



Talleres sobre Problemáticas de Consumo 2020

Nivel Inicial

Actividad sugerida: Relatos, Cuentos y Reflexiones

Los relatos, cuentos e historias son medios a través de los cuales los niños acceden al mundo, sus valores, modelos, expectativas y normas. Aún en la era tecnológica, los relatos siguen teniendo fuerza y pregnancia. Por eso, repensar los relatos clásicos, los personajes y las historias que les contamos se vuelve fundamental para ofrecer y transmitir imágenes, historias y valores, que sean “contraculturales” a la cultura del consumo. Se puede, reforzar los estereotipos, u ofrecer nuevas opciones. ¿Qué les contamos a los niños/as cuando contamos un cuento? ¿Qué les quisiéramos contar? ¿Con qué cuentan para imaginar sus historias? ¿Qué personajes les ofrecemos? ¿Qué mundos sostiene esa historia? ¿Qué mundos son negados? El relato ofrece un mundo, acoge, estimula la imaginación, y lo imaginable. El relato arma secuencia, instala tiempos, demoras, e introduce la lógica de las causas y las consecuencias. Los cuentos aún tienen algo para contar y los adultos aún tenemos algo para “des-contar”. Reformular, inventar, crear, y recrear nuevas historias que despierten nuevos modelos identificatorios. Contar historias que estimulen la creación de otros mundos posibles.

Proyecto: Antiprincesas y antihéroes

Los personajes pueblan las películas, libros, historias, juegos y juguetes del mundo infantil: princesas y héroes. Cada uno de estos personajes se ofrece como modelo e ideal a seguir. Muchas niñas y niños desean ser princesas y héroes. Nos gustaría llamar la atención sobre qué valores, actitudes y mandatos ofrece el consumo de dichos personajes. El propósito no es estigmatizarlos, sino tener una mirada crítica, que nos permita hacer otros usos de ellos y ampliar el repertorio.

La princesa pareciera que siempre tiene que esperar que aparezca el príncipe azul que la salve y la haga feliz por siempre. Ella sólo tiene que estar bella, maquillada y bien vestida, esperándolo. No suele tener amigas ni proyecto alguno. Nunca sabemos qué sabe hacer, cuál es su potencia, más allá de ser bonita. Hacer de la belleza el único y gran valor contribuye en un futuro a la búsqueda de un cuerpo perfecto, y a los problemas de salud que eso conlleva. Ubica a la mujer en un lugar de objeto atando su autoestima a su imagen corporal. Por otra parte reduce las posibilidades de imaginar, desear y ejercer otros roles, actividades y aptitudes. El varón aparece en dichas historias como príncipe azul, que viene a darle sentido y completar la existencia de la princesa. Esta imagen dificulta la valoración de sí misma y deja en la aceptación del otro el sentido existencial. En la actualidad todos estamos comprometidos contra la violencia de género, y varios estudios demuestran que estos estereotipos de género colaboran con las representaciones que sostienen y legitiman dicha violencia.

Los héroes son seres todopoderosos, que tienen fuerza, músculos y agresividad. Pero muy pocas veces sabemos de sus sentimientos. La imposibilidad de poder conectar con lo que uno



Talleres sobre Problemáticas de Consumo 2020

siente, la agresividad como modo de resolución de los conflictos y el ideal de omnipotencia absoluta, instala mandatos que fragilizan a los niños, identificándose con lugares difíciles de sostener en la vida y también inhabilitando la experimentación de otras maneras de ser varones.

Prevenir es prestar atención a esos hábitos y prácticas que parecen inocentes, naturales y universales, pero que van contribuyendo a un sistema más amplio que colabora con la construcción de las bases necesarias para que ciertas problemáticas aparezcan más tarde.

La creación de personajes implica que tienen una historia, por breve e inverosímil que sea, que desarrollan acciones en escenarios y en relación con otros personajes. El juego se apoya, y a la vez crea, una trama gramatical, el guion lúdico, que darán consistencia al juego, y también al niño que enriquece su subjetividad. Se trata de un jugar creativo del cual es sujeto el niño “por hacer”, el niño que “se está haciendo” se ve afectado desde este presente por una invasión de lo “ya hecho”. Por lo que recuperar, potenciar y valorizar los espacios de juego creativo es un dique a la multiplicación de juegos ya hechos.

Objetivos:

Identificar otros personajes con los cuales niños y niñas puedan identificarse. ¿Qué otros modelos de mujeres y varones son posibles, qué otros modos de vincularse entre ellos podemos inventar?

Propuestas para trabajar en casa:

- Leer cuentos típicos de princesas y héroes e invitar a los niño/as a cambiarles el final, agregar personajes.
- Pensar en cruzar características de ambos personajes: ¿puede una princesa rescatar a un superhéroe? ¿Puede un superhéroe estar muy enamorado? Etc.
- Inventar características secretas a personajes clásicos, como por ejemplo: Blancanieves, el hombre araña, la Cenicienta, etc.
- Leer historias de mujeres y varones que hicieron cosas importantes para la humanidad, destacar cuáles fueron sus “poderes reales”. Conocer poderes humanos, armar listas de los poderes que tienen ellos/as, sus padres, familiares, las señas.
- Construcción de héroes y heroínas: cada niño/a crea a su propio superhéroe, lo dibuja, y realiza su propio disfraz. Inventa dónde vive, con quiénes, cuáles son sus deseos, pero también sus miedos. Inventa cómo ríe, pero también cómo llora. Qué quiere cambiar del mundo. Cuando necesita ayuda.