discursivo. Una fotografía puede ser estudiada como un "texto visual".

El "discurso de la imagen" se produce en la relación que establecen emisor y destinatario, entre ambos interacciona una negociación pragmática, porque el lector es guiado para leer el texto con coherencia. Autor y espectador establecen un pacto en el que ambos son activos al mismo tiempo que cada uno conserva su rol, y donde el terreno de encuentro pasa a ser la comunicación establecida.

Frente al texto visual, el espectador cuenta con su percepción, pero también con su comprensión porque en todo acto de ver, queremos saber (entender) lo que estamos viendo, no hay lecturas infinitas, en la comunicación establecida están las reglas que guían la lectura del texto visual. Las categorías: "autor-espectador-lenguaje", se vuelven inseparables.

#### **Bibliografía**

- Aumont, Jacques (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Berger, John. (1973). *Modos de Ver*. Barcelona: G. Gili.
- Freund, Giselle (1993). *La fotografía como documento social*. Barcelona: G. Gili.
- Ferrater Mora, José (1969). *Diccionario de filosofía*. Bs. As: Sudamericana.

## **La importancia del juego en el proceso educativo**

María Chapouille

*El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un inventivo en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.*

Bruner, 1984

El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Según Gallardo, Mc Neil y Ramírez, los juegos se dividen en tres: Creativos, didácticos y profesionales. Es muy importante el uso de los tres en el proceso educativo ya que, son herramientas simples pero poderosas, que permiten "estirar" la mente, ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes.

- Creativos: desarrollan la creatividad del grupo que los practique. Este tipo de juego adiestra al estudiante en el arte de escuchar y evaluar el contenido y no la forma. Ej. "El desayuno": Dos padres y dos hijos se comieron en el desayuno tres naranjas, con la particularidad de que cada uno se comió una naranja entera. ¿Cómo se explicaría esto? Respuesta: La respuesta creativa está relacionada con romper el patrón perceptual de pensar en cuatro personas sentadas a la mesa cuando en realidad son solamente tres: el abuelo, su hijo y su nieto. Tanto el abuelo como su hijo son padres, y tanto el hijo como el nieto son hijos. Otra alternativa es "el teléfono descompuesto" lo cual divierte y hace hincapié en la importancia que tiene la comunicación en la vida del ser humano, saber que todo comunica: una mirada un gesto, un silencio, etc.

- Didácticos: Puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica como lo son los encuentros de conocimientos, olimpiadas, etc. Estos juegos profundizan los hábitos de estudio ya que el alumno siente mayor interés por dar una solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.

Ej. Crucigramas como método de repaso para un parcial, competencia de quien arma la mesa más rápido según las reglas del ceremonial, el armado de una torre con materiales descartables, éste último facilita el trabajo en equipo y permite al docente ver los diferentes roles que ocupan los alumnos dentro del mismo.

- Profesionales: Permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor. Ej. Los seis sombreros para pensar de De Bono es una técnica que permite ver que no hay sólo una solución viable para resolver una situación. Este juego permite la generación de nuevas ideas, produce mejor y más rápidas decisiones, aumenta la contribución de cada miembro en las reuniones, promueve relaciones positivas, etc. Otra variante es la simulación:

la cual el estudiante se entrena aprendiendo ciertas acciones, habilidades y hábitos del tema o especialidad en cuestión. De aquí se infiere que la simulación es algo más que un juego de rol, pues persigue transferir con igual efectividad lo aprendido por los estudiantes, a la realidad.

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

Espero haber podido expresar en estas líneas lo importante que es incorporar el juego en la estrategia de aprendizaje. Los que somos docentes sabemos lo gratificante que es, cuando el alumno concurre motivado y participa activamente de nuestras clases.

### Bibliografía

- Chibas Ortiz; Morejón (1997). *La Creatividad y sus implicaciones*. La Habana: Ed. Academia.
- Granato, Rotelli; Lafont Batista (2004) *El juego en el proceso de aprendizaje*. Buenos Aires: Ed. Estella.
- Regina Öfele (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Artículo [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)
- Regina Öfele (1998). *Los juegos tradicionales en la escuela*, artículo En Revista Educación Inicial nro. 120 Editorial La Obra.

## Moda ¿Todo está creado?

Patricia Charo

"Moda es nada mas y nada menos que el estilo que prevalece, el más popular, en un determinado momento." En el diccionario de sinónimos dice: moda: uso, modo, modalidad, costumbre, usanza, práctica, novedad, actualidad, conducta, manía, hábito, estilo, rutina, manera, forma, boceto, modelo primero, talles corte costura, etc.

El esfuerzo por seguir "los cambios de la moda", en todos los niveles sociales, culturales o económicos indica su impacto en el comportamiento humano.

Para Oscar Wilde, "Moda es un forma de fealdad tan intolerable, que la tenemos que cambiar cada seis meses."

Para Ambrose Bièrce, "la moda es un déspota a quien todo sabio ridiculiza... y obedece."

Henry Thoreau, a su vez, afirma que "cada generación se ríe de la vieja moda pero sigue religiosamente la nueva."

Shakespeare sostuvo que "la moda gasta la ropa más rápidamente que el hombre."

El término moda implica tres conceptos:

- Estilo características o imagen de una ropa o accesorio, mueble, etc.
- Cambio (Karl Lagerfeld opina: "Lo que me gusta de la moda es el cambio, que lo que hoy hacemos mañana puede ser despreciable, pero tenemos que aceptarlo porque estamos en la moda")
- Aceptación (Lagerfeld: "No hay moda si nadie la compra").