

realizó con las herramientas que adquirió en cada asignatura.

También hay que lograr la aplicación de los conocimientos que van adquiriendo los alumnos a sus propios entornos, porque esa utilización se va a traducir en nuevos conocimientos. Para esto es necesario que los docentes transmitan la idea que existe detrás de cada información, teoría o concepto, es decir, el modelo de pensamiento que los sustenta para ser aplicado a otras situaciones y construir nuevos saberes.

Vivimos tiempos en que el valor agregado de un profesional no es solamente tener un conocimiento profundo sobre los temas sino poder interpretarlos a la luz de los contextos, para que el saber se convierta en un punto de partida –no de llegada– para pensar los tiempos y espacios propios.

A su vez, no podemos dejar de tener en cuenta que los alumnos actualmente adquieren parte de sus conocimientos de manera informal, en espacios virtuales, donde todas las fuentes de información tienen el mismo peso. Este es uno de los puntos de mayor tensión en los procesos educativos. La elección de textos y estudios empíricos es una de las operaciones más frecuentes que desarrollan los alumnos, docentes e investigadores, por lo que se hace necesario el establecimiento de pautas, y una revisión permanente de las mismas, para evitar la utilización de fuentes intrascentes o no chequeadas convenientemente.

Los procesos de aprendizaje informales constituyen para el docente uno de los elementos definitorios de la estructura cognitiva de los alumnos, cuyo conocimiento –como señalamos anteriormente– va a permitir la consolidación de un proceso de aprendizaje significativo. En esta instancia, es oportuno contar con estrategias que permitan conocer los subsumidores con los que cuenta cada persona, ya que ellos darán significado a la nueva información.

También cobran importancia los materiales introductorios antes de encarar las cuestiones de enseñanza propiamente dichas; la combinación de los temas definidos por el docente con las actividades que surjan de las inquietudes de los alumnos; y, sobre todo, una retroalimentación continua a partir de una escucha atenta de lo que sucede en el aula.

El papel de la universidad como institución también se ve modificado, consecuencia de este nuevo escenario. La educación de grado tiene como uno de sus ejes de trabajo la articulación de contenidos y las experien-

cias de aprendizaje para que los alumnos alcancen su madurez intelectual. Posteriormente, tiene que ofrecer alternativas para que los profesionales cumplan con la necesidad de educación continua, imprescindible para mantener las habilidades básicas para el ejercicio laboral y actualizar sus conocimientos. Es decir que la universidad se constituye, tanto para los claustros académicos como para los profesionales, en una comunidad de pertenencia a lo largo de toda la vida.

Referencias bibliográficas

- Duderstadt, J. (2010) *Una universidad para el siglo XXI. Tomo 2*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Moreira, M. A. (2003) *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid: A. Machado Libros S.A.
- Tedesco, J. C. (2000) *La educación y las nuevas tecnologías de la información*. IV Jornadas de Educación a Distancia MERCOSUR/SUL 2000 Educación a distancia: calidad, equidad y desarrollo. Buenos Aires.

Abstract: The Technologies of Information and Communication generate a resignificance of the roles in the classroom. The need of a permanent update for the professional exercise forces the teacher to develop strategies that allow to the pupils to construct new knowledge, from the learned and to achieve his intellectual maturity.

Key words: TIC's – significant learning – educational role – university – cognitive – professional development – submerged – update.

Resumo: As Tecnologias de Informação e Comunicação geram uma redefinição dos papéis na sala de aula. A necessidade de uma atualização permanente para o exercício profissional obriga ao docente a desenvolver estratégias que permitam aos alunos construir novos conhecimentos, a partir do aprendido e alcançar sua maturidade intelectual.

Palavras chave: TIC's – aprendizagem significativa – papel docente – universidade – cognitiva – desenvolvimento profissional – atualização.

(*) **Gabriela Pagani.** Estudió Periodismo y Comunicación Social (UNLP). Realizó estudios de Posgrado en Opinión Pública. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Corporativa - Empresa y el de Investigación y Producción en la Facultad de Diseño y Comunicación.

El juego en la universidad

Ayelén Rubio (*)

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Resumen: ¿Hasta dónde conocemos los alcances del juego dentro de la educación? Los beneficios de las actividades lúdicas en el aula nos suministran, aún en la formación profesional universitaria, una fuente inagotable de recursos metodológicos.

Palabras clave: juego – desarrollo – entrenamiento – recurso didáctico – experimentación lúdica – simulación – interacción – creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 152]

El lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el objeto. Lo mismo puede decirse del juego... La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego.

Winnicott (1997)

Históricamente, el juego ha formado parte de la vida del ser humano, relacionándose principalmente con sus primeros años. La primera y segunda infancia, y la adolescencia han sido, entonces, los escenarios por donde más habitualmente ha transitado, participando de las diferentes etapas de la crianza y la educación del niño, tanto fuera como dentro de la escuela, y en todas sus áreas.

Dentro la educación formal, el juego es reconocido y valorado, de hecho, como recurso metodológico: en el jardín de infantes, en la educación primaria y hasta, en muchos casos, en la escuela secundaria se utiliza lo lúdico como herramienta para la construcción de aprendizajes. Es sabido que a través del juego el niño aprende conceptos teóricos, normas y valores, desarrolla su intelecto y su motricidad, aprende a vivir en comunidad, a ser parte activa de la sociedad, a adaptarse al entorno y a sus emergentes. El juego estimula, ayuda a la resolución de conflictos personales y grupales, y al desarrollo de la creatividad, sólo por mencionar algunos de sus beneficios.

Piaget, por su parte, dispone en diferentes categorías los tipos de juegos con los que el individuo se va encontrando a lo largo de su desarrollo como ser bio-psico-social. Así, conocemos el juego de ejercicio, mediante el cual el niño se va involucrando con nociones como las del placer funcional, aprendiendo a conocer y utilizar el cuerpo mediante la repetición; el juego simbólico, con el que adquiere las nociones del “como si”, donde se ponen en juego la adaptación, la inventiva y la imaginación; y el juego reglado, en el que comienzan a operar el establecimiento y respeto de reglas y procedimientos, principios que se seguirán desarrollando y fortaleciendo durante toda la vida adulta. El sujeto va transitando por cada uno de ellos en experiencias individuales y grupales, explorando e incorporando así diferentes conductas, aprendiendo a relacionarse, cumpliendo diferentes funciones; formándose, en definitiva, para su desenvolvimiento en la vida individual y social.

Pero ¿qué sucede cuando el juego traspasa las fronteras de la niñez, y comienza a formar parte de la vida universitaria?

En el imaginario social se establece que jugar es, de alguna manera, perder el tiempo; dissociado de la idea de productividad, eficiencia y calidad educativa, el juego suele desterrarse de este ámbito para dar paso a otro tipo de actividades que “poseen la seriedad que deman-

da una formación profesional”. De manera que imaginar momentos relacionados con lo lúdico en un aula universitaria se podría tornar polémico, cuando en realidad la instancia de juego, en cualquier ámbito educativo, nos abre las puertas al intercambio de experiencias y de conocimientos, en un ambiente de disfrute donde los alumnos se sienten estimulados a desarrollar las competencias específicas de su profesión, así como su imaginación, y por ende su potencialidad intelectual, ya que, en palabras del mismo Piaget, “es imposible concebir un pensamiento sin imaginación” (Piaget. 1979)

De la misma manera que sucede en la niñez, en la vida adulta el juego sigue siendo una valiosísima herramienta para la comunicación, ya que requiere la interacción entre sus integrantes, la escucha y la puesta en práctica del trabajo en equipo, dejando de lado tensiones, prejuicios e individualismos, convirtiéndose por lo mismo, en un medio de expresión por excelencia.

En el contexto de aula taller, la experimentación lúdica puede convertirse en un recurso metodológico infalible al momento de abordar la tarea áulica y la incorporación de la teoría pertinente a cada caso. Los alumnos, por su parte, suelen recibir este tipo de propuestas con un dejo de desconfianza o temor, en una primera instancia, pero no pasa mucho tiempo hasta que la aceptan, e incorporan la novedad entregándose al placer del juego, logrando así un alto grado de disponibilidad que favorece enormemente el aprendizaje de nuevos conceptos o el entrenamiento de los ya aprendidos anteriormente. Así, el valor funcional del juego dentro del proceso formativo se va consolidando a medida que, tanto alumnos como docentes, van avanzando más profundamente hacia la especificidad de cada conocimiento mediante dicho recurso didáctico, con total entrega y compromiso. De la misma manera, son muchas las propuestas de formación y entrenamiento profesional que incluyen lo lúdico como recurso primordial. Tales son los casos de los entrenamientos en liderazgo (*coaching o metamanagement*), como también los de las grandes empresas y organizaciones que incorporan en sus prácticas al juego para la resolución de conflictos, la integración grupal entre sus empleados, o el entrenamiento del personal mediante juegos de rol y simulaciones, favoreciendo así, por ejemplo, las relaciones interpersonales y el conocimiento del funcionamiento, las políticas, y/o los mecanismos de acción ante determinadas circunstancias, que pueden abarcar desde el trato cotidiano con los clientes hasta una situación de emergencia.

Dentro del aula, tales juegos de rol y de simulación, como otros tipos de juegos reglados o de improvisación, favorecen de igual forma la manifestación de opiniones, la argumentación y conceptualización, en tanto habilidades discursivas; la comprensión y transmisión de conceptos, normas, consignas, pasos a seguir; la adaptación espontánea a los emergentes, el desarrollo de la

originalidad en las propuestas y sus contra propuestas, y, por consiguiente, de la creatividad en sus máximos exponentes.

Y en este ir y venir comunicacional, se ponen en juego también los diferentes saberes pluriculturales de los integrantes de las comunidades educativas, de manera que el conocimiento se va construyendo mediante una experiencia compartida e interactiva, en un intercambio cognoscitivo y cultural permanente.

En este punto, como fenómeno socio-cultural, cobra también relevancia el valor transgeneracional del juego, ya que este se va transmitiendo de generación en generación a través de la historia de los pueblos, resultando de ello una parte constitutiva de la herencia cultural de cada comunidad.

En estos términos, las herramientas didácticas se amplían, dando lugar a la experimentación y al fortalecimiento de las relaciones humanas, simultáneamente y en relación recíproca con la construcción de conocimientos. Valdría la pena, tal vez, considerar la idea de “abrir las puertas para ir a jugar” de vez en cuando, con la responsabilidad y el compromiso que esto conlleva en cada campo del saber, para hacer de nuestros futuros profesionales hombres y mujeres de acción, comunicativos, dinámicos y creativos.

Después de todo, tal como ya lo dijo Winnicott, “El juego es una experiencia siempre creadora y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (1997. Pág. 75)

Referencias bibliográficas

- Winnicott, D.W. (1997). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

Abstract: Up to where do we know the scopes of the game inside the education? The benefits of the playful activities in the classroom supply us, still in the university vocational training, an inexhaustible source of methodological resources.

Key words: game – development – training – didactic resource – playful experimentation – simulation – interaction – creativity.

Resumo: Até onde conhecemos os alcances do jogo dentro da educação? Os benefícios das atividades de lazer na sala de aula fornecem-nos, ainda na formação profissional universitária, uma fonte inesgotável de recursos metodológicos.

Palavras chave: jogo – desenvolvimento – treinamento – recursos educacionais – experimentação lúdica – simulação – interação – criatividade.

(*) **Ayelén Rubio.** Profesora en EGB (Instituto Superior Formante Docente N° 9). Profesora de Arte en Teatro (IUNA). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Vestigios: algunas cuestiones sobre fotografía y memoria

Viviana Suárez (*)

Fecha de recepción: agosto 2011
Fecha de aceptación: octubre 2011
Versión final: diciembre 2011

Resumen: A lo largo de varios ensayos publicados en estos cuadernos de Reflexiones Académicas en Diseño y Comunicación, he ido trazando una guía o mapa de trabajo de los contenidos de la materia Diseño e Imagen de Marcas perteneciente al primer cuatrimestre del segundo año de la carrera Licenciatura en Fotografía. Este nuevo escrito gira en torno a otro punto de partida para reflexionar sobre las problemáticas relacionadas con las prácticas actuales de la fotografía, que involucra tanto los desafíos y problemas suscitados por las nuevas tecnologías de la imagen como la posición del sujeto fotógrafo en relación con éste, su futuro campo profesional.

Palabras clave: historia comunicable – concepción del fotógrafo – experiencia del azar – posición de la fotografía – universo icónico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 154]

La continuidad en el dictado de esta materia a lo largo de varios cuatrimestres, precisamente al estar predominantemente focalizada en la experimentación e investigación sobre la creatividad fotográfica, me permitió ir desarrollando distintas actividades alrededor de algunos conceptos claves que atraviesan como desafíos o problemas la práctica de la fotografía profesional actual. Algunos de estos temas estaban relacionados con

la subjetividad enunciante en tanto poseedora de una historia comunicable; la ampliación de la concepción del fotógrafo como mirada a la de cuerpo sinestésico; el papel de la experiencia del azar como rasgo esencial de la huella fotónica y la posición de la fotografía en el contexto de nuestro nuevo universo icónico. A esta esencialidad de huella y su inevitable ligazón con lo fenoménico en tanto real, por lo menos en el instante