



## PROGRAMA

- I. Módulo de los Paradigmas
- II. Módulo del Jugar
- III. Módulo del Sentido y los Lenguajes
- IV. Módulo de las Políticas Públicas. Paisajes de ciudadanía
- V. Módulo de la Coordinación
- VI. Módulo del Montaje

**Diseño general del programa, clases y orientación pedagógica:**

Chiqui González y equipo del Tríptico de la Infancia



## I. MÓDULO DE LOS PARADIGMAS

### 1. Modernidad–Posmodernidad. Concepciones de cuerpo, tiempo, espacio, objetos

- a.* Concepciones y teorías relacionadas con la estética, arte, ciencia, ética.
- b.* La crisis del Estado Nación.
- c.* La crisis de la construcción de futuro.
- d.* El sistema de los objetos.
- e.* Lenguajes y tecnologías.
- f.* La ruptura de los lazos sociales.
- g.* La ciudad moderna. La ciudad posmoderna.

### 2. Pedagogía de la complejidad

- a.* Nuevas relaciones entre artes, ciencias y tecnologías.
- b.* El pensamiento complejo:
  - Red de relaciones.
  - Incorporación del mundo poético.
  - Incorporación de lenguajes y sistemas de representación.

### 3. El Cuerpo ante el desafío de aprender

- a.* Una historia incompleta de las concepciones de cuerpo a través del tiempo. Enfoque biológico, filosófico y antropológico.
- b.* Representaciones, usos y saberes del cuerpo.
- c.* Relaciones entre la dimensión de las sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos.
- d.* El cuerpo en movimiento (energía, peso, tono muscular, calidades de movimiento, gestualidad, alturas, etc.). Operaciones de secuencia, disociación, repetición, etc.
- e.* El cuerpo, relaciones espacio-tiempo-objetos-tecnologías.
- f.* El cuerpo, rituales y fiestas. Recuperación de mitos e imaginario colectivo.
- g.* El cuerpo y la acción dramática. La escena y la interrelación con el otro. Los conflictos y alteridades. El sujeto escénico.
- h.* El cuerpo en juego. La improvisación, la síntesis, la creación de trayectos lúdicos. Técnicas de clown. Artes urbanas.

## II. MÓDULO DEL JUGAR

### 1. El Juego, sus dimensiones

- a.* El juego, concepciones y teorías a través del tiempo.
- b.* El juego, creación y construcción.
- c.* El juego, lenguajes y soportes.
- d.* El juego y la recuperación del imaginario social.
- e.* El juego y los aprendizajes múltiples.
- f.* El juego en los aprendizajes significativos (procesos creativos).



## 2. El dispositivo lúdico

- a.* ¿Qué es un dispositivo lúdico? Concepciones y materialidades.
- b.* El dispositivo lúdico, creación y construcción.
- c.* El dispositivo como teatro de objetos.
- d.* El dispositivo como fábrica y construcción.
- e.* El dispositivo y su dimensión poética.
- f.* El dispositivo en los grandes espacios urbanos. Diseño industrial y artístico.
- g.* La Fábrica Cultural. Huellas del taller renacentista. Marcas de la Bauhaus.
- h.* El objeto diseñado. Los materiales (madera, vidrio, papel, tela, metales).
- i.* El objeto en la vida cotidiana. Procedimientos de producción y circulación.
- j.* Usos y apropiaciones de los dispositivos lúdicos.

## 3. Materialidades y sentido

- a.* Instrumentos.
- b.* Diseños.
- c.* Formas de representación.
- d.* Formas y modos de la construcción.
- e.* Poéticas del Imaginario Social.

# III. MÓDULO DEL SENTIDO Y LOS LENGUAJES

## 1. Sentido y significación

- a.* La problemática del sentido.
- b.* La Cultura de simbolización y representación.
- c.* Los lenguajes, mundos simbólicos del sentido.
- d.* El multilinguaje, su relación con el cuerpo y la construcción del pensamiento complejo. El juego y el hecho estético.
- e.* Cultura y Lenguajes:
  - Cultura de elite.
  - Cultura de masas.
  - Las vanguardias y la contracultura.
  - La Cultura popular.
- f.* Los lenguajes, relaciones con medios, soportes y tecnologías. Operaciones creativas en y por el lenguaje.

## 2. Las tecnologías

- a.* Los cambios en la vida social y en la cultura.
- b.* Cambios en la construcción de pensamientos y hábitos a través de la tecnología.
- c.* El hipertexto, la complejidad.
- d.* Redes sociales y políticas, nuevas formas de participación a través de la red. El poder de niños y jóvenes en la web.
- e.* La tecnología como medio de inclusión social y construcción de ciudadanía.
- f.* Tecnología: experimentación e investigación en distintos campos.



### **3. La Creación, procesos y dimensiones**

- a.* La creación, concepciones y teorías a través del tiempo.
- b.* Operaciones cognitivas y creativas.
- c.* Cruce con las dimensiones del cuerpo, sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos.
- d.* Creación y juego. Construcción de sentido con operaciones creativas y su particular selección y combinación en distintos lenguajes, medios y soportes.

### **4. La Imaginación, usina de construcción**

- a.* Imagen propia. Imagen del cuerpo. “El sí mismo”.
- b.* El imaginario colectivo, usina de significación.
- c.* Imaginación, memoria, identidad y relato.
- d.* Imaginación proyectiva.
- e.* Imaginación poética.
- f.* La imaginación, el juego y la creación.
- g.* La imaginación de niños y jóvenes. Imaginario generacional.

### **5. El mundo y la dimensión poética en la construcción de sentido**

- a.* Metáfora y metonimia. La metáfora como sustitución, la metonimia como desplazamiento.
- b.* Metáforas de la vida cotidiana.
- c.* El poder metafórico de los lenguajes.
- d.* Metáforas del lenguaje verbal, construcción del pensamiento.
- e.* La dimensión poética en la construcción del pensamiento complejo.
- f.* La dimensión de lo poético en una cultura de paz. Su valor social y capacidad para recrear vínculos y autoestima.
- g.* El mundo poético en la cultura popular argentina, latinoamericana y mundial.
- h.* Metáforas que nos sostienen. Nuevas metáforas de la construcción social y política.

## **IV. MÓDULO DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS. PAISAJES DE CIUDADANÍA**

### **1. Políticas de Infancia**

- a.* ¿Qué es la infancia? Un abordaje histórico de las concepciones a través del tiempo.
- b.* Dar la palabra a los niños.
- c.* Historia de la construcción del Tríptico de la Infancia. Relaciones con experiencias educativas y museológicas.
- d.* “Los nuevos” en el paisaje político.
- e.* Lo político y su dimensión educativa en relación con la infancia.
- f.* La infancia, políticas focalizadas, universales y transversales.
- g.* La infancia, como nuevo humanismo.
- h.* La infancia en la apropiación del espacio público.
- i.* Derechos de los Niños y Políticas Integrales de Infancia.



## 2. Espacio Público

- a.* Distintas concepciones y abordajes del espacio público.
- b.* Espacio público, símbolo y representación.
- c.* Territorio.
- d.* Patrimonio.
- e.* Memoria.
- f.* Vínculos e interacción.
- g.* Servicios.
- h.* Normas legales.

## 3. El Territorio

- a.* ¿Qué es la ciudad? La metrópolis. Dimensiones y multiplicidades. Comunicación y ciudad.
- b.* Intervenciones urbanas.
- c.* Urbanismo y pensamiento estratégico.
- d.* Nuevas espacialidades para la construcción de ciudadanía.
- e.* La ciudad, metáfora de una gestión.
- f.* Arquitectura y agenda social.

# V. MÓDULO DE LA COORDINACIÓN

## 1. El lugar de la coordinación

- a.* Concepciones acerca de la coordinación a través del tiempo.
- b.* Distintos modos, modelos y arquetipos de la coordinación.
- c.* El rol del sujeto en un nuevo sistema de aprendizajes múltiples.

## 2. Coordinar es un arte y una ciencia

- a.* Procedimientos y estrategias de los modos de coordinación.
- b.* La creación de vínculos en la coordinación.
- c.* Coordinación: cuerpo y juego.
- d.* La intervención y modificación de situaciones en la coordinación.
- e.* Coordinación y construcción: saberes de la Fábrica Cultural.
- f.* La escucha del coordinador y su propio mapa personal.
- g.* El derecho a la ternura, los climas de respeto, la alegría de crear en el acto de coordinar. Los estereotipos de la coordinación. La exposición, el guía, la narración, la dramatización, la simplificación, etc.
- h.* Las preguntas en la acción del coordinador. Las estrategias discursivas.

## 3. La coordinación y las instituciones

- a.* La coordinación ante el desafío de lo público (libertad, igualdad, inclusión).
- b.* Coordinación y aprendizajes. Su capacidad transformadora de las instituciones.
- c.* Coordinación y democratización de las instituciones.



### 1. El Espacio

- a.* El espacio, teorías y concepciones.
- b.* El espacio en las ciudades y la construcción de nuestra vida.
- c.* La virtualidad del espacio.
- d.* El espacio como ámbito de sensibilización.
- e.* El espacio, formas de representación en distintos lenguajes, medios y soportes.
- f.* El espacio escénico como climas, reminiscencias y mundos extra-cotidianos.
- g.* El espacio como dimensión: materialidades, alturas, profundidades, interrupciones, puntos de cruce y dudas.
- h.* El espacio, modos y modalidades en la puesta en vivo.

### 2. La Luz

- a.* Teorías y concepciones.
- b.* La luz en nuestra vida. Aspectos biológicos, sociales y filosóficos. La luz en las ciudades y en la construcción de la vida social.
- c.* La luz como dispositivo expositivo y simbólico.
- d.* La luz y su capacidad de provocar sensaciones e imágenes.
- e.* La luz como creadora de mundos imaginarios.
- f.* Los dispositivos lumínicos. Puesta de luces, planta y narración.
- g.* La luz en los distintos lenguajes, medios y soportes.

### 3. El Tiempo

- a.* Secuencia y narración.
- b.* Modelos y modos de crear tiempo y ritmo en el montaje.
- c.* El ritmo en las exposiciones.
- d.* El tiempo atrapado en la conceptualización.
- e.* El tiempo y los vínculos.
  - El tiempo y el uso ciudadano del mismo.
  - Comportamiento del tiempo en las ciudades. Relaciones entre obra pública y arquitectura.
  - El tiempo, modos de representación y construcción en distintos lenguajes medios y soportes.

### 5. La Puesta en Escena

- a.* Concepciones y teorías sobre la puesta en escena.
- b.* Diseño de la puesta en escena.
- c.* La puesta en escena en relación con el cuerpo y la mirada.
- d.* La puesta en escena, escritura de las visiones, escritura dramática en el espacio, acontecimiento del sentido.
- e.* La puesta en escena en las grandes dimensiones del espacio público.
- f.* Puesta en escena de los espacios lúdicos.
- g.* Puesta en escena y ciudad. Reconocimiento y visitas.



## 6. El Montaje

- a.* ¿Qué es el montaje? Concepciones y estereotipos.
- b.* Creación de equipos de montaje.
- c.* El montajista, saberes y creaciones.
- d.* El montaje, investigación de materiales, saberes y modos.
- e.* La secuencia del montaje.
- f.* Montaje, seguridad y eficacia.



## OBSERVACIONES:

1) Este programa podrá sufrir transformaciones y ampliaciones de conformidad con los grupos participantes y el desarrollo del curso.

2) Los contenidos curriculares que aquí figuran no corresponden a clases específicas y son aprendizajes y saberes a los que los grupos tendrán acceso a través de distintos dispositivos: clases, prácticas, diseños y creaciones, construcciones, relatos, trabajos prácticos grupales e individuales, recorridos y visitas.

3) Se recomendará a los participantes el aprendizaje de uno o más lenguajes y/o saberes vinculados con la construcción en otras instituciones o grupos.

4) En los últimos meses del trayecto se deberá elegir una terminalidad entre las siguientes:

- El viaje pedagógico: aprendizajes múltiples.
- La Fábrica Cultural: dispositivos de juego, construcciones y diseño.
- Nuevas espacialidades: puesta en escena y montaje en nuevos ámbitos para la ciudadanía.

5) Cada trayecto incluye prácticas obligatorias en distintas instituciones, prácticas de construcción y diseño en fábricas culturales y trabajos cuatrimestrales de promoción, especialización y tesina.

6) Los programas de las terminalidades serán conocidos durante el curso.

7) Las clases estarán a cargo de un equipo múltiple de profesores. Los mismos integran los programas y proyectos que posibilitaron la creación de los modelos de aprendizaje, convivencia y ciudadanía que Rosario ofrece desde hace más de una década. Se sumarán docentes invitados que contribuirán a transmitir, enriquecer y lograr vínculos y redes en la construcción de este modelo abierto que ha trascendido al país.

8) Algunas clases de cada módulo serán abiertas al público general y otras estarán destinadas exclusivamente a quienes completen el trayecto formativo.

Tríptico de la Infancia: la escuela, un modelo para nuevos aprendizajes, desea constituirse en un ámbito para múltiples participantes e iniciativas. El viaje pedagógico se inicia con este trayecto formativo, y promoverá, además, recorridos para adultos y jóvenes, encuentros de juego y creación, investigaciones en técnicas de construcción, montajes, charlas y debates, clases abiertas y experiencias en otras instituciones. Un lugar, usina colectiva que cruza disciplinas, saberes y proyectos.

