

“Análisis del proyecto urbano Tríptico de la Infancia de la Ciudad de Rosario”.

Prof. María Carolina Helman
Prof. Marcela Claudia Korowaj
Universidad Nacional de Rosario

Introducción

El propósito de este trabajo es el análisis del Tríptico de la Infancia como ejemplo de educación no formal, de acción y transformación social. Esta propuesta depende de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario.

Intentaremos analizar qué aportes de la propuesta educativa del Tríptico se pueden considerar innovadores y si los mismos promueven alguna acción y transformación social, tomando como referencia los datos recabados a través de diferentes técnicas: observaciones tanto a las personas visitantes y coordinadores de los diferentes espacios del tríptico, entrevistas y encuestas.

El Tríptico propone ámbitos de convivencia para que los ciudadanos puedan participar y convivir en espacios en los que puedan integrarse e interactuar. Este proyecto pedagógico urbano, que comenzó entre los años 1999 y 2003, consta de tres espacios: “La Granja de la Infancia”, “La Isla de los Inventos” y “Jardín de los Niños”. Su objetivo general es reivindicar la importancia del juego como estrategia básica para apoyar el proceso de socialización y brindar un ámbito que aporte nuevas herramientas a la acción docente. A través del juego propone la investigación.

Las visitas que hemos realizado a los lugares del Tríptico nos brindaron la posibilidad de observar a niños y jóvenes interactuando a través de dispositivos lúdicos e invenciones novedosas que invitan a poner el cuerpo en juego y el pensamiento en acción, fusionando ciencias, arte y tecnología a través de lenguajes, diseños, medios y formatos, conformando así un punto de encuentro para chicos y grandes.

I- Descripción del Tríptico de la Infancia.

La Dirección de Educación Municipal, dependiente de la Secretaría de Cultura y Educación de la MR se encarga, de acuerdo a su programa oficial, de llevar a cabo una acción educativa que involucre tanto la enseñanza formal como la no formal.

Los datos referidos a la historia y fundamentación del Tríptico que a continuación detallaremos, fueron recabados por entrevistas y en su mayoría extraídos de la Carpeta institucional del Tríptico de la Infancia, que generosamente nos fue facilitada a fines del trabajo de Campo.

A través de la folletería y material gráfico elaborado estos años en el diario funcionamiento, nos brindaron la posibilidad de recurrir para consultar con los orígenes. La historia del Tríptico está registrada en filmaciones, grabaciones, clases escritas, talleres, congresos, reuniones, entrevistas, papelititos, llamados telefónicos, mails. Una de las coordinadoras de la Isla de los Inventos las menciona como todas las manifestaciones de “vida” del tríptico.

Varios de los coordinadores de los diferentes espacios del tríptico señalan a González como la inspiradora que controla y redacta a toda hora, desde una carta o cuento hasta los carteles de los dispositivos lúdicos. Su dedicación es full time, “porque ella es todo esto”, aseguran varios de los coordinadores de los diferentes espacios. A lo que también destacan que María de los Ángeles González tiene una fuerza y energía que ellos, siendo mucho más jóvenes, no logran igualar ni superar.

El Tríptico de la Infancia conforma un proyecto urbano pedagógico, innovador de Rosario que le da una cierta identidad, una marca registrada a partir de este proyecto. Es un espacio de aprendizaje a través del juego, en donde se despliega una modalidad de ejercicio de la autonomía, la democracia, la creatividad, la ciudadanía que involucra un crecer o construir en comunidad y para la comunidad. Involucra al sujeto todo, expresándose con el cuerpo. Tal como está expresado en el documento del Tríptico: “El cuerpo entonces representa la palabra y el sonido todos, sensaciones, percepciones, imágenes internas, afectos y emociones, hábitos de socialización, imaginación creadora, redes conceptuales, ideas, pensamiento en acción”. (Carpeta institucional)

Se trata de una propuesta de acción y transformación social que no pretende asentarse exclusivamente en los niños, sino que encuentra en los chicos los cómplices ideales para provocar cambios en los intercambios sociales. Carolina Balparda, directora del Tríptico, en la entrevista destaca la fundamentación epistemológica de la cual parte el proyecto, que tiene que ver, con lograr un diálogo entre las ciencias naturales y las ciencias sociales, señalando las múltiples maneras de acceder al conocimiento.

El Tríptico propone ámbitos de convivencia donde los ciudadanos de todas las edades, formaciones y experiencias sociales puedan convivir y participar de espacios de integración creados con los principios de igualdad de oportunidades y construcción de ciudadanía, considerando a la ciudad de Rosario como un gran escenario de aprendizajes diversos y escuela de la democracia.

Desde esta mirada, el acontecimiento y el conocimiento son entendidos como suceso, un viaje exploratorio donde cuerpo e inteligencia no se definen por separado. Jugar es el verbo del aprendizaje, el modo de acción para investigar, experimentar, preguntarse. Implica a su vez, aprender a simbolizar, compartir y socializarse, participar y respetar al otro, apropiarse de los lenguajes constitutivos del pensamiento.

El Tríptico de la Infancia está conformado por tres espacios públicos “para el juego y la convivencia”. Ellos son:

- **La Granja de la Infancia**, un “espacio integral de ecología social”.
- **El jardín de los Niños**, un “parque lúdico-recreativo de aprendizajes múltiples”.
- **La Isla de los inventos**, un “espacio de cruce de ciencias, artes y tecnología a través de lenguajes, diseños, medios y formatos”.

II- Espacios físicos del Tríptico de la Infancia de la Ciudad de Rosario

II.1-La Granja de Infancia

Es un espacio que ofrece la posibilidad de estar en contacto con la naturaleza siendo parte de ella. Comenzó a funcionar el 3 de mayo de 1999 en Avenida Perón 8000, predio que había sido un antiguo basural de la ciudad, recuperado para generar una propuesta pedagógica orientada a crear una “poética de la calidad de vida” partiendo de un concepto integrador del ser humano.

Es un espacio en el cual es posible relacionarse con la naturaleza, sintiéndose parte de ella y responsable de sus cambios. Posibilita infinidad de recorridos, de juegos, de sueños, de visiones del mundo, es el lugar para aprender a respetar tanto las diversas formas de vida como las diferentes ideas y espera que cada ciudadano sepa disfrutarla y vivenciarla con libertad y responsabilidad. Su propuesta promueve la interacción entre naturaleza y cultura y propicia que sus partícipes asuman un rol protagónico en el desarrollo de la misma desde una perspectiva ecológica y social.

La Granja presenta múltiples espacios de participación integrados entre sí que intentan ser un sistema productivo y sustentable. En estos espacios los visitantes intervienen mediante diferentes actividades como sembrar, regar, desmalezar y alimentar a los animales.

Ofrece un territorio de experimentación para escuelas, contingentes y familias. Una propuesta educativa que apunta a crear una poética de la calidad de vida.

En la propuesta, explica María del Carmen Fernández (2006), la nueva manera de aprender es a través del juego, "...jugar es simbolizar, ingresar a los órdenes simbólicos de la cultura, compartir y socializar, participar y respetar al otro, ingresar al mundo de los lenguajes constitutivos del pensamiento." (p.192).

Sus espacios y propuestas, extraídos de la carpeta institucional, son:

El territorio: un espacio sin caminos, con lomas, toboganes, laberintos y túneles ocultos.

Hacer nacer: un vivero y una huerta orgánica donde regar, sembrar, cosechar, desmalezar y trabajar la tierra para vivenciar el diálogo íntimo del hombre con la naturaleza.

Secretos y misterios: un laboratorio para experimentar los procesos de la ciencia y descubrir la magia de los experimentos, las transformaciones, los seres ocultos y diminutos.

Pan y dulce: amasado y elaboración de pan artesanal como forma ritual de cooperación y compañía. *Cuentos y susurros:* relatos sonoros, cuentos y proyecciones audiovisuales propician un ámbito de multiplicidad de lecturas dando lugar a la invención de nuevas historias.

Bosque de papel: espacio de exploración del entorno y sus elementos para percibir las cualidades de los objetos y posibilitar invenciones.

Hábitat ribereño: un lugar donde los animales y plantas del río Paraná e islas conviven en forma armónica. *Animales de granja:* un espacio para conocer animales de granja, sus casas, sus diferentes abrigos, qué les gusta comer, cómo protegen a sus crías, entre otras inquietudes.

En el recorrido que hemos realizado observamos que el espacio está bien conservado, con renovaciones periódicas de dispositivos y un mantenimiento adecuado de instalaciones, plantas y animales. En entrevistas informales, la directora Silvia Rizzatti, expresó que el predio es parte vital del barrio, ya que es visitado por muchos vecinos los fines de semana para compartir en familia momentos de recreación. También expresó que es un lugar que requiere mantenimiento constante teniendo en cuenta que hay animales de granja que implican mayor complejidad en el cuidado.

II.2-El Jardín de los Niños

El Jardín de los Niños “Juana Elena Blanco”, lleva su nombre en homenaje a la educadora rosarina.

En el año 1915, dentro de las obras de remodelación que se realizaron en el Parque de la Independencia de Rosario nace el Jardín de los Niños, predio que durante décadas fue un paseo en el que se podía disfrutar de la vida al aire libre.

En el 2001 vuelve a surgir en el marco del proyecto “La ciudad de los niños”, inspirado en la experiencia del pedagogo italiano Francesco Tonucci. El predio de 35.000 metros cuadrados fue transformado en un espacio recreativo y educativo dotado de un alto valor ambiental.

Este emprendimiento se presenta como un parque lúdico que rinde homenaje a la imaginación y a la creación apelando a las operaciones lógicas y creativas de la niñez, así como a sus posibilidades corporales. No separa cuerpo y mente, ni pensamiento de acción. Ofrece juegos, aventuras, misterios, construcciones y poesía. Un programa educativo no formal para niños, niñas, sus familias y las escuelas.

Los principios que guiaron la puesta en marcha y el desarrollo del proyecto, según consta en el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, fueron: pensar desde el niño una ciudad donde se pueda crecer en libertad; promover una nueva forma de aprendizaje no formal; rescatar nociones de convivencia, disfrute, juego y movimiento y jerarquizar un paseo público y tradicional de la ciudad.

La propuesta del parque presenta tres territorios de aventuras:

Territorio de las preguntas: poética de lo mítico. Propone un viaje para saber quiénes somos, reviviendo las preguntas que la humanidad se ha formulado a sí misma: qué es la vida, la muerte, la naturaleza, la sociedad, el amor. Ofrece un recorrido por La Montañita Encantada. En ella una instalación sonora permite que los árboles hablen. En el paisaje predomina la vegetación abigarrada, privilegiando la estética de lo agreste. En su recorrido se puede estar en contacto con elementos como: arena, agua, piedra, tierra, arcilla, fuego, madera, semillas, flores, frutos, juncos.

Territorio de la invención: poética de la mecánica. Tiene como protagonista a Leonardo Da Vinci y su época. El territorio se inspira en la mecánica: poleas, planos inclinados, engranajes y mecanismos para recuperar el asombro, comprometer el cuerpo y las sensaciones. Representa el deseo de la humanidad por ir más allá de sus posibilidades naturales a través de la invención de máquinas.

Ofrece la visita *al espacio Leonardo, el inventor*: una instalación escenográfica que recrea un taller florentino donde se exponen las investigaciones de Da Vinci. Propone su figura como paradigma de una nueva visión del hombre y de la naturaleza. Estudios, bocetos, maquetas y obras sobre: la perspectiva lineal, la pintura, la anatomía, la hidráulica, la guerra, la matemática y la física, la ingeniería, la arquitectura y las máquinas y el vuelo.

El espacio: "*Las máquinas*" está conformado por significativos dispositivos de aprendizaje para jugar con el cuerpo y el movimiento. Brinda la posibilidad de interactuar con tres máquinas:

La máquina de volar: vuelos y deslizadores, balanceos y recorridos con arneses.

La máquina de trepar: dos bergantines del siglo XVI convertidos en grandes trepadores que pueden abordarse desde distintos puntos.

La máquina de sonar: concebida de acuerdo a la escala pentatónica combina el lenguaje sonoro y el corporal para lograr la composición musical.

Territorio de la innovación: poéticas de las vanguardias del siglo XX. Un espacio en búsqueda del espíritu innovador de la humanidad, las investigaciones y esfuerzos de los creadores para propiciar nuevas miradas, teorías y enfoques.

Propone la visita a los siguientes espacios, entre otros : *Tiempos modernos*, muestra interactiva para chicos y grandes. Dispositivos lúdicos recrean la apuesta por el color, la búsqueda de las formas puras, la geometría. Juegos para celebrar a los artistas que pintaron como niños. *En la calle de los sucesos*, instalación homenaje a la Bauhaus (1919-1933).

En la planta baja del Edificio semi-enterrado se puede visitar: *Calder y el equilibrio*: piezas y soportes para componer un móvil de Alexander Calder (EEUU, 1898-1976). *Mondrian y las matemáticas*: instalación inspirada en la exhaustiva geometría de Piet Mondrian (Holanda, 1872-1944) ofrece trabajar con un rompecabezas plano para construir un cuadro distinto al original, con las mismas piezas y el mismo marco. *Mironero*: plaza de juegos nacidos de imágenes de Joan Miró (Cataluña, 1893-1983). *El encastre cubista*: encastres que definen planos para comprender las estrategias del cubismo, desde Pablo Picasso (España, 1881-1973) a Emilio Pettoruti (Argentina, 1894-1976).

Encastres rosarinos: figuras en volumen para ubicar sobre el fondo de un cuadro, teniendo en cuenta la perspectiva. Obras de Antonio Berni (1905-1981), Leónidas Gambartes (1903-1963), Juan Grell (1914-1992), Julio Vanzo (1901-1984) y Augusto Schiavoni (1893-1942).

Homenaje a la Bauhaus: maqueta de la instalación de la Calle de los Sucesos. Juego de trompos inspirado en bocetos y propuestas para demostrar las posibilidades cinéticas de las formas simétricas básicas y colores primarios.

El juego de los fondos y el movimiento: caja eólica de los molinetes inspirada en El Estudio de Molinetes de Paul Klee. *La ciudad de Xul Solar*: estructura de hierro y cuerpos geométricos blandos para construir. El juego reproduce la obra Proyecto Fachada Delta de Xul Solar (Argentina, 1887-1963).

Dominó gigante: realizado sobre la obra Metamorfosis II de Maurits Cornelis Escher (Holanda, 1898-1972), para jugar con el sentido de la secuencia, la potencia y las transformaciones de la imagen.

Chagall y su Aldea: espacio teatral del mundo mágico de Marc Chagall (Rusia, 1887-1985).

El director del espacio, Ricardo Valquita, nos expresó en la entrevista que el Jardín de los niños es muy visitado y que lo más costoso es velar por la seguridad y el mantenimiento de las máquinas.

II.3-La Isla de los Inventos

La Isla de los inventos está emplazada en la vieja Estación Rosario Central, de la ciudad de Rosario. Fue reciclada manteniendo los altísimos techos, las columnas de hierro y las arcadas. En el año 2003 fue inaugurada con una exposición interactiva llamada “Trenes de agua y barcos de riel” (carpeta institucional) constituyéndose como un centro cultural de la infancia que completa su oferta a la comunidad con espectáculos, presentaciones, trayectos formativos y propuestas para la investigación.

Está pensado como un espacio multifuncional. En ella se realizan permanentes exposiciones interactivas. Desde una mirada cultural busca una aproximación a las ciencias y a la técnica.

Fernández (2006) explica que el proyecto sostiene un concepto dialéctico de lo interactivo, no se trata sólo de provocar la interactividad entre el sujeto y las máquinas, va más allá. Propone asumir criterios de complejidad y multiplicidad, que el cuerpo adquiera entidad, fomentar la creación y la experimentación.

En la carpeta institucional se detallan los espacios que la integran:

Los Andenes de la Estación: “Inventar la ciudad”, destinados a muestras y exposiciones más o menos interactivas y temporarias con diversas forma de resolución y temáticas ilimitadas.

Las Fábricas: “Reinventando el trabajo”, espacio creado en homenaje al mundo del trabajo en el que no se discriminan o plantean oposiciones entre el mundo de las ideas o de la creación pura y la materialidad de los procesos u objetos con los que el hombre se relaciona sino que los involucra en un proceso integrador de idea, diseño, proyecto y acciones físicas tareas o labores. *Fábrica de madera:* permite diseñar, cortar, lijar, ensamblar, marcar y pintar en una construcción colectiva. Incluye además: rasti de madera y bloques.

Fábrica textil: permite costura, bordado, teñidos, tejidos, estampados, hilado artesanal y trenzado. Construcción de muñecos, vestiditos, títeres y mantas en “patchwork” para realizar una creación colectiva.

Fábrica de papel: Elaboración de papel, Papeles Experimentales, Pintura, Grabado, Encuadernación Tradicional y Libro Objeto, Juguetes de Papel, Cartas, Estafeta Postal, *Taller de Corazones.*

Fábrica de cerámica: piedra, arena y barro. Las improntas primitivas y la textura de los primeros materiales en la construcción de objetos.

Fábrica de leer: encontrar libros bellos, antiguos raros, cotidianos en rincones mullidos y plácidos para jugar con letras, palabras y lecturas entre grandes y chicos. Vivir los cuentos, tener los libros al alcance de la mano, olerlos, tocarlos, impregnarlos de ellos.

Fábrica de animar imágenes: espacio que nos introduce al mundo del cine de animación. Troquelados, transparencias, zootropos, taumatropos, captura de imágenes por computadoras, fotografía digital intervenida.

El espacio infinito: “Inventando saberes”: este espacio está destinado a centrar la atención sobre las experiencias de percepción del mundo a través de los sentidos y sobre las formas de generación del pensamiento, el desarrollo de ideas y los medios de apropiación de los saberes.

El ferrocarril: “Inventar el pasado”. El andén exterior de la estación y la casa del guardabarreras se dispone un espacio lúdico ferroviario instalando en el mismo una locomotora y un furgón de cola, así como barrera de ferrocarril y otros objetos del mundo del riel.

La Isla de los Inventos, según lo indicado en la carpeta institucional, cuenta con otros espacios:

Centro de experimentación docente: Territorio de formación, grupos de estudios, conferencias, cursos y seminarios.; *el viaje pedagógico;* *las valijas educativas;* Cursos y seminarios: sobre arte, lenguajes y cuerpo en juego; *Centro Cultural de la Infancia;* *Espectáculos;* Talleres de experimentación sensorial; *Conciertos para y por chicos.* Entre otros.

En la primera entrevista informal, la Coordinadora de la Isla, Andrea Garbosa, en forma entusiasta recalcó que el espacio es muy visitado y se renuevan los dispositivos dos veces al año. Destacó la implicancia y el compromiso de María de los Ángeles “Chiqui” González, quien en este momento se desempeña en funciones oficiales en la ciudad Santa Fe. Nos narró, a modo de anécdota, que ésta continúa aportando ideas y escribiendo hasta altas horas de la madrugada sugiriendo, por ejemplo, los textos que figuran en los carteles de cada dispositivo lúdico aduciendo que se deben “potenciar los detalles”.

III- Extensión del Proyecto Tríptico de la Infancia

Escuela del Tríptico de la Infancia

Entre los años 2010 y 2011 se puso en marcha la “Escuela del Tríptico de la Infancia” dependiente de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario y el Ministerio de Innovación y Cultura del Gobierno de la Provincia de Santa Fe. Un espacio de formación y capacitación basado en la experiencia pedagógica de la Granja de la Infancia, el Jardín de los Niños y la Isla de los Inventos. Estaba destinado a coordinadores y animadores de los tres espacios, para los que enseñan en Museos y Programas Sociales, para carpinteros, soldadores, artesanos, diseñadores y para el público en general.

Escuela Móvil

El 30 de agosto de 2006 se presentó el programa “Escuela Móvil”, organizado por la Municipalidad de Rosario, a través de la Secretaría de Cultura y Educación y de Promoción Social. Está destinado a chicos de entre 4 y 17 años, les ofrece la posibilidad de recorrer la ciudad de Rosario. Toma los espacios como contenido de aprendizaje por medio de un viaje pedagógico que permite transitar por teatros, museos, centros culturales, así como los espacios que promueven el arte, la poesía o los lenguajes audiovisuales; las plazas, el patrimonio arquitectónico y los barrios.

Congreso de los Chicos 2013. Hablemos de la Felicidad.

Entre los días 3 y 5 de octubre de 2013 se desarrolló el “Congreso de los Chicos”, encuentro organizado por el Gobierno de Santa Fe y la Municipalidad de Rosario, en forma simultánea en ambas ciudades.

El Tríptico de la Imaginación de Santa Fe y el Tríptico de la Infancia, entre otros lugares, dispusieron sus espacios y propuestas para poder llevar a cabo el evento, quedando la fase de logística, programación, organización y realización en manos de la Dirección general del Tríptico de la Infancia y responsables de los tres espacios.

La idea central era investigar el cómo y el nosotros de la felicidad, darles la palabra a los niños y abrir espacios de participación con el poder transformador del juego. Se convocó a niños pertenecientes a instituciones educativas de toda la provincia. También se organizaron las funciones de los adultos que asistieron al proyecto a través de diferentes tareas: acompañantes, guías, documentadores, coordinadores de juegos, gobernantes, especialistas, músicos, fotógrafos, deportistas, poetas.

La organización del evento, convocó a estudiantes del nivel Superior, docentes y voluntarios en general capacitados para colaborar como documentadores (escribas), cuya tarea consistió en registrar por escrito las participaciones de los niños en los diferentes espacios lúdicos.

Asistimos voluntariamente a las jornadas organizadas al interior del Congreso en carácter de documentadoras. En las mismas se nos confió la tarea de registrar las intervenciones de los niños que, divididos en grupos por edades, con sus coordinadores realizaron variados dispositivos lúdicos terminando siempre con un breve plenario. Tanto en la Granja de la Infancia como en la Isla de los Inventos, los juegos asignados a cada grupo tuvieron como finalidad despertar la reflexión acerca de la felicidad y el placer por el juego.

El sábado por la mañana se realizó el plenario general en la Isla de los Inventos a cargo de la Dra. María de los Ángeles "Chiqui" González, quien coordinó un emotivo diálogo con los niños acerca de la temática transversal del Congreso. Se realizaron tres grupos por edades, contando con varios micrófonos inalámbricos en manos de los coordinadores, repartidos en medio de los chicos, para facilitar el intercambio y debate. Destacamos la calidad con que se los motivó a conversar, opinar, preguntar, reflexionar y problematizar con preguntas. Destacamos la alegría con que se dejó participar libremente a cada niño sintiéndose respetados, escuchados y acompañados, haciendo de cada palabra expresada un respetuoso momento de construcción de la palabra felicidad. Entre tantos sentimientos, fantasías, anécdotas, vivencias, deseos surgieron emotivos mensajes y reflexiones que movilizaron a los adultos presentes.

Se cerró el Congreso con un espectáculo artístico en el Monumento a La Bandera a cargo de Luis María Pescetti, Jorge Fandermole, Patricia Sosa entre otros.

Análisis

El Proyecto Urbano Tríptico de la Infancia es una propuesta que responde desde una perspectiva teórica a los lineamientos de la educación no formal.

La educación como proceso permanente y, como afirma Brovelli (2005), se desarrolla en diferentes lugares y según Freire (1989) se da, en esos espacios de educación no formal, la interacción de experiencias en las que se pueden desarrollar conocimientos. Fernández (2006) explica que el Tríptico se crea apoyado en una conceptualización que sostiene que se pueden lograr aprendizajes en espacios donde se juegue y se interactúe con el medio.

La propuesta reconoce las dificultades con las que se enfrenta la educación formal cuando debe intentar un diálogo entre las ciencias naturales y las ciencias sociales, ya que las mismas se presentan como campos totalmente aislados. En las observaciones realizadas en la Granja de la Infancia y en la Isla de los Inventos, registramos que en los diferentes dispositivos lúdicos del Tríptico esa brecha se acorta notablemente dado que la multidisciplinariedad está prevista e instrumentada.

Conforme a las entrevistas realizadas constatamos que depende de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario quien lo solventa con un significativo presupuesto, según lo expresado en la entrevista por la Directora Carolina Balparda, que se completa con la renta especial que se obtiene del dinero recaudado de las entradas que se cobran a los visitantes.

Al iniciar la búsqueda de los orígenes de este proyecto pedagógico urbano, nos encontramos con un dato no menor. El Jardín de los niños se había inaugurado a fines del 2001, meses en los que en nuestra memoria evocábamos la agudización de la crisis social, integral y de hegemonía que sufría nuestro país. Corroborar el nacimiento del Tríptico de la Infancia entre los años 1999 y 2003, en el mencionado contexto de turbulencia nos hace pensar que su impacto pudo haber sido positivo e innovador. En momentos en que una sociedad atraviesa crisis de diferente índole puede surgir “un crisol de oportunidades inéditas para contribuir de diversas formas a la tarea de transformar la realidad hacia un mundo mejor”. (De Alba, 2007). El hecho de tomar como eje el juego, apelar a la sensibilidad, al recuerdo, a la construcción, a lo artístico como lenguaje, la creación de los espacios del Tríptico permite que se generen cambios que apelan a brindar mejores oportunidades de desarrollo para el ciudadano (pág.104).

El Proyecto Urbano Tríptico de la Infancia está inspirado en múltiples corrientes teóricas y fuentes variadas de autores, la fundamentación no está acabada, se va regenerando y retroalimentando a medida que transcurre el tiempo. Las autoridades y propulsores iniciales de la propuesta remarcan que el Tríptico no puede encuadrarse en ningún campo teórico o en una corriente específica determinada y que el mismo al ser un proyecto público, del Estado, no tiene

autoría. Carolina Balparda, Directora del Tríptico expresa: *“es un proyecto influenciado e inspirado en un sinfín de corrientes, el Tríptico no es un anclaje de teorías en un sentido demasiado estricto, aparecen Da Vinci, Cossettini, Tonucci, las Vanguardias del sXX, aparece la misma María de los Ángeles González con su bagaje teórico, propio de su carrera en teatro y en las Ciencias Sociales, sólo para nombrar algunos aportes”*.

A pesar de esto, en el imaginario popular se atribuye su creación a la actual Ministra de Innovación y Cultura Chiqui González, quien a pesar de ocupar en la actualidad un cargo político en la provincia, sigue supervisando y aportando propuestas de acuerdo a lo expresado por la directora de la Isla de los Inventos en una de las entrevistas informales realizadas.

Consideramos que los espacios creados para el Tríptico: la Isla de los Inventos, el Jardín de los niños y la Granja de la infancia se enmarcan en esta lógica expresada por los gestores del proyecto. Un complejo entretelado basado en múltiples paradigmas que tiende a brindar un motivo de aprendizaje creativo, tal vez con una visión de sujeto dotado de una nueva naturaleza mutante, como describe Bauman (2007), por la velocidad de los cambios y de la naturaleza del tiempo en la contemporaneidad. La ciudad en su proceso de constante transformación urbanística y cultural exige que sus ciudadanos tengan que aprender, andar y desandar continuamente.

Mediante la realización de una encuesta online, de la que participaron personas de distintas edades y sexos, hemos indagado a modo de muestreo, sobre varios puntos que refieren al conocimiento que tiene la ciudadanía respecto del Tríptico:

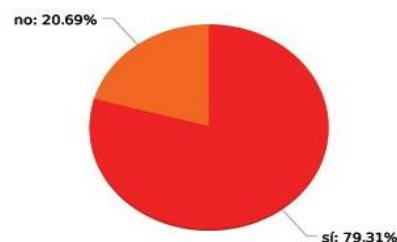
Conforme a los datos extraídos, la mayoría de las personas encuestadas respondió que ha visitado varias veces los diferentes espacios del Tríptico de la Infancia, dato que también se corrobora en las conversaciones informales que hemos mantenidos con niños y adultos que participaban de las propuestas lúdicas.

1. ¿Conoce el Tríptico de la Infancia?

Número de respuestas: 29

23 (79.3%): sí

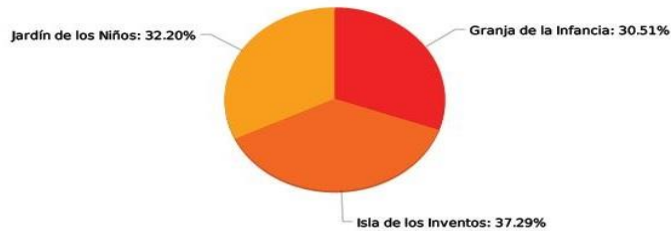
6 (20.7%): no



2. ¿Visitó sus espacios? ¿Cuáles?

Número de respuestas: 24

- 18 (30.51%)
Granja de la Infancia
- 22 (37.29%)
Isla de los Inventos
- 19 (32.20%)
Jardín de los Niños



La Directora del Tríptico expresa que “el público que viene regresa, tenemos recurrencia de público, el año pasado tuvimos 400.000 visitas y cada año se acerca más público”.

3. ¿Cuántas veces lo visitó?

Número de respuestas: 23

- 1 (1.64%)
Granja de la Infancia
- 2 (3.28%)
Isla de los Inventos
- 2 (3.28%)
Jardín de los Niños
- 7 (11.48%)
1 vez
- 7 (11.48%)
1 vez
- 5 (8.20%)
1 vez
- 7 (11.48%)
hasta 5 veces
- 11 (18.03%)
hasta 5 veces
- 10 (16.39%)
hasta 5 veces



Consideramos el Tríptico un aporte a la cultura sostenido en el tiempo (una década), como un lugar de convivencia, en donde se hace presente la interculturalidad y en cada juego se construye un diálogo con el aporte de las diferencias y características de cada uno. Según Cullen (1997) las relaciones sociales se basan en la equidad y la solidaridad, y al enseñar a convivir estamos postulando y haciendo justicia. Afirma que sólo un espacio intercultural permite el diálogo, la interacción de las culturas. Esta convivencia facilita reconocer que el espacio público debe ser construido por todos. Plantear la creación de un proyecto pedagógico y sostenerlo en el

tiempo, consideramos que es aportar a la cultura. El Tríptico, al recuperar lugares comunes, permite que los ciudadanos puedan conocer la historia de su ciudad y reconstruir un contrato social sobre bases más justas.

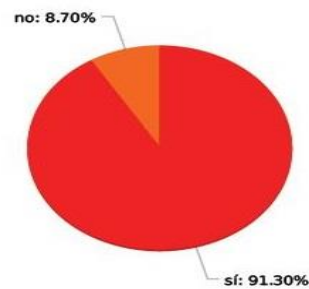
En este sentido, pudimos constatar que las personas encuestadas consideran que existe una incidencia cultural del Tríptico de la infancia.

5. ¿Considera que el Tríptico repercutió culturalmente en la vida de la ciudad?

Número de respuestas: 23

21 (91.3%): sí

2 (8.7%): no



Como se indica en los antecedentes inmediatos al Tríptico, el Consejo de Niños que se realizó en el año 1998, en el que se declaraba el “Día del Juego y la Convivencia” determinó, de acuerdo a lo expresado por María de los Ángeles González (2006) que la Gestión Municipal tomara la iniciativa de crear espacios sistematizados y permanentes con libre acceso a todos los ciudadanos. González al narrar la experiencia explica que el modo de ser y estar en el mundo que tiene la infancia se expresan a la hora de jugar y los chicos conocen el mundo a través del juego.

En la lógica del niño no se diferencia cuerpo de mente. Un niño que pasa su infancia jugando creativamente se relaciona con el mundo, lo aprehende y puede transformarlo. Es importante reconocerle al juego su capacidad transformadora.

Creemos que poner a disposición espacios institucionales que permitan a los niños expresarse, considerándolos como ciudadanos activos es reconocer los postulados expresados en la Convención sobre los Derechos del Niño (1989).

De acuerdo a las entrevistas realizadas inferimos que se intenta resignificar al juego como una manera de aprender, como sostiene Fernández (2006) “... jugar es a la vez simbolizar, ingresar a los órdenes simbólicos de la cultura, compartir y socializar,...ingresar al mundo de los lenguajes constitutivos del pensamiento”.

El tríptico propone actividades que le permiten a los sujetos relacionarse lúdicamente con su entorno, con los recuerdos, con la imaginación, con su historia, con su cultura procurando la

construcción de una ciudadanía participativa. En las observaciones directas se comprueba que la variedad de actividades se basan en el juego interactivo, que abarcan distintos intereses y problemáticas y se ofrecen en forma atractiva, estimulando los sentidos. Por ejemplo en la Granja de la Infancia el “Territorio” es un espacio sin caminos con lomas, toboganes, laberintos y túneles ocultos que permiten que los visitantes jueguen con el cuerpo y el espacio. En el Jardín de los niños la “Máquina de volar” con vuelos y deslizadores, balanceos y recorridos con arneses atrae a los niños desde su inauguración por lo novedoso de la propuesta. La “Máquina de trepar” es también un juego muy requerido por los chicos de todas las edades. En la Isla de los Inventos el “Espacio Infinito” se torna un lugar de reflexión y recuerdos para niños y grandes por los dispositivos lúdicos, acústicos y olfativos se mezclan con la computadora y el libro. En las encuestas los datos relevados, en su mayoría, afirman que sin edad se disfruta del juego en las visitas.

4. ¿Fue enriquecedora la propuesta lúdica para los chicos?

Número de respuestas: 23

22 (95.65%)

Sí

1 (4.35%)

No

- (0.00%)

Otros



En las observaciones directas que realizamos en los tres lugares pudimos registrar que los coordinadores reciben un entrenamiento que les permite incentivar la actividad lúdica y que los niños participan en las mismas espontáneamente. Las encuestas realizadas a los coordinadores unánimemente la consideran como una propuesta enriquecedora.

4. ¿Considera enriquecedora la propuesta lúdica para los chicos?

Número de respuestas: 17

17 (100.00%)

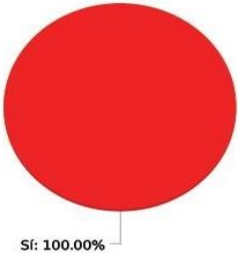
Sí

- (0.00%)

No

- (0.00%)

Otros



Con respecto a la incidencia del Proyecto en la vida de la ciudad, convirtiéndola en educadora, la Ministra Chiqui González, en diálogo informal nos expresa que la ciudad es el espacio de las diferencias. La diferencia no es una deficiencia. Es una riqueza. Existe una práctica del ocultamiento de las diferencias, procedente del miedo de ser tocado por ellas. Una pedagogía de la ciudad sirve también para que los sujetos construyan el proyecto político-pedagógico de una educación en la ciudadanía democrática. Nos permitimos reflexionar acerca de la participación ciudadana dentro de los márgenes propuestos por el Tríptico y nos preguntamos si promueve una ciudadanía crítica y comprometida.

Según el análisis de las observaciones realizadas en la presente investigación, nos atrevemos a destacar que el proyecto urbano Tríptico de la Infancia tiene una visión optimista en el estudio de la ciudad de Rosario, lejos del imaginario cotidiano que viven algunos ciudadanos como lugar caótico, inseguro, contaminado, superpoblado. Una postura propositiva frente a las políticas educativas y de gestión urbana que por el momento, consideramos en base a las entrevistas, cuentan con el apoyo gubernamental de la secretaría de cultura municipal.

Algunas de las personas encuestadas expresan que la ciudad tiene espacios públicos más accesibles a todos a través del Tríptico, que es positivo que la sociedad piense en la infancia como proyección de la ciudadanía, una ciudadanía más humana, sensible y comunitaria.

También varias de las respuestas se refieren a lo novedoso: *“la propuesta me parece sumamente interesante e innovadora. Considero que es determinante que en la isla de los inventos se renueve la muestra cada 6 meses ya que de esta forma, uno puede asistir periódicamente y encontrar propuestas novedosas”*. *“Una experiencia inigualable, que despierta todos los sentidos y rescata el juego artesanal en los niños”*.

Según Contreras (1990) los procesos de innovación se pueden entender desde tres perspectivas: tecnológicas, culturales y políticas.

El Tríptico entiende a la innovación como un proceso tecnológico, a través del uso de nuevos materiales que favorecen el desarrollo de aprendizajes. Según los datos obtenidos de la carpeta institucional las tecnologías “nacen de necesidades, responden a demandas e implican el planteo y solución de problemas concretos”. La mecánica, electrónica, la informática y la biotecnología se articulan con las ciencias y las artes y son empleadas como mediadoras de los lenguajes contemporáneos. Las observaciones directas realizadas en la Isla de los Inventos nos permiten comprobar que en el lugar se pueden emplear tecnologías digitales para la ilustración de muros, experimentar con cine y fotografía, realizar cortos con telefonía celular, fabricar videojuegos entre otras actividades.

En las encuestas, la mayoría de los participantes hacen alusión significativa de su paso por los espacios del Tríptico y lo ven como un aporte innovador para la ciudad de Rosario que provoca un crecimiento cultural que deja huellas en el imaginario. Se destaca la importancia de la creatividad, la percepción y el juego. La visita a los espacios del Tríptico genera un acceso a artistas, obras, arte en vivo a través de exposiciones, trabajos, muestras, música, espectáculos y otras actividades que ponen a los niños en contacto con la cultura.

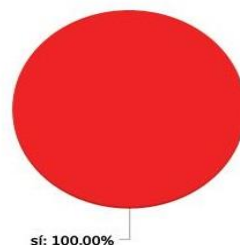
El siguiente gráfico revela la opinión de los Coordinadores de diferentes espacios con respecto a la repercusión cultural del Tríptico en la ciudad.

5. Según su experiencia desde dentro, el Tríptico de la Infancia ¿repercutió culturalmente en la vida de la ciudad?

Número de respuestas: 17

17 (100.0%): sí

- (0.0%): no



Otro aporte generador de apropiación subjetiva y significativa de conocimientos son los recorridos que se plantean, pasando por diferentes desafíos que involucran el cuerpo, las sensaciones, los recuerdos, la elaboración artesanal, los diferentes lenguajes que también se construyen en lo vincular y en el compartir. Como por ejemplo el amasado de pan casero como forma ritual de cooperación, en la Granja de la Infancia. El Dominó gigante, para jugar con el sentido de la secuencia, la potencia y las transformaciones de la imagen, en el Jardín de los Niños. El ferrocarril, para inventar el pasado. Este espacio, en la Isla de los Inventos, propone recuperar la memoria del ferrocarril (importante en la historia de Rosario) a través de la imaginación.

También se manifiestan opiniones diferentes en las experiencias plasmadas en las encuestas y entrevistas informales a visitantes. Hay quienes piensan que en los barrios este proyecto no se conoce, que deberían reproducirse dispositivos de este tipo, que los espectáculos se centran en la Isla de los inventos y no son accesibles para todos los niños, quedando una franja de infancia excluida en la calle. También se expresa que, en algunos casos, no se respetan los tiempos entre juego y juego. *“En las visitas escolares, no se respetan los tiempos de los chicos, es todo muy conducido y rápido por coordinadores con poca formación, largas esperas y nulos espacios de*

exploración libre. Eso fue en variadas visitas con grupos. Granja de la infancia e Isla de los inventos en especial. Justamente con las escuelas públicas asisten niñas y niños en vulnerabilidad social que no tienen otra oportunidad de visita con familiares que los acompañen y sería bueno que ese espacio sea mejor apropiado". Al parecer este dato podría pertenecer a un docente, por lo expresado.

A este punto, habiendo analizado antecedentes, fundamentos, paradigmas y el contexto del proyecto urbano, nos preguntamos si no se ha apropiado tanto la ciudadanía del Tríptico que se le exige más de lo que puede o debe ofrecer. De ser así, se estarían mezclando necesidades que les competen garantizar a las políticas públicas de la ciudad de Rosario y a otras instituciones que forman parte de la ciudad formadora. Se dejan pendientes estos interrogantes para continuarlos en un próximo trabajo.

En cuanto a la extensión del Proyecto, en la perspectiva cultural un aporte innovador es la *Escuela Móvil*, que ofrece la posibilidad de concretar aprendizajes a través del recorrido por distintos lugares de la ciudad de Rosario. Brinda el acceso a niños y jóvenes, en especial a las escuelas de zonas más carenciadas, a conocer museos, teatros, cines, plazas, espacios que hacen la historia de la ciudad, a través de viajes pedagógicos. Se disponen colectivos gratuitos para las escuelas y las delegaciones son llevadas por tres rutas (postas) que corresponden a tres fechas durante el año, acompañados por coordinadores.

En entrevistas informales a docentes en la Isla de los Inventos y en la Granja de la Infancia nos expresan que son itinerarios muy interesantes, que participar del programa es una oportunidad muy integradora para las escuelas.

La Directora Carolina Balparda en la entrevista afirma, en relación a la educación formal: "no pensaría al Tríptico en su relación con la educación formal sin contemplar todas las dimensiones que se dan en las visitas de las escuelas, las visitas del público en general los fines de semana, la escuela del Tríptico y la Escuela Móvil".

Otra actividad cultural extensiva del Tríptico es el *Congreso de los chicos* al que asistimos en condición de observantes escribas. Se realizó durante tres jornadas con niños entre 4 y 14 años de edad para debatir, jugar y compartir en torno al tema: Hablemos de la Felicidad. No se realiza sólo con ponencias y debates sino que va desarrollándose en espacios de juego y acción, relatos y creaciones, inventos y construcciones, según nos narra Chiqui González con quien conversamos en la jornada de cierre del Congreso coordinado por ella. En dichas conclusiones fue moderando un diálogo muy ameno con niños quienes a micrófono abierto iban reflexionando

sobre la felicidad relacionada a otros temas como los temores, gustos y deseos. Según lo que observamos padres y docentes presentes participaron con emoción de esa jornada conclusiva.

Transcribimos algunas de las mencionadas reflexiones: “la felicidad es alargar el tiempo”, “es tener permiso para reírse”, “es bailar en secreto sin que nadie te mire ni sepa que estás bailando”. Dijeron los niños que: “un corazón significa paz, amor que alguien te quiera y que alguien te cuide”, “un corazón se enferma, cuando lo alejamos de los que quiere y de sus amigos”.

En los días previos se nos asignaron grupos en los diferentes espacios del Tríptico para observar y escribir lo acontecido en ellos, que eran coordinados por dos jóvenes, algunos muy entrenados y otros con poca experiencia de liderazgo, lo que empobrecía notablemente el trabajo grupal.

Con respecto a la *selección del personal* que trabaja en los espacios del Tríptico, la Directora Carolina Balparda expresa en la entrevista que en su mayoría provienen de recorridos diferentes, de lugares distintos. En un primer momento en la Granja de la Infancia, la Secretaría de Promoción Social de la Municipalidad de Rosario organiza una Asociación civil llamada “Aprender” para capacitar al personal en tareas referentes al campo, a través de un equipo multidisciplinario. Otros empleados provienen de diversas áreas fruto del traslado de sector. Por último aquellos jóvenes pasantes que responden al perfil adecuado y son convocados. En las encuestas a los coordinadores la gran mayoría conoce previamente el Tríptico ya que lo frecuentan desde pequeños.

En las Encuestas realizadas a los trabajadores, la mayoría recibe una remuneración mensual, otros son pasantes o colaboradores ad honorem en actividades ocasionales.

El perfil de los coordinadores que pudimos recabar a través de los diferentes instrumentos de observación y al interactuar con los mismos, los caracteriza creativos, abiertos, desinhibidos, jóvenes en su mayoría, desenvueltos, provenientes de áreas de diseño, talleres y carreras preferentemente asociadas al teatro, a las bellas artes, educación física, a la artesanía, a diferentes lenguajes artísticos corporales. Una porción muy pequeña pertenece al ámbito de la educación formal. Con respecto a su relación laboral varios destacan sentirse a gusto, pero con un aspecto a mejorar que es la precarización laboral en cuanto a lo contractual, pues, describen que Innovación y Cultura realiza contratos por nueve meses no renovables, lo que genera desestabilización.

En general los espacios son abiertos, los diferentes actores del Tríptico muy amables y acogedores, solícitos, alegres, muy libres en lo expresivo corporal y gestual. Pero en contraposición nos encontramos, en general, con una barrera lingüística. Un discurso sin pausa, con frases metafóricas, recurrencias, evasivas que nos dificultaron ahondar en algunas

preguntas que nos planteamos y significó incrementar con encuentros y tareas compartidas para llegar a instrumentar la observación válida para nuestra búsqueda. Por ejemplo en una entrevista informal, la directora de la Isla de los Inventos, nos narró que la propia María de los Ángeles González sugería desde las poesías hasta los títulos de los juegos y cartelitos. Frases: “El derecho a la penumbra” refiriéndose a que la isla es un poco oscura (los arquitectos querían abrir espacios de luminosidad) y ella defendió la oscuridad comparando la misma con la metáfora de que en la oscuridad se dicen las primeras palabras de amor y el primer beso. “Por las noches las vías se tiñen de historias”. “El paisaje nos invita a viajar por territorios llenos de misterios”. Entre otras.

Al visitar los *espacios del Tríptico*, hacemos el siguiente agregado. Las actividades respectivas a la búsqueda de la reflexión, la experimentación y la interacción son similares en los tres espacios. Pero en la Granja de la Infancia y el Jardín de los niños notamos que al ser espacios abiertos, los niños se expanden por los juegos, corriendo, asombrados probando uno y otro, naturalmente, por lo que la reflexión o actividades pasivas cuestan más mantener la atención. Algunas actividades como las lomas y el laberinto fueron motivo de dispersión de los grupos de niños, dan cuenta de ello.

Algunas de estas cuestiones pudimos corroborarlas en el Congreso de los Chicos, ya que intentar hablar sobre la felicidad era prácticamente imposible porque el entorno convocaba a jugar. En cambio en la Isla de los Inventos, el galpón cerrado, menos luminoso con las actividades circunscriptas en lugares determinados, favorece la concentración e intercambio verbal entre los niños.

En la Carpeta Institucional se puede comprobar que el Jardín de los Niños ofrece recorridos estables que permiten al visitante conocer la obra de artistas como Leonardo Da Vinci, Antonio Berni, Joan Miró, Julio Vanzo, Emilio Pettoruti, Pablo Picasso entre otros.

En la Granja de la Infancia el contacto con los animales es cercano, y todas las demás actividades con la naturaleza se dan forma interactiva.

Al concluir no podemos dejar de citar una frase de María de los Ángeles Chiqui González, a quien entrevistamos informalmente en varias oportunidades y quedó pendiente un encuentro que se concretará en los próximos días. Ella describe el Tríptico como “una invención colectiva, un sueño tejido en políticas integrales, en el desafío de los derechos humanos y en la conciencia de estar viviendo una etapa de enorme plenitud y de enorme esfuerzo para combatir la exclusión. Las generaciones pasadas están en nuestras lecturas y pensamientos, así como las luchas y luminosos deseos de tantos rosarinos”. González (2007).

Conclusiones

“Inventamos o erramos” (Simón Rodríguez)

Destacamos que todos los agentes entrevistados coinciden en el énfasis y admiración hacia la persona impulsora de este proyecto, la Sra. María de los Ángeles Chiqui González, la actual Ministra de Innovación y Cultura. Ésta se niega a escribir formalmente la historia del Tríptico de la Infancia para no darle un marco acabado. Es su opción que la vida que transcurre en los diferentes dispositivos sean movibles, susceptibles de cambios y adaptaciones, por lo que esa aclamada escritura que más de uno le reclama, por el momento no se realice.

En el anexo se registra la entrevista diseñada para recabar datos sobre historia, organización, fundamentación, extensión y relación del Tríptico con las instituciones. La misma fue presentada en varias oportunidades al Directorio, quienes se comprometieron a contestarla en primera instancia oralmente y luego por escrito. Pese a nuestras reiteradas visitas y pedidos la misma nunca se materializó. ¿Por qué tanta negación para registrar el proyecto? ¿Por qué subestimar la escritura de la historia? El escribir ¿se acaba con la creatividad como sostienen los directores? ¿O se le teme a un análisis, evaluación, confrontación de las ideas con los hechos?

Quedan pendientes interrogantes que se gestaron hacia la finalización o como resultado del presente trabajo y que consideramos positivos para su continuación. Nos preguntamos si lo “ecléctico” de la fundamentación paradigmática (definido así por sus Directores) y la no definición sistemática en lo que a un marco teórico compete, no se estaría colando solapadamente un relativismo cultural, una metodología del “zapping” (Beatriz Sarlo 2004) y un sustento posmoderno, fruto del contexto neoliberal en el que estamos insertos como ciudad educadora.

A pesar de lo que podamos cuestionar se pudo comprobar que el Tríptico de la Infancia es un aporte innovador en la vida cultural de la ciudad de Rosario, al recuperar espacios públicos en decadencia y acondicionarlos en función de este proyecto urbano privilegiando la infancia. Innovador por tratarse de un proceso planeado, ya que comenzó por etapas o con anteproyectos, con el objeto de producir un cambio, alterar la realidad vigente, modificar concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, en su conjunto y circunstancias, tratando de imponerse a lo rutinario de una ciudad transformándola lentamente en una educadora, con un plan de decisiones estratégicas colectivas y financiación por parte del Gobierno Provincial y Municipal.

Como propuesta educativa no podemos encuadrarla solamente en las visitas escolares, sino en lo que genera desde lo significativo y la movilización por conocer y transformar a través del juego.

El tríptico tiene un carácter integrador y articulador con otros proyectos municipales, como los mencionados en el trabajo: La Escuela Móvil, El Congreso de los chicos, las visitas a los Museos y teatros, las actividades en los galpones, entre otros.

La Propuesta del Tríptico es educativa sí, pero no desde la pedagogía crítica o emancipadora. Es una concepción justamente poética, volátil. No mueve al cambio social en hechos concretos y sostenidos en el tiempo. Su fundamento es que todo aprendizaje es memoria y toda memoria deja huella y parafraseando a Chiqui “la huella es camino donde uno anda de viaje ensayando formas de mirar, abrazar, debatir, resistir, integrar, recrear”. Tal vez el Tríptico no sea una obra acabada, sino ese camino por donde se pasa para seguir andando pero sin olvidarse que todo ese caudal innovador de experiencias personales y artísticas debe contribuir a formar ciudadanos críticos que se interesen por el bien común, por la justicia y por el aporte comprometido a la actual Democracia.

Fundamentamos la frase del epígrafe del filósofo y educador venezolano Simón Rodríguez, tutor de Simón Bolívar, que dice enfáticamente al insistir en la necesidad de buscar soluciones propias a los problemas de hispanoamérica *“Inventamos o erramos”*. Esto es innovación. Esto educación.

Comenzamos la presente investigación con la expectativa de abarcar un amplio espectro y a medida que fuimos interiorizándonos del funcionamiento del Proyecto urbano Tríptico de la Infancia nos focalizamos en su propuesta educativa y si puede considerarse innovadora. Realizamos visitas reiteradas a la Isla de los Inventos, al Jardín de los niños y a la Granja de la Infancia. Pudimos observar desde dentro el funcionamiento real de los tres espacios e interactuar con los diferentes coordinadores y Directivos. El tiempo que pasamos dentro de las instalaciones nos permitió interactuar observando gestos, posturas, escuchando opiniones y discursos. Participamos como Escribas en el Congreso de los Chicos por lo que frecuentamos mails, conversaciones con visitantes, padres, niños, docentes, autoridades gubernamentales y empleados.

A pesar que leímos diferentes trabajos que abordan el análisis del Tríptico de la Infancia desde lo político u otros aspectos relevantes del mismo, elegimos investigar su propuesta educativa y si es considerada innovadora.

Contribuyó para el marco teórico la bibliografía abordada en el Área de Curriculum y el aporte de las otras Áreas de la Carrera. Profundizar en las categorías de análisis tendientes a abordar la investigación desde una perspectiva crítica para descubrir las aristas innovadoras del mencionado Proyecto urbano, nos condujo a profundizar sobre las políticas públicas en la Provincia de Santa Fe en referencia a la Infancia y a la vida cultural de la ciudad. También, a

partir de las experiencias realizadas en Italia con su iniciador Francesco Tonucci, y las realizadas en Colombia que consideramos antecesoras, nos introdujeron en el concepto de Ciudad Educadora, algo nuevo para nosotras.

Seguramente encontramos, como destacamos anteriormente en las conclusiones, muchos interrogantes sin responder, algunos desacuerdos en lo que tiene que ver con frases hechas, reiterativas, esa barrera lingüística de la que hablamos en el análisis y que no nos permitió entablar un diálogo más profundo o con características de autoevaluación. Por ejemplo la precarización laboral, de la que mencionaron varios coordinadores jóvenes, nos hace ruido aún ahora. En torno a lo contractual, nueve meses no renovables, reinó el silencio o la abundancia de palabras erráticas, que a los efectos del análisis es lo mismo. La directora Carolina Balparda hace referencia a una falta de evaluación cualitativa del proyecto.

Nos llamó la atención que para todo haya una solución y que no existan los obstáculos (dicho por los directivos en la entrevista). Una mirada por demás de optimista (y a veces cliché) acabada pero incuestionable por la abundancia de fundamentos verbales. Por supuesto (reiteramos) nos impactó que no se escriba y que se subestime el registro histórico de una obra cultural de tanta importancia, también la poca presencia participante de docentes o graduados de dichas carreras.

A pesar de lo que podamos cuestionar se pudo comprobar que el Tríptico de la Infancia es un aporte innovador en la vida cultural de la ciudad de Rosario, al recuperar espacios públicos en decadencia y acondicionarlos en función de este proyecto urbano privilegiando la infancia. Todo aprendizaje es memoria y toda memoria deja huella y parafraseando a Chiqui “la huella es camino donde uno anda de viaje ensayando formas de mirar, abrazar, debatir, resistir, integrar, recrear”. Tal vez el Tríptico no sea una obra acabada, sino ese camino por donde se pasa para seguir andando pero sin olvidarse que todo ese caudal innovador de experiencias personales y artísticas debe contribuir a formar ciudadanos críticos que se interesen por el bien común y por el aporte comprometido a la actual Democracia.

Referencias bibliográficas

- Aisenberg, B. y Alderoqui, S. (comps). (2013) Didáctica de las Ciencias Sociales. Aportes y reflexiones. Bs.As. Paidós.
- Barthes, R. (1986) Retórica de la imagen en Lo Obvio y lo Obtuso. Barcelona. Paidós.
- Bauman, Zygmunt. (2007). Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores, Paidós, Barcelona, 2007
- Bernabé, M y Valdetaro, S. (Comp). (2011). Políticas culturales y Comunicación. Rosario, Santa Fe. UNR editora.
- Bonofiglio, Leandra. (2010) Conjugaciones. Hacia una educación ética y estética. Rosario. Santa Fe. Germinal ediciones.
- Boudieu y Bernstein. Socialización, educación y reproducción cultural.
- Brovelli, Marta. (2005). La elaboración del curriculum como potenciadora de cambios en las instituciones de universitarias. V Coloquio sobre Gestión Universitaria en América del Sur. Mar del Plata. Documento pdf.
- Carli, Sandra (comp.) (2009). La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping. Bs.As. Paidós.
- Colom (1990). En Cuesta Moreno (2010). Pedagogía urbana, convivencia ciudadana y aprendizaje por reglas. Revista educación y desarrollo social 2. Colombia.
- Convención sobre los derechos del niño. Adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989. www.Unicef.org/argentina.
- Cuesta Moreno (2010). Pedagogía urbana, convivencia ciudadana y aprendizaje por reglas. Revista educación y desarrollo social 2. Colombia.
- Cuesta Moreno, Oscar. (2010) Pedagogía urbana, convivencia ciudadana y aprendizaje por reglas. Colombia.
- Cullen, Carlos. (1997). Crítica de las razones de educar; Ed. Paidós, Buenos Aires.
- De Alba, Alicia. (2007). Cuirriculum-sociedad. El peso de la incertidumbre, la fuerza de la imaginación. ISUE. Universidad Autónoma de México.

- El Proyecto Feria de Gobernabilidad Local para América Latina, del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (2006) Experiencia Rosario. Políticas para la gobernabilidad. Rosario, Santa Fe.
- Fernández, María del Carmen. (2006). Con los niños, para todos. en El Proyecto Feria de Gobernabilidad Local para América Latina, del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) Experiencia Rosario. Políticas para la gobernabilidad. Rosario, Sta Fe.
- Freire, Paulo (1971). La Educación como Práctica de la Libertad. (Prólogo de Julio Barreiro).Edit. Tierra Nueva. Montevideo – Uruguay.
- Freire, Paulo (2003). El grito manso. Siglo veintiuno editores. Argentina.
- Freire, Paulo (1989) Diario oficial del Municipio de Sao Paulo. Fecha 1 de febrero de 1989).
- Gadotti, Moacir (2002). Escuela ciudadana, ciudad educadora. Proyectos y prácticas en proceso. Presentado en la “Primera Conferencia Internacional de educación” Riberao Preto San Pablo, Brasil.
- Goetz, J.P y Le Compte, M.D. (1988) Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. Madrid. Morata.
- González, María de los Ángeles “Chiqui”.(2006) Una ciudad con ojos de niño. Políticas de infancia. El paisaje de la ciudadanía en El Proyecto Feria de Gobernabilidad Local para América Latina, del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Experiencia Rosario. Políticas para la gobernabilidad. Rosario, Santa Fe.
- Grimberg S. y Levy E. (2009). Pedagogía, curriculum y subjetividad: entre pasado y futuro. Universidad Nacional de Quilmes. Bernal, Argentina.
- Grundy, Shirley. (1991) Producto o praxis del curriculum. Ediciones Morata. S.A. España.
- Hannan, A. y Silver H. La innovación en la Enseñanza Superior. Enseñanza, aprendizaje y culturas institucionales.
- Palladino, Cecilia. Diario de viaje del Tríptico de la Infancia. De caminos, colores y recovecos.
- Sarlo, Beatriz. (2004) Escenas de la vida posmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina. Ed. Seix Barral.
- Sautu, Ruth y otros. (2005) Manual de metodología. Clacso libros. Colección Campus virtual. Bs.As. Material de la Cátedra Área Campo 2.

- Tonucci, (2001) Educar y orientar con ojos de niño. Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione. Consiglio Nazionale delle Ricerche
- Tonucci, Francesco (2003). "La ciudad de los niños. Un nuevo modo de pensar la ciudad". Editorial Losada, Buenos Aires, Argentina.
- Trilla, Jaume (1993). La educación y la ciudad en: Educación y ciudad. IDEP. Bogotá, Colombia.
- Trilla, Jaume (1997). La ciudad educadora. Un concepto y una propuesta. Corporación Región, Medellín. Colombia.
- Valles, Miguel. (1999). Técnicas cualitativas de investigación Social. Síntesis Sociología. Madrid.
- Vasilachis de gialdino (coord.). (2007). Estrategias de investigación cualitativa. Bs.As. Gedisa.
- Vasilachis de gialdino. (1992). Métodos cualitativos I. Los problemas teórico-epistemológicos. Bs.As. Centro editor América Latina.
- Vasilachis de gialdino. (1993). Métodos cualitativos II. Los problemas teórico-epistemológicos. Bs.As. Centro editor América Latina.
- Winnicott, Donald. (1971) Realidad y juego. Gedisa editora. Barcelona.
- <http://www.unesco.org.uy/ci/fileadmin/educacion/Publicaciones%20JFIT%202009/Ed ucNoFormal.PDF>