5

Cultura y participación adolescente

Palabras y juegos

unicef

© Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF Uruguay 2006
Derechos reservados

Cultura y participación adolescente
Palabras y juegos

Proyecto: “Herramientas para la participación adolescente”

Coordinación general: Quima Oliver i Ricart

Autores: Juan Pablo Bonetti y Lucila Artagaveytia

Colaboradores:
Liceo 48: Diana Varela, A.L Ortiz, Santiago Fernández, Rossana Robella, Jonathan Carneiro, Jorge Seran, Florencia González
Liceo 29: Andrea Guisolffi, Patricio Coutinho, Stefanía Fernández, Pablo Márquez, Antonio Climent
Liceo 20: Daniela Cedrés, Florencia González, Estefanía Fernández, Camila González, Fiorella Estefan, Karina Silvera, Florencia Sigalotti, Rodrigo Fessler, Joaquín Marcher, Diego Quinteros, Joaquín Aramburu, Emiliano Benítez
Liceo Lascano: Diana Pérez Pereira

Corrección de estilo: Silvana Tanzi

Diseño y diagramación: d2B Network

Coordinación editorial: Área de Comunicación UNICEF Uruguay

Impresión: Gráfica Mosca

Agradecimiento especial a Santiago Brum y Mariela Celentano por su colaboración en el testeo de este material.

UNICEF Uruguay
Br. Artigas 1659, piso 12
Montevideo, Uruguay
Tel.: (598 2) 403 0308
Fax: (598 2) 400 6919
e-mail: montevideo@unicef.org

ISBN-13: 978-92-806-4007-6
ISBN-10: 92-806-4007-0
Primera edición: Junio de 2006

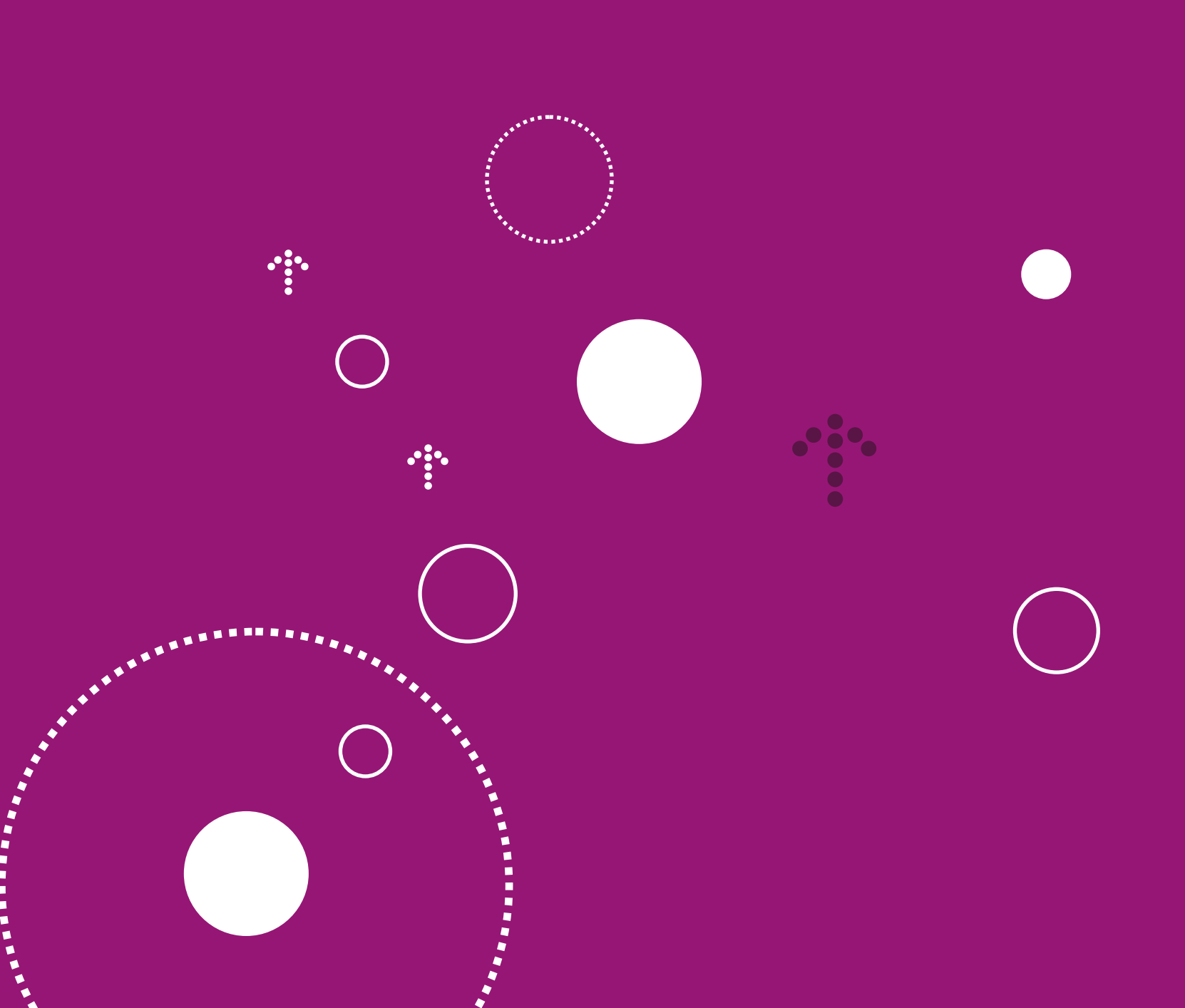
Las opiniones expresadas en esta publicación son responsabilidad de los autores y no reflejan necesariamente la política o los puntos de vista de UNICEF.

5

Cultura y participación adolescente

Palabras y juegos

unicef



Índice

Presentación

I Introducción ..... pág. 11

II Participación, cultura y creatividad ..... pág. 17

III Expresión/es ..... pág. 33

IV Libres para pensar, libres para asociarse ..... pág. 51

V Las manifestaciones artísticas en los procesos de participación .... pág. 77

VI Bibliografía / Sitios web / Filmografía ..... pág. 101

Presentación

Adolescencia y participación constituyen la base conceptual de todos los materiales producidos en el marco del proyecto ***Herramientas para la participación adolescente*** *(guías y videos), más allá de la especificidad temática que cada una de las guías y películas contempla. Por ello, se sugiere que no se trabajen los kits 2, 3, 4 y 5 sin previamente hacerlo con el primero, compuesto por la guía* ***Adolescencia y participación*** *y el cortometraje* ***El ropero.*** *Para abordar con mayor eficacia otras temáticas que tienen que ver con el mundo adolescente, se vuelven indispensables, y puntos de partida, las siguientes nociones: la perspectiva constructiva del concepto de adolescencia, la descripción y las implicaciones del derecho a la participación, la significación del tratado internacional que consagra los derechos humanos de la infancia y la adolescencia —la Convención sobre los Derechos del Niño—, la relación entre adultos y adolescentes y la fundamentación teórica de la metodología lúdico-reflexiva.*

Reconocer la diversidad de las expresiones adolescentes es tal vez uno de los aspectos más relevantes para asegurar su participación y su ciudadanía. No se restringe a la participación ni a la expresión a través de medios predefinidos por otros, y menos de los legitimados por los adultos. Existen manifestaciones culturales que les son específicas, imposibles de categorizar por su constante mutación y transformación, y es a través de ellas que los adolescentes hacen escuchar su voz y exteriorizan su percepción del mundo. También en este campo, el desafío de los adultos es entender y aceptar sin prejuzgar.

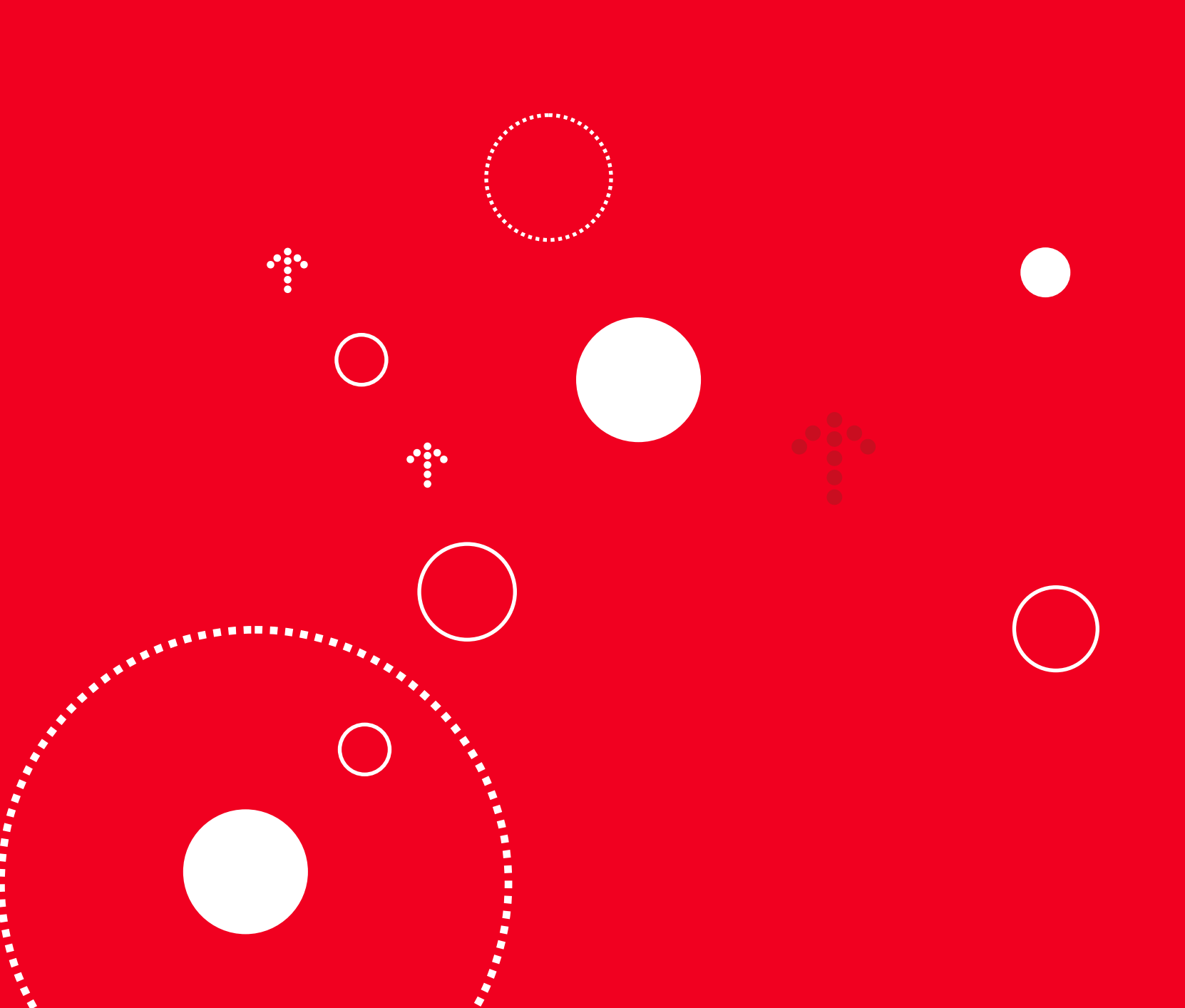
Más allá de las formas tradicionales de participación, los adolescentes inventan, generan e improvisan otras que se atribuyen como propias. Sería contraproducente desplegar un menú de ellas porque es en el ejercicio cotidiano y cambiante que van surgiendo y desapareciendo, traducidas a menudo a través de la música, el baile, los graffiti, la poesía, el teatro, la escritura, el video, la radio, la moda, los tatuajes, la informática y otros muchos lenguajes característicos de las culturas adolescentes. Es frecuente que los adolescentes adopten un nuevo lenguaje y lo conviertan en un universo diferente del anclaje adulto.

Los derechos culturales son una puerta abierta para que la adolescencia se proyecte en su más pura originalidad. A través de ellos se reconoce a los adolescentes como sujetos sociales capaces de construir y de crear solos o junto a otros. Por este motivo, sería un error estigmatizar o idealizar las expresiones adolescentes, en lugar de reconocer en ellas una voz legítima que le da forma estética a conductas y lenguajes propios.

Esas culturas tienen una dimensión social y política que no debe desconocerse. Desde ellas se critica, se afirma o se descalifica, en ellas se acentúan o atenúan las tensiones que los adolescentes viven en sus relaciones con el medio. Ellas les abren también un espacio para sus primeras experiencias colectivas de participación y convivencia. Allí pueden reconocerse y ser reconocidos como ciudadanos capaces de comprometerse con el fortalecimiento de una sociedad que protege y ampara sus derechos fundamentales.

HERRAMIENTAS PARA LA PARTICIPACIÓN ADOLESCENTE

Nº	GUÍA	TEMA	CORTOMETRAJE
1	Adolescencia y participación	. Concepción constructiva de la adolescencia . Vínculo adulto-adolescente	*El ropero* Dirigido por: Diego Fernández
2	Educación y participación adolescente	. Toma de decisiones y prácticas democráticas en el ámbito educativo	*El magma* Dirigido por: Gonzalo Delgado
3	Salud y participación adolescente	. Habilidades para la vida	*Deben ser los nervios* Dirigido por: Romina Peluffo
4	Justicia y participación adolescente	. Hacia un nuevo sistema de justicia . Medios de comunicación e imaginario social sobre adolescencia	*Feliz domingo* Dirigido por: Ernesto Gillman
5	Cultura y participación adolescente	. Desarrollo de la creatividad . Códigos adolescentes	*No sé bien* Dirigido por: Juan Pablo Rebella y Pablo Stoll



Introducción a la guía

cap.

¿Por qué una guía para el uso de adultos facilitadores?

• Con este material se pretende impulsar procesos para la participación de los adolescentes[1] a través de acciones que contribuyan al conocimiento y a la defensa de sus derechos y de instrumentos que favorezcan el protagonismo en temas de su interés.

• Si bien el destinatario último es el adolescente, este material está dirigido a todos aquellos adultos que desarrollan tareas con adolescentes y que están motivados por el tema. Su principal destinatario es pues el adulto que está construyendo su rol como **facilitador**.

• Hay detrás de esta propuesta un firme convencimiento de que son los adultos quienes principalmente deben modificar sus concepciones, sus vínculos y sus acciones en relación con la participación de los adolescentes.

Facilitador (promotor, coordinador o animador): Mediador en la generación de procesos participativos. Es quien pone en acción una serie de instrumentos y estrategias para que los adolescentes desarrollen sus capacidades y es, a la vez, quien aprende con ellos y de ellos al entablarse una relación horizontal. Para lograr este objetivo, es esencial que el facilitador tenga formación sobre los principios y la filosofía de la Convención sobre los Derechos del Niño.

[1] La Convención sobre los Derechos del Niño se aplica a todas las personas menores de 18 años, es decir, niños, niñas y adolescentes. Por cuestiones de simplificación en la redacción y de comodidad en la lectura, y por tratarse de un proyecto sobre la adolescencia, se ha optado por usar el término general *los adolescentes*, sin connotaciones de discriminación de género.

¿Cómo debía ser esta guía?

• *Sin duda, un instrumento flexible,* que no fuera un recetario, sino que abriese un abanico de posibilidades de trabajo con los adolescentes, con los adultos y fundamentalmente entre ambos.

• *Un instrumento que respetase los distintos perfiles y trayectorias de quienes están viviendo el proceso de construcción de su rol como facilitadores.* Por eso, en la guía hay textos más académicos o teóricos y otros que recurren al humor, hay dinámicas que sugieren caminos muy pautados y otras que apuestan a propuestas mucho más libres. También hay anexos con textos para quienes deseen profundizar. En pocas palabras, es un material de carácter abierto y polivalente.

• *Un instrumento que apostase a la acción transformadora en su sentido más amplio y abarcador.* Cuando se lee un texto que deja pensando, cuando se comparten las experiencias con otros o cuando se participa en una dinámica que conecta con aspectos de uno mismo y de los demás, es la acción la que transforma. Se trata de acciones que legitiman la expresión de las emociones a través de los sentidos y el juego. De esta concepción se desprende el tenor de muchas de las dinámicas grupales que se proponen.

¿Para qué una guía sobre cultura y expresión adolescente?

Para promover procesos de participación adolescente cuyo eje sea el reconocimiento de las diferentes culturas y de los diversos lenguajes expresivos.

Para favorecer la exploración en distintos ámbitos de la creatividad (artística) individual y colectiva.

En esta guía encontrará:

Información teórica sobre cultura, lenguajes expresivos, creatividad y participación adolescente.

Planteamientos sobre aspectos didáctico-metodológicos para impulsar la expresión artística y creativa.

CITA DE AUTOR

Citas de autores. Tomadas de artículos u obras de autores que son una referencia en el tema. Forman parte del cuerpo conceptual de la guía. En muchos casos sirven como recurso para las dinámicas.

PARA REFLEXIONAR

Para reflexionar. Diseminados a lo largo de la guía hay recuadros con textos y preguntas que buscan incitar a la reflexión.

ANÉCDOTAS, RELATOS...

Anécdotas, relatos... Aparecen dispersos a lo largo de la guía y son materiales que buscan hacernos sonreír en algunos casos, y dejarnos pensando siempre. Muchas veces sirven de base a alguna propuesta de trabajo grupal.

SE EXPRESAN LOS ADOLESCENTES

Se expresan los adolescentes. Son espacios para las opiniones y creaciones artísticas de adolescentes. Unas se utilizan para disparar temáticas, otras son el reflejo de sentimientos y emociones y todas constituyen el soporte gráfico de la publicación.

PÍLDORA

Píldoras. *La columna de Rolando y Las predicciones de la abuela* son dos grajeas que pretenden introducir algunos aspectos que un facilitador debería tener en cuenta a la hora de promover la expresión artística y la creatividad de los adolescentes.

QUÉ SENTIDO, SIN SENTIDO

Qué sentido, sin sentido. Una serie de conceptos básicos para enmarcar la temática de esta guía: cultura, lenguaje, expresión, creatividad.

DINÁMICA

Las dinámicas, juegos y actividades grupales son una de las apuestas fuertes de esta guía. Hay suficiente cantidad y variedad como para que el facilitador, según su estilo, pueda elegir aquellas que más le gusten. Muchas de las dinámicas presentan distintas opciones de realización, ya sea con carácter más pautado o más libre. Pretenden ser simplemente propuestas que el facilitador pueda transformar y adecuar a los contextos y circunstancias en las que le toque trabajar.

DINÁMICA CON EL VIDEO

Dinámicas para realizar con el video.
El cortometraje *No sé bien* es un elemento que sirve como disparador para despertar el interés de los adolescentes y conocer sus percepciones, pero también como una atractiva estrategia para introducir los temas vinculados a la expresión artística y la cultura adolescente. La reacción de los adolescentes puede proveer al facilitador una visión más rica y real acerca de lo que piensan. Por otro lado, dadas sus características y su valor como herramienta para el debate y la reflexión, es recomendable utilizarlo también con adultos. Independientemente de lo que elija el facilitador, se proponen una serie de dinámicas para explorar su contenido.

Bibliografía. Una serie de obras consultadas.

Sitios web. Listado de páginas web relacionadas con el tema.

Filmografía. Una selección de películas de acuerdo con la temática en cuestión.

En esta guía no encontrará:

Recetas ni soluciones milagrosas, sino herramientas para la construcción de su rol como facilitador, para la reflexión, para avanzar en el reconocimiento y el respeto de los derechos humanos de los adolescentes. Es importante no perder de vista que apostar por la promoción de la participación no significa concatenar actividades, sino ir cimentando cuidadosamente un proceso.

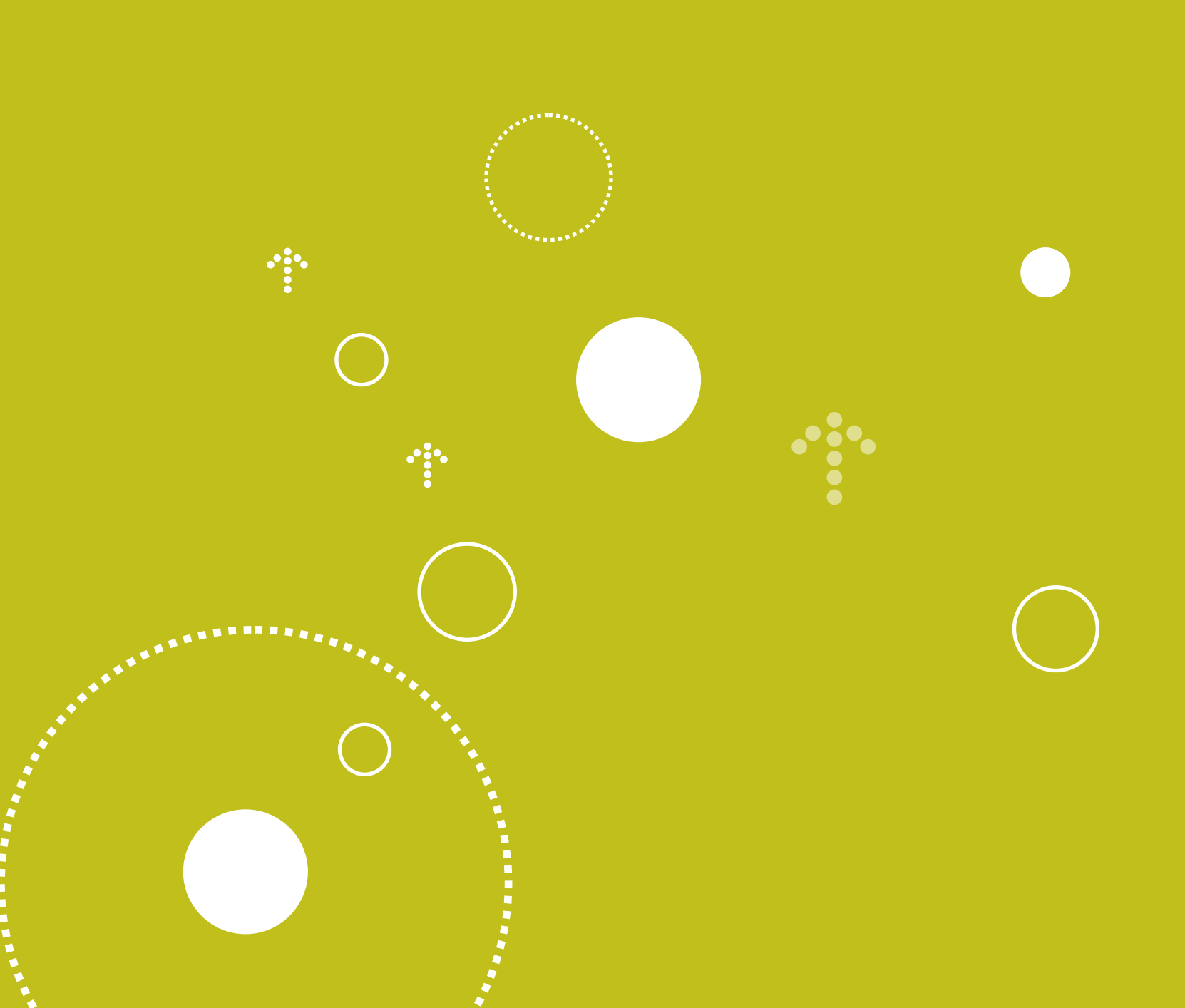
¡Ah!, y tampoco hay un compendio de arte, ni de manifestaciones artísticas.

¿Cuándo y cómo usar esta guía?

De hecho, las propuestas de esta guía han sido pensadas para ser utilizadas en espacios donde haya adultos y adolescentes dispuestos a embarcarse en una experiencia de reconocimiento y aprendizaje. Los centros educativos, las organizaciones sociales, las instituciones públicas en contacto con adolescentes y las familias son ámbitos propicios para poner en práctica las dinámicas e informarse sobre el tema de la participación. Puede ser a través de la conformación de grupos de adolescentes con un adulto orientador o de grupos de adultos cuyo objetivo es ir formándose como faciltadores y familiarizándose con los derechos de la Convención.

En cuanto a cómo utilizarla, la estructura de la guía permite trabajar los temas sin necesidad de seguir un orden determinado. Los colores de fondo y los iconos pretenden indicar caminos alternativos en su lectura y uso.

Finalmente, cabe reiterar que en todos los casos la guía pretende sugerir, no imponer, despertar la creatividad y la elaboración de propuestas adecuadas a cada momento y lugar, y ser utilizada no como un recetario sino de forma abierta, flexible y contextualizada.



Participación, cultura y creatividad

cap. II

Artículo 12 de la CDN

1. Los Estados Partes garantizarán al niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño.

2. Con tal fin, se dará en particular al niño la oportunidad de ser escuchado en todo procedimiento judicial o administrativo que afecte al niño, ya sea directamente o por medio de un representante o de un órgano apropiado, en consonancia con las normas de procedimiento de la ley nacional.

CITA DE AUTOR

Afinando los oídos

Ya sea por tradición o por ley, en muchas sociedades los niños, las niñas y los adolescentes son vistos pero no escuchados. El artículo 12 introduce un cambio radical en este aspecto y los postula como protagonistas de su propia vida para que participen en todas las decisiones que los afecten. Se trata del derecho a expresar opinión y es, junto a los anteriores, vital para apoyar y promover avances hacia el cumplimiento de todos los demás derechos. [...]

Respetar las opiniones del niño o del adolescente significa escucharlas. Así de sencillo. No necesariamente implica obedecerlas o aprobarlas, sino que sean tenidas en cuenta con respeto y se les otorgue la importancia que merecen. Es tarea de los adultos añadir al punto de vista del niño o del adolescente otros elementos que ayuden a vislumbrar una decisión informada y capacitarlo para comprender por qué se toma ésa y no la que él hubiera preferido. [...]

En definitiva, el ejercicio del derecho a la participación de los más jóvenes involucra también a los adultos, estableciéndose una nueva relación entre unos y otros en la cual la comunicación y la voluntad de los adultos para aprender a escuchar son las claves. [...]

Al incorporar el derecho a ser escuchados y a que su opinión sea tenida en cuenta, la CDN está dando legitimidad jurídica a un hecho casi ignorado por las normas, las instituciones y las prácticas sociales. De esta manera, establece las condiciones mínimas para el desarrollo de capacidades en los niños y adolescentes pero también en los adultos y en las instituciones, para encarar procesos de diálogo y negociación en un marco democrático.

Q. Oliver: *La Convención en tus manos*, pp. 37-38.

El artículo 12 de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) al referirse a todos los asuntos que afectan al niño y al adolescente incluye también la expresión, el arte, las diversas manifestaciones culturales y las acciones creativas y que la CDN profundiza en su artículo 31.[2]

Los vínculos que los adolescentes establecen con la música, con la escritura, con el baile, con los deportes, con otras manifestaciones, hablan de la importancia que las distintas formas de expresión y los diferentes lenguajes artísticos adquieren en su vida. No obstante, es poco común que las opiniones de los adolescentes sean tenidas en cuenta al momento de pensar políticas culturales, de definir acciones o actividades concretas en las comunidades, de construir espacios para la expresión, la creatividad o la recreación.

A partir de las diferentes formas expresivas se construyen una serie de códigos y de signos; lenguajes que hablan de diversas formas de ser adolescente. Es a través de ellas que expresan la opinión frente al entorno y al mundo. Si el objetivo es favorecer la construcción de procesos de diálogo y participación, es responsabilidad del adulto interpretar y colectivizar los "mensajes" que envían los adolescentes.

CITA DE AUTOR

Anda por los muros, por techos y plazas

El arte en sus más diversas expresiones se hace presente de diferentes modos en la vida cotidiana de todos nosotros... El arte forma parte de la cosa pública. Suscita eventualmente polémicas de todo tipo.

F. Terigi: "Reflexión sobre el lugar de las artes en el currículum escolar", p. 16.

QUÉ SENTIDO, SIN SENTIDO

Cultura

Conjunto de manifestaciones en las que se expresa la vida de un pueblo, comunidad, etcétera. Acciones y construcciones materiales, simbólicas, mediante las cuales grupos e individuos expresan formas de pensar, sentir y hacer. Es todo lo que se hace, lo que se dice y también lo que no se dice.

Las distintas expresiones culturales actúan como medio de preservación de las tradiciones (culturales, lingüísticas, étnicas, religiosas) y como forma de transformar las tradiciones. Se transmiten a través de los años o se rompe con ellas y se generan nuevas. Cambio y permanencia son dos caras de un mismo fenómeno. Ambas están presentes en nuestras sociedades sin que sean contradictorias.

En este marco y desde esta concepción, las culturas adolescentes adquieren una dimensión social y política en cuanto acentúan o atenúan encuentros, desencuentros, afinidades y conflictos que conviven en el medio en que están inmersas. A través de este tipo de manifestaciones es que acompañan las tradiciones y/o rompen con ellas.

[2] Véase capítulo V, p. 79.

CITA DE AUTOR

Identidades

Si concebimos toda identidad como el resultado de un proceso, de una invención que se renueva permanentemente en el contexto dinámico del acontecer histórico, las formas de vivir, de sentir y crear de una sociedad no pueden permanecer congeladas en patrimonios de bienes y valores inmutables. Las identidades culturales no radican en una colección de objetos, en un sistema de ideas o un repertorio fijo de prácticas, consisten más bien en la incesante actualización de las tradiciones a partir de las nuevas demandas emanadas de nuevos contextos.

M. Alfaro: *Carnaval*, p. 8.

CITA DE AUTOR

Pro/Crea

El concepto de creatividad ha resultado uno de los más viscosos para la reflexión educativa. Identificada a veces con la propia expresión, otras con la resolución de problemas y el pensamiento divergente, también con la imaginación, mucho más con la originalidad extraordinaria y singular que toca a unos pocos sujetos, y aun el talento y la genialidad, el problema específicamente educativo ha sido no solo qué es la creatividad, o qué es una persona creativa, sino sobre todo si la creatividad es educable.

F. Terigi: "Reflexiones sobre el lugar de las artes en el currículum escolar", p. 21.

QUÉ SENTIDO, SIN SENTIDO

Creatividad

Capacidad de generar nuevos productos, nuevas formas materiales o inmateriales. Es romper con las respuestas estereotipadas. Se puede ser creativo en cualquier aspecto de la vida. La experimentación de las emociones, el reconocimiento de los sentimientos, la expresión a través de los silencios y otras formas permiten reelaborar los aspectos que llevan a cada persona a ser lo que es.

Los derechos de los adolescentes

Los adolescentes tenemos muchos más derechos de los que yo pueda escribir en este simple papel. El derecho a la vida, el derecho a la salud, el derecho a la educación, el derecho a la seguridad, el derecho al amor, a la diversión y a la ADOLESCENCIA. Son derechos que todos tendríamos que tener.

Si estamos enfermos es un derecho ser llevados a un hospital y, si no podemos ir, ser atendidos por algún médico es un derecho.

Derecho es salir a la calle y no tener que mirar para todos lados como si nos fuera a pasar algo, debemos ser protegidos y protegernos a nosotros mismos.

Tener educación, ya sea liceo, escuela, UTU, etc., es un derecho. Ya que a la escuela no se va sólo a estudiar, sino que también se va a relacionarse, a aprender a convivir, etc.

Si el día de mañana yo quiero ser astronauta tengo derecho a cumplir mi sueño y no tener que esperar toda una vida y no poder cumplirlo. Así mi sueño sea ser maestro/a o cantante, arqueóloga o actor/riz debo cumplirlo.

No hay vida sin poder disfrutar de una puesta de sol en la playa, sin jugar con los amigos, sin ir al parque a jugar a la pelota, sin tirar cuetes en Navidad, sin mojar algún auto en Carnaval.

Sin embargo, hay niños y adolescentes que no pueden ir a la escuela ni al liceo, porque trabajan. Claro que todos ayudamos, unos de un modo y otros de otro, pero no hay trabajo digno de un adolescente. Pedir en invierno, lavar autos, subirse a todos los ómnibus y como si esto fuera poco robar no son obligaciones.

Debemos ser respetados, todos somos iguales, sin importar color, cuadro de fútbol, clase social, partido político, ni mucho menos.

Andrea Guisolffi

Participan, ¿dónde?

Ejercer el derecho a opinar y a intervenir en las decisiones no pasa necesariamente por tomar parte en un partido político, por votar en las elecciones o por integrar una organización de carácter comunitario o estudiantil. En caso de que estas organizaciones cumplan con los requisitos que efectivizan la participación (opinar, ser tenido en cuenta, decidir), pueden llegar a ser una forma, pero no la única.

En general, los adolescentes no toman parte en los procesos de elaboración de políticas, ni en las decisiones referidas al área cultural. Sin embargo, no pasan inadvertidos para el mercado, que a menudo recoge sus expresiones, modela sus intereses, los masifica y los transforma en negocios redituables.

La participación es un largo proceso, su práctica requiere aceptar distintos tipos de expresiones culturales (desde las más conocidas a otras desconocidas), entender sus códigos y mensajes, abrir canales de comunicación entre las distintas culturas, habilitar el espacio para tomar decisiones. Se trata de profundizar en el derecho a incluirse libremente como consumidores y como productores de cultura dando pie a conocer y experimentar en las diferentes manifestaciones culturales. Contribuir al desarrollo de la capacidad de producir y de crear del adolescente implica un reposicionamiento del adulto respecto a las distintas formas de expresión (aceptar, decodificar los mensajes) entendiendo que su promoción favorece la apertura de canales que habilitan a la participación.

DINÁMICA CON EL VIDEO

SITIO PARA CONOCERSE

Finalidad: *Promover la exploración de lugares, momentos y acciones en las que tienen oportunidad de conocerse con otros y expresar sus opiniones.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Video *No sé bien*, papel y lápiz (uno por persona).

Propuesta de desarrollo:
a) Ver el corto *No sé bien*, anotar los sitios donde se conocen y expresan los adolescentes. Agregar otros que la película no contemple.

b) En grupos pequeños, compartir las reflexiones y elaborar un listado de los lugares de encuentro de adolescentes (los que plantea el corto y los otros).

c) En plenario, presentar los resultados. Ahondar en el tema de los lugares que utilizan los integrantes del grupo para conocerse y expresar su opinión. ¿Se diferencian de los de la película? ¿En qué lugares no pueden expresar sus opiniones y les interesaría hacerlo?

Otras posibilidades:
• En grupos de cuatro, elegir el "mejor" lugar para conocer otros adolescentes. Compartir con los otros grupos, investigar en las coincidencias y en las diferencias entre los distintos grupos. ¿Coinciden con los adolescentes de la película?

PARA TENER EN CUENTA

> En el caso de que las primeras impresiones se centren en el robo de la adolescente, la penitencia que recibe o la compra de la cerveza, una vez que se agote el debate, se sugiere recurrir a otras formas expresivas (corporal, plástica) que profundicen en el tema de los lugares y las nuevas formas de conocerse que emplean los adolescentes. Por ejemplo: en parejas presentar las formas que utilizan para conocerse. Luego se debate sobre las diferencias que existen.

Derecho a la expresión de los adolescentes

El derecho a la expresión de los adolescentes es algo muy importante, es una edad muy difícil y es en la que hay que tener más comunicación para informarse sobre las drogas, anorexia, bulimia, sida, relaciones sexuales, etc. Hay adolescentes que no les permiten expresar lo que sienten, porque a los padres les conviene que no hablen, como en el caso de un chico que trabaja haciendo malabares en una esquina; él capaz que quiere decirles a los padres que no quiere más realizar ese trabajo, pero sabe que si dice eso puede llegar a empeorar las cosas y ganarse un castigo por expresar lo que siente. Hay adolescentes que expresan lo que piensan pero no son tomados en cuenta por los adultos y a veces tampoco por las autoridades. Para poder expresar de una buena forma lo que uno quiere decir, hay que también tener una buena educación. Si uno utiliza las palabras adecuadas y tiene coherencia, tal vez te tomen más en cuenta, aunque hay a veces que eso no importa. Hay algunos adultos que escuchan nuestras inquietudes, opiniones, reclamos, protestas, sugerencias, pero hay otros que piensan que como somos más chicos nuestros pensamientos son alocados e imposibles, pero lo que no entienden es que nosotros somos el futuro de los países y que tenemos la esperanza que algunos de ellos tal vez ya perdieron. A veces lo que expresamos nosotoros puede ser moderno, motivador, optimista y revolucionario.
Déjennos expresarnos.

Estefanía Fernández Toyos

Querida Valentina

Hola. ¿Cómo andás? Yo acá bien, bueno maso, ya que no se puede ni salir a la calle porque te roban hasta lo último. Aparte, en todas las esquinas ves niños lavando autos, te tomás un ómnibus y de nuevo niños pidiendo. Esto no me parece justo.
¿Dónde quedaron los derechos de los adolescentes, no? Creo que en vez de estar en la calle deberían estar en la escuela.
Ves niñas acostados en los escalones, muertos de frío y no sabés qué hacer. Revisan los contenedores y mirá si se agarran cualquier virus o enfermedad. Lo peor de todo es que tienen derecho a ser atendidos en un hospital pero no los llevan.
Estos niños no comen nada caliente en invierno y ni siquiera van a las escuelas para poder tomar la leche. No son sólo niños , sino que también hay adolescentes en esta situación.
Y... allá ¿cómo está la cosa? Espero que bien.
El otro día fui a la rambla con mi madre, mi padre, mi hermano y unos amigos; estuvo bueno, pero no aguanto más... No puede ser que también laven autos en la calle. Yo creo que para poder llevar una buena vida tenemos que de vez en cuando disfrutar de una puesta de sol, de jugar con los amigos.
Bueno, me voy despidiendo. Te mando muchos besos para vos y para tu familia T.Q.M.

P.D.: Perdón por escribirte una carta tan quejosa, prometo escribir otra mejor.

PARA REFLEXIONAR

A modo de deberes

Desarrollar programas que tengan en cuenta la opinión adolescente, que promuevan acciones y movidas culturales que los incluyan en la toma de decisiones y en la gestión y en la evaluación.

Desarrollar políticas destinadas a impulsar las diferentes modalidades expresivas y culturales de los adolescentes. Destinar recursos a los sectores que tienen mayores dificultades de acceso a las diferentes modalidades expresivas.

Los adolescentes privados de libertad, los que tienen algún tipo de discapacidad, o aquellos que no cuentan con recursos, no tienen acceso a ciertos productos artísticos y culturales. Estimular la producción artística y el acceso a distintas formas expresivas es una tarea que tiende a incluir, en tanto el adolescente descubre una habilidad.

Desarrollar políticas estables destinadas a promover la expresión por un lado y la creación en sus diferentes modalidades por otro, como forma de democratizar las relaciones y estimular los procesos de participación.

CITA DE AUTOR

Para todos

La educación artística constituye un componente irrenunciable de la educación que debe ponerse al alcance de todos.
[...] La escuela debe brindar a los alumnos oportunidades para tomar contacto, comprender y producir arte a través de los diferentes lenguajes y productos artísticos, improvisando, jugando y comunicando a otros sus ideas y sentimientos a través de producciones que se valgan de una importante gama de recursos expresivos.

F. Terigi: "Reflexiones sobre el lugar de las artes en el currículum escolar", p. 50.

Nos cortan las alas cuando queremos volar, aun sabiendo que ellos fueron iguales. No nos dejan vivir, no nos dejan llegar. Nos cuidan demasiado, nos sobreprotegen; sin permitirnos sufrir, experimentar, luchar.
Estamos pasando por una especie de metamorfosis, por una era de cambios. La sociedad desespera, las personas son manipuladas por la tecnología, los niños se intoxican con el nuevo mundo, los adolescentes protestamos con nuestras maneras de sentir, pensar.
Tomamos el mundo en nuestras manos, pero no sabemos qué hacer con él. Queremos un cambio, un cambio grande, un cambio total, un verdadero cambio. No queremos seguir viendo luchas, hambre, contaminación, tecnología; somos la única especie que se mata entre sí sin pensar que de una manera u otra somos todos humanos.
El solo hecho de tener razón, conciencia, nos está llevando poco a poco al caos.
Critican nuestra manera de ver las cosas, critican el no conformismo, critican todo lo que para ustedes es distinto.
Dicen comprendernos, pero sabemos que no es cierto; sólo nos tratan de manipular, de llevarnos por su mismo camino.
Estamos pasando por una era de cambio, de metamorfosis, estamos creando "nuestro mundo".
Se comienza a ver racismo en las calles, cada vez son más las diferencias sociales, pero no podemos hacer nada, porque nos ven como ilusos, porque nos tratan de ignorantes.
Ustedes no lo solucionan pero tampoco nos dejan solucionarlo.
Y cada vez son más las cosas malas y cada vez menos las cosas buenas, pero no podemos remediarlo, porque nos ven como enfermos, porque nos tratan de ignorantes.
Somos el futuro del mundo; si es que aún hay futuro.
Somos la esperanza que nos queda.
Somos el cambio de esta era.

Diana Pérez Pereira

PÍLDORA

La columna de Rolando

Hace años que escribo esta columna y quienes la siguen semana a semana saben que los artículos, siempre de opinión, no suelen responder a nada ni a nadie. Ante la impresionante ola de preguntas que llegaron a la redacción intentaré (por única vez) saciar su sed de respuestas. Amigo lector, tómelo como una gragea, no como un consejo. No acostumbro a darlos. Si trabaja con adolescentes y es cierto que pretende que se involucren, que desarrollen la creatividad, que expresen sus opiniones, debería usted preguntar/se, no preguntar/me.

¿Realmente lo quiere hacer? ¿Está dispuesto a soportar, tolerar las distintas formas de utilizar el lenguaje (verbal, corporal, etcétera) al que son proclives esos diablos? ¿Tiene ganas, le interesa realmente profundizar en los significados de esos lenguajes?

¿Actúa como el brazo ejecutor de la censura?¿Es su mano dura la que se relaciona con los adolescentes? ¿Los gestos que utiliza habilitan a que se expresen? ¿Su actitud es proclive a establecer vínculos con los objetos materiales e inmateriales? Se relaciona a través del juego, facilita la expresión auténtica? ¿Ama la seguridad y adora el peso de su opinión? Cuando elaboran un producto o realizan una tarea, ¿lo juzga rápidamente diciendo “está bien”, “está mal”, “qué lindo”, “qué feo”?

Disculpe, amigo lector, espero no haberlo atormentado. Hasta la semana que viene.

PÍLDORA

Las predicciones de la abuela (meteorológicas)

La experiencia y solvencia de la abuela en todo tipo de predicciones ha llevado a los responsables de esta publicación a contratarla. La intención es anticiparse a ciertos hechos que puedan resultar negativos. Los últimos estudios realizados por la abuela han sido extraídos de imágenes satelitales y hacen referencia a la situación sinóptica en todo el país. De acuerdo con ellos estamos en condiciones de adelantar que una capa de alta presión adulta cubre la ciudad y un fuerte vendaval adolescente sopla desde el sur. Ante la posibilidad de que ambos fenómenos se encuentren y se pretenda promover distintas acciones expresivas, se aconseja tener presente que se esperan tormentas eléctricas, lluvias fuertes con características de temporal. No se prevén catástrofes ni mucho menos.

Se aconseja a los adultos bajar los decibeles y mantener altos los niveles de tolerancia a los sonidos del viento y de la lluvia, y la calma frente a las descargas de todo tipo que puedan desatarse. Especialmente se solicita que se mantengan los niveles de escucha a los efectos de poder identificar los sonidos y potenciarlos en sus distintas vetas expresivas. Es conveniente dejar abierta una puerta a la investigación.

En caso de que los niveles mencionados decaigan, se recomienda un Matacensuras instantáneo, una pastilla de Nojuzgar de efecto prolongado, una mano afectuosa que transmita consistencia y tranquilidad junto con una mezcla justa de coherencia y pasión. Se aconseja tener a disposición jarabe Negociador, una cucharadita a cada instante facilitará los acuerdos siempre necesarios en esta tarea.

DINÁMICA

TRANSFORMACIONES

Finalidad: *Promover una mirada desestructurada de los objetos. Habilitar la invención de acciones y posibles usos alternativos de los objetos.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Un objeto cualquiera, o varios (bufanda, colador, escoba, muleta).

Propuesta de desarrollo:
a) Formar un círculo. El facilitador toma un objeto (bufanda) y lleva a cabo una acción en la que lo usa de manera diferente a la habitual (se enjabona). Lo entrega a uno de los jugadores, que le da otro uso (a manera de ejemplo: el de una escoba).

b) Se van sucediendo los participantes. Procurar que las acciones no se repitan.

c) Elegir una acción y centrarse en ella. Por ejemplo:
1) secarse solo,
2) secarse en un vestuario donde hay otras personas,
3) descubrir que alguien desconocido te sorprende mientras estás secándote.

Otras posibilidades:
• Cambiar de objeto.
Realizar una acción (siempre la misma) con diferentes objetos.

PARA TENER EN CUENTA

> El nivel de exposición que exige el juego a quien pasa al medio debe ser medido equilibradamente. El temor de algunos adolescentes puede transformarse en negativa a realizar la acción.

> La posibilidad de masificar con muchos objetos (una bufanda por pareja) permite que la acción se realice en forma simultánea. De esta manera, el nivel de exposición es menor, ya que son muchos en escena; esto favorece que la actividad se haga sin sentirse observado.

DINÁMICA

OVNI

Finalidad: *Otorgar diferentes usos a los objetos, desarrollando la capacidad de búsqueda y de tolerancia frente a la frustración.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Cartones, cajas de todo tipo, bolsas de plástico, de papel, diarios viejos, trozos de polifom, etcétera.

Propuesta de desarrollo:
a) Elegir un lugar donde ubicarse cómodamente, lo más lejos unos de otros que el espacio permita. Entregar dos o tres objetos a cada uno a partir de los cuales se construye uno nuevo. Le tienen que dar un nombre y un uso nuevo.

b) Compartir la creación en grupos pequeños.

c) Desarmar el objeto realizado y construir uno nuevo utilizando todos los materiales, con nombre y usos distintos a los creados de manera individual.

d) Trabajar con las sensaciones y emociones vividas en el momento de desarmar, de crear individualmente y de culminar el producto colectivo.

Otras posibilidades:
• Entregar a cada participante un solo objeto que puede reformular a partir de cortes y rupturas.

• Exponer los objetos buscando una relación entre ellos (en el piso o sobre una mesa). Se exhiben con el fin de visualizar el conjunto.

PARA TENER EN CUENTA

> La creación individual requiere un clima adecuado de introspección que es conveniente lograr antes de la entrega de los objetos. La consecución de un producto que conforme al creador supone un proceso. Se trata de que la actividad trascienda y motive para continuar, recomponiendo, mejorando, rearmando.

> La consigna que provoca la ruptura de la creación es conveniente realizarla en aquellos grupos con experiencias de creación plástica y en los que los niveles de estima personal toleran este tipo de acción (la ruptura).

> Para quienes tienen bajos los niveles de estima y manejan el “yo no puedo”, “eso a mí no me sale”, la concreción de una creación les permite reflejarse, descubrir que pueden y disfrutar de lo producido; por tanto, no es aconsejable que la rompan (ya han roto demasiadas).

DINÁMICA

QUÉ USO LE DAMOS

Finalidad: *Impulsar la capacidad creativa, favorecer la expresión oral y la apertura frente a las ideas diferentes.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Fotocopias de dibujos de objetos inventados. A manera de ejemplo: una canilla con un paraguas, un sombrero y en la visera una regadera, una bombita de luz con una llave adentro.

Propuesta de desarrollo:
a) Los integrantes del grupo se distribuyen libremente en el espacio. Repartir una imagen a cada uno.

b) Inventar un uso y poner nombre al objeto.

c) Compartir las creaciones en pequeños grupos.

d) Realizar una nueva construcción con los objetos que traen y ponerle nombre.

Otras posibilidades:
• En el segundo paso (b) juntarse en parejas, cortar la imagen que trae cada uno, construir dos nuevos objetos y explicitar cuál es su uso.

PARA TENER EN CUENTA

> Si hay muchos integrantes con dificultades para expresarse, es conveniente que los grupos pequeños sean heterogéneos. Para ello deberían juntarse quienes tienen mayor capacidad expresiva con los que demuestran menos o parecen más inhibidos.

DINÁMICA

REGALO IMAGINARIO

Finalidad: *Desarrollar la capacidad de búsqueda, fomentar la habilidad para generar ideas inusuales. Investigar en el ridículo y lo grotesco y su impacto en las individualidades.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Ninguno.

Propuesta de desarrollo:
a) En círculo, imaginar que reciben un regalo, ¿qué es?, ¿cómo me lo entregan?, ¿cuál es mi primera reacción?

b) Simular que tienen una masa para modelar (porción del tamaño que deseen). Empezar a jugar con ella. Construir, desarmar, volver a armar, hasta amasar un objeto imaginario que se va a regalar.

c) Al entregar "los regalos" comienza uno, amasa a la vista de todos hasta obtener el producto y lo entrega a otro. Quien lo recibe, repite la acción y entrega a otro, hasta que todos han entregado y recibido.

Otras posibilidades:
• Imaginar un objeto (pelota, patineta, etcétera) con el que habitualmente se juega solo. Compartir el juego con el objeto imaginado en pequeños grupos.

PARA TENER EN CUENTA

> Exponer lo producido suele generar inhibiciones. Es aconsejable que el momento de amasar esté amenizado con otras acciones tales como lanzar la masa contra el piso, contra la pared, tirársela a un compañero, acciones que distiendan a los jugadores. La generación de un clima de confianza permitirá que cada uno de los adolescentes se muestre sin mayores dificultades. Es también importante cuidar las posibles burlas que surjan, ya que pueden tener incidencia en la exposición frente al grupo. Si el grupo es grande, el acto de entrega del regalo puede tornarse largo. En este caso es conveniente dividirlo en dos partes.

DINÁMICA

QUÉ TE CUENTO

Finalidad: *Desarrollar la capacidad de imaginar y fantasear.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Una selección de músicas sugestivas que estén previamente enganchadas.

Propuesta de desarrollo:
a) Preparar al grupo para emprender un viaje introspectivo. Escuchar y registrar mentalmente las imágenes que les sugiera la música.

b) Ordenar las acciones e individualmente inventar una historia, un cuento.

c) Compartir en pequeños grupos la creación.

d) Construir colectivamente una nueva historia.

Otras posibilidades:
• Crear a través de otros estímulos (táctiles, olfativos, gustativos, visuales).

PARA TENER EN CUENTA

> Incentivar la imaginación, desarrollar la fantasía requiere, primero, de climas de introspección adecuados y un momento de apertura sin censura, después. El clima de introspección permite ir hacia el interior de cada individuo; la ausencia de censura permite que cada uno pueda expresar a su manera la creación a la que ha arribado.

> La censura puede llevarla adelante el facilitador, los propios adolescentes que emiten juicios a través de gestos y/o palabras o la persona que va a leer o crear, que se autoimpone la censura en función de lo que supone será la reacción del grupo.

> Tener en cuenta las habilidades del grupo en torno a la escritura, las trabas frente a la acción, los niveles de rechazo o dificultades ante otras formas expresivas es esencial al momento de involucrar a los adolescentes en actos creativos.

DINÁMICA

TU NOMBRE

Finalidad: *Improvisar formas imaginativas a través de la voz y los nombres de los participantes.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: No son necesarios.

Propuesta de desarrollo:
a) Formar un círculo con un integrante en el medio. Cada persona del círculo debe entonar de la manera más creativa posible el nombre de quien se encuentra en el centro. A manera de ejemplo: susurrando, cantando, soplando velas, gimiendo, etcétera.

b) Una vez que han terminado todos, el que ocupa el centro debe elegir una de las voces para que pase al medio a reiniciar el juego.

c) En plenario se comentan las dificultades, las diferencias y matices en torno a los sonidos y voces.

Otras posibilidades:
• En pequeños grupos, un integrante pronuncia su nombre de distintas maneras mientras el resto del grupo repite exactamente lo que escucha. Por ejemplo: cantando susurrando, llorando, gritando.

• Agregar movimientos a la acción de pronunciar el nombre.

PARA TENER EN CUENTA

> Los juegos de nombres pueden provocar dificultades al momento de sacar la voz, de pronunciar. En caso de que así sea es conveniente destinar previamente unos minutos a sacar la voz en forma masiva (gritar todos a la vez, pronunciar una letra simultáneamente).

> Si el juego provoca risa, no hay razón para ponerse nervioso. Jugar con los nombres la genera y la risa es una acción terapéutica. Es un buen ejercicio poder escuchar la risa propia y la de los demás.

DINÁMICA

CARTEO

Finalidad: *Profundizar en distintas expresiones de los adolescentes, bucear en las posibilidades creativas.*
Tiempo estimado: Cuarenta minutos.
Materiales: Una fotocopia por persona de "Se expresan los adolescentes" (carta "Querida Valentina", p. 24).

Propuesta de desarrollo:
a) Descifrar las ideas que se expresan en la carta.

b) Pensar ideas o situaciones que no estén contempladas en el texto y expresarlas individualmente en formato de carta.

c) En pequeños grupos compartir el resultado. Elegir una de las ideas o situaciones que se proponen y expresarla en un lenguaje diferente al utilizado.

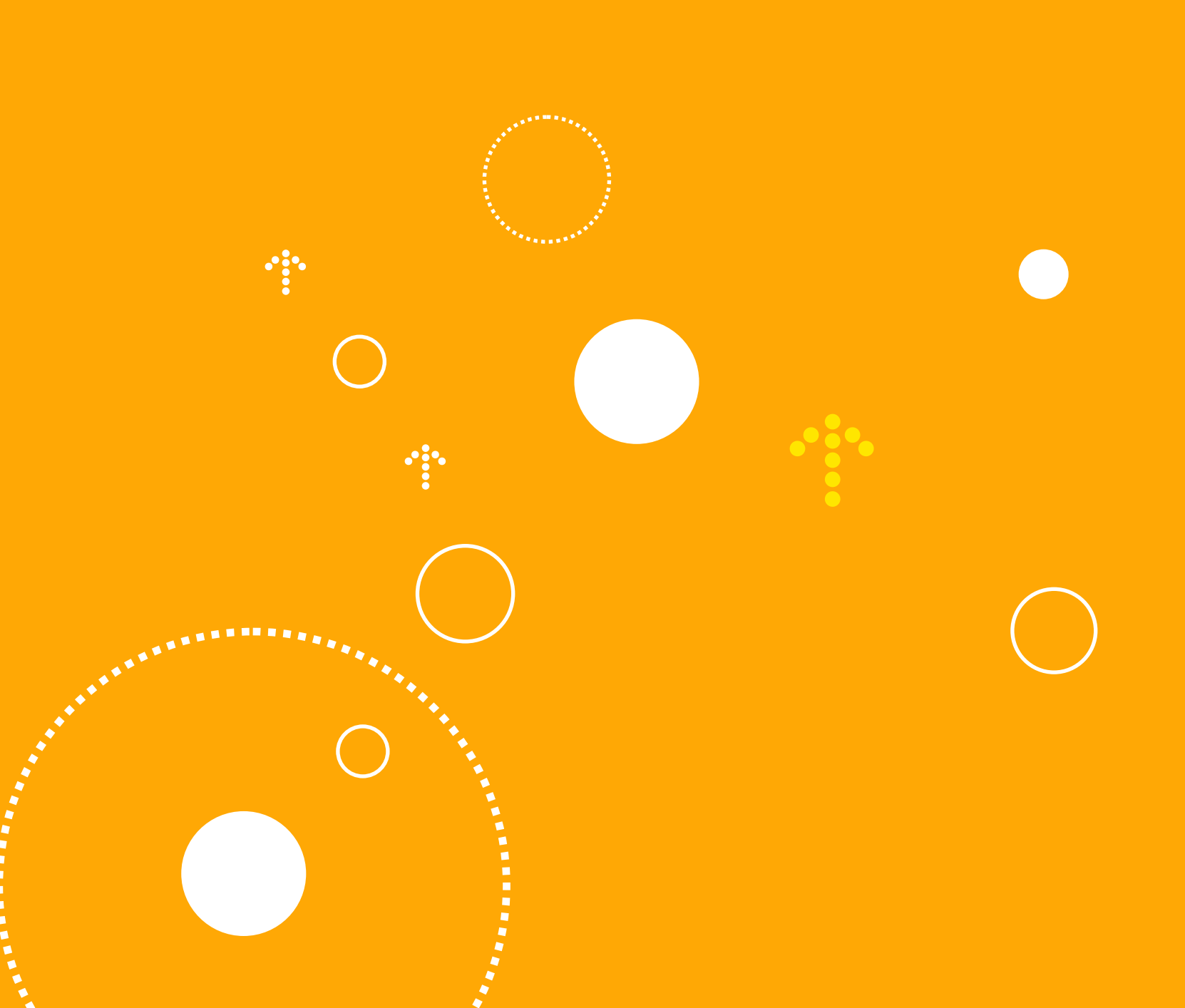
d) Presentar la última creación a los distintos grupos.

Otras posibilidades:
• Expresar las ideas a través de un telegrama, un aviso clasificado, una propaganda (jingle).

PARA TENER EN CUENTA

> Cuando se propone que las ideas se expresen a través de lenguajes poco conocidos para los adolescentes, es de prever que la producción se torne más difícil. El miedo a lo desconocido, el creer que no pueden, entre otros factores, tienden a inhibir, actuando como freno. Mencionar las posibilidades que brindan esos lenguajes (sonoro, gestual) y dar ejemplos suele ser de ayuda para quienes tienen dificultades.

> En el caso de que las inhibiciones surjan a la hora de exponer, es conveniente que el facilitador acompañe y se exponga junto a quienes manifiestan reparo.



Expresión/es

cap. III

Artículo 13 de la CDN

1. El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.

2. El ejercicio de tal derecho podrá estar sujeto a restricciones, que serán únicamente las que la ley prevea y sean necesarias:
a. para el respeto de los derechos o la reputación de los demás; o
b. para la protección de la seguridad nacional o el orden público o para proteger la salud o la moral públicas.

Este artículo complementa y profundiza el artículo 12, que al referirse al derecho a opinar en aquellos temas que afectan al niño reivindica el derecho a expresar opinión libremente, y a que ella sea tenida en cuenta. Reconoce que existen diversas formas de expresarse y de recibir información y por tanto valida las diferencias al momento de buscar y difundirlas.

El lugar que juega el acceso a la información es de tal importancia que permite u obtura la posibilidad de optar, de decidir con más propiedad y libertad. Sin embargo, en un mundo bombardeado por exceso de "informaciones", el acceso no es suficiente. La información debería estar acompañada de estímulos que permitan actuar críticamente frente a ella.

La forma de ejercer el derecho a la libertad de expresión incluye el lenguaje oral, el escrito, el gestual, el de señas, entre otros. Habilita a que un adolescente pueda dar opinión a través de formas conocidas y aun de otras desconocidas, lo que "obliga" al adulto a reconocerlas, a decodificar los mensajes que las distintas formas conllevan.

Este reconocimiento exige al adulto promover acciones donde "las voces de los sin voz" aparezcan. Las formas que los adolescentes, de acuerdo con sus características y posibilidades, pueden desplegar varían sustancialmente de un sector social a otro.

Ex... presa

(...) la expresión se refiere a una determinada calidad de manifestación, caracterizada por una intencionalidad de comunicación. Expresar significa exteriorizar o poner fuera de sí una idea, sentimiento o concepto a través de determinado lenguaje, con una cierta selección de contenidos y significados, con una determinada modalidad y mediante el uso de recursos materiales que permitan concretar la expresión (Spravkin, 1996). La expresión entonces se configura como un proceso en el que intervienen la necesidad, el deseo o la intención de expresar, la organización operativa para expresar ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué? (...)
Entendida desde este punto de vista, la expresión constituye algo cualitativamente diferente del impulso o la liberación emocional, lo cual no significa necesariamente la exclusión de lo espontáneo.

M. Spravkin: "Enseñar plástica en la escuela, conceptos, supuestos y cuestiones", p. 105.

En general cuando se hace referencia a *expresión* se incluye cualquier manifestación humana, palabra, sonido corporal, movimiento, rayas sobre un papel, etcétera. Puede ser tomado como la expresión de alguien en el entendido de que exterioriza una sensación, una emoción o idea.

Es una práctica de comunicación y un ejercicio de libertad cuyo componente espontáneo no excluye la característica de proceso que implica el poder "sacar", abrirse, recibir estímulos, hacer. Estimularla en sus diferentes formas potencia el acto creativo.

Es común que se privilegien unas formas en desmedro de otras. Así, la verbal y la gráfica han sido el sustento de la enseñanza tradicional. Paradójicamente, el medio audiovisual y las nuevas tecnologías que han ido ganando terreno en la formación de los adolescentes siguen ocupando un lugar secundario dentro de la educación formal.

Cuando se habla, se emiten ruidos, pero las palabras no tienen ninguna significación porque no remiten a nada, las referencias han caído, no hay un código que estabilice las referencias de las palabras o de los discursos. Entonces el trabajo de comunicación es de permanente construcción de las condiciones; es necesario instituir cada vez el lugar del otro, el lugar propio e instituir el código, las reglas según las cuales se van a organizar las significaciones. Y este trabajo obliga a pensar, ya que el que crea las condiciones se está constituyendo en las reglas de la situación. Eso es constituirse en una situación de diálogo.

C. Corea, I. Lewcowicz: *Pedagogía del aburrido*, p. 54.

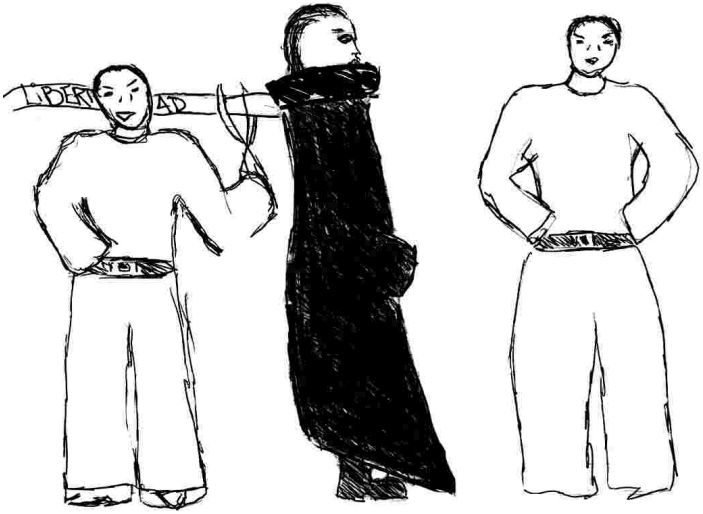
Cosas de la comunicación

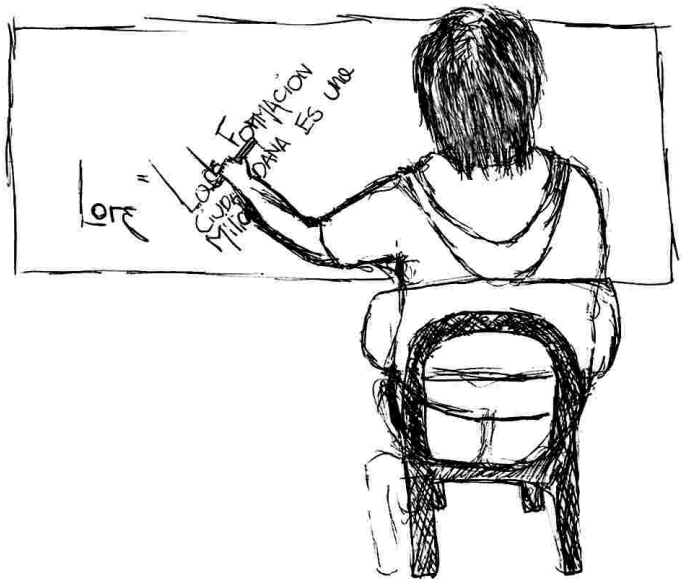
Si pretendemos una participación sin discriminar a nadie, hay que superar los obstáculos que interceptan las vías de expresión. En el caso de las personas con discapacidad será necesario producir material especial o contar con tecnología adecuada. Para los que hablen otra lengua se precisarán intérpretes. El anhelo es que el niño, la niña y el adolescente expresen su parecer.

Q. Oliver: *La Convención en tus manos*, p. 38.

Abundan los obstáculos que excluyen a los adolescentes. Desde las distintas formas de expresión reprimidas por el miedo hasta las que son ridiculizadas por ser diferentes, desde la ausencia de estructuras que promuevan la libertad de expresión hasta la inexistencia de políticas centradas en el adolescente como sujeto con derecho a expresarse, son algunos de los obstáculos que generan el repliegue de los adolescentes a sitios que escapan del control adulto.

Pese a las limitaciones, ellos se las ingenian para expresarse.




Lore = Lo de Formación
Ciudad Dana es una
Mitad

PÍLDORA

La columna de Rolando

Estimado lector:

Aunque no lo crea, la semana pasada el periódico se agotó. A partir de ese hecho los editores evalúan que la columna se transforme en diaria. El artículo anterior (imaginen el orgullo que siento) finalizaba con una pregunta dirigida a usted. ¿Está bien o está mal?

¿Qué se genera cuando le decimos a alguien que está mal lo que hizo?, ¿qué reacciones provocamos? Yo sé que me va a decir que los muchachos lo primero que hacen es preguntar, lo primero que piden es opinión, tan cierto como que necesitan respuesta, atención, pero no un freno, y usted coincidirá en que no pocas veces con un solo gesto como respuesta los obligamos a congelarse.

¿Alguna vez escuchó la frase "Ustedes no inventan nada bueno"? Un simple reconocimiento a la capacidad creativa y simultáneamente una descalificación. Qué suerte que usted no lo ha pensado, ni lo ha dicho. Qué suerte que usted no es como yo y entonces es capaz de provocar nuevas respuestas y otras preguntas. Es capaz de promover la valoración del momento a partir de preguntas: "¿cómo estás pasando?", "¿te sentís bien?", "¿te gustaría repetirla?", "¿qué cambios le harías?", "¿te animás a profundizar en la idea?".

Tiene razón. No hay que creerse tan omnipotente, no siempre se requiere la presencia del adulto. Muchas veces su ausencia es un estímulo. El sitio, el nivel de aburrimiento, la bronca hacia determinado hecho, los fenómenos naturales, la computadora a través de la cual se relacionan con otros o las relaciones humanas son algunos de los factores que inciden en la expresión y la creación adolescente. Es factible que por sí solo, el adolescente produzca, cree, sin ningún tipo de tutela.

¿No habrá que favorecer aún más ese tipo de situaciones? Hasta la semana que viene.

PÍLDORA

Las predicciones de la abuela. Políticas

Sr. Gobierno:

Si no quiere verse enfrentado a una crisis política de grandes magnitudes, deberá brindar apoyo a la expresión artística y creativa de los adolescentes.

Según el último estudio de opinión realizado, la mitad de los encuestados percibe poca variedad de instrumentos que estimulen el intercambio de sensaciones y emociones, falta de espacios para la búsqueda personal y de tiempo que permitan reconocerse en el hacer creativo y de estímulos que despierten la capacidad de asombro.

Para mejorar el horizonte creativo de los adolescentes y proyectarlo a acciones artísticas, se sugiere generar condiciones que promuevan la opinión de los adolescentes (a través de diversos lenguajes), aunque ellas puedan ser contrarias a las del propio gobierno.

Sr. Gobierno:

La mayoría de los encuestados no reconoce que exista voluntad política de su parte para facilitar la investigación y la exploración en los objetos, para habilitar y promover la contemplación en todas sus posibilidades (situaciones personales, interpersonales, sucesos sociales y fenómenos naturales, entre otros).

Sr. Gobierno:

Si sólo quiere mejorar su imagen, se recomienda hacer como que le interesa la opinión adolescente y promover la realización de festivales, encuentros, concursos con la intervención de los medios masivos de comunicación.

QUÉ SENTIDO, SIN SENTIDO

Lenguaje

Una acepción restrictiva lo entendería como el conjunto de palabras con el que suelen expresarse ideas, sentimientos, emociones o acciones. Quedarse con esta perspectiva implica desconocer otros lenguajes que no se sustentan en la palabra. Se debería entender como un modo o un estilo de expresar y como el conjunto de señales, de signos y símbolos.

CITA DE AUTOR

En palabras de Imbert, hasta las conductas más anómicas dicen algo, expresan un sentimiento, aunque sea de impotencia, remiten a un lenguaje, aunque sea secreto o inarticulado. Admitir que la violencia, aun como expresión fallida de lo simbólico, puede constituir un lenguaje, permite que la veamos como una respuesta de urgencia a situaciones de emergencia.

S. Duschatzky y C. Corea: *Chicos en banda*, p. 23.

CITA DE AUTOR

Blablablableos

Las palabras son sobrestimadas en exceso, ya que no representan la totalidad, ni siquiera la mitad del mensaje. Más aun, como sugirió cierto científico: "las palabras pueden muy bien ser lo que emplea el hombre cuando le falta todo lo demás".
(...) estima que no más del 35% del significado social de cualquier conversación corresponde a las palabras habladas.
No existe una expresión facial, una actitud o una postura corporal que transmita el mismo significado en todas las sociedades.
El movimiento del cuerpo también se parece al lenguaje en algunas cosas y puede ser analizado por una especie de análisis del sistema similar al que utilizan los lingüistas para el estudio de la lengua.

D. Tomassini: *Los lenguajes del arte*, pp. 62-63.

Odio:

Es un bichito fastidioso que te vive jodiendo.
Él viene cuando se te rompe la bici, te pegás o cuando cuando te vienen a dar sermones.
Cuando se te cae la pelota pa´ lo del vecino o cuando no tenés un puto peso.
Pero este bichito se alimenta de TU ODIO.
Así que echale fli a los bichitos odiosos. Y viví la vida a tu manera.

Rossana Robello

- Amigos son aquellos que cuando estamos bien, los invitamos y vienen, y cuando estamos mal, vienen sin llamarlos.

- No soy de las personas que si ven algunas nubes en el cielo dicen que se va a nublar y después llueve, digo que son simplemente nubes pasajeras.

Camila González

PARA REFLEXIONAR

Estos son algunos ejemplos de lenguajes a los que recurren los adolescentes para expresar sus maneras de sentir, pensar y vivir.
¿Qué dicen y qué quieren expresar?
¿Qué otras conoces?
Piensa en otros lenguajes y cómo los utilizarías con los adolescentes.

Esas *raras* formas de expresarse

Hay una tendencia adulta a limitar o no aprobar las posibilidades de expresión de los adolescentes. En el caso de la música, por la superficialidad o el carácter transgresor de los mensajes, por el vocabulario que se utiliza o por lo ambiguo del contenido. En el caso de expresiones plásticas, por lo abstracto, por los colores que se emplean. Frases como: "¿qué estás diciendo?", "¿y a eso le llaman música?", "mire lo que escuchan", "eso no es una pintura", son claros ejemplos.

Los adolescentes insisten en buscar distintas alternativas. En la medida en que se obturan ciertos mecanismos de expresión, aparecen otros. El desafío es cómo legitimar esas formas, respetarlas, aceptarlas aunque no sean compartidas por todos.

Se parte de la certeza de que no hay formas diseñadas de antemano y que, si bien la educación formal privilegia unas, otras van ganando igualmente espacios. Así, la manifestación a través de la música y el cuerpo (que no es considerada en los ámbitos curriculares) adquiere gran importancia al momento de la expresión adolescente.

La identificación con los grupos musicales, con sus letras, la decoración del cuerpo (desde los *piercings* a los tatuajes, desde la ropa al maquillaje) muestran una forma de expresar, pero también de romper con el anonimato al que se ven sometidos los individuos y, en especial, los adolescentes urbanos. En el caso del medio rural, el estilo de vida muchas veces impide que el adolescente se desarrolle y disfrute de esta etapa de vida.

También en las formas de expresión más conocidas y legitimadas los adolescentes generan cambios. Es corriente que modifiquen, que distorsionen el lenguaje, produciendo un universo nuevo de signos que se diferencia del lenguaje adulto y que, en muchos casos, pretende evadir la comprensión de los mayores.

La comunicación, la expresión en sus nuevas formas vía internet, chat o mensajes de texto, el manejo del lenguaje visual (la fotografía) y de los medios audiovisuales abren nuevos espacios frente a los cuales muchos adultos tienden a quedar por fuera: se sienten lejos, pierden poder, no controlan. Los adolescentes saben más y, por tanto, tienden a manejarse de manera más libre frente a estas habilidades y formas expresivas.

CITA DE AUTOR

La empatía tecnológica de los jóvenes se expresa no sólo en la habilidad para moverse en las redes, sino también en la complicidad expresiva con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, donde se configura una nueva oralidad, hecha de relatos audiovisuales e hipertextos.

G. Kaplún: *Culturas juveniles y educación*, p. 4.

CITA DE AUTOR

Imágenes en color

La emergencia de una cultura de la imagen frente a la cultura del texto escrito propio de la cultura escolar es uno de los elementos que mayor impacto han producido. Frente a los procesos de diálogo, debate y reflexión, que necesitan siempre un tiempo extendido para poder desarrollarse, aparece la sociedad del vértigo, de la fragmentación, del salto de una secuencia a otra. En este marco, las instituciones escolares, afincadas en la cultura del libro, del texto y la palabra escrita, tienen dificultades, en la medida en que los jóvenes están inmersos en una cultura de la velocidad, de la fragmentación y de la imagen, y los adultos enfrentan el desafío de seguir enseñándoles de manera secuencial y basada en texto.
Ante los procesos de la lógica secuencial tradicional aparece la lógica de los hipertextos y las hipermedias, que trabajan en forma de redes. Al lenguaje del texto se lo enfrenta con el lenguaje de la imagen. La imagen y el hipertexto remiten a un nuevo canon. La imagen con su pregnancia e inmediatez, que dificulta la toma de distancia, y el hipertexto que liquida el proceso secuencial serial por un protocolo de acceso en paralelo a múltiples opciones de registros.

Para alguien socializado en la cultura de la palabra, la imagen se convierte fácilmente en una trampa, mientras que para alguien socializado en un mundo de imágenes, la palabra puede actuar como retardo, como agregado vano. Y para alguien socializado en la cultura del texto lineal, el hipertexto es un laberinto en el cual perderse y que no lleva a ningún objetivo claro, nos pasea entre relatos, horizontalizando retazos sin pronunciar su discurso final. En tanto, para alguien socializado en el hipertexto, el texto lineal suele ser pobre, aburrido, y no permite una comprensión de los contextos y las relaciones.

Los jóvenes están entrenados cada vez más en estas categorías de la experiencia que los adultos no compartimos al haber sido socializados en un contexto diferente. Pero cuando la experiencia se sostiene en formato de clip, y entre videojuegos, el hipertexto, la hipermedia, la instantaneidad, y con ellas una nueva noción de tiempo y de espacio, hay que pensar en desarrollar nuevos procesos reflexivos porque asistimos a una nueva forma de organizar y construir el mundo.

Sin embargo, hay que tener cuidado: esta nueva realidad no debe llevar a que la institución escolar pretenda adaptarse mecánicamente a los nuevos tiempos, aunque no puede dejar de tenerlos en cuenta. Del mismo modo que contemplar —e integrar— los intereses de los alumnos no significa subordinarse a ellos sino ponerlos en tensión con procesos de aprendizaje y la dotación de conocimientos necesarios.

S. A. Balardini: “Jóvenes, tecnología, participación y consumo”.

DINÁMICA CON EL VIDEO

ENTRE DIARIOS Y CANCIONES

Finalidad: *Investigar en las distintas formas de expresión adolescente.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Video *No sé bien*, papel y lápiz.

Propuesta de desarrollo:
a) Reconstruir el video a través de un cuento escrito individualmente. Revisar las distintas formas expresivas utilizadas en el video y anotar (escritas, ¿cuáles?; plásticas y musicales, ¿cuáles?).

b) En pequeños grupos intercambiar las distintas formas expresivas anotadas.

c) Debatir en plenario a partir de algunas preguntas. ¿Qué formas expresivas se utilizan en el grupo?, ¿de qué dependen las diferencias?, ¿encuentras diferencias con otras zonas?

Otras posibilidades:
• Después de ver el video, en pequeños grupos elaborar dos diarios: uno el del varón y otro el de la chica. Los varones construyen el de la chica, las chicas el del varón. Se intercambian los diarios y se debate en torno a las formas expresivas empleadas en el video. En plenario debatir acerca de las formas expresivas que el grupo utiliza en la cotidianidad.

PARA TENER EN CUENTA

> Si el objetivo es debatir y profundizar en las distintas formas expresivas, la producción creativa tendrá menos alcance. Si el objetivo es desarrollar los aspectos más creativos, se sugiere utilizar otros estímulos para provocar la creación del cuento o la elaboración del diario. Agregar a la historia algunos elementos que no aparecen en el video y que permitan ampliarla. Por ejemplo: plantear que los personajes son de tal lugar, que en el período escolar sucedió..., que la familia del adolescente varón lo..., que el hermano mayor de la chica...

Las formas adultas en la expresión adolescente

Es común que muchos adultos prefieran el tipo de adolescentes capaces de expresarse ordenadamente, de funcionar en silencio, de llevar adelante acciones que no cuestionen usos y costumbres. Otros prefieren aquellos con capacidad para movilizarse por ciertos intereses, de reivindicar derechos culturales, políticos y sociales, etcétera.
También están quienes prefieren a aquellos que tienen tendencia a romper con el orden estipulado, a quebrar las reglas, a desafiar al propio adulto.
¿En qué medida los adolescentes actúan repitiendo un discurso considerado políticamente correcto o repiten el discurso para tranquilizar al adulto? En qué medida sus expresiones son respuesta a manifestaciones espontáneas o pensadas (en función de complacer o molestar)?

PARA REFLEXIONAR

Ante las expresiones culturales de los adolescentes, ¿el mundo adulto construye puentes que viabilicen un vínculo de respeto con ese otro mundo?
¿El facilitador promueve procesos de construcción de identidades culturales y promueve la aceptación y el respeto por las culturas no hegemónicas?

ANÉCDOTAS, RELATOS...

Una cuestión de ruidos

El hombre estaba sentado, atrapado entre dos murmullos, no sabía hacia dónde ir. Uno de los sonidos provenía del lado derecho, el otro, de su izquierda. En uno de esos lugares había adultos, en el otro, adolescentes. Tenía que dirigirse adonde se encontraban reunidos los más grandes. Se propuso el desafío de acertar en la decisión. Su dilema era: ¿cómo resolver?, ¿qué tomar en cuenta?

No podía ver lo que sucedía en el interior de los lugares. Intentó aguzar el oído al máximo. Hacia la derecha se producía algo así como un gran debate. No gritaban, pero eran tantos que el murmullo se expandía con mucha claridad. Hacia la izquierda el bullicio tenía un tinte festivo, carcajadas en forma de voces y gritos salían de aquel salón.

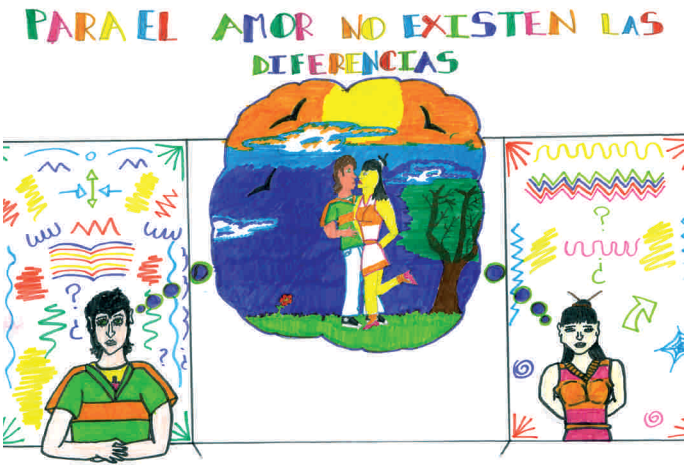
Empezó a percibir que su elección debía ser allí donde parecía estar lo más convencional y serio. El mundo adulto estaría elucubrando. Se imaginó la pasión en el debate de cuatro, a lo sumo cinco personas, y el resto con caras largas, aburridas, mirando la hora, soñando un rápido final. De inmediato pensó que donde había alboroto estaban los adolescentes. Se preguntó si estarían solos o con un adulto de esos que forman parte del decorado. Imaginó que debían andar lloviendo papeles y lápices, hasta le pareció que un adolescente volaba por una ventana. Prefirió esperar el ruido de algún vidrio para asegurar la decisión. En realidad era fácil decidir, pero resolvió esperar una señal más, para asegurarse.

Es que el taller ya estaba empezado y él recién llegaba. Quería entrar sin llamar demasiado la atención; en realidad, acertar no era un juego, era una necesidad. Maldijo tener tanta vergüenza, pero, bueno, representaba a la institución y tenía que estar. No conozco a casi nadie; entre donde entre, me van a mirar de arriba abajo.

Si caigo donde están los adolescentes, van a pensar que soy un viejo desubicado. Si entro donde los adultos, dirán: “a este currero lo mandan y lo que hace es llegar tarde”; “seguro que es el primero en pedir el certificado”. Si supieran que me importa un bledo, se dijo.

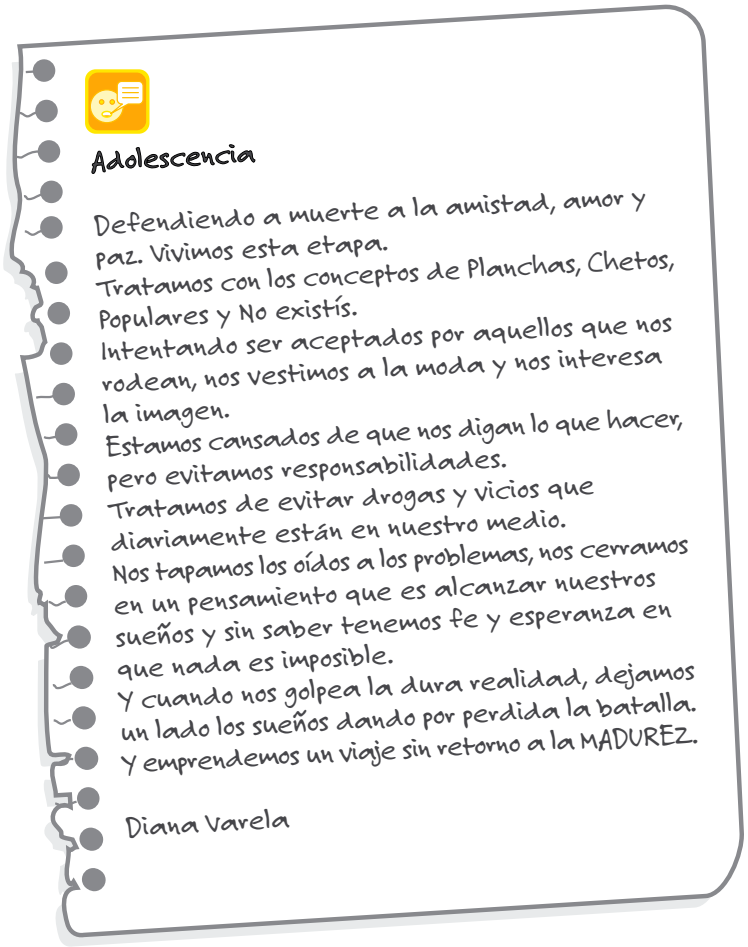
Estaba en eso cuando entre el escándalo de gritos escuchó un estruendo seguido de un silencio de los santos sepulcros y luego una carcajada generalizada. No dudó más: allí estaban los adolescentes. Se preparó, tomó aire y arrancó hacia el otro lado, donde se reunían los adultos. Pensó en la justificación para anticiparse al reto.

Cuando abrió la puerta, quedó petrificado. Muchos dormitaban en el fondo, algunos hablaban de hacer cosas, de hacer sin aburrimiento, mientras uno anotaba en la pizarra. Le pareció una asamblea de aquellas en las que participaba semanalmente desde hacía veinte años. Hablaban como adultos, hacían como grandes y él se había equivocado de lugar.



Este es un cuento en el que se relaciona un mundo con otro.
Había una vez un mundo en el cual todo era normal. No fumaban, no tomaban y no se drogaban. Nadie se agredía, nadie violaba las leyes de ese estado, etc.
Pero un día una tormenta humana estaba arrasando ese estado haciendo así un cambio brusco, una transformación humana. A partir de ese día todos tomaban y fumaban y hasta los niños que en aquella ciudad se respetaban, ahora robaban, hasta incluso por las calles se oía: "María se hizo un aborto" o "Pasame el porro, flaco".
Y en esas frases yo decía: ¡Qué lejos está la realidad actual con la realidad de la versión oficial!
El cuento termina en que ese estado se volvió un estado agresivo. FIN

Antonio Climent



Adolescencia

Defendiendo a muerte a la amistad, amor y paz. Vivimos esta etapa.
Tratamos con los conceptos de Planchas, Chetos, Populares y No existís.
Intentando ser aceptados por aquellos que nos rodean, nos vestimos a la moda y nos interesa la imagen.
Estamos cansados de que nos digan lo que hacer, pero evitamos responsabilidades.
Tratamos de evitar drogas y vicios que diariamente están en nuestro medio.
Nos tapamos los oídos a los problemas, nos cerramos en un pensamiento que es alcanzar nuestros sueños y sin saber tenemos fe y esperanza en que nada es imposible.
Y cuando nos golpea la dura realidad, dejamos un lado los sueños dando por perdida la batalla.
Y emprendemos un viaje sin retorno a la MADUREZ.

Diana Varela

PARA REFLEXIONAR

¿Qué tipo de discursos encontramos en los cuatro ejemplos de "Los adolescentes se expresan"?
¿Cuáles son las críticas realizadas y hacia quiénes las dirigen los adolescentes? ¿Qué valoraciones adultas se reproducen en esas expresiones? ¿Cómo las trabajarías con otros adolescentes? En caso de utilizar otras, ¿cuáles serían?

DINÁMICA

MUSA DISPARADORA

Finalidad: *Promover la fantasía y la habilidad para combinar temas y deseos. Descubrir la posibilidad de ver y expresar desde distintas perspectivas.*
Tiempo estimado: Cuarenta minutos.
Materiales: Un texto breve que actúe como disparador a criterio del facilitador.

Propuesta de desarrollo:
a) Entregar el texto elegido a cada uno de los participantes, distribuidos en el espacio, para que le agreguen un principio y un final. Elegir el lenguaje con el cual se expresará la creación.

b) En pequeños grupos, compartir las creaciones presentadas a partir de los distintos lenguajes.

c) Analizar las diferencias de lenguajes, las distintas perspectivas a partir del inicio y final sugeridos por cada uno.

Otras posibilidades:
• A partir de las creaciones en los grupos pequeños, elegir uno de los textos y dramatizarlo. Analizar las posibles diferencias y similitudes. ¿En función de qué se dan?

PARA TENER EN CUENTA

> En grupos con dificultad para expresarse verbalmente o con inhibiciones para exponerse corporalmente, es conveniente facilitar la investigación de otras posibilidades expresivas (sonido, música, palabra, plástica).

DINÁMICA

PERSONAJES EN JUEGO

Finalidad: *Promover la expresión en su vertiente interpretativa. Apuntar al conocimiento personal y a la creación individual.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Ninguno.

Propuesta de desarrollo:
a) Interpretar los roles y personajes que el facilitador propone. A manera de ejemplo: un mozo con una bandeja cargada, un anciano con un bastón, un niño enojado, otro jugando con un autito, una persona triste, etcétera.

b) En plenario, y en forma individual, presentar algunos de los personajes.

c) Intercambiar sensaciones acerca de la experiencia de actuar y las dificultades que encontraron.

Otras posibilidades:
• En parejas se asumen distintos personajes (maestro-alumno, médico-paciente, novio-novia, madre-hijo, pescador-pez, anillo-dedo) y se actúan en forma simultánea.

PARA TENER EN CUENTA

> Si la mayoría de los adolescentes tiene dificultades para exponerse, si son frecuentes las burlas, es conveniente que al momento de mostrar las acciones los personajes se presenten en pequeños grupos. A manera de ejemplo: pasan de a tres mozos con las bandejas, hasta que pasan todos. En el caso de la creación en parejas, pasan de a dos (dos médicos y dos pacientes).

DINÁMICA

DETRÁS DE BAMBALINAS

Finalidad: *Investigar en las sensaciones que nos provoca el sonido y en la búsqueda de sonidos en distintos objetos y en el cuerpo. Analizar el efecto de la ausencia de la visión en las posibilidades expresivas.*
Tiempo estimado: Cuarenta minutos.
Materiales: Un biombo o similar, materiales para elaborar una secuencia de sonidos (a manera de ejemplo latas, botellas vidirio, plástico, etcétera).

Propuesta de desarrollo:
a) Detrás de un biombo, un telón o similar, el facilitador actúa (voces y sonidos) sin que los adolescentes vean lo que sucede. El grupo escucha.

b) En parejas, reconstruir lo que han percibido y preparar una historia, un cuento.

c) Contarlo en forma colectiva frente al grupo.

Otras posibilidades:
• En grupos, escribir un guión a partir de lo que escuchan. Convertirlo en un teatro de sonidos. Se pueden usar objetos que estando en el sitio les permitan expresarse.

PARA TENER EN CUENTA

> Es conveniente estimular para que el proceso de investigación de sonidos se realice. Profundizar en ellos, en las posibilidades de los objetos (nailon, papel, madera), de la voz, de otras partes del cuerpo, requiere habilitar un tiempo para que ello suceda.

DINÁMICA

DEJATE DE HISTORIAS

Finalidad: *Promover la capacidad de juego con la palabra escrita. Generar niveles de tolerancia a la frustración.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Papel y lápiz.

Propuesta de desarrollo:
a) Individualmente, anotar las primeras cinco palabras que les vengan a la mente, sin censura. Escribir una historia a partir de ellas.

b) En grupos, compartir las historias y construir una nueva a partir de los elementos de las anteriores.

c) Presentar las creaciones finales.

Otras posibilidades:
• Cada grupo dramatiza su cuento. Se motiva a que utilicen otros elementos para ambientarlo.

PARA TENER EN CUENTA

> En aquellos grupos con dificultades para la lecto-escritura, es importante trabajar con la oralidad, la expresión corporal o los sonidos.

DINÁMICA

DE CACERÍA

Finalidad: *Estimular la expresión verbal y la corporal. Romper con la inhibición a la exposición.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Sillas (una menos que el número total de jugadores).

Propuesta de desarrollo:
a) En círculo, el facilitador inicia un cuento de un día de cacería. Cada vez que nombra un ave, los jugadores se levantan de la silla y dan una vuelta aleteando alrededor de ella. Cada vez que nombra un animal de cuatro patas, cambian de lugar y se ubican en otra silla, que no puede ser ninguna de las que tienen a su lado. A manera de ejemplo, el facilitador inicia el relato en el centro de la rueda diciendo: "Ayer salí al campo con... Llevábamos dos armas, cuando de pronto sobre un alambre un...". Si nombra un ave, hacen el movimiento previsto, si nombra un animal de cuatro patas, cambian de lugar mientras el facilitador ocupa una silla vacía. Quien queda sin silla, reinicia o prosigue el relato.

Otras posibilidades:
• Cada vez que se nombra un insecto (además del ave y el animal de cuatro patas) se sientan en pareja en una silla.

PARA TENER EN CUENTA

> Como los objetivos están centrados en la exposición personal, en la desinhibición y en el relato, se trata de motivar a contar, pues el miedo a exponerse provoca la necesidad de salir rápido del medio.

DINÁMICA

SONOANDO

Finalidad: *Educar el oído en la percepción del paisaje sonoro, promover la identificación de sonidos.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Un silbato, un bastón, una campanilla, una radio funcionando, petardos, etcétera (cada uno sostenido o accionado por una persona). Una lista con los sonidos (uno para cada jugador) y su ubicación. Papeles de colores diferentes para cada sonido.

Propuesta de desarrollo:
a) La zona de juego debe ser un espacio abierto y las personas que sostienen o accionan el objeto sonoro estarán dispersas por el lugar. Entregar a los participantes una lista con los sonidos que deben encontrar y la indicación del lugar donde está ubicado cada uno.

b) Al encontrar un sonido, la persona que lo sostiene o acciona, entrega un papel de color al jugador.

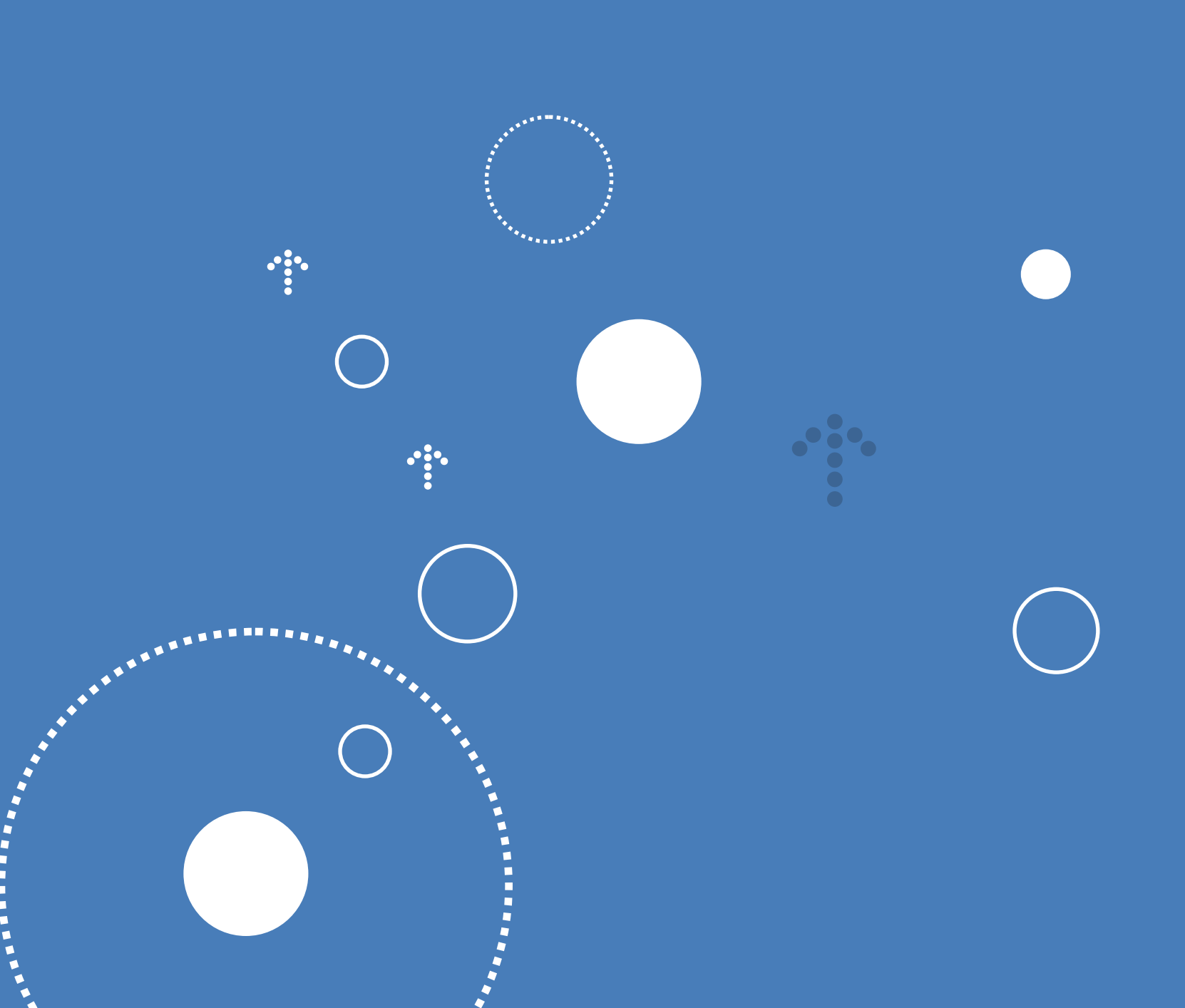
c) Una vez hallados todos los sonidos indicados en la lista o cumplido el tiempo señalado, los participantes se juntan y en plenario comparten la experiencia vivida en función de lo que descubrieron, de las diferencias con otros espacios sonoros y otros sonidos.

Otras posibilidades:
• Entregar a cada jugador una hoja con un recorrido de sonidos, que deben completar en su totalidad. A manera de ejemplo: ir a la plaza y buscar el sonido de un tambor, detenerse frente a él, cruzar hasta descubrir dos silbatos que suenan en forma alternada, caminar hasta encontrar el supermercado y registrar la música que se escucha, etcétera.

PARA TENER EN CUENTA

> Estos juegos requieren de una determinada organización y exigen un nivel de elaboración previa para que funcionen. Las personas que accionan o sostienen los objetos sonoros deben estar informadas del lugar y de cuánto tiempo deben permanecer ahí.

> Los sonidos no deberían ser demasiado extraños al común de los "ruidos" propios de la zona en la que se elige jugar, pero deben poder diferenciarse. Por ejemplo, si es un monte, no es conveniente que sea un tambor.



Libres para pensar, libres para asociarse

cap. IV

Artículo 14 de la CDN

1. Los Estados Partes respetarán el derecho del niño a la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión.

2. Los Estados Partes respetarán los derechos y deberes de los padres y, en su caso, de los representantes legales, de guiar al niño en el ejercicio de su derecho de modo conforme a la evolución de sus facultades.

3. La libertad de profesar la propia religión o las propias creencias estará sujeta únicamente a las limitaciones prescriptas por la ley que sean necesarias para proteger la seguridad, el orden, la moral o la salud públicos o los derechos y libertades fundamentales de los demás.

Libre para todos mis compañeros

El concepto de libertad de pensamiento está relacionado con el derecho a formarse un juicio propio y a expresarlo (artículo 12). La práctica de la libertad de pensamiento va unida con la libertad de buscar, recibir y difundir información e ideas de todo tipo (artículo 13) [...] El artículo 14 protege el derecho del niño a tener una religión, lo cual es un derecho absoluto, y a practicarla [...]
Además, el artículo 30 de la Convención confirma el derecho de los niños pertenecientes a minorías étnicas, religiosas o lingüísticas o de origen indígena "a profesar y practicar su propia religión..."

UNICEF: *Manual de aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño*, pp. 186-187.

Directamente vinculados a los anteriores, los derechos a la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión, así como el de la libertad de asociación, estimulan el respeto a la diversidad y por tanto a la inclusión y la participación adolescente.

La tendencia a discriminar no es exclusiva de los adultos. Los adolescentes tienden a marginar al diferente, y llegan a ser muy duros en dichos y apreciaciones. El diferente en la vestimenta, en el habla, en la música que se escucha y baila, en el sentir el pensar y el actuar tiende a ser considerado como un *otro* lejano. Los calificativos de "plancha", "pichi", "malandro" tienen una enorme carga discriminatoria. Entender y aceptar a quien piensa distinto, o profesa diferentes "religiones", lleva a relacionarse con ese *otro*, a verlo y reconocerlo. Este reconocimiento genera acercamiento, tiende a incluir.

SABÍA DEMASIADO.
INFORMES

ZONA PROHIBIDA
SE DISPARA SIN PREVIO AVISO

¿cuántos AÑOS de AMISTAD NO?
¿siempre me escuchaste
y no sé por qué Ahora pienso que nunca te importé

Me da mucha bronca al saber que cuando un adulto siente la palabra adolescencia ya es motivo de conflictos, peleas, atrevimientos, vagancias y principalmente de líos; Yo como una chica de unos quince años pienso en esta etapa que hoy día estamos viviendo, creo que es de los mejores momentos de la vida.
Donde siempre hay alguien que se quiere interponer por ejemplo nuestos padres, ojo, no digo que lo hagan de gusto sino que no se dan cuenta. Y siguen pensando que seguimos siendo los mismos nenes chicos que tuvieron alguna vez, pero sin embargo, nos ponemos a reflexionar. Porque sí, lo hacemos y no sabemos qué hacer, muchísimos cambios suceden en esta etapa. Comienza el liceo, empiezan las peleas por quién es mejor, los chicos, las chicas, los millones de amigos los cuales llamamos barrita.
Comienzan las cigarros, los bailes, la fascinante hermosa y pedida JODA.
Lo más importante es que comienzan nuestros primeros amores los cuales te vuelan la cabeza y sentís que estás perdida y no sabés por dónde arrancar. Si le pedís un consejo a un mayor bueno, es en ese momento que sentís esa voz chillona atrás tuyo diciéndote Ese chico es feo, Sos muy chica para tener novio, Es muy grande para vos, que te atomiza, o si no, tenés las clásicas palabras de un padre, Vos no estás para tener novio, vos estás para estudiar; después dedicate a eso.

"¿Después dedicate a eso?" Me están cargando. Él está acá ahora y no después.
Luego te sentís de mal humor y agarrás todo a las patadas o te la agarrás con tus hermanos. Y si lo ves no te dejan salir y entonces ¿cómo lo ves? Bueno desde ese momento empiezan las mentiras, la desconfianza.
Nosotros somos un poquito, bueno un poco está bien somos realmente exagerados pero también muchas veces que nos peleamos con nuestros padres tenemos la razón; no solo porque seamos chicos no la tengamos.
Pero bueno, de igual forma nos encargamos de embarrarla a nuestras palabras, de cagarla a una cosita más; siempre pero siempre tratamos de divertirnos, siempre un poquito más.

Florencia González

Artículo 15 de la CDN

1. Los Estados Partes reconocen los derechos del niño a la libertad de asociación y a la libertad de celebrar reuniones pacíficas.

2. No se impondrán restricciones al ejercicio de estos derechos distintas a las establecidas de conformidad con la ley y que sean necesarias en una sociedad democrática, en interés de la seguridad nacional o pública, el orden público, la protección de la salud y la moral públicas o la protección de los derechos y libertades de los demás.

¿Esquinas o gremios?

Todos los niños, niñas y adolescentes deben tener libertad para asociarse y reunirse con sus pares: tener amigos, juntarse, hacer válidos sus deseos y pretensiones. Se trata de otro derecho que sitúa al niño y al adolescente como miembro activo y participativo de la sociedad. La clave es que se promuevan gremios estudiantiles en las escuelas y organizaciones infantiles en la comunidad con el fin de poder debatir y tomar sus propias decisiones.

Q. Oliver: *La Convención en tus manos*, p. 65.

La libertad de asociación sin restricciones es promovida para que los propios adolescentes generen sus propuestas y puedan decidir en torno a sus intereses. La asociación adolescente es concebida como un paso en la construcción de autonomía, no como un eslabón en la cadena de decisiones adultas, ni como elemento decorativo de las instituciones. Su libertad de asociación no requiere del permiso adulto, se institucionaliza o no, pervive o desaparece, pero siempre favorece los procesos de participación y genera espacios de poder propio frente a los establecidos.

Los adolescentes se vinculan con sus pares por múltiples razones: la salida de la casa, la búsqueda de independencia, la necesidad de ser junto a otros. Asociarse implica compartir códigos, signos y objetos. Estos últimos son parte de la vestimenta, o de los juguetes que utilizan y que muchas veces son producto de la moda. Colores, cortes y peinados; estilos en ropa, anillos y pulseras; *piercings* y otros colgantes; *skates*, bicicletas, pelotas de malabares, tablas de surf y otros artilugios suelen identificar a muchos adolescentes. Todos estos son objetos que adquieren significación en tanto encierran la capacidad de producir vínculo. Homogeneizan, pero también posibilitan la diferencia: ser como otro, tener con otro, ser con otro, y ser diferente a otros.

QUÉ SENTIDO,
SIN SENTIDO

Objetos culturales

Se llama objeto cultural a todo producto generado por determinado grupo o individuo cuya significación va más allá de su uso. Cuando al objeto se le otorga significado más allá de su función, adquiere otra trascendencia, se concreta así lo que algunos autores llaman "un exceso de presencia", el cual depende de la ideología subyacente en cada cultura.

Las culturas desarrollan diferentes prácticas y otorgan a los objetos culturales distinta significación. No poseen la misma simbología al pasar de un estrato social a otro, ni en las diferentes generaciones o situaciones. El tatuaje no tiene el mismo valor y significado para quien ha pasado por una experiencia carcelaria que para un adolescente de los sectores medios que se hace una marca en la pantorrilla, en el omóplato o en un brazo. En general tampoco tiene el mismo significado para el padre o madre del adolescente.

Esta postura frente a los objetos genera distintas percepciones sobre ellos y promueve distancia entre los adolescentes y entre ellos y los adultos. Son las diferentes formas peyorativas con que se distinguen, o el orgullo con el que se lucen. "Somos los plancha, ¿y qué?", suelen gritar desafiantes algunos adolescentes.

PARA
REFLEXIONAR

Mirando un grupo

¿Cuáles son los espacios físicos y simbólicos donde se instalan?

¿Cómo interpelan al mundo adulto? ¿De qué se evaden, o de qué parece que se evaden o se desinteresan?

¿Cuáles son los adolescentes que responden a la dinámica adulta y actúan de la misma manera a imagen y semejanza?

¿Cuáles son las pautas culturales que manejan? ¿Qué productos individuales o colectivos muestran: música, vestimenta u otras formas expresivas?

¿Qué sucede con las formas asociativas en el mundo adulto? ¿Qué formas adquieren?

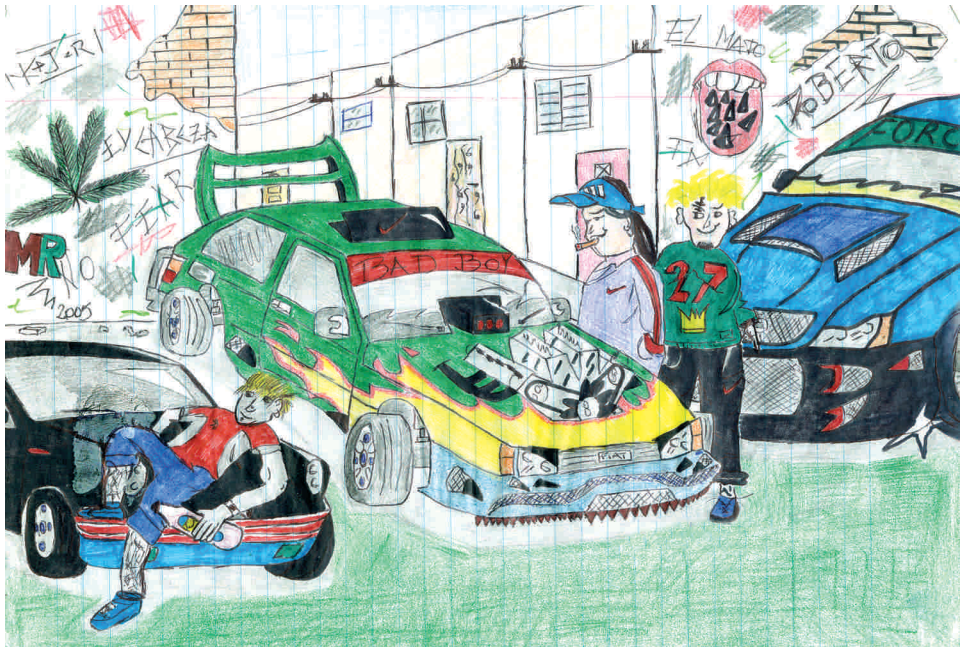
¿En qué aspectos podría vincularse a la asociación adolescente?

Diferencias entre los adolescentes

Encuesta hecha a una adolescente de 15 años.

Yo- ¿Qué pensás sobre los derechos de los adolescentes?
Ella- Creo que hay muchos que no se respetan.
Yo- ¿Como cuáles?
Ella- El derecho a no ser discriminado. Por ejemplo cuando vas caminando por la calle, si vas vestido como te gusta, te quedan mirando con cara rara y creen que por ser adolescentes somos mala gente. También se cree que todas las barras son iguales.
Yo- ¿Creés que hay distintas tipos de adolescentes?
Ella- ¡Claro!
Yo- Decime un ejemplo.
Ella- Hay "punk"; se visten de negro, están llenos de pirsings y con peinados raros. ¡Rock pesado! También están los "planchas", escuchan cumbia, villera, andan con championes y camperas nike, etc. Jajaja. Después están los normales, de todo un poco. Y todos están muy orgullosos de ser como son.

Andrea Guisolffi



YO TAL VEZ QUE COMIENCE MAÑANA, NA, NOS PODRÍAMOS JUNTAR UN DÍA TÚ Y YO PARA REALIZAR LOS RESUMENES.
HOY ES MIÉRCOLES 9 Y TENEMOS EL ESCRITO DE MATEMÁTICA EL JUEVES 16, HOY YA VOY A COMENZAR A ESTUDIAR, ¿Y TÚ CUÁNDO COMENZARÁS A ESTUDIAR?
ESTÁ DE MÁS ESTE FASO, VAMO A PEDIRLE AL CHOLO UNO MÁS PARA PIRAR Y ESTAR BIEN FISURADOS
PASAME ESE PORRO QUE QUIERO FLASHAR UN CACHO, EL MARTIN QUE SE RESCATE.
FLOPY Y ALE
NIKE
¿TODO BIEN, MONI?
YO LA VERDAD QUE TIPO NA.
AY, BOLÚ, HOY ME PASÓ ALGO RE PATÉTICO, QUISE LLAMAR A FEDE, Y MI CELU NO TENÍA CÓMPUTO.
A PESAR DE NUESTRAS DIFERENCIAS DE VESTIMENTA, ECONÓMICAS, DE VALORES, Y DE EXPRESARNOS NOS RESPETAMOS Y NOS ACEPTAMOS ENTRE TODOS.
NO ME CABE NADA CON NADIE.
AYER ME SAQUE UN 10 EN EL ESCRITO DE INGLÉS.
MANEJATE
TODO ¿BIEN?
SOY RE PATÉTICA.
EL LOCO ME DIJO...

Cambia, todo cambia

En los últimos años las sociedades occidentales han experimentado grandes cambios culturales que se procesan de distinta forma según países y comunidades. Parece importante recurrir a algunas reflexiones para analizar lo que ocurre en cada lugar. La llamada globalización lleva a que muchas de las pautas culturales circulen, algunas de ellas se afinquen y otras pasen sin enraizarse en diferentes rincones del mundo.

¡Qué decís, Lipovetsky...!

Así opera el proceso de personalización, nueva manera para la sociedad de organizarse y orientarse, nuevo modo de gestionar los comportamientos, no ya por la tiranía de los detalles sino por el mínimo de coacciones y el máximo de elecciones privadas posible. [...]
El proceso de personalización ha engendrado una explosión de reivindicaciones de libertad que se manifiesta en todos los ámbitos, en la vida sexual familiar (sexo a la carta, educación liberal, modo de vida...), en el vestido, en el baile, en las actividades corporales y artísticas (deporte libre, improvisación, expresión libre), en la comunicación y enseñanza (radios libres, trabajo independiente), en la pasión por el ocio y en el aumento del tiempo libre, en las nuevas terapias cuyo objetivo es la liberación del yo. [...]
Únicamente la esfera privada parece salir victoriosa de ese maremoto apático; cuidar la salud, preservar la situación material, desprenderse de los complejos, esperar las vacaciones, vivir sin ideal, sin objetivo trascendente, resulta posible. [...]
El hedonismo es la contradicción cultural del capitalismo: "por una parte la corporación de los negocios exige que el individuo trabaje enormemente, acepte diferir recompensas y satisfacciones, en una palabra, que sea un engranaje de la organización. Por otra parte, la corporación anima al placer, al relajamiento, la despreocupación. Debemos ser concienzudos de día y juerguistas de noche".
La vida de las sociedades contemporáneas está dirigida desde ahora por una nueva estrategia que desbanca la primacía de las relaciones de producción en beneficio de una apoteosis de las relaciones de seducción. [...]
El miedo moderno a envejecer y morir es constitutivo del neonarcisismo.
El arte moderno no es solo hijo de la edad crítica, sino crítico de sí mismo.
La tradición de lo nuevo, fórmula paradójica del modernismo, destruye y desprecia lo que instituye, lo nuevo se vuelve inmediatamente viejo. Lo inédito se ha convertido en el imperativo categórico de la libertad artística.

G. Lipovetsky: *La era del vacío*, pp. 5, 6, 7, 15, 16, 51, 81, 115, 116 y 126.

ANÉCDOTAS, RELATOS...

Ya fue...

- El ahorro es la base de la fortuna.
- El esfuerzo dignifica.
- La seriedad es la base del respeto y del éxito.
- El trabajo es salud.
- El estudio es un pasaje al futuro.

ANÉCDOTAS, RELATOS...

Los nuevos mandamientos

- No honrarás otro dios que no sea el consumo.
- Alabarás maquillajes, lipoaspiraciones, liposucciones y cirugías.
- Crearás cementerios para mascotas, usarás preservativos ecológicos y pisarás a tus enemigos.
- Realizarás terapias convencionales y alternativas en vez de confesarte.
- Pomadas, dietas y gimnasia formarán parte de tus rezos cotidianos
- Serás un chico 10, de lo contrario estarás afuera.
- Te alabarás a ti mismo más que a nadie.
- El futuro es hoy.

CITA DE AUTOR

Con eso de la tecnología, ¿qué hacemos?

[...] Consideramos importante aclarar desde el inicio que desde nuestra perspectiva la ruptura de las barreras de espacio y tiempo, el gran volumen de información disponible de manera inmediata para quienes acceden a las NTIC, las relaciones interculturales que propician los nuevos medios, están generando las condiciones para el desarrollo de un nuevo paradigma social y cultural. [...]
En este tercer nivel es donde ubicamos el nuevo paradigma, ya que los anteriores corresponden sólo a la exploración y juego con las NTIC, recursos limitados si los comparamos con la apropiación cultural de los nuevos medios, capaz de generar en los individuos prácticas cotidianas diferentes, originales. Este tipo de interacción mediada por la NTIC constituye una experiencia novedosa y compleja de la cual derivan diferentes consecuencias que no acaban de asombrarnos: nuevas formas de relacionarnos, de trabajar; de producir, difundir y almacenar la información; de ocupar el tiempo libre; de crear; de educarnos y capacitarnos, etcétera [...]

D. Crovi y C. Girardo: *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud*, p. 14.

CITA DE AUTOR

Primero consumo, luego existo

El mercado se dirige a un sujeto que sólo tiene derechos de consumidor, y no los derechos y obligaciones conferidos al ciudadano. El consumo, entonces, no requiere la ley ni los otros, dado que es en la relación con el objeto y no con el sujeto donde se asienta la ilusión de satisfacción. Sabemos que el consumo no es un bien repartido equitativamente; no obstante, lo que importa subrayar es que el mercado instituye, para consumidores y no consumidores, un nuevo ideal del yo, un imaginario que produce, en un nuevo lugar, el horizonte de aspiraciones, el espejo donde mirarse. El otro como espejo, como límite, como lugar de diferenciación y de deseo se opaca.

S. Duschatzky y C. Corea: *Chicos en banda*, p. 21.

PARA REFLEXIONAR

Frente a estos planteos cabe preguntarse: ¿con qué pautas mencionadas por los autores es posible vincular la cultura en la que se está inmerso? ¿Una?, ¿alguna?, ¿ninguna? El grupo de adolescentes con el que se relaciona el facilitador, ¿se ve reflejado en las formas de pensar sentir y actuar que detallan los autores? Los elementos que se mencionan en las citas como mecanismos de control, ¿funcionan como tales?
¿Cómo juegan los nuevos discursos sobre la seguridad individual y social en las personas y grupos? ¿Cómo juega la identidad adolescente en un mundo cada vez más homogeneizado por el consumo?

Pares, los impares

Las culturas adolescentes se caracterizan como la instancia de "ruptura" con el interior familiar y de búsqueda hacia afuera. Es una etapa de encuentro, de construcción con otros (en general pares). Se inicia un proceso de desprendimiento con marchas y contramarchas, amores y odios hacia el legado cultural. La presencia del grupo adquiere especial importancia.

El fenómeno de la grupalidad adolescente no se da en todas las comunidades por igual. En aquellas más pequeñas, donde no hay espacios específicos, adultos, niños y adolescentes comparten códigos y actividades. En las comunidades rurales los adolescentes suelen saltearse la etapa, y de la niñez pasan a vivir como adultos. Muchas de las adolescentes mujeres de los sectores más empobrecidos se convierten en madres, con la consecuente tendencia a omitir este eslabón de la vida.

Es claro que los adolescentes no son todos iguales. Hay un proceso de progresiva independencia que el adolescente reclama como puerta de entrada a la vida comunitaria. La forma que adquiere la agrupación depende de la cultura en la que se está inmerso.

CITA DE AUTOR

Objetos globales

Este impacto de bienes y mensajes provenientes de una cultura globalizada afecta directamente a los generados en las regiones o naciones a las que se pertenece, a consecuencia de lo cual, aquí y allá, los adolescentes bailan al compás de los Backstreet Boys y Britney Spears, atravesados por una fuerte mediatización, más allá de su acceso diferenciado a los bienes. De esta forma, el sentido de pertenencia e identidad se organiza cada vez más a través de lealtades supranacionales que aparecen mezcladas con figuras locales, en desmedro de las nacionales (quizás, a excepción de la selección de fútbol).

No se trata de compartir una única monocultura globalizada, sino de una hibridación que no deja de tener en su centro la propia experiencia vivida, pero ahora tensada por un horizonte planetario de sentidos. La mundialización de las comunicaciones, que ha globalizado la circulación de bienes simbólicos, impacta directamente en la subjetividad proponiendo modas, imágenes, formas de ser y consumos de marcas y emblemas que definen el lugar de cada uno en la sociedad. Marcas que se esfuerzan por vender un estilo de vida más que un producto. Y los adolescentes son especialmente sensibles a estos estímulos. Jóvenes, tecnología, participación y consumo.

S. A. Balardini: *Jóvenes, tecnología, participación y consumo.*

CITA DE AUTOR

Un futuro

La ecología, la libertad sexual, la paz, los derechos humanos, la defensa de las tradiciones, la expansión de la conciencia, el rock, se convierten en banderas, en objetos-emblema que agrupan, que dan identidad y establecen las diferencias entre los jóvenes; otros transitan en el anonimato, en el pragmatismo individualista, en el hedonismo mercantil y el gozo del consumo; para otros no hay opciones, son los desechables, "para los que la muerte se convierte en una experiencia más fuerte que la vida" (Martín Barbero, 1993). Sin embargo, pese a las especificidades y diferencias dadas por la situación y la ubicación social que guarda cada grupo de jóvenes, todos parecen compartir una idea precaria del futuro y experimentar la vivencia del tiempo discontinuo.

Desdibujados los referentes que le dan cohesión y sentido a la vida social, ésta no se presenta ya más como una continuidad espacio-temporal. La diversificación, complejización y, especialmente, el deterioro de los mecanismos de la integración de la sociedad actual han significado que la vida para todos los actores sociales, pero particularmente para los jóvenes, se presente como incertidumbre.

R. Reguillo: *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto,* pp. 59-60.

PARA REFLEXIONAR

Cuando un adolescente de 13 años se expresa: ¿lo hace de la misma forma que otro de más edad de diferente contexto socioeconómico? ¿Cuáles son las formas más comunes en unos y en otros? ¿Frecuentan los mismos lugares? ¿Se agrupan entre sí? ¿Qué ropas utilizan? ¿Cómo miran el futuro? ¿Qué tipo de discurso y qué lenguaje manejan? ¿Cómo reaccionan frente a temas como la sexualidad, el vínculo entre ambos sexos? ¿En qué temas se interesan? ¿Cuáles rechazan? ¿Qué objetos culturales utilizan y consumen?

Responder a estas preguntas supone aproximarse a diferencias que, además de las mencionadas (como el lugar socioeconómico y las que de éste se desprenden), refieren a la edad, intereses, deseos y demandas que el proceso de salida al mundo exterior conlleva.

Los grupos de adolescentes son un tipo de organización que nace y se desarrolla entre el lugar de procedencia socioeconómica (la familia, la escuela, la zona) y el individual. La autonomía que brinda el grupo a los adolescentes y el sentido de pertenencia son elementos que los hacen necesarios e imprescindibles. Hacen posible el proceso de construcción de identidad. Son refugios afectivos y una forma de marcar presencia y existencia.

Es en el llamado "tiempo libre", en ese tiempo en el que no existirían obligaciones, que se desarrollan y fortalecen los grupos de pares. Escuchan música, charlan, realizan salidas. Son los primeros intentos de independencia y se empiezan a descubrir. Ese estar con el otro les permite "ser". Cada grupo genera signos y símbolos de todo tipo que los identifican frente a los otros. Los transforman en el grupo de…

En muchos de ellos, los participantes adquieren mayor compromiso en la interna grupal. Demandan resultados convirtiéndose en grupos que exigen a sus miembros ciertas actitudes y compromisos. Los grupos de carácter deportivo y los de carácter estético son ejemplos de ello.

PARA REFLEXIONAR

¿Qué rasgos caracterizan a los adolescentes que muestran los dibujos? ¿Identificas algunos de ellos en los grupos con los cuales trabajas? ¿Cuáles son las diferencias y cuáles las similitudes? ¿Qué objetos culturales utilizan?

ANÉCDOTAS, RELATOS...

A propósito de un seminario

Un maestro de ceremonias llamó al siguiente expositor, que caminó hacia la silla, se acercó al micrófono e inició el relato. Dijo que trabajaba en un barrio donde los reporteros de televisión entraban sólo para completar sus crónicas policiales, y que allí el contacto con "las sustancias prohibidas", el vínculo con la violencia y la sexualidad, y los tipos de "delito" se diferenciaban de los de otros barrios. Comentó que los habitantes de ese sitio buscaban no ser perdedores y lo expresaban al decir: "Se ganó un tubo color", "Le ganó la mina a...", y que si a un adolescente varón se le preguntaba si se cuidaba al mantener relaciones sexuales (en realidad no usó esa palabra), seguramente contestaría: "¡Que se cuide ella!". Me pareció que el auditorio tragaba saliva de incomodidad.

Mientras escuchaba muy lejana esa voz, la mente en un revoloteo repasaba lo maravillosa que sería mi intervención. Por momentos se me cruzaba la idea de lanzarle una pregunta inteligente de esas que suelo hacer. Desistí de la genialidad, pues se me anticipó otra voz. "Rara vez la tele ingresa a esos sitios por otra cosa que no sea un asesinato o un robo. Sería bueno que recorriera sus ranchitos, que pusiera en sus pantallas las mil y una formas que adquiere la creatividad, y el cartón, las chapas, el papel o los fierros se hacen dinero, puerta, techo o humo", sentenció la voz.

Una vez frente al auditorio conté que trabajaba en un centro de reclusión. Percibí una exclamación que me hizo sentir un ser sobrenatural. Ya en pose y explayándome en el tema, me pareció interesante agregarle algunos aderezos para darle un carácter más real a la intervención. Dije que eran frecuentes las intervenciones con armas blancas caseras, los cortes en los brazos, las patotas con las que había que lidiar todos los días.

Al finalizar la presentación sentí que me elevaba mientras escuchaba desde la altura el relato del siguiente expositor. Le escuché decir que los adolescentes se iniciaban tempranamente en la sexualidad y que solían hacerlo con animales (los varones) y que las adolescentes tempranamente se transformaban en madres. Como cada vez me elevaba más, no lograba escuchar con claridad.

Situado en aquel lugar alto, alguien se refería a otro tipo de adolescentes, consumidores de sustancias prohibidas. Los describió como soñadores en colores, instantáneos y a mil.

En determinado momento me sorprende la imagen de un adolescente, vestido de manera extraña, que salta y grita, "seguro no te acordás de mí y menos lo que hacíamos, ¿no?". Así como apareció se fue. Segundos después, empecé a caer hasta desmoronarme en el suelo, mientras recordé lo que decían, lo que hacían y lo que yo exigía que hicieran. Desde aquel día me arrastro pensando en la cantidad de años que trabajé sin atender ni entender "los pequeños mundos". Desde esos días me pregunto cuántas veces facilité que interactuaran entre las diferentes culturas. Cuántas veces permití que investigaran, que inventaran nuevas formas expresivas. Desde aquel día ando intentando respetar saberes, sentires, pensares, pesares y actuares diferentes.

DINÁMICA
CON EL VIDEO

DE VESTIDOS

Finalidad: *Indagar en el tema de los objetos y su importancia para los adolescentes. Profundizar en las diferencias entre los adolescentes y entre los objetos como símbolos identitarios.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Video *No sé bien*, papel, revistas, diarios, tijera, goma de pegar.

Propuesta de desarrollo:
a) Después de mirar el corto *No sé bien*, rememorar cómo visten los adolescentes de la película. Hallar diferencias y similitudes con la forma de vestir de cada uno.

b) En grupos, pensar en los diferentes tipos de adolescentes y qué vestimenta los identifica. Preparar un desfile de modas.

c) Realizar el desfile (un grupo por vez). Uno de los integrantes hace de presentador, mientras los otros se desplazan por la pasarela.

d) En plenario, analizar lo vivido tomando en cuenta las formas diferentes de ser adolescente y profundizando en las causas de esas diferencias.

Otras posibilidades:
• Entregar revistas, diarios, goma, a cada grupo. Construir un collage de vestimenta, palabras y otros objetos que den cuenta de los distintos tipos de adolescentes. Debatir a partir de las presentaciones.

PARA TENER
EN CUENTA

> Recurrir a materiales que cubran el rostro, como maquillaje, pelucas, máscaras, telas, etcétera, además de motivar puede favorecer la desinhibición de aquellos con más dificultades para exponerse.

> Trabajar sobre las causas de las diferencias entre adolescentes implica también trabajar sobre acciones jugadas, que permitan interrelacionarse a los participantes, salirse de los lugares cotidianos y encontrarse.

DINÁMICA

DESCUBRE: GRUPOS MUSICALES

Finalidad: *Motivar al involucramiento, descubrir el grado de conocimiento de grupos de distintas realidades culturales.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Una hoja con jeroglíficos para cada grupo.

Propuesta de desarrollo:

a) En grupos, resolver las adivinanzas.

b) Inventar una para plantear a los otros grupos.

Otras posibilidades:
• Utilizar frases del lunfardo adolescente.

PARA TENER EN CUENTA

> La dificultad inicial suele estar en reconocer la forma en que se simboliza en la adivinanza. Una vez que se descubre el mecanismo y que se familiarizan con los signos y su significado, la dinámica de resolución se hace con relativa facilidad.

3.14.16 + B con ese al final / **+ s**

Ala Sin a / **/**

Soluciones: Pibes chorros - La Vela Puerca

DINÁMICA

ADOLESCENTES EN SOPA DE LETRAS

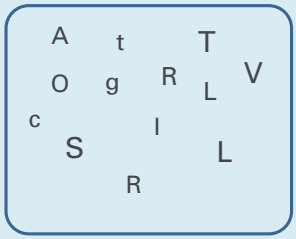
Finalidad: *Reconocer las diferencias entre los adolescentes.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Una sopa de letras para cada grupo.

Propuesta de desarrollo:
a) Entregar una sopa de letras por grupo y resolverla.

b) Siguiendo el mismo formato, crear una nueva sopa con términos que refieran a otro tipo de adolescentes.

c) Analizar las distintas categorías en función de cómo se visten, cómo hablan, la música que consumen.

Otras posibilidades:
• Sugerir el tipo de adolescente con letras sueltas, con distintos colores o tamaños.



A	B	E	L	A	N	E	W	A	B	P	L	A
M	O	R	A	N	T	R	I	M	O	L	A	N
E	N	T	R	A	N	T	R	E	N	A	R	A
R	E	W	C	A	D	W	H	R	E	N	C	A
C	O	N	C	H	E	T	O	C	O	C	C	H
U	C	O	N	R	R	O	P	U	C	H	N	R
E	S	T	A	P	P	T	A	E	S	A	E	P

Solución 1:

A	B	E	L	A	N	E	W	A	B	**P**	L	A
M	O	R	A	N	T	R	I	M	O	**L**	A	N
E	N	T	R	A	N	T	R	E	N	**A**	R	A
R	E	W	C	A	D	W	H	R	E	**N**	C	A
C	**O**	**N**	**C**	**H**	**E**	**T**	**O**	C	O	**C**	C	H
U	C	O	N	R	R	O	P	U	C	**H**	N	R
E	S	T	A	P	P	T	A	E	S	**A**	E	P

Solución 2:
Rastrillo

PARA TENER EN CUENTA

> La forma de presentar la sopa de letras puede ser variada. Lo importante en este caso es incentivar un debate sobre las categorías, profundizar en los elementos que caracterizan unas y otras, problematizando en las diferencias que muchas veces son superficiales y que en otros casos se presentan como escollos que dificultan la integración. En este caso es conveniente trabajar con abordajes dinámicos, en los que el cuerpo y la interacción con el otro tengan peso.
Las diferencias socioeconómicas (entre quienes participan) son muchas veces un obstáculo al momento de la integración de los grupos. Su problematización debería abordarse con suficiente justeza y equilibrio como para percibir sus causas, pero siempre favoreciendo la acción con el otro ("el diferente"). A los efectos de no generar rechazo en el abordaje de la temática es conveniente no abusar en la reflexión sobre estos temas.

DINÁMICA

LENGUAJE EN PALABRAS CRUZADAS

Finalidad: *Reconocer en el lenguaje diferencias entre adolescentes y entre ellos y el mundo adulto.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Un juego de palabras cruzadas por grupo.

Propuesta de desarrollo:
a) Formar grupos de cuatro integrantes. Entregar un juego de palabras cruzadas para resolver.

b) Crear un diccionario con cinco palabras del mundo adulto.

c) Compartir las producciones. Analizar las diferencias de lenguaje y sus implicaciones.

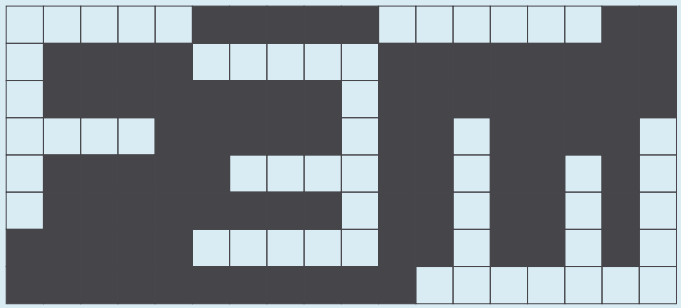
Otras posibilidades:
• Elaborar una lista de palabras en alguna jerga (lunfardo, etcétera) Añadir la definición, como si de un diccionario se tratara, y leerla en voz alta para que los otros grupos adivinen a qué palabra se refiere.

PARA TENER EN CUENTA

> Elaborar una actividad como las palabras cruzadas requiere tiempo de preparación. Todo aquello que significa resolver, que obra como un desafío, motiva a los adolescentes.
Las diferencias de lenguaje refieren a diferencias culturales entre adolescentes sobre las que vale la pena reflexionar. ¿De dónde provienen esas diferencias, dónde se gestan?

Horizontales
1. Referido a nene bien.
2. Referido a quien hace cosas raras, quien hace locuras. Está_____ Se_____
3. Sinónimo de fuera de moda, que pasó el momento.
4. Sujeto poli, que no viste como poli, pero actúa.
5. Verbo comodín utilizado mayoritariamente por aquellos relacionados con el mundo de los delitos menores. Se_____ una mina, una moto.
6. Sinónimo de cuchillo, navaja.
7. Dícese de alguien que no aporta, como si no existiese.

Verticales
1. Palabra en desuso, hace las veces de comodín. Su significado depende del sustantivo que la acompañe. Suele utilizarse en sustitución del verbo: jalar, fumar, besar, consumir.
2. Sinónimo de aburrimiento.
3. No estoy_____, no está_____ Frase breve de múltiples significados, significa negación, desinterés.
4. Referido a quien anima, es divertido. Tiene_____
5. Dícese de aquel individuo que si bien forma parte de las fuerzas policiales no viste como tal. Persona vinculada a la policía que, sin vestir como tal, combate las drogas ilegales o que trafica drogas ilegales.



Soluciones: Horizontales: 1.Cheto - 2.Pirado - 3.Va fue - 4.Tira - 5.Gano - 6.Corte - 7.Pintado. Verticales: 1.Curtir - 2.Embole - 3.Ni ahí - 4.Onda - 5.Narco.

Diccionario adolescente

Liceo 48 - Autores: 1° 1 y 1° 2

A

APRETAR: Besar a una chica/o.
AGITAR: Invitarlo a pelear, moverse rápidamente.
ABOLLADO: Está mal de la cabeza.
ANDÁ: Correte de algún lado, dice mentiras.
ALCAHUETE: Decir lo que le cuentan.
ARRANCÁ: Salí de acá.

B

BARDERO: Buscar lío o problema.
BORRATE: Andate o rajate.
BOMBÓN: Chico/a que está divino/a.
BORREGO: Persona que es chica de edad entre los que están presentes.
BOTE: Una forma de llamar al ómnibus.
BAGAYO: Sos feo o fea.
BASE: Championes de marca.
BOLUDO: Que sos grande para lo que hacés.
BOTÓN: Sos malo, no prestás lo que tenés.
BRAZO GORDO. Tenés el pene grande.
BEPI: Pibe.
BEPA: Piba.

C-CH

CHAPITA: Estás loco.
CORTAMAMBO: Cuando te imponen hacer lo que querés.
CANA. La cárcel.
CANALLA: Sos miedoso.
COME OREJA: Chusma.
CAMULLO: Encarar a una chica.
CHICHI: Sobrenombre.
CHOCAR LOS PELOS: Hacer el amor.
CARTÓN: Egoísta/ hacer un favor.
CHETO/A: Se hace el lindo.
CHETO COME GUISO: Se cree lindo y es un pichi.
CHETO RASPA OLLA: Se cree lindo y vive en un rancho.
CABEZÓN: Que tiene la cabeza grande.
CORNUDA/O: Que tu novio/a te mete los cuernos.
CHISPA: Está de bobo.
CHAPLÁN: Persona plancha.
CAPO: Forma de llamar a alguien.
CHURRO: Lindo/ bonito.

D

DERJO: No jodas.

E

ENCARAR: Ir de frente y decirle las cosas.
ESTÁ DE MÁS: Está muy bueno.
ESTÁ DE MENOS: Está re mal.
EMBOLE: Estar re aburrido.

F

FLEQUITI: Te sentís muy mal, decís que tenés un flequiti.
FAYON: Lindo.
FASO: Cigarro.
FUNCA: Funciona.

G

GARCHA: Pene.
GOLOSO: Se come todo.
GUITA: Plata.
GATA: Una chica divina.

GOMA: Auto caro.
GUACHÍN: Plancha.
GARRONERO: Alguien que pide mucho.

H
HACELO: De hacer algo.

I
ISI: Hacé lo que quieras.

J
JURÁS: Cuando le prometés algo a otra persona.
JODIDO: Alguien que está pasado.
JODEDOR: Alguien que molesta.

K
KARIBE CON K: Caro.

L
LOQUILLO: Sinónimo de persona muy loca.
LUCIDA: Alguien que se hace ver (agrandada).
LA COCOA ESTÁ ESPESA: Semen.
LISO: Cuando algo está todo bien.
LADILLA: Persona que molesta.
LANGA: Que te hacés el loco.
LELO: Estúpido.
LA BARRA: Es un grupo de bepis y de bipas.

M
MEXICANO: Que les roba las novias/os a los amigos/as.
MANTEQUITA: Sobrenombre para alguien delicado/a.
MANEJATE: Arreglate solo/a, no molestes.
MATONA: Que no se deja patotear o pisotear.
MANGUEAR: Pedir algo.
MEAR: Orinar.
MIERDA: Algo pasado, patético.
MÁS FIRME: Obvio/cierto.
MÁS RICO: Sí/seguro.
MÁSTER: Capo/ el mejor.
MERCA: Droga.
MANGACHA: Persona manguera.
MANGUERA: Garronero.
MATONA: Mete la pesada.
MOMO: Mamón.
MAMÓN: Se la come.
MUTANTE: Falopeado.

N
NI ME TOCO: No me importa.
NO ME METAS NINGUNA: No digas cualquiera.
NO TE HAGAS LA MASITA ¡VO! BIZCOCHO DE A PESO: Te hacés la linda y sos horrible.
NI A PALO: Ni loco.

O
ONDA: Algo copado.
OLVIDATE. Ni lo sueñes.
ORTO: Suerte.

P
PIÑATA: Te cago a palo.
POKEMÓN: Sos feo.
PLANCHA: Persona no cheta.
PIBE: Forma de llamar a los chiquilines.
PIBA: Forma de llamar a las chiquilinas.
PELATE. Andate.
PINTA ALGO: Pedir arreglo/ apretar.
PALOMA: Mongólico.

PIRADO/A: Loco/a.
PANCHO: Gil.
PITO GORDO: Que necesita tener sexo.
PELO QUIETO: Sin sexo.
PIJA: Pene.
PITO: Pene.
PATÉTICO: Horrible.
PUTA: Regalada.
PUTO: Trolo.
PAJERO: Se hace la paja.
PAJA: Masturbarse.
PUCHO: Cigarro.
PALETA: Alguien que sobra.
PELOTUDO: Sos grande para lo que hacés.
PICHI: No tiene nada o no quiere gastar.
PATOTEAR. Ir varios a pegarle a alguien de garrón.
PESADO/A: Persona que molesta.

Q
¡QUÉ TE PASA!: Meter la pesada.

R
RESCATATE: Arrancá.
RATIARSE: Irme.
RASTRILLO: Chorro.
REBELDE WAY: Insoportable.
RESACA: Como quedás luego de tomar mucho alcohol.
RAJÁ: Volate.
RE-PIOLA: Una persona canchera.

S
SABELO: Obvio.
SE FUMA LOS LIBROS: Cuando estudia mucho.
SUCIO: Alguien que no se baña. Mugriento.
SEGURÍSIMO: Claro que sí.
SALÍ DE ACÁ: Sal de acá.

T
TODO LISO: Todo bien.
TODO PATÉTICO: Todo mal.
TE FALLA: No sabés nada.
TROLO: Persona que le gusta el mismo sexo.

U
UN PINTE: Aprestar con una persona.

V
VILLERO: Que se castiga con la villa.
VAMO A DARNO: Pelear.
VIGILANTE: Alguien que te pasa vigilando.
VAMOS A CHOCAR LOS MEONES: Vamos a tener sexo.
VIA-VIA: Rajate de acá.
VALOR: Apodo.
VIEJO: Padre.
VIEJA: Madre.

Y
YEGUA: Rea.

Z
ZARPADO: Algo que está bueno.
ZAPALLO: Persona boba.

PARA REFLEXIONAR

¿Qué te sugiere el diccionario? ¿Qué palabras de las que menciona el diccionario no usan los adolescentes con los cuales te vinculas? ¿Qué palabras utilizan en el lenguaje cotidiano? ¿Sabes lo que significan?

Conocer los significados que les dan los diferentes grupos a las palabras permite al adulto acercarse para interpretar a cabalidad y entender las formas de pensar y decir. Esta acción ubica al adulto en un lugar de apertura que favorece la construcción de un vínculo positivo.
¿Podrías crear un diccionario donde des cuenta de las diferencias, de las particularidades?

PARA REFLEXIONAR

Des-pareja, espacio y tiempo

Los espacios físicos adquieren importancia porque es en ellos donde los adolescentes realizan el proceso identitario y donde comienzan a accionar de manera más independiente. A veces se enfrentan desde allí al mundo de los mayores.

Es frecuente que se ubiquen en maquinitas, ciber, plazas, shoppings, clubes deportivos o alguna esquina, lugares "alejados" del mundo adulto. La extracción socioeconómica del adolescente, la cultura en que está inmerso y el tipo de control que ejerce el adulto condicionan la elección del lugar.

Existen diferentes formas represivas que caen sobre los adolescentes por el uso de los espacios. De alguna forma ese uso está contemplado en el artículo 15 de la CDN, que refiere a la libertad de asociación. Las problemáticas que se suceden en torno a los lugares públicos, como el horario y las formas en que se utilizan, ponen en cuestión la libertad de encuentro, de asociación. El derecho se ve limitado por las comunidades que temen a estos encuentros.

La concepción del tiempo y su uso es un elemento de conflicto entre muchos adolescentes con los adultos. Los tiempos en los que se relacionan, tanto por su duración como por los "momentos" en que se producen, son los causantes de dicho conflicto. El paso del tiempo en la vida grupal adolescente se estira en un largo desperezo.

En él se alternan bostezos, risotadas, juegos conocidos, creaciones y transgresiones.

Existe para el adolescente todo el tiempo del mundo y por tanto, entre bromas y charlas más profundas, entre ocurrencias que descolocan a algún mayor, se suceden interminables horas, a la espera de que "pinte" algo (desde los adolescentes), de que crezcan (desde los adultos).

Por otro lado, la ocupación de ese tiempo y la realización de ciertas actividades en muchos de ellos marchan a ritmo de videoclip. Hay un cambio permanente, una búsqueda de multiplicidad de estímulos que se vincula en muchos casos al placer del vértigo y/o el jugar con el riesgo.

La conjunción espacio-tiempo habilita a ocupar aquellos lugares alejados de la mirada adulta y por tanto a un hacer más libre.

La noche es el momento más reclamado por los adolescentes y el más propicio para desarrollarse. Muchos eligen la luz de la luna, la sombra de una botella, el cobijo de mil luces de colores que se disparan velozmente, y tantos otros estímulos nocturnos. En algunos casos es en ese tiempo cuando se suceden contactos con la expresión más auténtica, más desinhibida.

PÍLDORA

La columna de Rolando

Salía de la redacción del diario cuando un asiduo lector me increpó duramente sobre el pasado artículo, se refirió a que esa no era forma de escribir en un periódico y me dijo que se quejaría a la dirección. Ese hecho ha inspirado mi nuevo relato. Entiendo el enojo, pero no la agresión. El comportamiento que se sale de lo estipulado rara vez es visto con buenos ojos y este señor no me ha leído con buenos ojos. Confieso que yo tampoco vi bien su intempestiva reacción. La creatividad supone salirse de los límites estipulados, transgredirlos. Aunque ni lo que yo había escrito ni la reacción de este ex lector de mi columna han sido hechos creativos, por cierto.

Concretar acciones creativas implica:

Aceptar la posibilidad de fracasar y aprender de los errores. La tolerancia a la ambigüedad y la frustración. La asunción de riesgos y la ruptura con ciertas seguridades.

El gozo y la entrega en el hacer, en la persistencia de reconvertir el producto hasta alcanzar una estética acorde con lo que se pretende.

La habilidad para generar ideas inusuales, para cambiar de situaciones, del ridículo a lo grotesco. La habilidad de incorporar, de agregar a objetos y situaciones nuevos detalles.

La flexibilidad y apertura frente a nuevas ideas y/o acciones, sobre todo cuando ellas son absurdas e inusuales. La posibilidad de plantearse y hacer las tareas cotidianas de una forma imprevista.

La posibilidad de encontrar diferentes intereses, desarrollando la capacidad de expresarse en distintos lenguajes.

Al tiempo que me despido, me pregunto: ¿cuándo dejaré fluir mi veta artística sin pensar que estoy trabajando?

PÍLDORA

Las predicciones de la abuela (de futuro)

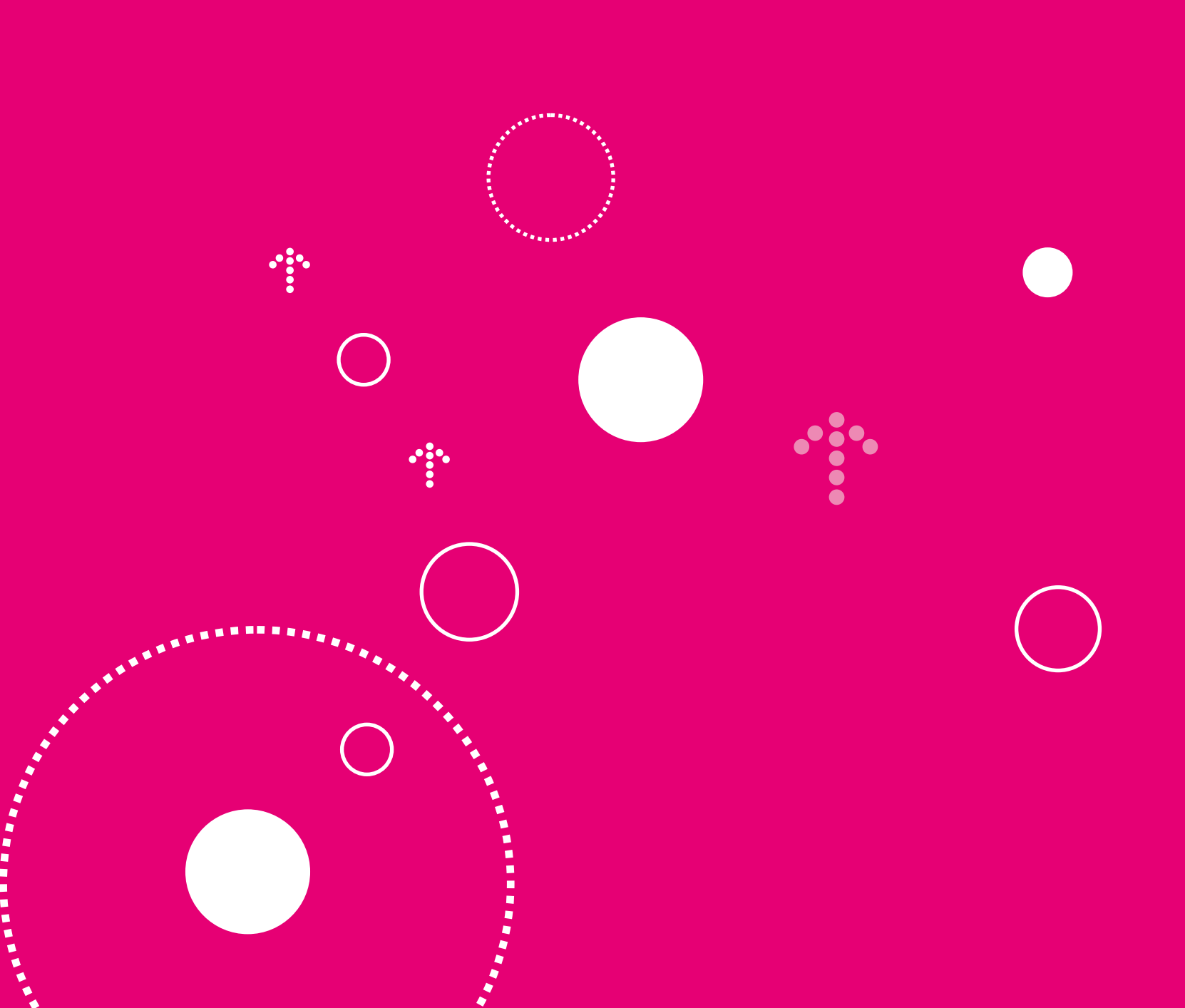
Esta semana se le solicitó a la abuela mirar al futuro a través de las posiciones de los astros y sus distintos signos zodiacales. El pedido intentaba abarcar los aspectos económicos y amorosos. La abuela desarrolló en carácter exclusivo para este medio de difusión un informe pormenorizado, del cual extraemos algunas conclusiones. Es conveniente explicar que los datos que presenta no son estrictamente los solicitados; quizás su sordera o la tartamudez de quien esto escribe no hayan facilitado un buen nivel de comunicación.

La conjunción de la Luna con Saturno y la ubicación del astro rey auguran un futuro abiertamente creativo para los nacidos en el signo mencionado. Si bien no se presagian grandes cambios económicos (en lo inmediato), las producciones expresivo-artísticas, en los diferentes lenguajes, serán muchas.

A los efectos de mantener su capacidad creativa en la máxima expresión, se aconseja promover una ferviente actitud de juego, ciertos grados de irreverencia a personas y objetos, de despreocupación por las reglas, de cuestionamiento al saber convencional y a las normas aceptadas, de independencia de pensamiento, de motivación para cambiar cosas, de intuición (a gusto pero no en exceso).

Para que la predicción se cumpla a cabalidad, se recomienda romper y reconstruir, desarmar, cambiar volver a probar hasta encontrar el producto deseado y dejar abierta la posibilidad de mirar lo producido desde distintas perspectivas.

Si desea profundizar en su futuro laboral se recomienda entrar en la página:
<www.labuelapredifu@preditodo.com>



Las manifestaciones artísticas en los procesos de participación

cap. V

“La imaginación crea cosas que pueden existir o pasar, mientras que la fantasía inventa cosas que no existen, nunca existieron y no existirán jamás. Y sin embargo, ¿quién sabe? Tal vez existan algún día. Cuando la fantasía creó la alfombra voladora, ¿quién hubiera pensado que un día podríamos volar atravesando el espacio?”

Constantin Stanislavski

Patrik Pezin: *El libro de ejercicio para uso de actores*, p. 125.

Artículo 31 de la CDN

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

CITA DE AUTOR

Los derechos culturales del niño incluyen tanto el derecho a acceder a acontecimientos culturales y artísticos apropiados y que favorezcan su desarrollo, como el derecho a realizar esas actividades por sí mismo, bien sea participando en actividades culturales y artísticas iniciadas por adultos, bien sea disfrutando de actividades autónomas. (Mientras que en el resto de la Convención la palabra "cultura" se refiere a las tradiciones y costumbres de las comunidades, el artículo 31 emplea la palabra "cultural" en su sentido artístico.)

UNICEF: *Manual de aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño,* p. 433.

Frente al hecho artístico, las condiciones de desigualdad a la hora de participar son notorias. Los estímulos que se reciben, las posibilidades de enfrentarse a ciertas actividades o no, la apropiación y el conocimiento de espacios, no son en general igualmente accesibles para todos los adolescentes. Es responsabilidad de los Estados no sólo reconocer sino promover la igualdad de acceso, pero también promover y desarrollar las diferentes opiniones y culturas.

CITA DE AUTOR

Y uste qué sabe

¿Puede ser arte algo que se diseña para ser masivamente reproducido? [...]
Ante cuestiones como éstas, no todos nos sentimos (y al parecer tampoco estamos) igualmente autorizados a opinar. Frente a quienes califican peyorativamente como *circo* algunas ofertas artísticas poco convencionales, se alzan quienes defienden toda forma de expresión en cuanto tal y consideran que las dignidades artísticas no existen, y también los que denuncian la mercantilización del arte. [...] Mientras las voces autorizadas discurren de esta guisa, buena parte de lo que podemos llamar *el público* se encoge de hombros y piensa: "Bueno, pero a mí me gusta", o "bien, realmente yo no lo puedo apreciar".

F. Terigi: "Reflexiones sobre el lugar de las artes en currículo escolar", p. 17.

CITA DE AUTOR

Artenuevo o nuevoarte

El declive de la palabra y su racionalidad como función negociadora, frente a una lógica de la acción, más espacial, tiene fuerte incidencia de lo gestual, lo paraverbal y lo corporal, produciendo nuevas formas de relacionamiento y formas de saber.

En este marco, un nuevo arte creció y se desarrolló en los noventa. Es el llamado *body-art*, para algunos, arte en el cuerpo y, para otros, el cuerpo como obra de arte. El *body-art* incluye a los tatuajes (*tatoos*), el *piercing*, que consiste en perforarse la piel para colgarse ciertos objetos pequeños en el cuerpo, que incluye la variante más osada de ponerse implantes subcutáneos (por ejemplo, bolitas), el *branding*, que no es otra cosa que marcarse como aún se hace con el ganado, la *scarification*, que consiste en hacerse cortes en la piel para que queden marcas que "simulen" heridas y otras —para los adultos— exóticas formas de, ya sea "marcarse", ya sea hacer arte. Pero que para los que trabajan en ello, es el arte de marcar el cuerpo. La mayoría de estas prácticas no son novedosas en cuanto a su técnica. Sin embargo, lo que ha cambiado es el valor social que las nuevas generaciones les están atribuyendo.

Algo similar sucede con el resto de las técnicas mencionadas, que, hay que decirlo, no se realizan bajo anestesia, por lo que el dolor es parte del nacimiento de la obra.

Estas prácticas, desde su nueva consideración social, se constituyen, también ellas, en un campo de batalla de percepciones entre jóvenes y adultos, que suelen interpretar a éstas con el mote de *horrendas*. Estableciendo una comparación, los jóvenes sesentistas hippies y otros alternativos hacían uso de numerosos collares y aros y pulseras, flores en los cabellos ellas y sombreros capelina ambos. Y el signo de la paz colgado sobre el pecho. Sin embargo, todos estos objetos de adorno eran emblemas "desmontables", montados "sobre", pero no instalados "en" el propio cuerpo. De esta manera, podemos pensar en máscaras frente a marcas, en tanto las primeras pueden dejarse a un lado cuando el momento lo exija, mientras las segundas allí quedarán dando testimonio, siendo muy difícil su eliminación. En este sentido, la marca nos lleva a la constitución de un otro auténtico, mientras la máscara puede ser vista como un disfraz de tiempo parcial, al cual renunciaremos para volver a ser los mismos.

Hay aquí una radicalidad de la marca, un advenir que es más que cambio, en la medida en que el cambio puede ser retrotraído y lo que adviene ya no. El antecedente más próximo de las marcas en el cuerpo, en el marco de las culturas juveniles puede encontrarse en el punk. Sin embargo, una vez más, se trataba en este caso de una señal de combate, de rechazo, de generar asco en el otro (integrado). En cambio, los nuevos portadores de marcas lo hacen por las razones contrarias, buscando gustar, seducir y desarrollar un estilo individual.

Los jóvenes encuentran en estas prácticas un refugio no contaminado por los adultos y, por lo tanto, que puede serles propio, ya que los adultos no se atreven a ingresar en él (aún). En este sentido, el *body-art*, incluyendo novedosas cuasi-prótesis electrónicas, la música tecno y el ciberespacio, como cruce entre deseo y tecnología, definen prácticas y ámbitos estrictamente juveniles, apoyados en la tecnología y los artefactos, generando artificios que los alejan de los adultos.

S. A. Balardini: *Jóvenes, tecnología, participación y consumo.*

(Rabia) Lo que pasa en el Barrio

A mí me da rabia, cuando mis amigos están en la esquina y porque están más o menos vestidos como pueden, los milicos se ponen contra ellos. Pasó una vez conmigo y una barrita de amigos y paró un patrullero preguntándonos qué estamos haciendo. Para ellos nosotros somos drogadictos "malandros" o también planchas, pero si ellos supieran la situación de nosotros o la de casi todo el país uruguayo...
Ellos salieron del patrullero, directamente a ofendernos, insultarnos y revisándonos a ver si teníamos drogas o alcohol.
Un compañero, un amigo mío tenia un poco de droga. A mi amigo no lo llevaron a ningún lado, pero le hicieron repartir la droga en dos cápsulas. Una cápsula se la llevaron los policías. Mi amigo no los volvió a ver.

Santiago Fernández

QUÉ SENTIDO, SIN SENTIDO

El arte "es un modo de expresión en todas sus actividades esenciales, intenta decirnos algo acerca del universo, del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o la ciencia. Desde luego, sólo cuando reconocemos claramente que el arte es una forma de conocimiento paralela a otras, pero distinta de ellas, por medio de la cual el hombre llega a comprender su ambiente, sólo entonces podemos apreciar su importancia en la historia de la humanidad" (H. Read,1990).
Es posible entender el arte como la expresión de una o varias emociones (independiente de su valor estético) que muestra una parte de la realidad del individuo. Es por tanto una manera diferente de tomar en cuenta las opiniones de las personas. Esas emociones se expresan por distintas vías y, a partir de tomarlas en cuenta como tales, es probable pensar de manera diferente las formas de relación entre los individuos.

Ese modo de expresión adquiere diferentes formas, las cuales conducen a la aparición de distintos lenguajes artísticos, que, al decir de Tomassini, no son tales si no se dan ciertos condicionantes. El cine, la pintura, la escultura o la fotografía, entre otros géneros artísticos, no se incluirían por sí mismos dentro de la categoría de lenguajes. En principio son medios expresivos, herramientas con las que se configura un lenguaje artístico capaz de ser decodificado e interpretado. En concreto, según Eisner (1983),[3] los lenguajes artísticos participan de las características generales de los lenguajes porque constituyen:

- un contenido a ser comunicado,
- un medio expresivo usado para hacer público un significado,
- un modo de tratar el contenido y
- una sintaxis, entendida como conjunto de reglas para ordenar las partes en una estructura coherente.

[3] M. E. Chapato: "El lenguaje teatral en la escuela", p. 136.

CITA DE AUTOR

De lenguajes y medios

El contenido de los lenguajes artísticos constituye el mensaje comunicado, las ideas, los conceptos, las emociones o los puntos de vista del artista sobre un aspecto de la realidad interna o externa. Sin embargo el contenido y las formas en las artes se implican mutuamente. No se comunican ideas por medio de formas sino que "... la idea es inconcebible sin la forma. El dualismo de forma y contenido debe sustituirse por el concepto de la idea que se realiza en una estructura adecuada y que no existe al margen de esa estructura" (Lotman, 1988).

M. E. Chapato: "El lenguaje teatral en la escuela", p. 137.

CITA DE AUTOR

Tiempos para jugar

Pocos países otorgan una prioridad adecuada al derecho al "juego". Aunque por su naturaleza aventurera y anárquica el juego no contribuye a la economía nacional o a la imagen internacional, es sin embargo muy beneficioso para la salud.

[...] Muchas habilidades sociales, como por ejemplo la capacidad de negociación, el intercambio o el dominio de sí mismo, se adquieren a través del juego con otros niños.

UNICEF: *Manual de aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño,* p. 436.

QUÉ SENTIDO, SIN SENTIDO

El juego es una tendencia innata del ser humano, representa el movimiento y la libertad. Cuando se juega se expresan sentimientos y emociones, se crean símbolos y signos que comparten quienes juegan. En la medida en que los juegos se repiten, que se transmiten de grupo a grupo y hasta de generación en generación, producen simbología que los convierte en un producto cultural. Cuando se juega con ciertos materiales el producto se acerca a lo artístico. Se juega con la palabra, las letras, los colores, los objetos.

El juego está en el nacimiento de la creación y el arte. El juego hace posible, como ninguna otra acción humana, examinar la fantasía y la intuición. Mediante el juego se aprende a cambiar y a pensar de manera divergente. En el marco delimitado por el juego se abren diferentes posibilidades y alternativas.

Concebir el juego como un producto cultural (generador de cultura), facilitador de la participación, permite introducirlo en procesos que apunten a potenciar la expresión creativa de los adolescentes.

Los espacios que promueven el desarrollo expresivo fomentan el sentido de pertenencia, el intercambio entre grupos, la convivencia democrática. Se parte de la idea de que cada ser humano tiene capacidad de crear, de expresarse, y que el juego es una actividad sobre la que se sostiene la creación.

Concebir al juego y a la expresión como elementos didáctico-metodológicos factibles en los procesos de participación amplía las maneras de relacionarse entre los que forman parte de la actividad. Debería ser tomado como un canal para ejercer el derecho a opinar.

Encontrarse con una "habilidad" artística implica potenciar la estima personal. Para ello es necesario tomar en cuenta las distintas formas de expresar que

tienen los adolescentes, habilitar el encuentro con otras desconocidas e impulsar la experimentación de lenguajes diversos.

En la adolescencia aparecen trabas, se perciben con claridad los mandatos sociales. Los círculos de pares determinan muchas de las acciones que se realizan, así como rechazan otras. Delimitan lo que "está bien" y lo que "está mal" hacer. Tienen tendencia a encerrarse en muchas acciones descalificando otras. A manera de ejemplo, durante muchos años el teatro fue percibido como una actividad para los afeminados, otras actividades (lúdico expresivas) sólo para hombres, o exclusivas para mujeres. Se trata de trabajar sobre los mandatos sociales, prejuicios e inhibiciones para poder investigar en los diferentes lenguajes expresivos.

Los adolescentes de sectores sociales marginales suelen valorar mucho estos espacios que promueven el desarrollo expresivo. Ello tiene que ver con el lugar que allí ocupan, un lugar en el que son identificados y reconocidos, donde la habilidad artística puede ser "mostrada" a otros. Esto permite que se sientan sujetos protagonistas, contrariamente a lo que suele suceder en la vida cotidiana. A través de la actividad que desarrollan se hacen visibles para ese mundo, su presencia es importante, por eso se sienten incluidos.

El día en que Magdalena cambió era un día feo, estaba lloviendo y ella se despertó a la 8:00 am, para ir a gimnasia. Ella tiene 14 años y hasta ese día era una persona con una vida anormal, muy tímida y no se relacionaba con nadie. Ese día era un miércoles 20 de abril, y al llegar a gimnasia todos sus compañeros la saludaron muy simpáticos, con una gran sonrisa; ella con otra verdadera gran sonrisa les devolvió el saludo.

El resto del día fue, sin duda alguna, el mejor de su vida, ya que todo le pareció muy extraño, porque todos hacían con ella lo mismo que sus compañeros hicieron en la mañana. Se preguntaba ¿cómo?, ¿por qué?, pensaba que las personas cambiaban y que ahora todos la soportaban. Ella misma se sentía distinta, se sentía más suelta, no era más tímida ya que ella devolvía los saludos con simpatía.

Luego de esto, se cruzó con su amor oculto, imposible según ella. Este le dirigió una mirada, que le hizo ver por dentro de ella, y en ese momento le vinieron una imágenes en su mente. Eran unas imágenes sueltas, no entendía lo que estaba sucediendo, pero lo que sí entendía era que eran importantes ya que le perduraron hasta la noche. Esas imágenes la hicieron pensar y recapacitar.

En esas imágenes se veía a Magdalena sola, apartada en un mundo diferente, todo oscuro, y con una vida llena de tristeza, pero también una gran persona que no se daba a conocer a los demás.

Luego, antes de dormirse y después de largo rato de pensar y analizar esas imágenes, se dio

cuenta de que no eran los "otros" los que habían cambiado, sino que era ella misma, su persona, sus sentimientos, sus pensamientos, su personalidad lo que había cambiado; ya tenía sus propias conclusiones y no dependía de lo que los otros hacían o decían.
Al despertarse, ya como nueva, tomó su decisión; dijo que en todo momento iba a mirar a las personas, y cuando recibiera su mirada, por más desagradable que sea, pensaría que ese individuo en ese momento no se estaría dando cuenta de que es por esa simple razón que muchas personas son tímidas y no conocen la palabra "comunicación". Por eso ella dijo que a esas miradas las transformaría en grandes y simpáticas sonrisas.

Fiorella Estefan

DINÁMICA CON EL VIDEO

LAS CREACIONES

Finalidad: *Promover una mirada a las distintas creaciones y la posibilidad individual o colectiva de construir. Detectar intereses.*
Tiempo estimado: Cuarenta minutos.
Materiales: Video *No sé bien*.

Propuesta de desarrollo:
a) Ver el corto *No sé bien* y en grupos pensar en cuáles son las formas expresivas y artísticas que el video presenta. ¿Cuáles son las individuales y las colectivas?

b) Cada grupo elige una actividad artística que le gustaría realizar. Preparar dos posturas corporales congeladas que muestren la forma expresiva del corto y la elegida para realizar con el grupo.

c) Presentar las distintas posturas y debatir alrededor de aquellas que puedan resultar de interés para el grupo.

PARA TENER EN CUENTA

> Las posibilidades de elección están limitadas muchas veces por las experiencias. Es conveniente estimular distintos lenguajes y manifestaciones artísticas para que los adolescentes puedan elegir en mejores condiciones.

> En la medida en que los grupos empiezan a debatir sobre intereses y una vez que acuerdan luego de un debate colectivo cuál o cuáles son intereses compartidos, se hace necesario concretar las formas expresivas. Es posible iniciar un proyecto expresivo artístico a partir de los insumos (detección de intereses) y luego de un proceso donde se analicen las posibilidades reales de ejecución.

CITA DE AUTOR

La ideología que se mantiene en la mayoría de los programas televisivos propios y foráneos, la política cultural que extiende la dependencia llevando los productos artísticos del centro a los barrios y periferias, sin instrumentar una actitud que genere grupos productores de los propios fenómenos culturales que expresen a los barrios y periferias, actitud que modificaría la recepción del producto artístico central, dándole características sólo referenciales. Los resultados de los procesos educativos no son inmediatos y no pueden dar imagen de que se está haciendo mucho y para todos porque el eje es el educando y se crece por vivencia e interacción, y no se hace para el otro, se hace con el otro. Estas premisas tendrían que tenerlas presentes funcionarios de los organismos culturales y de los medios de comunicación social, para que la comunidad sea protagonista de su historia, modificando la postura del receptor pasivo en un receptor crítico, reflexivo, en un perceptor.

R. Vega: "Política dependiente", p. 37.

CITA DE AUTOR

El arte en las comunidades

Por otra parte, las formas espectaculares y típicamente urbanas del arte no deberían hacernos olvidar el interés cotidiano que gran cantidad de gente muestra por diversos medios de expresión. Existe un interés por el arte, olvidado a veces bajo las adhesiones que suscita la incitación al consumo.
Cursos de fotografía, talleres de pintura, círculos literarios, grupos que producen esculturas a partir de desechos, emisión de películas de culto o de viejos clásicos inaccesibles en el circuito comercial, concurridas clases de teatro, forman parte del menú del cualquier asociación vecinal, gremial o de fomento y de muchas instituciones formales (como las escuelas, por ejemplo) que aspiran a abrir sus puertas a la llamada comunidad.

F. Terigi: "Reflexiones sobre el lugar de las artes en el currículum escolar", p. 17.

Hay fenómenos artísticos colectivos que forman parte del bagaje de una comunidad y a los cuales, con frecuencia, los adolescentes se integran. Vinculados a la actuación, a la música y a otros lenguajes, cargan con una estética que permite expresar deseos y fantasías que son el motor de muchas comunidades. El desafío es cómo generar procesos de participación a partir de ellos.

Las distintas manifestaciones expresivas de carácter colectivo pueden ser espontáneas (los adolescentes se organizan sin presencia adulta, gestionan con autonomía) o inducidas por educadores y facilitadores por distintos motivos. En ambos casos la forma de gestión y la toma de decisiones pueden ser democráticas y participativas o estar en manos del "líder" o los "líderes".

Que la actividad esté integrada a un proceso de participación no depende de ella, sino de las formas metodológicas que permitan incluir las opiniones, la toma de decisiones y la gestión de los propios adolescentes.

La tensión entre la vivencia del momento grupal y de los sucesos de la vida cotidiana son frecuentes en estos grupos. Muchas veces son una burbuja. Los participantes suelen manifestar: "esto pasa porque estamos aquí", "cuando estamos afuera, algunos ni siquiera nos saludamos". Trascender el momento grupal supone fortalecer cada uno de los actores, reforzando el lugar de cada uno y el reconocimiento del lugar de los otros. Mediatizar la competencia que se entabla por los lugares de liderazgo o de protagonismo pasa por instalar dispositivos para que el encuentro y el placer por el desarrollo de la actividad se ubiquen por encima de los protagonismos individuales. Si se profundiza en las acciones grupales que promueven el conocimiento, la confianza y la integración, junto al desarrollo de la habilidad expresiva se favorece el vínculo de los actores desde otra perspectiva.

La tensión entre el proceso y el producto artístico es un elemento digno de analizar. En general, con respecto al segundo, se hace referencia a aquello visible y posible de mostrar. Pero resulta tan peligroso creer en la importancia exclusiva del proceso colectivo despreciando el producto, como lo contrario.

El equilibrio entre producto y proceso es fundamental para que la actividad no termine expulsando adolescentes. Ese equilibrio debe estar dado por el lugar que ocupan el disfrute y el juego en los procesos creativos. Sea cual sea la actividad, si se sobredimensiona la obtención del producto artístico y se trabaja de manera excesiva sobre él, se corre el peligro de transformarlo en aburrida repetición.

Tomar las distintas formas expresivas colectivas como un proceso en el camino de participación ciudadana implica tener en cuenta aspectos que hacen a la inclusión. En función de los procesos de participación, el producto artístico debería quedar "supeditado" a aquella, de lo contrario no actúa como facilitador de la inclusión ni de la participación, sino que se transforma en un mecanismo más de exclusión cotidiana. El logro y el producto deben actuar como motivadores, como una fuente inagotable de incitaciones, actividad y satisfacción, en el largo proceso creativo. Mostrar el producto genera ansiedad, es un momento de fuerte exposición frente a otros y ubica en un lugar diferente al adolescente. En la medida en que el adolescente va mostrando el "hacer", recibe "aplausos", reafirma su estima.

Cantar es una forma expresiva que puede ser realizada por todos. ¿Cómo trabajar la habilidad sin que sea una acción torturante para los del montón o se transforme en el espacio exclusivo de los habilidosos? ¿Cómo se estimula a escuchar, a desarrollar el gusto por escuchar, a jugar con los sonidos? ¿Cómo se estructura el sonido individual con el grupal? ¿Cómo favorecer el "soltar" la voz que en la mayoría de los casos está aprisionada?

Pensar las actividades expresivas desde un abordaje integral supone incluir el fenómeno grupal, tomando en cuenta los procesos individuales conectados a lo colectivo. Impulsar el proceso de reconocimiento del saber propio (el de cada uno de los integrantes) y el de los otros redunda en la aceptación personal y colectiva, permite que cada uno encuentre "lugar" en el grupo y por tanto en el desarrollo del proceso creativo. Elegir la creación, el lenguaje, ponerlo en escena y ambientar el sitio llevan a la gestión de los aspectos artísticos, lo cual supone un aprendizaje de la habilidad.

Paralelamente al proceso creativo se suceden disputas por los liderazgos, toma de decisiones, disensos y manejo de ellos, negociación interna, que deben ser atendidos como un aprendizaje en el proceso de participación.

PÍLDORA

La columna de Rolando

La sección “Cartas de los lectores” se está colapsando con la cantidad de mensajes a mi nombre. El director (que vende cada vez más) se debate entre extender el tiraje o sacarme del medio por lo escandalizadora que resulta la columna.

Si a algo debemos apostar, amigo lector, es a la tolerancia, y si algo está pasando es que los intolerantes y desadaptados insultan a través de cartas. Así que por ahora, no me callo, ni me acallan. Salvando las distancias, con las manifestaciones expresivas comunitarias suceden cosas similares. Cuando un grupo lleva a cabo una actividad expresiva artística la primera reacción en el entorno es cuestionar lo que hace. ¿Acaso no escuchó o no dijo “qué feo”, “hacen ruido”, “que vayan a laburar”? Sin embargo, esos grupos, en la medida en que muestran su hacer, tienen la posibilidad de trascender más allá del sitio donde nacen, en tanto salen por fuera de esa frontera. La zona los empieza a mirar y se empieza a reconocer en ellos.

Pero mientras ciertas cosas suceden hacia el afuera, otras impactan hacia el adentro. Las disputas por ocupar lugares de liderazgo o protagónicos en torno a la habilidad se instalan en los grupos y si no se trabajan esos aspectos muchos de los grupos sucumben.

Quizás mis días estén contados como redactor de una columna periodística. Por ello esta reflexión. El desafío es cómo desarrollar verdaderas instancias de participación a partir de las diversas manifestaciones expresivas. Para que ello suceda parecería necesario que la conducción, la gestión, la toma de decisiones, la elaboración del producto, de los productos, fuese el resultado de un proceso en que todos se involucren voluntariamente. La legitimación, el reconocimiento de cada integrante deben ser trabajados por una propuesta que integre el proceso de participación a la creación colectiva. Hasta la semana que viene.

PÍLDORA

Las predicciones de la abuela. Salud

Según el informe que nos envía la abuela, la comunidad sufre un fuerte contagio. Un virus hasta hace poco desconocido se propaga de manera asombrosa y amenaza con liquidar a la mayoría de los ciudadanos. De no instrumentarse medidas inmediatas, quedarán en pie solamente los más fuertes y los más hábiles. La enfermedad denominada “parálisis expresiva artística”, lleva tiempo de incubación y según se informa es el virus de la mediocrea el causante. Si bien ataca a todas las edades, los niños parecen inmunizados. Adultos, jóvenes y viejos son las principales víctimas de esta enfermedad letal en la que aún no están claras las formas de contagio.

Indica la abuela que existe un antídoto para combatirla. La siguiente predicción sostiene que tomando al pie de la letra las indicaciones es posible sobrevivir a la epidemia.

Indicaciones
Aceptar que la mayoría desconoce el mal, que desconoce sus capacidades para combatirlo. Que debe haber una campaña masiva para que todos puedan reconocer las posibilidades de enfrentar con éxito el virus.

Quienes son aquejados por la enfermedad no saben si pueden o si deben permitirse probar. Se recomienda el uso de espacios adecuados que permitan ir al interior de cada uno.

Dosis
Muchas gotas de hacer, de obrar, en envase de experimentación.

Una pastilla de tiempo prudencial para que fermente la habilidad.

Vapores agradables para aspirar e investigar en forma paciente.

Cantidades suficientes que permitan probar a todos.

Contraindicaciones
Si han cumplido con las indicaciones y sienten que la parálisis se aleja y una verdadera mejora los abraza, no se aceleren. Actúen con tranquilidad. No se planteen excelencia y calidad metiendo presión sobre los involucrados. El mejoramiento (sin procesos adecuados) de la creación colectiva, con énfasis en lo artístico, suele poner en cuestión la integración de los menos habilidosos.

Los objetos, los juegos, la creatividad y el arte

El objeto material como útil de juego es parte de la historia de la humanidad. Así el planteo de proponer o descubrir nuevos usos a los objetos, añadirles nuevos detalles, inventar uno nuevo (ver capítulo anterior), se complementa con el otro que sugiere vincular la plasticidad del objeto a su movimiento y al cuerpo del jugador. El objeto maleable permite desarrollar la investigación pero también favorece la actitud de juego y la búsqueda a partir de lo imprevisible de las formas y movimientos que es capaz de desplegar. La desestructuración de la que pueden ser objeto facilita la creación artística, la búsqueda, el descubrimiento, la investigación.

Se parte del supuesto de que cualquier objeto puede transformarse en un juguete. Basta con que quienes vayan a jugar se pongan de acuerdo en ello. La silla, la mesa o el rollo de papel suelen ser utilizados como proyectiles, como vestimenta. Pueden transformarse en una artesanía u otro objeto al que se le agrega un uso.

CITA DE AUTOR

Todo se transforma...

Recurre al elemento material del medio expresivo (materia o instrumento) donde se realiza la sintaxis creativa estableciendo una íntima relación de materia-forma-contenido, cuya configuración externa la percibimos como la obra de arte.
La naturaleza le otorga cualidades a la materia. A partir de estas cualidades el hombre elabora su sistema de signos.
Los medios y materiales son la expresión de este espíritu inquieto y, siempre que las limitaciones y posibilidades de éstos son transgredidas, es para que la idea, envuelta en la forma, se manifieste una y otra vez.

D. Tomassini: *Seminario de las estéticas III. El lenguaje del arte*, p. 78.

ANÉCDOTAS, RELATOS...

Botellas en el río

A un costado de la desembocadura del río, acunado en la laguna, se levanta un enorme médano. Un grupo de adolescentes llega al lugar a pescar con unos refuerzos, un par de botellones con agua, unos aparejos y tres cañas.

Luego de un par de horas y ante la ausencia de bichitos acuáticos, la pesca dejó de ser. "Vamos a bañarnos", surgió espontáneamente. A los pies del médano, donde el río era llano, empezaron a tirarse con agua. Los pies parecían golpear una pelota de fútbol que se transformaba en chorros de agua que salpicaban al ocasional adversario. Luego vino la caída al río de uno, después del otro y el otro, hasta que cayó el último. Alguien corrió una larga carrera y se zambulló. A partir de ese instante, empezaron a sucederse las carreras.

Uno de ellos propuso lanzar el botellón de plástico y nadar a buscarlo; demoraron en ponerse de acuerdo; cuando lo hicieron, comenzó un obsesivo ida y vuelta que uno de los adolescentes interrumpió. Propuso que todos menos uno estuvieran dentro y que quien quedara afuera, atando la botella a una cuerda, la lanzara hacia el agua para que intentaran tomarla.

Así fue. Durante un rato, uno lanzaba y recogía tratando de evitar que los otros se prendieran. En uno de los lanzamientos, el más pequeño logró agarrarse del botellón mientras el que estaba afuera lo arrastró hacia la orilla.

Allí se les ocurrió que la botella podía ser un esquí, mientras uno se agarraba, los otros lo ayudarían a deslizarse alejándose de la orilla a la mayor velocidad posible hasta dejarlo en la arena. Anduvieron un rato más con el improvisado esquí, cuando quien parecía llevar la voz cantante desató la botella, tomó la otra, se lanzó al agua abrazado de ambas y quedó flotando boca arriba mientras escuchaba los reclamos de los otros.

Un educador los acompaña, yace tranquilo sentado en el médano. Su voz no se ha escuchado. Su mirada no pierde detalles. Por primera vez se para, parece resuelto a intervenir.

PARA REFLEXIONAR

¿En qué momento habrías intervenido? ¿Qué hubieses hecho? El hecho de que el educador se incorpore, ¿implica que va a intervenir? ¿Incide la forma de levantarse? ¿Qué dice? Imagina que no habla, que sólo gesticula, ¿cuáles son esos gestos? Imagina que realiza una acción que llama la atención y motiva a los adolescentes a acercarse.

Mi liceo

Apenas una niña con tan solo doce años y qué inocencia la mía.
Había dejado la escuela, ese lugar donde había empezado mi vida, ese lugar que para mí era un libro de fantasías, con mis primeros amigos, las peleas y las risas.
Después de terminar la escuela pensaba que no existía más nada, lloré y lloré lo que me pareció una eternidad.
Pero llegó ese día en el que tenía que comenzar otra vez, entré en un aula en la que comencé a ver caras y caras, y entre esas caras buscaba amigos, vecinos o algún conocido, pero nada encontré. Pensé que a partir de ese momento iban a ser los peores días de mi vida, pero me equivoqué. Al correr del tiempo me fui ganando la amistad de mis compañeros y hasta en una popular me convertí. Ahora ya no era ni Dani ni Daniela, ahora me había convertido en Choli 9, de la que todos se asombraban por cómo movía la guinda. Luego se me despertó la simpatía y por los pasillos del liceo; yo iba saludando a Fulanita o al hermano de Pepita. Transcurrió mi primer año y ya era dinamita. Los profesores decían qué fatal esta chiquita.
Después llegó el segundo año y a otra gente me vinculé, con Natalia, Martín y con Ventura en la clase de español. Ahí empezaron las bromas, en la votación de la clase delegada yo salí, con Tony de delegado, qué delegación la nuestra.
Ahora ya estoy en tercero y ya no soy una niña, soy una adolescente honesta que se puso a escribir todas las cosas bonitas que en mi liceo viví. Tal vez mañana deba irme y a otro lugar. Yo iré, pero siempre estarán en mí los recuerdos tan bonitos que en mi liceo 20 yo pasé.

Daniela Cedrés

PÍLDORA

La columna de Rolando

Amigo lector:

Le comunico que esta columna de opinión, la última, más que de despedida es de búsqueda de nuevos horizontes.

Según parece, ya no será la escritura el lenguaje a través del cual expresaré emociones y opiniones. Admito entonces que se trata (a partir de ahora) de investigar en aquel o aquellos que me resulten más placenteros y descubra una nueva habilidad. Inicio entonces un nuevo proceso de aprendizaje.

Todo facilitador, y yo me precio de serlo (¿no lo sabían?), debería mantener en alza la actitud de investigación, la capacidad de asombro y las ganas de aprender. Si las acompaña de buenas dosis de energía positiva, de varios toques de actitud lúdica contagiante y varios comprimidos de equilibrio emocional, seguramente promoverá, en sí mismo y en los otros, encuentros con diversos lenguajes artísticos permitiendo el desarrollo creativo individual y colectivo. No se olvide de condimentarse con confianza (no se exceda) en su valor creativo. Si está lleno de miedos, arranque para otra profesión: se los pasará a los adolescentes impidiéndoles desarrollarse.

¿Que estoy dando consejos y dije que no lo haría? Es verdad, pero para ser coherentes recorremos un camino tropezando con nuestra incoherencia. Reconocer las miserias con las que cada uno carga permite abordarlas creativamente, nos hace más humanos nos permite empezar a ver, a oír, a tratar de entender a los otros y, por ende, a permitir que las opiniones fluyan, se confronten sin que las propias tengan que ser la verdad. ¿Que abandono un medio de comunicación sin motivos suficientes? ¿Que es una frustración? Es cierto, pero los cambios exigen respuestas y éstas pueden ser creativas.

PÍLDORA

Las predicciones de la abuela

La Luna, alineada en línea recta con el astro rey, funde su cuerpo al de éste, augurando un futuro de maravillas en el plano laboral y en aspectos sentimentales y afectivos.

En lo laboral
Si actúa con prudencia y utiliza la guía como guía, puede encontrar algunas claves.
Si encuentra en ella las respuestas a todas sus preguntas, tírela; ella pretendió darle nuevas preguntas y las ganas de buscar respuestas.
Si se queda con los juegos tal cual están y no se despeina al leerla, quémela.
El excelente futuro laboral que le depara la conjunción de la Luna y el Sol dependen de la capacidad de preguntarse, de la posibilidad de reflexionar a partir de la práctica de manera rigurosa.

En lo sentimental y afectivo
No hay receta, ni palabras santas, ni juramentos que permitan sobrevivir a una relación. Es esencial la capacidad para alimentar la pasión. Por lo tanto, lo que no pueda hacer usted, no le pida ni a la Luna, ni al Sol que se lo resuelvan.
Permítase jugar y crear.

La sucesión de juegos que se proponen a continuación se enmarcan en la expresión individual, mayoritariamente, aunque es posible a través de ellos llegar a elaboraciones colectivas. En este contexto se desarrollan juegos que se vinculan a objetos materiales y otros a aquellos que no adquieren la misma materialidad, porque no se pueden tocar, o porque tampoco se pueden oler o degustar.

DINÁMICA

HIGIÉNICOS AL VIENTO

Finalidad: *Promover la creación de movimientos corporales, el gusto por la estética de los movimientos, la construcción de volúmenes.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Un rollo de papel higiénico por persona, equipo de música. Hilos o lana con los que se hace una especie de tendido de alambres.

Propuesta de desarrollo:
a) Ingresar al lugar con el rollo sobre la cabeza. Caminar evitando que se caiga (no se ayuda con las manos).

b) Hacer caer el rollo de los otros sin que caiga el propio.

c) Cortar un pequeño trozo, lanzarlo, dejarlo caer y seguir con el cuerpo el movimiento para atraparlo antes de que toque el piso.

d) Cortar un trozo más largo (a manera de cinta), colgar de los "alambres" y, al ritmo de la música, moverla.

e) Sacar la cinta y juntarse en pequeños grupos. Utilizando otros elementos presentes en el sitio, además de la cinta y el rollo, construir una obra en volumen. Cada grupo presenta su creación colectiva.

Otras posibilidades:
• Ambientar como un tendido de alambres del que cuelgan cintas (tantas como jugadores). El rollo se ubica en el piso debajo de la cinta. Esquivar la cinta y los rollos al ritmo de la música.
• Quitar la cinta y construir con ella (en movimiento) al ritmo de la música distintas figuras. Se reúnen en grupos pequeños y realizan sin hablar una coreografía. Agregan a la coreografía una construcción en volumen, con el material utilizado, el rollo y otros materiales del lugar.

PARA TENER EN CUENTA

> A los efectos de lograr la desinhibición de quienes juegan, de provocar el mejor desarrollo de la actividad, es necesario que el período de ablande genere un buen clima grupal. Ese período debería actuar como un proceso gradual de inclusión que permita el logro del mejor producto posible. Las músicas que se empleen deben facilitar el movimiento e involucramiento de los jugadores.

DINÁMICA

ENTRETELADOS

Finalidad: *Desarrollar el gusto por la creación corporal y cierta estética de movimiento.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Una tela de 2 metros por 2 metros cada cuatro participantes.

Propuesta de desarrollo:
a) Las telas se ponen en el piso y se esquivan al ritmo de la música (no pasar por arriba). Al detenerse la música los participantes se ubican sobre la tela. En cada detención anunciar un número que determina la cantidad de jugadores que quedan sobre la tela (2, 3, 6). Se repite varias veces.

b) Plantear que queden en pequeños grupos bajo la tela. Bailar y desplazarse por el espacio.

c) Bailar de a uno bajo la tela mientras los otros la sostienen.

d) La tela en el piso. Uno de los jugadores, sobre ella, realiza movimientos que los otros imitan.

e) Analizar el grado de placer o displacer, de inhibiciones y temores, el tipo de movimientos que vieron (trancados, fluidos, sueltos) y los distintos planos utilizados.

Otras posibilidades:
• En pequeños grupos: saltan al ritmo de la música, se desplazan, siguen los movimientos que el facilitador les propone. Una vez que el clima se logra distender, se propone que, sin hablar y mientras la música suena, en el subgrupo construyan una coreografía que luego presentarán a los otros.

PARA TENER EN CUENTA

> El alto nivel de exposición que implica este juego puede actuar como reforzador de la inhibición si no se generan climas adecuados que permitan que no haya juzgamientos particulares.

DINÁMICA

FUENTE DE ESPUMA

Finalidad: *Impulsar la expresión creativa a través de la construcción de volumen.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Tijeras, trinchetas, polifom en plancha, pegamento, pinturas de dedo.

Propuesta de desarrollo:
a) Jugar con un trozo del polifom de la forma que cada uno quiera: lanzar, patear, romper.

b) Elegir un lugar lo más alejado posible de los demás. Entregar el material (tijera, trincheta, un trozo de polifom por persona, pegamento, color). Construir formas en el plano o en volumen de manera libre.

c) Se pintan las creaciones.

d) Se exponen.

Otras posibilidades:
• El polifom compacto en forma cúbica permite tallar con la tijera; por lo tanto, la consigna pide la construcción de una obra.

PARA TENER EN CUENTA

> Es conveniente que el material esté ordenado con las cantidades de acuerdo al número de participantes. Si el grupo no está acostumbrado a elegir los movimientos, es conveniente guiar los primeros pasos para motivar la inclusión.

> En el caso de que el grupo no tenga experiencia, se trata de explicar brevemente cómo se manejan los distintos materiales dejando margen a la investigación. Si el grupo está conformado por integrantes muy ansiosos por producir o proclives a evitar la frustración, se debería prestar especial atención al momento de la llegada, promoviendo acciones intensas que bajen la ansiedad. También se debe cuidar el manejo del material, permitiendo familiarizarse con él y la consigna de construcción para que sea adecuada a las posibilidades de los participantes.

> Lograr un clima de introspección supone permitir que las energías físicas puedan desplegarse, que las barreras y resistencias bajen. La utilización de recursos como la voz, el tipo de música (suave) y la distancia entre los jugadores permite concentrarse en el material y la creación.

DINÁMICA

ENRAMADAS

Finalidad: *Investigar las posibilidades creativas del material rígido.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Ramas pequeñas de distintas formas (tres por participante), hilo para atar y lana de distintos colores.

Propuesta de desarrollo:
a) Los materiales se distribuyen en el lugar de acuerdo al número de participantes. Construir esculturas de madera que se atan con el hilo. Poner nombre a la obra. Escribir titulo y autor.

b) Con el material que el lugar ofrece (sillas, piedras, otras maderas, lanas de colores) preparar un espacio para exponer la creación.

c) Visitar la exposición y comentar las distintas obras, cómo fue el proceso de creación, qué dificultades encontraron.

Otras posibilidades:
• Armar previamente una estructura en madera sobre la cual cada uno agrega otros elementos (por ejemplo, ramas) y con los cuales se construye una obra colectiva.

PARA TENER EN CUENTA

> El gusto por encontrar las formas que agraden pasa por una búsqueda que hay que motivar. No es común que la actividad se dispare instantáneamente en el primer vínculo con el material, hay un período de reconocimiento y de conocimiento que es preciso contemplar; abrir al juego con el material es parte de ese período.

Lo invisible, intocable, inalcanzable...

La creatividad no necesariamente está sujeta al estímulo de los objetos, ni a aquello que puede verse. Es decir que hay elementos que no se pueden tocar, pero sí se pueden ver y han generado a lo largo de la historia infinidad de creaciones. La luna es uno de ellos. Pero es posible pensar en otros, que no se pueden tocar ni se pueden ver. A manera de ejemplo puede tomarse el viento, el sonido que desarrolla, los distintos sonidos que produce en función de los diversos objetos con los cuales se relaciona.

Es la memoria que graba, que genera un nivel de registro diferente y que permite la creación. Memoria sensorial que impacta en la memoria afectiva para provocar el acto creativo.

DINÁMICA

MURMULLOS DEL VIENTO

Finalidad: *Promover la creación artística a partir del estímulo viento. Estimular la memoria sensorial, en este caso la visual y auditiva.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Lugar al aire libre.

Propuesta de desarrollo:
a) Los participantes se distribuyen en el espacio a la mayor distancia posible entre ellos. Poner en juego dos de los sentidos: el oído y la vista.

b) Escuchar durante un breve tiempo, no más de treinta segundos, los sonidos de la zona.

c) En parejas, preparar a través de movimientos y sonidos la reconstrucción de lo vivido. Utilizar los materiales que el lugar brinda.

d) Presentar la creación. Intercambiar impresiones a partir de las diferencias y similitudes de los materiales utilizados, etcétera.

Otras posibilidades:
• Los participantes, acostados de ojos cerrados, escuchan los diferentes sonidos. Se juntan en subgrupos y construyen una obra en sonidos que presentan tras un biombo.

PARA TENER EN CUENTA

> El nivel de concentración que se alcance es determinante al momento de lograr el mejor desarrollo expresivo posible. Dar un tiempo para que ese clima pueda lograrse es clave en el proceso.

DINÁMICA

ROMANCE ENTRE EL SOL Y LA LUNA

Finalidad: *Estimular la memoria sensorial y afectiva a los efectos de provocar el hecho creativo.*
Tiempo estimado: Cuarenta minutos.
Materiales: Dactilopinturas, música suave.

Propuesta de desarrollo:
a) Iniciar un recorrido guiado, evocando la presencia de la luna. A manera de ejemplo, centrar la atención en la música, salirse del lugar e imaginar una noche a cielo abierto, carente de edificios, de personas. Un lugar en el que la única imagen es el cielo con sus habitantes...

b) Pintar sobre una hoja de acuerdo a las emociones que hayan sentido. No es necesaria una pintura concreta.

c) Presentar las realizaciones.

Otras posibilidades:
• Se trabaja al aire libre en presencia del sol, de la luna, de ambos. A partir de la contemplación se solicita plasmar sensaciones, emociones, recuerdos en colores y palabras.

PARA TENER EN CUENTA

> No se plantea dibujar o pintar a los efectos de no condicionar a aquellos adolescentes que tengan dificultades. Es importante lograr que jueguen con los colores de acuerdo a las emociones vividas. A los efectos de alcanzar mejores niveles de concentración, suele facilitar realizar la evocación de ojos cerrados.
La distribución del grupo en el espacio es fundamental al momento de la creación individual. Una cómoda posición, separada de los demás, facilita la instrospección y por tanto el introducirse en la creación.

DINÁMICA

EL MIEDO

Finalidad: *Desplegar la creación a partir de una emoción.*
Tiempo estimado: Una hora y media.
Materiales: Trozos de tela para tapar los ojos, elementos que sirvan de obstáculos, un espacio que permita expresarse con intimidad. Material para expresarse creativamente desde lo plástico: lápices, colores, dactilopinturas.

Propuesta de desarrollo:
a) Los jugadores se ponen en fila fuera del espacio al que van a entrar. Ingresan de a uno con los ojos tapados. Una vez que uno ha realizado la mitad del recorrido, ingresa el siguiente.

b) Realizan un recorrido en el que haya diversos obstáculos, luego pasan a otro espacio que está preparado.

c) Plasmar con colores las sensaciones y emociones vividas. Poner título a la obra.

d) Juntarse en grupos pequeños: intercambiar creaciones y momentos vividos, construir una obra colectiva.

Otras posibilidades:
• Al culminar el recorrido, cada uno expresa en palabras las sensaciones. En grupos pequeños construir un cuento.

PARA TENER EN CUENTA

> Toda actividad en que el grupo trabajó en forma individual y con comienzos distintos tiende a que unos terminen antes que otros. Hay que prever acciones para que quien va terminando no moleste a los que requieren aún de tiempo para realizar el recorrido.

> Si el facilitador trabaja solo, debe armar el salón de manera que facilite el pasaje de un espacio a otro. En este caso, la consigna que refiere a la creación debería darla al iniciar el recorrido de ojos tapados.

DINÁMICA

LOS GRISES

Finalidad: *Favorecer el acto creativo expresivo a partir de diversos estímulos.*
Tiempo estimado: Una hora.
Materiales: Papel y lapiz (uno por persona).

Propuesta de desarrollo:
a) Decir frases que los jugadores intentan asociar con sensaciones, emociones o acciones que escriben. A manera de ejemplos: sonido del viento en el mar, cielo totalmente cubierto durante días de tormenta, rayo de sol que se cuela por la ventana en invierno.

b) En parejas compartir las sensaciones que traen y traducir en posturas corporales cinco emociones.

c) En pequeños grupos (cuatro) componer dos fotos colectivas que den cuenta de la sensación, emoción o acción desplegada.

d) Presentar a los otros grupos.

Otras posibilidades:
• Contemplar un hecho natural de acuerdo a las posibilidades del lugar: el ruido del viento en los ventanales, los pájaros en la ciudad, las nubes tras los vidrios, la humedad en las paredes, etcétera. A partir de ellas se buscan imágenes asociadas. A manera de ejemplo: el ruido del viento con el aullido de un perro en las noches, o de los gatos en celo.

PARA TENER EN CUENTA

> La música de fondo puede provocar la conexión con otros sucesos. Es conveniente que sugiera, que se vincule con el tema.

DINÁMICA

BAÑO DE HUMO

Finalidad: *Promover la creación a partir de la contemplación de un fenómeno.*
Tiempo estimado: Media hora.
Materiales: Fuego.

Propuesta de desarrollo:
a) El grupo se congrega alrededor de una fogata. Observar el recorrido del humo e imaginar un recorrido donde finalmente va a descansar junto con todos los otros humos.

b) Construir el camino del humo en forma de historia.

c) Compartir las historias.

Otras posibilidades:
• Ante un cigarrillo encendido se invita a pensar un recorrido para el humo y una historia para la brasa.
• Con el vapor de humedad que sale de la boca en invierno se invita a pensar una historia de los humos interiores.

PARA TENER EN CUENTA

> Cuidados al momento de trabajar con fuego.

DINÁMICA

ATARDECERES

Finalidad: *Provocar la expresión creativa a partir de la metáfora.*
Tiempo estimado: Media hora
Materiales: Música de fondo suave.

Propuesta de desarrollo
a) El grupo se instala cómodamente en el salón y bien separado. Situar al grupo en un atardecer.

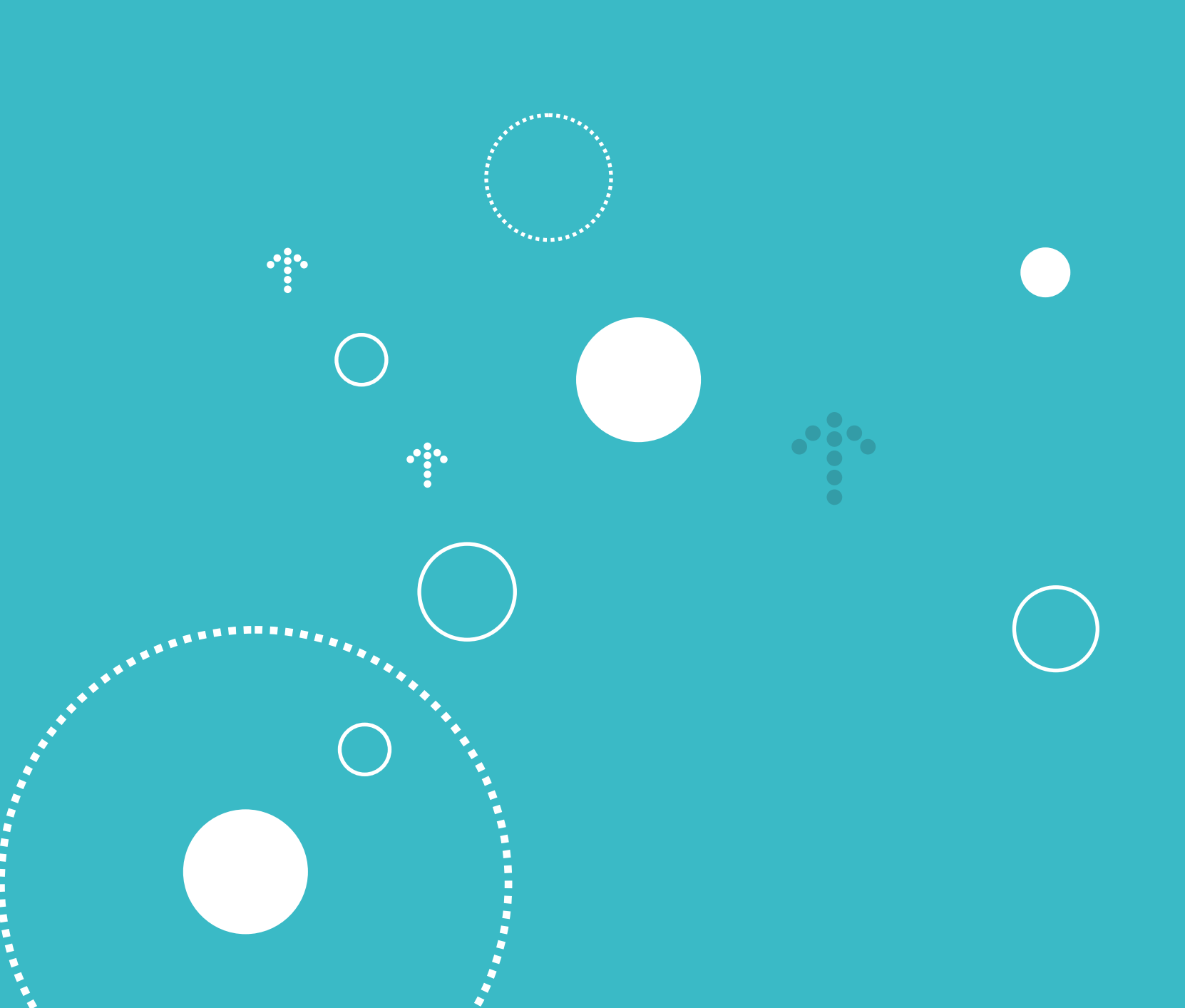
b) A partir de la frase: "el atardecer es como..." los jugadores completan la metáfora.

c) Escribirla en forma artística y exponerla.

Otras posibilidades:
• A partir de la misma situación, en forma individual, buscan analogías con el atardecer, oscurecer, ensombrecer. Dramatizar a partir de una palabra.

PARA TENER EN CUENTA

> Este tipo de situación es conveniente vivirla con el grupo que se trabaja, más que la evocación, aunque cierto es que la evocación de momentos también funciona como disparador del acto creativo. Para lograr una contemplación atenta en un grupo de adolescentes se requiere de un clima previo en el que cada uno llegue a un momento de introspección. Son importantes los silencios, la ausencia de comentarios, los tonos de voz más suaves y la posibilidad de acompasar la escucha a sonidos que cotidianamente no atendemos.



Bibliografía/Sitios web/Filmografía

cap. VI

Bibliografía consultada

Akoschky, Judith y otros: *Artes y escuela: aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. Paidós, Buenos Aires, 1998.

Alfaro, Milita: *Carnaval. Primera parte. El carnaval heroico (1800-1872)*. Trilce, Montevideo, 1991.

Alfaro, Milita: *Carnaval. Segunda parte. Carnaval y modernización. Impulso y freno del disciplinamiento (1873-1904).* Trilce, Montevideo, 1998.

Balardini, Sergio Alejandro: *Jóvenes, tecnología participación y consumo.* Proyecto Juventud de FLACSO Argentina. Documento extraído de <https://www.comminit.com/la/images/balardini.pdf>.

Celentano, Mariela, y otros: *Sonando… ando. Relato de una experiencia.* Tump, Montevideo, 1996.

Chapato, María Elsa: "El lenguaje teatral en la escuela", en *Artes y escuela*. Paidós, Buenos Aires, 1998.

Corea, Cristina, y Lewkowicz, Ignacio: *Pedagogía del aburrido: escuelas destituidas, familias perplejas.* Paidós, Buenos Aires, 2004.

Crovi Druetta, Delia, y Girardo, Cristina: *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud.* UNAM, México, 2001.

Duschatzky, Silvia, y Corea, Cristina: *Chicos en banda: los caminos de la subjetividad en el declive de las instituciones.* Paidós, Buenos Aires, 2002.

Filardo, Verónica (coord.): *Tribus urbanas en Montevideo: nuevas formas de sociabilidad juvenil.* Trilce, Montevideo, 2002.

Kaplún, Gabriel: "Culturas juveniles y educación: pedagogía crítica, estudios culturales e investigación participativa (La cumbia villera y concheta, el rock de la calle y la escuela)", en *Los jóvenes: múltiples miradas.* UNC, Neuquén, 2004.

Lipovetsky, Gilles: *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo.* Anagrama, Barcelona, 1987.

Lowenfeld, Víctor: *Desarrollo de la capacidad creadora.* Kapelusz, Buenos Aires, 1994.

Maffesoli, Michel: *El tiempo de las tribus. El declinamiento del individualismo en la sociedad de masas*. Icaria, Barcelona, 1990.

Margulis, Mario: *La cultura de la noche.* Espasa-Calpe, Buenos Aires, 1994.

Oliver i Ricart, Quima: *La Convención en tus manos: los derechos de la infancia y la adolescencia.* UNICEF, Montevideo, 2004.

Pelento, María Lucila: *El adolescente y los objetos culturales.* [Conferencia plenaria dictada en las segundas Jornadas de Adolescencia para Docentes "Encuentro entre salud y educación", Buenos Aires, 9-11 set. 2004, organizadas por la Sociedad Argentina de Pediatría].

Pezin, Patrick: *El libro de ejercicios para el uso de actores.* Trilce, Montevideo, 2004.

Pichon Rivière, Enrique: *El proceso creador.* Nueva Visión, Buenos Aires, 1987.

Read, Herbert: *Arte y sociedad.* Península, Madrid, 1990.

Read, Herbert: *La educación por el arte.* Paidós, Buenos Aires, 1991.

Reguillo Cruz, Rossana: *Emergencia de culturas juveniles. Estrategia del desencanto.* Norma, Buenos Aires, 2000.

Schafer, M.: *Hacia una educación sonora. Pedagogías musicales abiertas*, Buenos Aires, 1994.

Spravkin, Mariana: "Enseñar plástica en la escuela: conceptos, supuestos y cuestiones", en *Arte y escuela*. Paidós, Buenos Aires. 1998, pp. 93-131.

Terigi, Flavia: “Reflexiones sobre el lugar de las artes en el currículum escolar”, en *Artes y escuela*. Paidós, Buenos Aires, 1998.

Tomassini, Daniel: *Los lenguajes en el arte,* [s.n.], [s.l.], julio de 1996.

UNICEF. *Manual de aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño*. Nueva York, UNICEF, 2001.

Urresti, Marcelo. “Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad”, en *Revista Encrucijadas UBA 2000*, Revista de la Universidad de Buenos Aires, nueva época, año II, núm. 6, febrero de 2002, pp. 36–43.

Vega, Roberto: *"Política dependiente", en Sonando... ando. Relato de una experiencia.* TUMP, Montevideo, 1996.

Vega, Roberto: *El teatro en la comunidad.* Paulinas, Buenos Aires, 1986.

Zito Lema, Vicente: *Conversaciones con Enrique Pichon Rivière*. Timerman, Buenos Aires, 1950.

Sitios web

Selección de fuentes sobre participación adolescente:

Adolescentes
http://blogia.com/adolescentes/index.php
Weblog del proyecto de participación comunitaria de adolescentes y jóvenes "Aprendiendo entre todos a relacionarnos de forma saludable" del centro de salud Manuel Merino de Alcalá de Henares - Idioma: español

Adolescentes por la Vida - Argentina
http://www.adolescentesxlavida.com.ar/index2.htm
Adolescentes por la Vida es una asociación civil destinada a la investigación y el desarrollo de proyectos, actividades y materiales educativos en relación directa con temáticas y problemáticas de nuestros niños, adolescentes y jóvenes, sus familias y la comunidad, que busca mejorar la calidad de vida a través de la integración de los ejes salud, educación, prevención y medios de comunicación. Idioma: español

BBC - Derechos del niño
http://www.bbc.co.uk/worldservice/people/features/childrensrights/
Idioma: inglés

Biblioteca Virtual en Salud - Adolescencia
http://www.adolec.org/
Idioma: español

BVS Costa Rica
http://www.binasss.sa.cr/adolescencia/adolec.htm
Biblioteca Virtual en Salud Costa Rica. Idioma: español

BVS México
http://www.adolec.org.mx/espadol/
Biblioteca Virtual en Salud México. Idioma: español

Child to Child
www.child-to-child.org/guide
Página que contiene una guía de publicaciones para la inclusión de los niños como ciudadanos activos de la sociedad. Idioma: inglés

Child Trends - Research in the service of children
www.childtrends.com
La organización Child Trends lleva adelante investigaciones y difunde información con base científica para mejorar el diseño de políticas y programas destinados a los niños y sus familias. A la vez propone el desarrollo de programas exitosos en distintas áreas del desarrollo de niños y adolescentes. Idioma: inglés

Ciudades Amigas de la Niñez
http://www.childfriendlycities.org/sp/home.html
Sitio de la iniciativa Ciudades Amigas de la Niñez, que promueve que las ciudades y los sistemas locales de gobierno se comprometan a respetar los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Idioma: español

CINTERFOR - Centro Interamericano de Investigación y Documentación sobre Formación Profesional
http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/youth/
Información sobre publicaciones relacionadas con jóvenes, formación y empleo. Idioma: español

The Commonwealth Secretariat
www.thecommonwealth.org
Contiene The Commonwealth Youth Programme, programa por intermedio del cual se intenta potenciar a los jóvenes como individuos y como parte activa de su comunidad. Idioma: inglés

IDS - Participation
http://www.ids.ac.uk/ids/particip/index.html
Página sobre investigación, innovación y aprendizaje en participación ciudadana. Idioma: inglés

La Iniciativa de Comunicación
http://www.comminit.com/la/
El Son de Tambora pretende cubrir una amplia gama de actividades acerca de la comunicación para el desarrollo. Idioma: español

Interjoven
http://www.interjoven.cl/
Interjoven es un proyecto de asistencia técnica a organizaciones que trabajan con jóvenes de zonas desfavorecidas, orientado a contribuir a la construcción de un sistema de atención integral a la juventud. Idioma: español

International Youth Foundation
http://www.iyfnet.org/section.cfm/5/26
Página de la International Youth Foundation, que busca mejorar las condiciones y posibilidades de los niños y adolescentes y promueve su participación y liderazgo. Idioma: inglés

National Children´s Bureau
www.ncb.org.uk/resources
Promueve la participación, los intereses y el bienestar de los niños y jóvenes. Idioma: inglés

Organización Iberoamericana de Juventud
http://www.oij.org/
Esta organización promueve los derechos de la juventud. Idioma: español

Population Coucil
www.popcouncil.org
Página especializada en salud que abarca áreas desde biomedicina, VIH/sida, infancia y niñez, etc., hasta transición a la adultez. Idioma: inglés

REDLAMYC
http://www.redlamyc.info/
Red latinoamericana y caribeña por la defensa de los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Promueve la participación infantil. Idioma: español

RELAJUR
http://www.iica.org.uy/redlat/index.html
RELAJUR es una red de personas y organizaciones centrada en la sistematización y difusión de información de y sobre juventud rural. Apunta a promover y gestionar servicios de capacitación, de información e intercambio para las organizaciones de jóvenes rurales, para ONG especializadas en juventud rural, y para técnicos del sector público que trabajan con juventud rural. Idioma: español

Save the Children
http://www.savethechildren.net/alliance_sp/index.html
Página dedicada a los derechos de niños y adolescentes, y su cumplimiento. Idioma: español

School Councils UK
www.schoolcouncils.org
Página de School Councils, que promueve la participación (mediante los consejos estudiantiles, los alumnos son habilitados a formar parte de su propia educación). Idioma: inglés

UNESCO - Growing Up in Cities
www.unesco.org/most/growing.htm
El proyecto intenta responder sobre el efecto que provoca la urbanización global en los niños y adolescentes. A la vez, apunta a la participación de niños, adolescentes y la comunidad en la construcción de mejores lugares donde desarrollarse. Idioma: inglés

UNESCO - Juventud
http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=5058&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
Sitio de UNESCO sobre juventud, que promueve la participación de adolescentes y jóvenes. Idioma: español e inglés

UNICEF - Innocenti Research Centre
http://www.unicef-icdc.org/publications/
El Centro de Investigaciones Innocenti trabaja para fortalecer la capacidad de UNICEF de responder a las necesidades de los niños y a desarrollar una nueva ética global para la infancia. En la sección publicaciones están disponibles informes de investigación, monitoreo y análisis de políticas dirigidas a la infancia. Idioma: inglés

UNICEF - La juventud opina
www.unicef.org/voy/spanish
Información y foros de opinión dirigidos a jóvenes. Idioma: español

UNICEF - Proyecto MAGIC
www.unicef.org/magic/bits/espanol.html
Actividades de los medios de comunicación y buenas ideas para, con y por los niños. Idioma: español

UNICEF - Teachers talking about learning
www.unicef.org/teachers
Página especializada para docentes. Contiene artículos, estrategias y foros, así como entrevistas a docentes y educadores. Idioma: inglés

UNICEF - What young people think
www.unicef.org/polls/tacro/index.html
Contiene "La Voz, Voces de niños y adolescentes en Latinoamérica y el Caribe" y presenta los resultados de una encuesta regional realizada a niños y adolescentes en 20 países de América Latina y El caribe. Idioma: inglés

World Bank - Youthink
http://youthink.worldbank.org/
Sitio del Banco Mundial dedicado a los jóvenes, que brinda información, resultados de investigaciones y otra experiencia acumulada sobre temas globales que son de preocupación de las personas jóvenes. Idioma: inglés

Filmografía

A modo de sugerencia, adjuntamos un listado de películas sobre temas vinculados a los contenidos de esta guía:

Camino a la fama (1991)
Sinopsis: Este filme narra los esfuerzos de un grupo de jóvenes de la clase obrera irlandesa por formar una banda de soul. La idea parte de Jimmy Rabbitte, un joven que, tras haber finalizado sus estudios, sale en busca de músicos y cantantes deseosos de formar "la banda más trabajadora del mundo".
Director: Alan Parker.
Guión: Dick Clement, Ian La Frenais, Roddy Doyle (basado en la novela de Roddy Doyle).
Elenco: Robert Arkins, Michael Aherne, Angeline Ball, Maria Doyle Kennedy, Dave Finnegan.
Duración: 120'
País: Irlanda, Reino Unido, Estados Unidos.

Los soñadores (2003)
Sinopsis: Enmarcada en el turbulento escenario político francés de la primavera del 68, cuando la voz de la juventud tronaba en toda Europa, tres jóvenes estudiantes se prueban mutuamente para saber hasta dónde son capaces de llegar.
Director: Bernardo Bertolucci
Guión: Gilbert Adair.
Elenco: Michael Pitt, Eva Green, Louis Garrel, Anna Chancellor
Duración: 115'
País: Italia, Francia, Reino Unido.

Pecker (1998)
Sinopsis: Un joven vendedor de sándwiches se vuelve sensación en el mundo del arte cuando comienza a exhibir fotos de su pintoresca familia.
Director: John Waters.
Guión: John Waters.
Elenco: Edward Furlong, Christina Ricci, Brendan Sexton III, Bess Armstrong.
Duración: 87'
País: Estados Unidos.

That thing yo do! (1996)
Sinopsis: Guy Patterson es un joven baterista aficionado al jazz que trabaja en una casa de electrodomésticos familiar. En el verano de 1964 su banda crea un *hit* que la lleva a jugar en el *star system*.
Director: Tom Hanks.
Guión: Tom Hanks.
Elenco: Liv Tyler, Tom Everett Scott, Tom Hanks, Giovanni Ribisi, Charlize Theron.
Duración: 108'
País: Estados Unidos.

Pollock (2000)
Sinopsis: Este filme retrata la vida y la obra del pintor estadounidense Jackson Pollock.
Director: Ed Harris.
Guión: Barbara Turner, Susan Emshwiller (basado en el libro Jackson Pollock: *An American Saga*).
Elenco: Ed Harris, Marcia Gay Harden, Tom Bower, Jennifer Connelly, Val Kilmer.
Duración: 122'.
País: Estados Unidos.

Generación X (1994)
Sinopsis: Lelaina Pierce, una ayudante de producción de un programa matinal de televisión, sueña con ser directora de cine. Mientras llega su gran oportunidad, filma un video de sus amigos donde éstos hablan de su realidad cotidiana, sus ambiciones y su falta de expectativas. Entre tanto, Lelaina debe elegir entre dos amores, un yuppie y su leal amigo Troy.
Director: Ben Stiller.
Guión: Helen Childress.
Elenco: Winona Ryder, Ethan Hawke, Ben Stiller, Janeane Garofalo, Renée Zellweger.
Duración: 99'
País: Estados Unidos.

Velvet goldmine (1998)
Sinopsis: En 1971 Brian Slade era el máximo exponente del *glam rock*. Para escapar de la agobiante fama, Slade simula su muerte y desaparece. Trece años después un periodista intenta reconstruir la vida de Slade.
Director: Todd Haynes.
Guión: Todd Haynes.
Elenco: Ewan McGregor, Jonathan Rhys-Meyers, Christian Bale, Toni Collette.
Duración: 124'
País: Reino Unido, Estados Unidos.

He got game (1998)
Sinopsis: Jake es un presidiario al que le ofrecen suspender su condena a cambio de un trato: que convenza a su hijo Jesús, el mejor jugador de básquetbol del país, para que firme con el equipo del gobernador. Jesús debe optar entre aceptar una de las tantas becas deportivas universitarias que le ofrecen o seguir el camino fácil y entrar en la NBA. Con una única semana de plazo, y ante la repentina reaparición de Jake, padre e hijo deberán encontrar la manera de reconciliarse y de salir airosos de tan comprometida situación.
Director: Spike Lee.
Guión: Spike Lee.
Elenco: Denzel Washington, Ray Allen, Milla Jovovich, Rosario Dawson, John Turturro.
Duración: 137'
País: Estados Unidos.

Dulce y melancólico (1999)
Sinopsis: Este falso documental retrata a Emmet Ray, un magistral guitarrista de jazz que jamás existió.
Director: Woody Allen.
Guión: Woody Allen.
Elenco: Sean Penn, Samantha Morton, Uma Thurman, Anthony LaPaglia.
Duración: 95'
País: Estados Unidos.

Great expectations (1998)
Sinopsis: Finn es un joven pintor que, apoyado por un misterioso benefactor, viaja a Nueva York con el objetivo de preparar su primera gran muestra y de buscar a su amor de infancia, Estella.
Director: Alfonso Cuarón.
Guión: Mitch Glazer (basado en la novela *Great Expectations* de Charles Dickens).
Elenco: Ethan Hawke, Gwyneth Paltrow, Robert De Niro, Anne Bancroft.
Duración: 111'
País: Estados Unidos.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
Br. Artigas 1659, piso 12
11200 - Montevideo - Uruguay

Teléfono: (598 2) 403 0308
Fax: (598 2) 400 6919
E-mail: montevideo@unicef.org

Herramientas para la participación adolescente

Para toda la infancia
Salud, Educación, Igualdad, Protección
ASÍ LA HUMANIDAD AVANZA

unicef