

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Karina Agadía en el marco del Programa de Capacitación Docente.

**Abstract:** Definitely the various technological devices have been installed forever in the classroom, beyond any discussion of its advantages and disadvantages, and inevitably will enter all the classrooms. But their inclusion without adequate programming will only make them distractions.

We know that it is the teachers who give pedagogical sense to the technological tools and it is their responsibility to plan activities in which the resources are used to favor meaningful learning, the collaborative construction of knowledge and to help the students to develop the skills that will be required in their future in both academic and work contexts.

It is for this reason that educating the new generations proposes a challenge of constant updating on the part of educators.

**Key words:** information - technology - communication - technological devices - collaborative learning - teaching strategy - creativity - knowledge construction

**Resumo:** Definitivamente os diferentes dispositivos tecnológicos instalaram-se para sempre nas salas de aulas, para além de qualquer discussão sobre suas vantagens e desvantagens, e inevitavelmente entrarão em todas as salas de aulas. Mas sua inclusão sem uma programação adequada das mesmas não fará mais que as converter em distrações.

Sabemos que são os docentes os que lhe contribuem sentido pedagógico às ferramentas tecnológicas e é sua responsabilidade planificar actividades nas que os recursos sejam utilizados para favorecer aprendizagens significativas, a construção colaborativa de conhecimento e ajudar aos estudantes a desenvolver as habilidades que ser-lhes-ão requeridas em seu futuro tanto em contextos académicos como de trabalho.

É por este motivo que educar às novas gerações propõe um desafio de actualização constante de parte dos educadores.

**Palavras chave:** tecnologia - informação - comunicação - dispositivos de tecnologia - aprendizagem colaborativa - estratégia de ensino - criatividade - construção do conhecimento

(\*) **Natalia Ardiles.** Diseñadora de Imagen y Sonido (Universidad de Palermo)

## Eros y psiqué: desventuras y singularidades de la enseñanza artística y la educación superior. Cognición, diseño de estrategias y escenarios posibles

Fecha de recepción: julio 2016

Fecha de aceptación: septiembre 2016

Versión final: noviembre 2016

Gabriela González López (\*)

**Resumen:** Despertar en el estudiante la capacidad de enfrentar las dificultades del aprendizaje es una de las claves que se vinculan profundamente con su futuro profesional y su experiencia vital. El placer nace de la consolidación del aprendizaje y de la consunción del oficio. La cognición entendida desde la teoría de la *enacción* y los recursos de la educación artística pueden realizar importantes aportes metodológicos y estructurales para una enseñanza poderosa.

**Palabras clave:** enseñanza - cuerpo - artes escénicas - creatividad - espacio - aula - cognición - educación superior - enseñanza artística.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 139]

### La consumación huidiza

El mito de Eros y Psiqué nos cuenta la historia de una joven, Psiqué (condenada al destierro, debido a su belleza, por la celosa diosa Afrodita) y de Eros que, desobedeciendo a su madre, consume un matrimonio con la joven con la condición de que ésta nunca le vea la cara. La necesidad de darle un rostro a la voz de su esposo despierta la curiosidad de Psiqué que, desobedeciendo el acuerdo, descubre quién es él y, al ser herida por una de sus flechas, queda totalmente enamorada. Pero Eros despierta y ve a su esposa contemplándolo y, reprochándole la ruptura de su pacto, la deja y se aleja

volando. Psiqué acude a pedir ayuda a la diosa Afrodita para recuperar a su esposo, hijo de ésta. La diosa, en su rol de suegra mitológica, le encomienda una serie de trabajos hercúleos, suponiendo que la joven no logrará cumplirlos, pero Psiqué pasa todas las pruebas. Finalmente, le encarga el más difícil: el descenso al submundo para que regrese de él con la belleza de la diosa Perséfone guardada en un cofre. En el camino de regreso, la curiosidad de Psiqué la impulsa a abrir el cofre con el objetivo de conseguir para sí algo de esa belleza y agrandar a su marido. Al abrirlo, Psiqué cae dormida en un sueño eterno. Es entonces cuando Eros, que regresa

de su huída, pide al dios Zeus que despierte a Psiqué y la convierta en inmortal como él. Zeus accede, convence a Afrodita de las bondades de este matrimonio y Psiqué despierta. Así, el casamiento de los jóvenes es aceptado y de esta unión nace la hija de ambos: Hedoné, el placer.

Eros y Psiqué, personajes mitológicos, se interpretan según las épocas o los contextos como el deseo y el alma, el amor y la razón, la pasión y la psiquis, el ánimo y el ánimos. Joseph Campbell, en su libro *El héroe de las mil caras* (1949) nos dice que la función primaria de la mitología es contrarrestar las fantasías humanas que tienden a arrastrar al espíritu humano al pasado, proveiendo símbolos que lo hagan avanzar.

Considera al mito como la entrada secreta por la cual las energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales como las religiones, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, la filosofía. En definitiva, el mito nos deja como experiencia el entendimiento de que el héroe es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales. “La aventura es siempre y en todas partes un pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido... el peligro desaparece para aquél que es capaz y valeroso”. (Campbell, 1949, p.81).

#### La dificultad como aventura

Como en el relato de Eros y Psiqué, cuando aprendemos, la curiosidad hace que aquello que en un principio nos parecía fácil o que, como fruto de una intuición, inspiración o pulsión, es el objeto de nuestro deseo, se nos aparezca huidizo y esquivo al encontrarnos con toda su complejidad. Y al igual que Psiqué cuando entra en la noche al cuarto de su esposo para ver su rostro y, al verlo, hace que su amado salga huyendo, o como cuando regresando de los infiernos abre el cofrecito y cae dormida, el conocimiento parece una realidad esquiva ante la curiosidad humana que nos impulsa a acercarnos para saber cómo se hace, cómo se construye, cómo se realiza lo que anhelamos. La curiosidad, el querer saber más para poseer o consumir una realización, esa emoción que nos mueve hacia afuera para desobedecer reglas (despertar un pensamiento divergente que es el sustento de la creatividad), va seguida de momentos que vivimos con entusiasmo y alegría; pero también nos enfrenta a la decepción y a la sensación de frustración. Y, cumpliendo su función de movilizarnos, al tiempo de lograr asir un tema específico (tal como si viéramos el rostro de Eros o abriéramos el cofre que encierra la belleza), el deseo de saber más o la necesidad de tener mayor dominio nos impulsa nuevamente hacia lo desconocido. Sucede así que este ciclo de emociones se repite, hasta dejarnos, incluso, con la sensación de que la tarea es mucho más difícil de lo que creíamos o de que nos requiere una perseverancia y una práctica dignas de un trabajo hercúleo. Es entonces cuando sobreviene la sensación de que el objeto de deseo (el conocimiento profesional) se aleja, se apaga, o resultará imposible de apropiárnoslo.

Como educadores conocemos estas facetas de relación con el aprendizaje porque hemos aprendido y con-

tinuamos aprendiendo. Como artistas, cada vez que abordamos un trabajo profesional, revivimos estas experiencias, porque el ejercicio de nuestro arte implica pulsión, desconocimiento, creatividad, hallazgos y nuevas búsquedas. Paulo Freire (2000) nos dice que educador y educando se educan recíprocamente. Es decir que mientras enseñamos, también a nosotros se nos reproducen los actos de este drama.

Sabemos que, como docentes, es importante desarrollar la empatía con el estudiante. El reconocimiento de esta realidad del drama interior del aprendizaje y la consumación del oficio, nos ayudará a tener una actitud empática, a desarrollar estrategias que la pongan en juego para despertar lo que Campbell llama el héroe interior, es decir, que nuestro estudiante encuentre en sí mismo el valor y la capacidad de arrojar al conocimiento desde el desconocimiento y superar las pruebas. Éste es uno de los aspectos cruciales de la enseñanza poderosa (Maggio, 2013), ya que de este modo lograremos que los estudiantes desarrollen esta actitud valerosa no sólo hacia el aprendizaje y el oficio sino también, y fundamentalmente, hacia la vida.

“Creatividad” es sinónimo de “pensamiento divergente”, o sea, capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia. Es “creativa” una mente que trabaja siempre, siempre dispuesta a hacer preguntas, a descubrir problemas donde los demás encuentran respuestas satisfactorias, que se encuentra a sus anchas en las situaciones fluidas donde otros sólo husmean peligro: capaz de juicios autónomos e independientes (incluso del padre, del profesor y de la sociedad), que rechaza lo codificado, que maneja objetos y conceptos sin dejarse inhibir por los conformismos. Todas esas cualidades se manifiestan en el proceso creativo. (Rodari, 2000, p. 163.)

#### Repensar el espacio para que nazca Hedonis

Ahora bien, la mente del actor trabaja en la acción. Para el actor no hay dudas de algo que las neurociencias están postulando desde hace sólo unas décadas: la mente está en el cuerpo. El actor, el *performer*, el bailarín, el músico, en definitiva, quien esté en escena: piensa, hace, percibe y siente, simultáneamente y en un espacio-tiempo. Y estas facultades cognitivas funcionan en bucle y son acción, sensación, pensamiento, vivencia. Así se realiza el refinamiento de su oficio o el aprendizaje del mismo, ya que la praxis (con distintos niveles de complejidad) es la única materialidad de su aprendizaje y de su arte. Diana Fischman (2008) propone el término *enacción* para nombrar este conocimiento concebido como acción en el mundo y, por lo tanto, como movimiento. La teoría de la *enacción* (postulada por el biólogo y filósofo chileno Francisco Varela) implica una epistemología de la complejidad que entiende al conocimiento como experiencia constructiva que integra acción, percepción, emoción y cognición. (Vásquez Rocca, 2015).

La educación artística aborda, desde hace mucho tiempo, muchos de los aspectos que actualmente la didáctica propone para un modelo mejor de programación de la enseñanza: creatividad, respeto por la singularidad, puesta en juego de lo personal, desarrollo del senti-

do lúdico, aprender para seguir aprendiendo, enseñar haciendo, vivencia, experiencia. Pero se olvida el rol fundamental que cumple el diseño del espacio de enseñanza para que estas experiencias se consustancien. Desde la teoría de la *enacción*, sabemos que es mucho más complejo para el docente generar actividades que promuevan la vivencia, despertar un espíritu de solidaridad, respetar la singularidad, desarrollar el sentido lúdico, si el diseño espacial del aula no es integrador: no se puede constituir la vivencia como experiencia cotidiana de aprendizaje si el espacio no nos invita a apropiarnos de él. Porque el aula es el escenario donde se desarrolla la construcción de conocimiento y, por lo tanto, la primera apropiación del estudiante y del docente es la espacial. El espacio organiza vínculos, propone acciones, nos habla de una expectativa hacia nosotros, estructura. En la mayoría de las instituciones se nos ofrecen espacios donde la única acción física posible es estar sentados y mirando hacia adelante o hacia abajo. De este modo, el proceso cognitivo no puede desarrollarse poniendo en juego el hacer, el sentir ni el percibir, sólo incluye al pensar y este modo deja ociosos a los demás componentes de este proceso cognitivo dificultando que el aprendizaje se *consustancie*. Y es por eso que toda acción en el espacio es transgresión (ya sea realizada por el alumno o por el docente que propone para ocasiones especiales otra configuración del mismo). Adaptabilidad, creatividad y cambio quedan fuera de la escena cotidiana. Es entonces cuando el buen docente, que trabaja en pos de una enseñanza poderosa, debe sobreponerse a lo que esta configuración espacial le propone subliminalmente. Y se encuentra teniendo que contrarrestar, con sus esfuerzos conscientes o inconscientes, esa invitación a la inmovilidad y a la uniformidad que tiene escrita en su configuración espacial, y dirigida tanto a él como a sus estudiantes, su lugar de trabajo. En las artes escénicas se dice que un personaje es lo que hace y se desarrolla un análisis del discurso de la acción. La acción necesita de un espacio vacío, que es como un pizarrón en blanco que se transforma de manera dinámica. Allí se experimenta, se pronuncia y se comunica a través de las acciones y los modos. La revisión de la organización y el diseño de los espacios sería un aporte significativo en pos de esta actualización hacia una enseñanza poderosa. Así, podremos aprender y enseñar integrando los cuatro aspectos mencionados: acción, pensamiento, sensación, emoción. Así, sería posible diseñar el espacio para potenciar las experiencias que queremos promover y accionar en pos de una construcción del conocimiento. Porque la *enacción* implica tanto al aprender como al enseñar. Así, la educación corre menos riesgo de quedar dormida al abrir el cofre que guarda la belleza robada del Hades. Como nos dice Gianni Rodari “Es posible una educación hacia la creatividad” (p.163). Es importante encontrar el camino, disponer la escena, para que pueda nacer Hedoné.

## Referencias bibliográficas

- Cátedra Paulo Freire de ITESO [Isaí Lico] (2000, julio 27) *Paulo Freire constructor de sueños* [Archivo de video] Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=amA\\_xoBh4f4&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=amA_xoBh4f4&feature=youtu.be) .
- De Camillioni, A. (2007) *Una buena clase*. Revista 12(ntes). Buenos Aires.
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Rodari, G. (2000). *Gramática de la fantasía*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Fischman, D. (2008). *Relación terapéutica y empatía kinestésica*. La vida es danza. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Maggio, M. (2013). *Enriquecer la enseñanza superior: búsquedas, construcciones y proyecciones*. Inter-Cambios, (N° 1). UBA, Buenos Aires.
- Vásquez Rocca, A. y Varela, F. (2015), *Neurofenomenología, enfoque enactivo de la cognición, mentes sin yo y el elusivo fenómeno de la conciencia*. Disponible en: <http://www.observacionesfilosoficas.net/fvarela-neurofenomenologia.htm>

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Karina Agadía en el marco del Programa de Capacitación Docente.

**Abstract:** Awakening the student's ability to cope with the difficulties of learning is one of the keys that are deeply linked to his professional future and their life experience. Pleasure arises from the consolidation of learning and the consummation of the trade. The cognition understood from the theory of enaction and the resources of the artistic education can make important methodological and structural contributions for a powerful teaching.

**Key words:** teaching - body - performing arts - creativity - space - classroom - cognition - higher education - artistic education

**Resumo:** Acordar no estudante a capacidade de enfrentar as dificuldades da aprendizagem é uma das chaves que se vinculam profundamente com seu futuro profissional e sua experiência vital. O prazer nasce da consolidação da aprendizagem e da consumação do ofício. A cognição entendida desde a teoria da enação e os recursos da educação artística podem realizar importantes contribuições metodológicas e estruturais para uma educação poderosa.

**Palavras chave:** ensino - corpo - artes cênicas - criatividade - espaço - sala de aula - cognição - ensino superior - educação artística

(\*) **Gabriela González López**. Actriz Nacional (Escuela Nacional de Arte Dramático, 1992). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Teatro y Espectáculos de la Facultad de Diseño y Comunicación.