

moral (1887), respecto de que quienes tienen inclinaciones ascetas, siempre cargan con una culpa, y que el ateísmo permite no tener deudas con los dioses, es decir actuar libremente, o como decía Zaratustra, "...mostrar el orgullo de ser de la tierra, única razón para sacrificarse...", para que esta pertenezca al super-hombre.

Sobre este tema de la libertad, bien podemos remitir al siguiente párrafo de *Así hablaba Zaratustra*, en donde expresa lo siguiente "...donde quiera que Yo encontrara vida, encontraba también la pérdida de obediencia. Todo lo que vive obedece. Y he aquí mi segunda comprobación: A quien no sabe obedecerse a sí mismo –o sea ser libre–, se le manda. Tal es la naturaleza de lo vivo. Y he aquí mi tercera comprobación: mandar es más difícil que obedecer. Y no solamente porque el que manda lleva la carga de todos los que obedecen y fácilmente se desploma bajo esa carga, sino porque todo mandar, se me revelaba como tentativa y riesgo. Siempre se arriesga lo vivo cuando manda... Incluso cuando así mismo se manda lo vivo, tiene que sufrir las consecuencias de su mandar. Tiene que ser juez y vengador y víctima de su propia ley... donde quiera que encontrara vida, encontraré la voluntad de poder; y aún en la voluntad del servidor, encontraré la voluntad de ser amo..."

Ahora bien, la voluntad de poder es esencialmente creadora y donadora: no aspira, no busca, no desea, sobre todo no desea el poder. Da: el Poder, en la voluntad; es como "la virtud que da"; la voluntad por el poder es en sí mismo, donadora de sentido y valor.

En síntesis Nietzsche propone al hombre la recuperación de su propio orgullo, y la auto-exigencia de su propia elevación. De este modo será capaz de gozar –nuevamente –sin ataduras– del "sentido de la tierra", a través de la voluntad de goce, unida a la voluntad de poder. Así se tendrá fe en la vida, sin necesidad de huir de sí mismo, ni con las cosas de ultramundo, ni con el trabajo furioso, rápido o nuevo que sólo hace que el hombre sobrelleve el momento presente, cosa tan común en el convulsionado siglo en que vivimos y ya en el siglo XIX en que vivió Nietzsche, época de auge del llamado "progreso".

Referencias bibliográficas

- Carpio, Adolfo. *Principios de Filosofía*.
- Nietzsche, F. *Genealogía de la moral*.
- _____. *Así hablaba Zaratustra*

Abstract: We have to remember that freedom is defined as the absolute possibility, like the act that has foundation in itself and for that reason it is against all determinism. This article begins with an explanation about Nietzsche's philosophy that will allow us to understand his concept of "freedom". We will distinguish the three Nietzsche's periods to go into his genesis in order to understand his "power will", and the true value of the word "freedom".

Key words: Nietzsche – freedom – Dionisiac – Apollonian – superman – values – virtues – passions – power will – to obey – lion – child – earth.

Resumo: Lembre-se que a Liberdade é definida como a possibilidade absoluta, como o ato que tem fundamento em si mesmo e por isso se opõe a todo determinismo. Neste análise começaremos explicando em forma global sua filosofia, para depois poder compreender seu conceito de liberdade.

Distinguir os três períodos de Nietzsche para entender seu gênese e compreender seu "vontade de poder", e o verdadeiro valor da palavra liberdade.

Palavras chave: Nietzsche – liberdade – Dionisíaco – Apolíneo – super homem – valores – virtudes – paixões – Força de vontade – obedecer – leão – menino – terra.

(*) **Claudia Contigli.** Abogada, Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA).

Fabián Contigli. Periodista y Locutor Nacional (1990). Luego estudió durante cuatro años Psicología en la UK. Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

El aula como un espacio lúdico

Déborah Rozenbaum (*)

Fecha de recepción: agosto 2010

Fecha de aceptación: octubre 2010

Versión final: diciembre 2010

Resumen: La psicología cognitiva insiste en la importancia del juego para el desarrollo personal. Jugar y aprender consisten en la realización de acciones destinadas a superar obstáculos, encontrar el camino, deducir, inventar, adivinar, ganar... para pasar un buen momento, avanzar y mejorar.

Por eso el juego puede convertirse en una buena técnica para despertar el interés de los alumnos y motivarlos en el aula.

Palabras claves: juego – actividades lúdicas – motivación – trabajo en equipo – clase.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 70]

Muchas veces escuchamos docentes cansados de alumnos sin ganas ni voluntad de aprender. Hablamos de la motivación de los alumnos como algo ajeno a nuestra responsabilidad docente.

Si bien es cierto que vivimos dentro de un contexto que no toma al momento del aprendizaje ni a los beneficios que éste implica como algo de gran valor, también es cierto que parte del contexto lo generamos nosotros en cada una de las clases que dictamos.

La coyuntura no ayuda: incertidumbre constante, miedo al futuro, valores trastocados, idealizaciones efímeras... Pero es la sociedad que nos toca, y dentro de la realidad que vivimos, intentar tener los valores de nuestros abuelos en la era de la globalización, es tener una actitud nostálgica, ilusa y hasta un poco infantil. Debemos estar concientes y hacernos cargo de nuestra propia realidad, con todos los beneficios y descontentos que la misma nos genera.

Consideramos que la motivación debería ser algo intrínseco de cada estudiante, sin pensar que podemos ser, en parte, constructores de la misma.

Aristóteles dijo: "Las enseñanzas orales deben acomodarse a los hábitos de los oyentes". Tal vez allí radica parte del problema, entender que el alumnado cambió, es comprender que nuestras maneras de enseñar deben cambiar también. Está claro que la sociedad evolucionó en los últimos años de manera vertiginosa, por lo que explicar los mismos contenidos y de la misma manera que hace varios años, seguramente nos llevará al fracaso y frustración.

Despertar el interés de los alumnos puede ser algo que se torne un poco complicado en algunas ocasiones y contextos. Se deben emplear recursos, técnicas, dinámicas y demás herramientas para poder conseguir la motivación de los mismos respecto al tema que se está dando.

Al ser la motivación un acto volitivo del ser humano, algo que depende de la voluntad de las propias personas, el papel del docente, es crucial. Cuando se consigue crear un entorno de estudio agradable, donde los alumnos se sientan partícipes y a gusto, la aparición de la motivación de ellos será algo más fácil de lograr.

Tal como se afirma, la motivación no se activa de manera automática ni es privativa del inicio de la actividad o tarea, sino que abarca todo el tramo de la enseñanza. Tanto el docente como el alumno deben realizar acciones antes, durante y después, para que persista o se aumente una disposición favorable para el estudio.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la universidad, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo en el aula, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. 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., originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

A partir de una actividad puntual (realizada a partir de un juego de lógica), planteada en una clase, noté una

respuesta muy favorable por parte de los alumnos.

De a poco el juego comenzó a tomar protagonismo en las clases. Como elemento disparador, para fijar conocimientos, como método de evaluación al finalizar cada unidad temática, como elemento de integración al realizar trabajos y pequeñas competencias en equipo... Los alumnos lo esperaban y respondían favorablemente.

La realidad es que la relación entre juego y aprendizaje es natural: jugar y aprender consisten en la realización de acciones destinadas a superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar, ganar... para pasar un buen momento, para avanzar y para mejorar.

Los cachorros de muchos mamíferos, utilizan al juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de sus vidas. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje de la vida.

Los seres humanos, también incorporamos en nuestra infancia, habilidades y conocimientos a través del juego. El mecanismo de adquisición de la lengua materna, tiene mucho de esto.

La psicología cognitiva insiste en la importancia del papel del juego en el desarrollo personal. No es la única estrategia ni está demostrado que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica (que se contraponen con la actitud pasiva de alumnos acostumbrados a la recepción). Se ayuda considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumnado, sobre todo la participación creativa, que puede ser además, utilizada como refuerzo de clases anteriores.

La incorporación de momentos de juego en la clase permite generar un espacio de intercambio diferente, que siempre aporta y ayuda para la enseñanza, y a la vez les da un momento divertido a los alumnos, mientras, obviamente, aprenden y repasan conceptos.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos les permiten 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.

Se pueden proponer análisis de casos, crucigramas, acertijos y problemas de lógica. Estos últimos, además de relacionarse con la teoría, ayudan a mantener la mente en ejercicio. Del mismo modo que el cuerpo necesita ejercitarse para estar saludable, la mente lo necesita para estar en funcionamiento y comenzar a razonar, pensar y aplicar la lógica.

Lo que se intenta es lograr la construcción de aprendizajes significativos. Se trata de incluir en el juego habilidades específicas que estimulen el pensamiento crítico y la creatividad para hacer predicciones. Proponer estrategias colaborativas que pongan énfasis en el trabajo

en equipo y en el aprendizaje del alumno. De esta manera el rol del profesor cambia y deja de ser el de mero transmisor de conocimientos para convertirse en el de mediador y asesor.

Sin embargo, no se debe perder de vista cuál es el objetivo de la incorporación del espacio de juego dentro del marco de la clase. El juego en sí mismo no aporta nada, si no está apoyado por objetivos y trabajos que lo contengan.

Introducir nuevas herramientas metodológicas nos plantea la necesidad de cambiar y flexibilizar nuestras actitudes y conductas. Por lo tanto, además de tener la voluntad y el convencimiento de hacerlo, debemos detenemos a pensar en el propio material necesario para el trabajo, y en la fórmula o actitud que vamos a adoptar para gestionar el aula durante el desarrollo.

Abstract: Cognitive psychology insists on the importance of games for personal development. To play and to learn consist in the accomplishment of different actions destined to surpass obstacles, to find the way, to deduce, to invent, to guess, to win

...to spend a good moment, to advance and to improve. For that reason the game can become a good technique to wake up the interest of the students and to motivate them in the classroom.

Key words: game – ludic activities – motivation – team work – class.

Resumo: A psicologia cognitiva faz questão da importância do jogo para o desenvolvimento pessoal. Jogar e aprender consistem na realização de ações destinadas a superar obstáculos, encontrar o caminho, deduzir, inventar, adivinhar, ganhar... para passar um bom momento, avançar e melhorar. Por isso o jogo pode se converter numa boa técnica para acordar o interesse dos alunos e os motivar no aula.

Palavras chave: jogo – atividades de lazer – motivação – trabalho em equipe – classe.

(*) **Déborah Rozenbaum.** Diseñadora Gráfica (UBA, 1996). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Talleres de cine, lenguaje audiovisual y... ¡Crítica a la crítica!

Alan Testai (*)

Fecha de recepción: agosto 2010
Fecha de aceptación: octubre 2010
Versión final: diciembre 2010

Resumen: ¿Cómo opera la crítica cinematográfica? Basándose en un estudio de los elementos que constituyen el lenguaje cinematográfico, para luego exponer una opinión (a la que generalmente se le adjunta un juicio de valor) sobre una película en particular.

La función del docente universitario, he aprendido, es fomentar en el alumno la misma actitud de un crítico de cine: Formarse, para luego estar en condiciones de poner en crisis aquello que se ha aprendido, y así crear y progresar en una dirección propia.

Palabras claves: crítica – cine – lenguaje – universidad – audiovisual – película – montaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71]

La experiencia en talleres de enseñanza sobre realización audiovisual deja expuesta una cuestión central del cine: ¿Cuándo una película es “buena”? ¿Es posible esa apreciación o deberíamos hablar más bien de un tema de gustos e intereses?

Generalmente cuando se le pide a un alumno, en el marco de un taller universitario, que emita una opinión sobre un filme, se le invita a no caer en los simplismos de dar una mera opinión de valor. Se supone que el alumno posee ya una determinada competencia, con lo cual debería poder incorporar a su gusto personal un nivel de crítica reflexiva. Y esto porque ninguna película es simplemente “buena” o “mala”; existe más bien una cantidad de variables que quienes nos interesamos en el Séptimo Arte conocemos bien, y son ellas las que determinan a fin de cuentas que un determinado filme pase o no inadvertido por festivales y carteleras.

Y ¿qué es la suma de estas variables, sino la constitución de un lenguaje que es ya propio del cine: el lenguaje cinematográfico? Los elementos fílmicos que se ponen en interacción en cualquier película no son elementos aislados; la combinación (el montaje) de ellos da por resultado un lenguaje, que es lo que habilita al cine a considerarse un “arte”, y es este lenguaje el que a su vez se pone en funcionamiento para posibilitar que un determinado artista exprese algo.

Por eso, los directores de cine no son (solamente) locos incomprendidos que reciben la inspiración de musas divinas que le permiten desarrollar su obra de arte, sino que a su acción sensitiva de interpretación y recorte de la realidad, necesariamente le agregan una serie de conocimientos específicos sobre el lenguaje cinematográfico, indispensables para codificar un determinado mensaje que quieren comunicar a través de su película.