

CATEDRA



taller
de diseño
en comunicación
visual

TITULAR MARIA BRANDA



FACULTAD DE BELLAS ARTES - UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

www.catedrarollie.com.ar



taller
de diseño
en comunicación
visual

TITULAR MARIA BRANDA

JORNADAS “CELIA CUENYA” 2011 JUEGOS DIDÁCTICOS: “CUIDAMOS EL AMBIENTE Y LA SALUD”

La Cátedra de Comunicación Visual “B” de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, se propone llevar a cabo un trabajo de orientación y asesoramiento a los alumnos acerca de proyectos de diseño, reflexionando con ellos y buscando su autonomía para construir propuestas. En un proceso de enseñanza/aprendizaje donde se comprende e internaliza el conocimiento desde la indagación, reflexión e interpretación. Esta base permite desarrollar proyectos comunicacionales en un marco social real.

Nuestra propuesta pedagógica apunta a dimensionar la capacidad de tomar decisiones en las intervenciones de diseño conceptualizando los problemas de la construcción del mensaje con el fin de operar un pensamiento creador desde la disciplina.

LAS JORNADAS SON TRABAJOS INTERGRUPALES

La propuesta de trabajo de las Jornadas, común y compartida entre los distintos niveles del Taller “B” (2º, 3º y 4º y 5º año), se inscribe en la propuesta general de la Cátedra donde se analizan y vinculan contenidos sociales, comunicacionales y pedagógicos.

En este tipo de trabajo se revaloriza el espacio de participación e intercambio entre docentes y alumnos, cualquiera sea el año en el que se encuentren cursando, entendiendo que interactuar académicamente en la vida universitaria, es parte fundamental de la formación del alumno y la participación social.

El ambiente en lo cultural y comunicacional

La articulación de la comunicación, considerada dentro del campo de la cultura, y la defensa de los derechos constitucionales de preservación del ambiente para los habitantes de las provincias y de las ciudades, son una contribución a la calidad de vida de la población. En estas Jornadas vamos a abordar esta problemática desde la Universidad como forma de aportar a las necesidades sociales. **Los temas a trabajar estarán vinculados al cuidado del ambiente y la salud y se utilizará en la elaboración de Juegos Didácticos.**

Las formas en que los habitantes y los vecinos participan en la preservación y las transformaciones del patrimonio histórico y natural de los recursos y el patrimonio de las ciudades se manifiesta en distintas expresiones que afrontan la defensa de sus inte-



reses. Culturalmente los hábitos y costumbres se van modificando con los cambios de la vida social y natural y cada vez es más necesario participar desde las instituciones y las iniciativas comunitarias defendiendo y haciendo cumplir los derechos que dan protección al patrimonio público para evitar el deterioro de los intereses comunes.

Es necesario difundir y establecer pautas de modelos de vida alternativos que sirvan de parámetro para elaborar las ordenanzas de los Municipios, de las Comunas y las instituciones educativas y científicas para aportar desde la comunicación al conocimiento cada vez más amplio de aquellas iniciativas que se ocupan de la defensa del ambiente para la vida en sociedad.

Los proyectos de la Cátedra de CV "B" tienen como ámbito el espacio público, buscando un impacto social con implicancia y aplicación de las políticas públicas para contribuir a fortalecer un ambiente saludable para los habitantes.

Están en vigencia una serie de políticas públicas que se ocupan de la preservación de los bosques, los ríos, los parques nacionales y provinciales, los códigos de ordenamiento urbano, las leyes de protección a la vida y al ambiente, que abordan los problemas de uso del suelo, de contaminación visual, auditiva y ambiental. En este marco también se incluye el creciente planteamiento respecto a los Derechos Humanos que incluyen la defensa de los derechos a una vida digna, al trabajo, la identidad y la memoria.

La incidencia en la población de los cambios culturales, valorativos, de hábitos y costumbres se producen cuando la comunidad participa y opina. A partir de los cambios tecnológicos, científicos y políticos, como así mismo de la migración interna o de la inmigración de países limítrofes se multiplican los factores que inciden en la realidad de la vida cultural de nuestra sociedad.

Contribuir desde las distintas disciplinas a fortalecer la conciencia y el accionar en este sentido, es colaborar a la construcción de una vida mejor.

EDUCACIÓN, JUEGO Y CREATIVIDAD

En el campo de la educación tomamos en particular la importancia del juego y la creatividad como formas del desarrollo para comprender el problema del conocimiento y poder aplicarlo a los procesos sociales y de aprendizaje.

Mucho se ha teorizado sobre la importancia de la creatividad en la educación y en el aprendizaje a partir del juego, pero en la experiencia cotidiana esto es casi un mito o una utopía que ocupa poco lugar en las escuelas y en la familia.

Tal vez una de las razones principales es que la creatividad, el juego y la expresión artística han sido implementadas como una forma de entretener a los jóvenes o rellenar los contenidos de enseñanza pero nunca como constitutivas del desarrollo individual y grupal. Esto significa que el niño cuando dibuja, baila o canta, no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa. Aprende. Este enfoque conduce a un soporte educativo totalmente diferente al tradicional, de alguna manera, contribuye al campo de la educación, sobre todo en lo que hace a revalorar el juego y la creatividad.



Dice Milhaly Csikszentmihalyi, en el libro: *Creatividad*; “El pensamiento convergente es medido por los test de CI, y entraña resolver problemas racionales bien definidos que tienen una sola respuesta correcta. El pensamiento divergente, lleva a una solución no convenida. Supone fluidez, o capacidad para generar una gran cantidad de ideas, y originalidad a la hora de escoger asociaciones inusitadas de ideas. Estas son las dimensiones del pensamiento que miden la mayoría de los test de creatividad y que la mayoría de los talleres de trabajo intentan potenciar” “El pensamiento divergente no es de gran utilidad, sin la capacidad de distinguir entre una idea buena y otra mala, y esta selección exige el pensamiento convergente” “Probablemente es verdad que, en un sistema capaz de conducir a la creatividad, una persona cuyo pensamiento sea fluido, flexible y original, tiene mas probabilidades de ofrecer ideas novedosas. Sin embargo, sigue existiendo la sospecha persistente de que en los niveles mas elevados del logro creativo, la generación de novedad no es la cuestión principal.”

Los estudios de Piaget en este sentido desarrollan la investigación sobre las distintas etapas de maduración infantil demostrando cómo conoce el individuo y cuáles son las formas de construir el pensamiento. Sobre esa base es posible elaborar implementaciones en cualquier especialidad. Repensar el proceso de conocer desde otro lugar y aplicarlo a cualquier nivel del aprendizaje. Simultáneamente el análisis del juego y la creatividad cobra sentido ya que se demuestra experimentalmente que son componentes constitutivos de la inteligencia, y por lo tanto vinculados al conocer.

Retomando algunos puntos que Piaget señala, vemos dos términos en la relación que constituye la educación:

1. El primero se refiere al individuo en crecimiento y sus etapas de maduración.
2. El segundo a los valores sociales morales e intelectuales en los que el educador está encargado de iniciarle.

Uno de los problemas que aqueja a la educación es justamente no tomar en cuenta estos dos términos de la relación maestro-alumno en su interrelación viva, sino poner el acento en lo que el adulto transmite al niño, como simple transmisión de valores colectivos de generación a generación. Piaget critica a la educación tradicional, que considera al niño un hombre pequeño o incompleto al que hay que instruir, modelar, informar, para identificarlo lo más rápidamente posible con el adulto. Esta rigidez educativa, además de no tomar en cuenta el crecimiento natural, encierra una desvalorización de la etapa de la infancia, considerándola un tiempo de preparación para la madurez, más que como un momento del desarrollo humano, tan importante como la adolescencia, la adultez o la senectud, con sus características e intereses propios. El rol formativo del juego y la creatividad en la vida del hombre, y particularmente en la infancia, constituyen un elemento decisivo para el futuro del individuo.

La elaboración de juegos didácticos sobre distintas problemáticas de interés social es un aporte desde nuestra disciplina, una contribución que venimos haciendo desde hace varios años, para distintas Instituciones publicas, de Salud, Educación y DDHH.



Desarrollo del trabajo:

Las Jornadas Interaños se llevarán adelante los días 23, 25 y 30 de agosto de 18 a 21 hs. Son de carácter obligatorio y los trabajos resultantes serán evaluados así como los procesos individuales. La exposición de maquetas finales será el día 6 de septiembre a las 18 hs. Luego de la muestra continúan las clases.

- Se trabajará en grupos integrados por 8 alumnos, subdivididos a su vez en dos subgrupos de 4 personas cada uno.
- Se desarrollarán JUEGOS DIDÁCTICOS pensados para niños de entre 7 y 12 años (lectores).
- El formato de cada juego será determinado por el grupo que lo desarrolle de acuerdo a las necesidades de uso y a las posibilidades de reproducción. El mismo deberá aparecer el rótulo que se encuentra en los blogs de cada año.
- Las temáticas planteadas en los juegos permitirán comprender problemas relacionados al derecho y la preservación de la salud y el ambiente:
 - “El agua es vida”. Cuidado y aprovechamiento del agua como recurso.
 - “Verde que te quiero verde”. Cuidado de los espacios verdes y los árboles de la ciudad de La Plata.
 - “Cuidado con la Vinchuca”. El Mal de Chagas como una enfermedad que hay que conocer y prevenir.
- Los contenidos serán dados por la cátedra.
- Las imágenes (ilustraciones o fotografías) deberán ser originales.
- La mecánica de juego debe garantizar que el niño conozca y comprenda los conceptos y la importancia de su y difusión. Para esto será importante la utilización de operaciones como la asociación, combinación, construcción, reformulación, refuerzo, sumatoria, síntesis.
- El material se entregará en formato de maqueta y en digital (dvd o cd) bajo las siguientes especificaciones:
 - Archivos abiertos en Ilustrador o Coreldraw. Carpetas de imágenes y de tipografías. Una imagen a tamaño .jpg a 72 dpi del juego terminado.
 - Archivos cerrados en pdf.

Características de los juegos a realizar

Ludo (juego de la oca): el objetivo del juego es recorrer casilleros desde una salida hasta una llegada sobre un tablero. El avance lo determina el jugador tirando un dado.



En el recorrido se encuentran figuras que aceleran el camino, generando saltos hacia delante, o lo retrasan obligando a volver hacia atrás.

Lotería: una determinada cantidad de rectángulos con imágenes en el tablero. Hay espacios vacíos intercalados. Sobre palabras claves se ordenan las imágenes. En un tablero en forma independiente, los jugadores van poniendo las fichas a partir de las que se sacan para todos, de una bolsa. Las imágenes pueden ser ubicadas en forma vertical, horizontal o diagonal. El que completa primero sus planchas, gana.

Naipes: naipes que incorporen figuras relacionadas con los temas y los derechos, basándonos en los naipes de origen español (40 cartas).

Memory: el principio de este juego es identificar y reunir pares de cartas o figuras, iguales. Durante el juego, las cartas se colocan boca abajo y cada jugador podrá voltear sólo un par de cartas por turno. Los jugadores tratarán que recordar las figuras que aparecen en cada carta y su posición. Podrán jugar tantas personas como se desee con un mínimo de 2 jugadores.

Organización:

Grupos 1 y 2. Maricé Blanco - Ignacio Desuk / **Árboles - Naipes**

Grupos 3 y 4. Ana Cuenya - Esteban Luna / **Árboles - Ludo**

Grupos 5 y 6. Licia Rizzardi - Julio Arca / **Árboles - Memory**

Grupos 7 y 8. Diego Caputo - Mariana Rimoldi / **Agua - Ludo**

Grupos 9 y 10. Mariana Avico - Héctor Ungurean / **Agua - Naipes**

Grupos 11 y 12. Atilio Diaz - Laura Álvarez / **Agua - Ludo**

Grupos 13 y 14. Fabio Ares - Florencia Pereyra / **Chagas - Postales**

Grupos 15 y 16. Edgardo Dallachiesa - Gustavo Arroyo / **Chagas - Naipes**

Grupos 17 y 18. Eugenia Rojido - Matías Carricaburu / **Árboles - Lotería**

Grupos 19 y 20. Pablo Massolo - Julia Gouffier / **Chagas - Naipes**

