

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
- 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”).

Cuando se habla de moda, se sugiere un mundo de fantasía (de diseñadores, modelos, ropa inaccesible), irreal y lleno de ilusiones intangibles. Moda es el reflejo y la expresión estética de una sociedad y sus valores. Si la moda es un continuo cambio y ese trayecto requiere de una aceptación...¿qué rol desempeñan los diseñadores para pertenecer en él y no agotarse en el tiempo? ¿Cómo poder crear moda y quedarse detrás de las tendencias? Estas son algunas preguntas que estudiantes se hacen al comenzar la carrera de diseño.

Las respuestas están en su camino de creaciones y confianza en ellos mismo sobre todo, la primera impresión al iniciar los estudios son: el fuerte deseo de expresión y comunicación de sus ideas, pero no saben cómo. Con el tiempo maduran y afinan el lenguaje para dar con precisión al público marcado o segmentado con el cual quieren llegar. Luego llega la etapa en la cual se desafían y demuestran su confianza interior a la hora de los trabajos finales, donde unen todos los conceptos de todas las áreas o materias de la carrera. Es ahí, donde vencen los miedos y ven que no todo está creado y agotado... siempre se puede hacer algo más que lo anterior y el instinto nato de los humanos por superarse sale en cada uno.

Vivimos en tiempos de continuos cambios, basados sobre todo a nivel tecnológicos, que modifican las formas de comunicación, de expresión corporal, de tiempos biológicos y hasta de estructuras sociales. Todos ellos hacen nuestra forma de vida y crean una sociedad, ya que no somos seres aislados a los factores que nos rodean, que dan como resultado una diversidad de segmentos. Estos son agrupados de alguna forma por estilos, pensamientos, forma de vida, valores o algo en común que los identifique.

Todo diseñador está capacitado para dar una respuesta creativa ante un obstáculo de la realidad cotidiana, es decir, siempre hay una respuesta simple con aire nuevo para ser escuchada.

Ante la moda de nuestros días que no hay restricciones. Producto de moda, es todo aquel que se torna muy popular y es buscado por un sector de la sociedad o por toda ella, durante un período largo o corto, en un lugar. Es todo producto establecido y adoptado, que prevalece sobre los otros de la misma especie, en las preferencias y decisión de compra de los consumidores.

Hay muchas razones por la cual me niego a pensar que en la moda todo ya está creado...¿Por qué? Muy simple... si pensamos que cada sector o segmento de consumidores busca o requiere algo que los satisfaga y a su vez cada individuo de ese mismo sector es un ser único con aspiraciones y pensamientos individuales, no podría pensar que se agotaron las ideas. Porque habrá tantas inquietudes como respuestas y eso quiere decir, que para cada necesidad una solución.

Tratar de tener la mente abierta para aceptar nuevas propuestas es una regla indispensable para que las frases "eso no se puede" o "es imposible de resolver" o la más conocida "no dan los tiempos" no entorpezcan los procesos creativos y no saboteen los resultados.

En la industria de la indumentaria, cuando un estilo se vuelve popular y despierta el deseo de poseerlo. Ese fenómeno convierte un estilo en moda. Muchas firmas y diseñadores lo aprovechan, lo interpretan, lo copian,

le dan un toque personal, basados en ese estilo, y así se construye red de códigos.

La relación existente entre las variables moda y estilo, es una relación unilateral. La moda se basa en un estilo. El estilo no se basa en una moda. Solamente cuando logra aceptación de gran cantidad de público, el estilo se convierte en moda.

Cuando sucede la explosión que se encuentran en todos los rincones, en vidrieras, en personas, en paquetes de regalo, hasta que llegan en las liquidaciones y dejaron de ser una moda. Sin embargo, no dejan de ser un estilo y de tener permanencia. La moda pasa, pero deja huellas para ser reeditada con otros formatos, esto quiere decir, que en todo proceso de cambio se mezclan los íconos que marcaron tendencias anteriores con nuevas propuestas y dan como resultado otra marca en la historia.

No podemos dejar de ver que la ropa simboliza logros y satisfacción de necesidades. En cuanto a las necesidades fisiológicas está la básica del cubrir al cuerpo para abrigarlo y contenerlo, como también a la hora de seleccionar el atuendo adecuado para cada actividad.

En cuanto a las necesidades sociales la moda tiene mucha fuerza de permanencia, la identidad social, dónde nos ubicamos y el grupo de aspiración. Al valorar al otro por su atuendo o invertir grandes sumas de dinero por un buen vestir, demuestra ciertos intereses estrictamente sociales de nuestra cultura. Todos son valores simbólicos para cada consumidor y de estos valores se aprovechan las publicidades para mostrar y vender la ropa para cada segmento.

La moda es comunicadora de identidad. Si un grupo se identifica con la vida natural, conscientemente o no su indumentaria refleja su pensamiento.

Por ello es muy importante creer que no todo está creado o echo, que nada más se puede inventar, crear o coordinar. Siempre hay desarrollo y nuevas tecnologías, en eso se basa la raza humana, en mejorar y optimizar los recursos.

Al investigar el curso de los hilos y como se entrelazan entre sí, en los géneros que tenemos en nuestro alrededor y nos acompañan en lo cotidiano, como fibras naturales tan nobles nos visten, como un tejido liviano tecnológicamente desarrollado nos da abrigo por su composición de micro fibras o como un paño de semi-transparente nos da intimidad ante una ventana. Cosas tan cotidianas a simple vista, no nos damos cuenta el desarrollo que trae consigo.

De esta forma de ver las estructuras de las telas nace las ideas de seguir innovando y diseñando para poder dar nuevas texturas y sensaciones a nuestro alrededor. Como también resolver necesidades a la hora de vestir cuerpos para cada ocasión y razón social no es una tarea fácil, pero lo más importante es que se logra exitosamente gracias a la intervención de los diseñadores que no se dan por vencidos! Estas palabras son para dar aliento a los estudiantes de diseño de indumentaria que se escudan en la frase "qué más queda por hacer y salir victorioso", siempre hay respuestas ingeniosas a todos los problemas que se presentan, todo depende a la soltura de la creatividad que se permitan. Recordar que para la creación no hay límites, solo la sociedad pone las reglas y en ellas nos basamos para contenernos y movernos.