

ISSN: 2745-0201

## REVELAR LA CIUDAD

REPRESENTACIONES SIMBÓLICAS DEL ESPACIO HABITADO



Daniel Quintero Calle  
Alcalde  
Álvaro Osmar Narvárez Díaz  
Secretario (e) de Cultura Ciudadana  
Mabel Patricia Herrera Marín  
Lider de Proyecto  
Ana Isabel Lopera Agudelo  
Coordinadora técnica

Investigación y conceptualización  
Silvana Tobón Cardona

Producción de textos  
Ana Isabel Lopera Agudelo  
Silvana Tobón Cardona  
Laura Lopera Betancur  
Daniel Aguirre Aristizábal  
Juan José Largo Fernández

Corrección de estilo  
Mauricio Correa Vásquez

Arte de portada, diseño, diagramación e ilustración  
Juan Restrepo Molina

Fotografías  
Corporación Fecisla  
Asociación Plan C  
Corporación Instituto Metropolitano de Educación  
Daniel Aguirre Aristizábal

ISSN: 2745-0201  
Número 1, diciembre de 2020  
© 2020, Municipio de Medellín  
NIT 890905211-1  
Calle 44 N°. 52 - 165 Centro Administrativo Municipal  
Línea única de atención a la ciudadanía: 44 44 144  
www.medellin.gov.co  
Medellín, Colombia

Impresión: Editorial Manuel Arroyave

Esta es una publicación oficial del Municipio de Medellín. Se realiza en cumplimiento de lo dispuesto en el Artículo 10 de la Ley 1474 de 2011, Estatuto Anticorrupción, que dispone prohibición de la divulgación de programas y políticas oficiales para la promoción de los servidores públicos, partidos políticos o candidatos. Queda prohibida la producción total o fragmentada de su contenido, sin autorización escrita de la Secretaría General del Municipio de Medellín. Asimismo, se encuentra prohibida la utilización de características de la publicación que puedan crear confusión. El Municipio de Medellín dispone de marcas registradas, algunas citadas en la presente publicación con la autorización y protección legal. Todas las publicaciones de la Alcaldía de Medellín son de distribución gratuita.

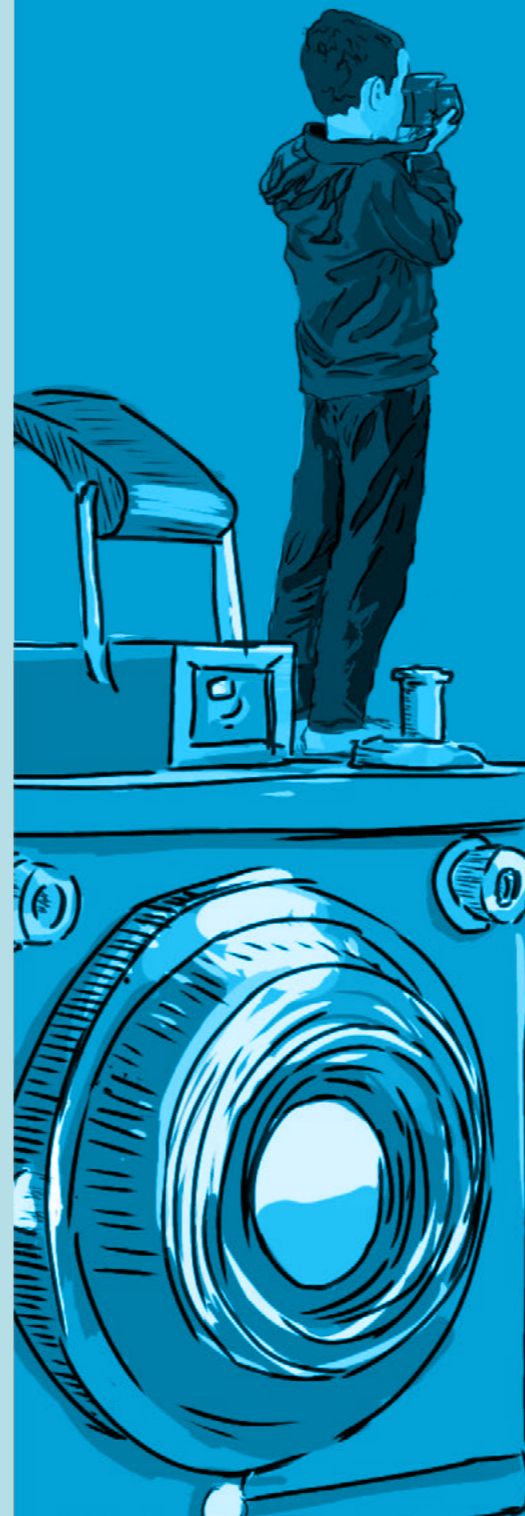
Entidades asociadas  
**Red de Creación Audiovisual**




**FECISLA**



**IME** CORPORACIÓN



# ÍNDICE

Editorial .....	4
Prefacio .....	6
Introducción .....	8
Revelar la ciudad: representaciones simbólicas del espacio habitado .....	12
Una educación que escucha y observa, como derecho fundamental de los niños y niñas del mundo .....	76
Las comunicaciones al servicio de las comunidades .....	84
Pedagogía y virtualidad en la Red de Creación Audiovisual .....	92
Plataformas, programas y recursos digitales para la Red de Creación Audiovisual de Medellín .....	106
Cibergrafía (Adicional) .....	114
Glosario .....	117

# EDITORIAL

En el 2020 la Red de Creación Audiovisual materializó un sueño: llevar el arte de la imagen y el sonido a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la ciudad. Esta Red (junto a las de Danza, Artes Plásticas y Visuales, Creación Escénica, y las Escuelas de Música) es parte fundamental de la «Transformación educativa y cultural» propuesta en el Plan de Desarrollo Municipal, 2020-2023; fortaleciendo la Red de Prácticas Artísticas y Culturales, como una manera de seguir generando procesos de convivencia y cultura ciudadana a través del arte y la cultura.

En las siguientes páginas se evidencian algunas construcciones artísticas y reflexivas desde la experiencia de las personas que participaron en la Red de Creación Audiovisual a lo largo de este año atípico. A partir de la narración de lo cotidiano, ha surgido la oportunidad de inventar nuevas estrategias para sentirnos cercanos, afirmar los procesos y construir nuevos aprendizajes y visiones.

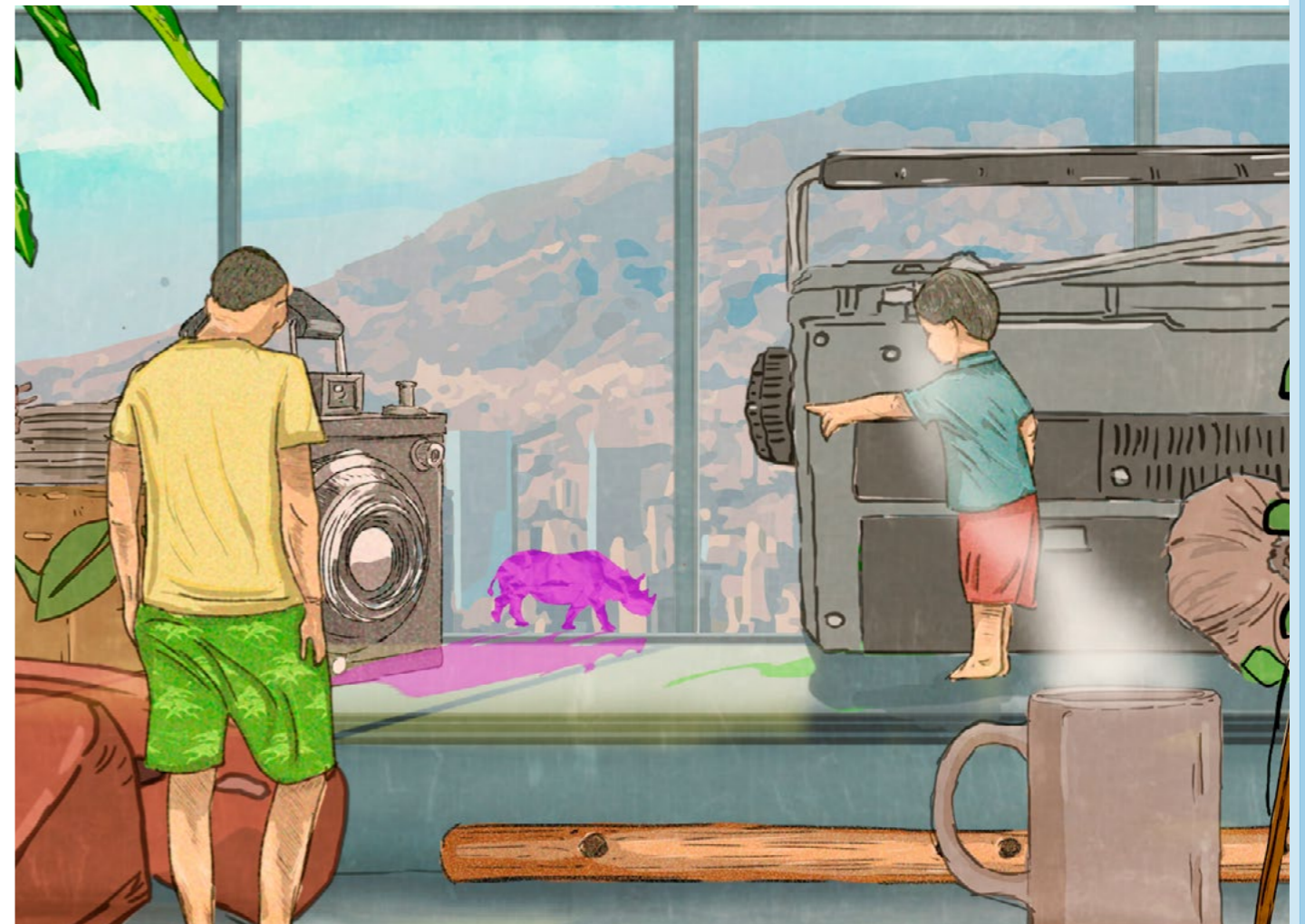
El producto Enfoques busca construir un repositorio de memoria a largo plazo, y ser una referencia en la gestión del conocimiento por red a través del medio audiovisual, posibilitando la narración de los territorios de nuestra Medellín futura. Enfoques evidencia que la pasión y compromiso de las personas que conforman la Red de Creación Audiovisual es una manera de seguir conectados sin importar la distancia.

Enfoques entrega aquí la primera revista de la Red de Creación Audiovisual, donde los lectores podrán conocer un proceso muy valioso de creación audiovisual, y constatar la ampliación de la oferta cultural por el canal de la virtualidad. La difusión de estas memorias posibilita que el Estado y las entidades artísticas y culturales trabajen en pro de objetivos comunes; y que el entramado de artistas formadores, gestores, coordinadores, participantes y sus familias se siga fortaleciendo. Los testimonios que se recogen en la publicación

son un mensaje de esperanza y optimismo, y una muestra de que el arte es un eje primordial para la transformación educativa y cultural de Medellín.

Estamos convencidos de que la Red de Creación Audiovisual de Medellín continuará siendo una valiosa herramienta en la construcción de la Medellín que soñamos: una ciudad donde sean posibles nuevas realidades de bienestar y convivencia.

*Álvaro Osmar Narvárez Díaz  
Secretario (e) de Cultura Ciudadana  
Alcaldía de Medellín*



# PREFACIO

El 2020 fue un año atípico, que nos deja muchas reflexiones y aprendizajes; un año que nunca olvidaremos desde lo personal, lo vivencial y lo laboral. En este año nace en Medellín la Red de Creación Audiovisual, red de formación artística que estaba pendiente de ser implementada. Por medio del Decreto 2165 del 2019 se pone en marcha, a partir de los laboratorios que buscaron el fortalecimiento del área audiovisual en una ciudad con mucho talento y afinidad hacia lo cinematográfico.

Enfocada en niños, niñas, adolescentes y jóvenes entre los 3-17 años de edad, la Red se constituye en una plataforma para la formación de públicos en el campo audiovisual, acercando a los participantes a la exploración, la experimentación y el aprendizaje, en búsqueda de formar una ciudadanía abierta a los nuevos lenguajes y narrativas, a través de sus realidades y sus relatos de vida. La Red nació para ser implementada

desde la virtualidad, debido a la pandemia, pero se logran realizar algunos laboratorios presenciales en algunos territorios que ofrecían un contexto favorable; laboratorios que se constituyeron en una oportunidad para construir memoria desde las miradas de los participantes y de las personas que han hecho realidad el proyecto.

Los artículos de esta revista son producto del componente investigación de la Red de Creación Audiovisual, liderado por la historiadora e investigadora Silvana Tobón, que acompañó la línea de sistematización de experiencias de los Laboratorios de Creación. Es su mirada externa, pero a la vez vinculada al proyecto, la que deja un profundo análisis de lo vivido durante los tres procesos desarrollados este año. A partir de temáticas como la identidad, la utopía, la distopía y la virtualidad tecnológica, su ejercicio investigativo pone en evidencia los objetivos de la Red en el contexto social, cultural y educativo. Sus reflexiones

invitan a pensar el proyecto como una plataforma esencial para la construcción de ciudadanía.

También intervienen aquí Daniel Aguirre, comunicador de la Red, que coordinó el componente de comunicaciones, eje transversal fundamental para proyectar el trabajo realizado; Juan José Largo, asesor en pedagogía y virtualidad, que acompañó los laboratorios con recomendaciones sobre el uso de los recursos digitales y tecnológicos, y Laura Lopera, artista formadora del Proceso 2, que se desarrolló desde la presencialidad.

Estos textos se deben a sus participantes y a los artistas formadores, que son los protagonistas del trabajo en los territorios, y a todo el equipo humano de las entidades asociadas y de la Red de Prácticas Artísticas y Culturales de Medellín. Ellos y ellas trabajaron con amor y dedicación para desarrollar los procesos de formación en las comunas y corregimientos de la ciudad, y en este ejemplar podremos leer las reflexiones de la

experiencia vivida en los territorios por los artistas formadores.

Les damos la bienvenida para conocer de cerca una experiencia tan significativa para los participantes, los artistas formadores y todas las personas que hicieron posible este proyecto en su primer año de existencia.

*Ana Isabel Lopera Agudelo*  
Coordinadora de la Red de Creación Audiovisual,  
2020  
Alcaldía de Medellín



Foto: Daniel Aguirre

# INTRODUCCIÓN

**E**n el escenario de las políticas culturales de Medellín se ha puesto sobre la palestra a la cultura como un fundamento clave para el desarrollo del territorio. Elementos como el favorecimiento de la diversidad cultural, la salvaguardia del patrimonio cultural material e inmaterial, el fomento de la creación, la cooperación cultural, la ampliación de la participación social, la inclusión de lo cultural en las dimensiones de lo cotidiano, y el papel de la Administración –que se renueva constantemente en sus prácticas, y asume la cultura como un asunto esencial para el desarrollo humano y social– han venido configurando un valioso espacio de potenciación de las dinámicas cotidianas en nuestra ciudad. Todo esto nos impone desafíos permanentes, para fortalecer la dimensión cultural como elemento clave en el proceso de superación de los problemas y tensiones propios de nuestro entorno.



Para promover opciones de vida desde el arte, se hace necesario activar las capacidades creativas de la población, que deben ser protegidas, fortalecidas y difundidas. Aunque estamos pasando por una coyuntura muy compleja debido a la pandemia de covid-19, hay que hacer todo lo posible por evitar que las acciones de creación y reflexión sobre el territorio sean afectadas negativamente, y hay que darlas a conocer a través de las diversas herramientas y plataformas de la Red de Prácticas Artísticas y Culturales de Medellín. Por medio de esta se busca atender a la primera infancia, la niñez, la adolescencia y la juventud, y garantizar sus derechos culturales por medio de estímulos a la expresión, el intercambio, el aprendizaje y la experimentación de diferentes manifestaciones artísticas y culturales. Es allí donde la **Red de Creación Audiovisual** se convierte en un factor crucial para el desarrollo territorial, ayudando a visibilizar en qué creen los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, y propiciando que sus formas de interpretar el mundo sean verdaderas opciones para esclarecer el camino a tomar en el desarrollo de nuestra sociedad.

La ciudad de Medellín tiene una realidad multicultural llena de matices y diversidad, que se constituye en un indudable potencial para el desarrollo cultural, económico y social

de la región a través de la dinamización de la creatividad y la apropiación social del territorio. Existe un rico patrimonio cultural –enmarcado en las prácticas de vida cotidianas–, cuya salvaguardia, conservación y puesta en valor es una gran posibilidad de progreso para la ciudad y sus alrededores. Para ello se hacen necesarias la recuperación del sentido de pertenencia y la generación de dinámicas de transmisión intergeneracional.

En la actualidad el medio audiovisual se ha convertido en parte de nuestra vida cotidiana, configurando nuevos imaginarios que permiten encontrarle sentido a la realidad social. En este recorrido el desarrollo de la comunicación audiovisual se direcciona hacia el fomento, creación y circulación de imágenes y cartografías sonoras que visibilizan la diversidad social y cultural de la ciudad, aportando a los procesos de identidad. Esto la convierte también en una poderosa herramienta para el fortalecimiento de las capacidades comunicativas de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, en el proceso de exploración y recuperación de las memorias locales, la visibilización de las problemáticas sociales desde un enfoque comunitario, y la promoción cultural.

El sistema audiovisual sigue siendo aún el principal vehículo de transmisión de

información en la sociedad contemporánea, y el más destacado para la difusión de las manifestaciones culturales, en su más amplio sentido. Es una plataforma muy valiosa para ejercer la libertad de expresión, opinión e información; para el conocimiento y difusión de las identidades, costumbres y pensamientos; y para la educación y formación de nuestra comunidad. Además, es un instrumento crucial para acceder a los derechos culturales<sup>1</sup>.

Los derechos culturales son un conjunto de principios guía para la creación de una sociedad más pacífica y equitativa, basada en el respeto mutuo y la tolerancia: «Art. 1. La diversidad cultural es parte de nuestra historia común, y la compartimos todos en la actualidad. Su importancia debe ser reconocida por todas las personas de hoy y de mañana». Aquí se reconoce la diversidad cultural no como un simple hecho, sino como una fuerza fundamental de la humanidad para la innovación, el intercambio y la creatividad. «Art. 2. El respeto a la diversidad cultural es el punto de partida para la coexistencia pacífica y la inclusión de todas las personas. Debe ser la base de la vida en un mundo complejo y multicultural». Tenemos derecho a ser lo que somos y a ser diferentes de los otros que nos

<sup>1</sup> Estos fueron aprobados de manera unánime en la Conferencia General de la Unesco (París, 2 de nov. del 2001), poco después de los acontecimientos del 9/11.

rodean; de igual forma, debemos reconocer y valorar los derechos y contribuciones de las diferentes culturas y formas de pensamiento para la construcción de nuestra identidad.

La cultura, la libertad de expresión, la identidad, la educación, el conocimiento, la información y todos los derechos culturales se articulan en el marco de desarrollo de este proceso. En cualquier caso, podemos decir que la Red de Creación Audiovisual se constituye en un instrumento al servicio del desarrollo de la sociedad en su más amplio sentido, a través de una comunicación audiovisual cuyos contenidos incluyen los distintos géneros y atienden los diversos intereses de los ciudadanos.

Hay una realidad que empieza a evidenciarse en este primer proceso: un paisaje audiovisual que se está construyendo sobre la base de elementos estratégicos que integran los conceptos de cultura y desarrollo, y promueven el diálogo intercultural y la participación. La identidad cultural se hace presente a través de la convivencia y la creatividad de los participantes en la Red, por medio de sus estrategias de desarrollo e inclusión. El medio audiovisual se convierte en herramienta fundamental para generar procesos de conocimiento, y lazos de comunicación e interacción.

El reconocimiento de los medios y productos audiovisuales en proceso de activación cultural en la ciudad de Medellín es una apuesta clara hacia la consolidación de la comunicación como eje transversal e integral de los proyectos de transformación social, como dice en el Plan de Desarrollo Medellín Futuro, 2020-2023: «Garantizar una educación de calidad como derecho que moviliza la transformación humana, económica, política, ambiental y social de [la] Medellín futur[a]; que se articule a un proyecto cultural de ciudad fundado en los derechos culturales; que fortalezca el potencial creativo de sus ciudadanos, salvaguarde sus patrimonios y memorias, y contribuya a hacer de Medellín una ciudad más solidaria, participativa y pacífica».

*Silvana Tobón Cardona*

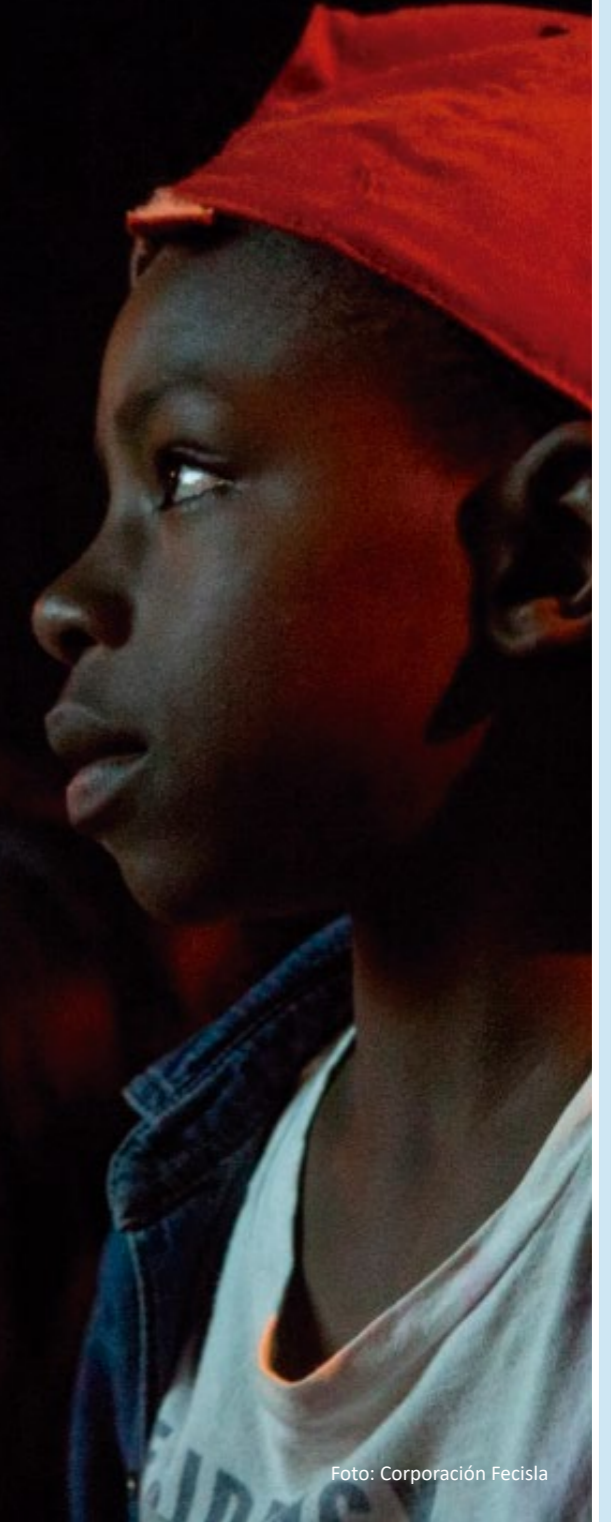


Foto: Corporación Fecisla

# REVELAR LA CIUDAD

## REPRESENTACIONES SIMBÓLICAS DEL ESPACIO HABITADO

Silvana Tobón Cardona  
Investigadora de la Red de Creación Audiovisual

*La cultura precede a la nación y a sus instituciones. La cultura, por mínima y rudimentaria que sea, es anterior a las formas de organización social, a la vez que las exige. Distintas formas de cooperación y división del trabajo han acompañado, desde el alba de la historia, el desarrollo de las técnicas, la difusión de conocimientos, y los conflictos surgidos de las fricciones entre lenguas, costumbres y territorio (...). A lo largo de este proceso se van creando maneras de ser, maneras de comer, de caminar, de sentarse, de amar, de comunicarse, de vestir, de cantar y bailar. Maneras de soñar también.*

Carlos Fuentes: *En esto creo*, 2002





Foto: Corporación Fecisla

Pensar la ciudad es recrear sus símbolos, olores, sabores, colores, el entorno de sus formas cimentadas, el paisaje, las distintas maneras de representarse y las actividades que se van transformando a lo largo de las prácticas cotidianas. La ciudad es el escenario que acoge la experiencia de vivir en comunidad. La presente investigación vuelve la mirada a esa realidad vital, y su interpretación cultural supone adentrarse en los escenarios que tienen la fuerza para definir las diversas formas de habitar que compartimos. Los relatos contruidos por niños, niñas, adolescentes y jóvenes a través de esta red audiovisual nos permiten dilucidar otras representaciones, que reflejan su percepción del entorno.

Esta primera edición se ha elaborado a partir de reconsiderar la idea de ciudad. La Red de Creación Audiovisual se piensa desde el territorio, y la experiencia de habitarlo y representarlo.

El tiempo de pandemia es un escenario complejo del devenir histórico y nos plantea situaciones significativas: por un lado, se vive un confinamiento total que anula cualquier clase de interacción en el espacio público; y por otro lado nos reclama la necesidad de construir los ideales y utopías necesarios para marcar la memoria del espacio habitado. Entre ambas posibilidades completamente diferentes se

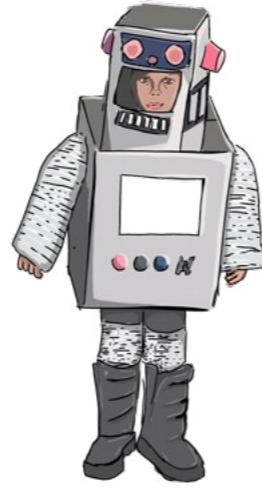
recorre el tiempo histórico de la ciudad. Los cambios urgentes en los imaginarios de la territorialidad implican una alteración de los paradigmas identitarios y una actitud diferente ante la relación entre habitar y construir.

La participación activa de la ciudadanía en los procesos de creación propicia el empoderamiento y la interacción. Los actores sociales, las instituciones y la tecnología se vinculan entre sí en el aprendizaje interdisciplinario, generándose múltiples formas de participación. En síntesis, las diferentes modalidades pedagógicas dan un salto cualitativo, transformándose así los procesos de aprendizaje.

Esta situación genera también la necesidad de compartir la experiencia de los **Laboratorios de Creación Audiovisual**. Revelar la ciudad es poner la atención en el campo expandido de los afectos, donde confluyen diversas actividades, ideas y costumbres. Esto representa el valor de permitir reconocernos en el acumulado de experiencias y en la creatividad, abriendo la posibilidad de entender los diversos sentidos del nosotros dentro de la memoria de la ciudad compartida.



# PANDEMIA: DISTOPÍA FRENTE A UTOPIÍA



Una lección que nos ha dado la historia sobre las utopías y las distopías es que favorecen la formación de nuevos sistemas sociopolíticos, ya sea para bien o para mal, dependiendo del punto de vista y la posición ideológica como se las mire. Ellas representan diversas formas de plantearse el futuro posible.

McLuhan<sup>1</sup> planteó que vivimos en una aldea global interconectada, y por ello es posible conocer con inmediatez lo que sucede en todo el mundo. El mundo está conectado, y eso favorece tanto el discurso utópico, que busca alcanzar un ideal regulador que rija

<sup>1</sup> El escritor canadiense Marshall McLuhan visualizó la «aldea global» de la comunicación y la información, y es el autor del aforismo «el medio es el mensaje».

nuestro desarrollo; como el distópico, que apunta hacia una modalidad opuesta.

Las utopías, incluyendo la que propone Tomás Moro<sup>2</sup>, se producen a partir de una crítica del sistema establecido o de algún acontecimiento histórico-social, proponiendo una nueva forma de entender el mundo, basándose en una serie de descubrimientos

<sup>2</sup> El inglés Tomás Moro nació en Londres el 7 de febrero de 1478. Fue un pensador, teólogo, político, humanista y escritor; además de poeta, traductor, *lord chancellor* para Enrique VIII, profesor de leyes, juez de negocios civiles y abogado. Escribió numerosas obras humanistas, en contra de las herejías. Una de sus obras más relevantes fue *Utopía* (1516), en la que proponía una organización racional de la sociedad, con una base comunal. La situó en la isla imaginaria Utopía, y en ella se establecen las normas que deberían regir a una sociedad ideal; entre las que se hallaban la enseñanza universal, la libertad religiosa y la subordinación de todo interés individual al beneficio de la comunidad.

e innovaciones tecnológicas que permitirían mejorar la calidad de vida de toda la sociedad.

Pero el trasfondo de la pandemia de covid-19, y todo lo que se ha generado alrededor de ella en el 2020, da lugar para intuir que estamos viviendo una distopía; pues ha sido una situación disruptiva y nos hemos visto obligados a confinarnos, a vivir encerrados en el espacio doméstico, a perder las relaciones con el afuera, a usar tapabocas permanentemente y a practicar comportamientos homogéneos. La asepsia y la obediencia se han impuesto, y el contacto con el otro se ha anulado.

El medio audiovisual nos muestra permanentemente una posición distópica, en la que la seguridad de los ciudadanos es la prioridad, aunque sea privándolos de sus libertades y su intimidad. Pero dentro de estas circunstancias adversas podemos encontrar elementos que nos ofrecen posibles utopías a escala micro. Tal es el caso de los Laboratorios de Creación Audiovisual, que se presentan como una herramienta valiosa para la construcción del tejido social. El ejercicio de hacer los laboratorios *in situ* (Fecisla<sup>3</sup>) es un reto a la distopía; su creación e implementación es un acto que le apuesta a la utopía de un mundo mejor.

<sup>3</sup> En el Proceso 2, llevado a cabo por la Corporación Fecisla, los laboratorios se realizaron de manera presencial.

Dentro de las utopías y las distopías hay muchas opciones por explorar. En el marco del medio audiovisual, los Laboratorios de Creación generan una serie de productos, basados en el registro que las cámaras de los móviles de los participantes realizan durante el ejercicio, incluyendo lo sucedido dentro del espacio doméstico. Por primera vez tenemos un acceso sin censura, sin filtros sociales y sin el velo que la intimidad ha guardado celosamente.

Las cámaras nos permiten ver la ciudad a través de nuevos ojos, y nos facilitan el acceso al hogar, el barrio, la cuadra y la zona, dejando un vestigio de la realidad y del futuro posible. Llegar adonde antes no se podía puede ser una forma de la utopía, una evidencia de las dinámicas de una sociedad que se descubre a sí misma; y que quiere mejorar, identificando las problemáticas y fortalezas de la época en que vivimos, con base en el reconocimiento de la cotidianidad que genera la actividad social.

El individuo se debate siempre entre lo que considera individualmente beneficioso para su vida y aquello a lo que está sujeto por hacer parte de la colectividad, pero esto es algo que debe asumir para vivir en ella. Y la Red se hace necesaria para visualizar la construcción del futuro.

## IDENTIDAD Y VIRTUALIDAD TECNOLÓGICA

*... el saber de la historia como posibilidad y no como determinación. El mundo no es. El mundo está siendo. Como subjetividad curiosa, inteligente, que interfiere en la objetividad con la que dialécticamente me relaciono, mi papel en el mundo no es solo el de quien constata lo que ocurre, sino también el de quien interviene como sujeto de lo que va a ocurrir. No soy solo un objeto de la historia, sino igualmente su sujeto. En el mundo de la historia, de la cultura, de la política, constato, pero no para adaptarme sino para transformar.*

Paulo Freire: *Pedagogía de la autonomía*, 1997



Paulo Freire<sup>4</sup> es uno de los referentes del cambio de mirada respecto a lo comunicacional en América Latina a partir de los años 70. Es uno de los autores que reclaman el rechazo del paradigma dominante de un emisor privilegiado, para proponer los procesos comunicativos basados en el diálogo y la participación de las comunidades.

Los Laboratorios de Creación Audiovisual son un espacio para la exploración libre, bajo la comunicación abierta al diálogo permanente con las comunidades. El artista formador establece una guía con los participantes, se involucra en las discusiones, intercambia preguntas sobre el proceso, indaga sobre la efectividad del aprendizaje, selecciona los recursos de acuerdo a las necesidades e individualiza el acompañamiento si es necesario. Los Laboratorios son una opción adecuada para explorar desde otra perspectiva una nueva forma de relacionarnos con el mundo; un mundo interconectado, donde el conocimiento se aplique de manera dinámica e integral.

<sup>4</sup> Paulo Reglus Neves Freire fue un pedagogo y filósofo brasileño, destacado por defender la pedagogía crítica.

Si bien esta forma de trabajo se está implementando desde la Red de Creación Audiovisual, el método del aprendizaje a través de la experimentación y la práctica de la percepción, y la producción, circulación y exhibición de imágenes y cartografías audiovisuales, se ha desarrollado desde la Red de Prácticas Artísticas y Culturales.

Los laboratorios están proyectados desde diversos procesos de comunicación, teniendo en cuenta que se basan en la producción y el consumo de signos. La realidad tal como la experimentamos ha sido siempre virtual, pues se percibe a través de símbolos, que abordan la práctica desde significantes y significados que escapan a su estricta definición semántica. Así pues, no hay división entre *realidad* y *representación*, ya que existimos y actuamos permanentemente a través de lo simbólico. Por lo tanto, la especificidad de los sistemas de comunicación propuestos por los laboratorios en torno a la integración electrónica, las plataformas, las aplicaciones y otros modos de comunicación no es su inclusión de la realidad virtual, sino la construcción de la virtualidad tecnológica.

Para esta indagación es muy importante el punto de vista de los actores sociales, especialmente porque se piensa la identidad desde el territorio. Pero en general la

identidad se mueve entre la distinción y el reconocimiento. La identidad representa las diferentes características, rasgos y núcleos de pertenencia que distinguen a unos individuos de otros. Esta distinción se presenta, por un lado, en la construcción subjetiva del individuo: su imaginario, su forma de percibir el mundo y su conjunto de ideas. Estos no se dan de manera aislada, sino a través de la interacción con los círculos donde está inscrito el individuo: hogar, barrio, comuna; es lo que Pierre Bourdieu llama *habitus*<sup>5</sup>. Por otro lado, los individuos se distinguen desde su apropiación del espacio físico y la proyección de su cuerpo; pasando por el territorio espacial, hasta llegar al conjunto de objetos que posee. Además, no se debe perder de vista la noción de territorio como el lugar de arraigo e identidad.

Si la identidad es el elemento que unifica al individuo en su conformación simbólica, en ella confluyen los diversos espacios que la definen; aquí solo hacemos referencia a la virtualidad tecnológica, pero existen otros aspectos de la vida cotidiana en la cuales

<sup>5</sup> Bourdieu sugiere que los esquemas de pensamiento, percepción y acción se revelan con base en una cierta génesis social, lo que determina la adquisición de ciertos hábitos que permanecen anclados a los espacios del campo social o grupos en los que el agente se desenvuelve. El *habitus* es la subjetividad socializada, es la generación de prácticas que están limitadas por las condiciones sociales que las sostienen, es la forma en que las estructuras sociales se graban en nuestro cuerpo y nuestra mente, y forman las estructuras de nuestra subjetividad

convivimos. La virtualidad entra en juego cuando los dispositivos tecnológicos (*software*), y otros elementos técnico-corporales (voz, cara, gestos) añaden al proceso de comunicación la posibilidad de jugar con los códigos identitarios primarios: identificación, pertenencia, presencia.

La dimensión virtual de la identidad se caracteriza por su flexibilidad. Este fenómeno dimensional ocurre en la pantalla (entorno virtual permanente). En el caso de la virtualidad tecnológica, nos referimos a individuos que prolongan su subjetividad, sueños, deseos y nivel simbólico en el entorno que los enlaza a otros individuos o grupos.

En esta línea, las comunidades virtuales creadas a través de los Laboratorios de Creación Audiovisual van alcanzando su peso específico dentro del discurso social e identitario de la ciudad, pues suponen un nuevo espacio para las relaciones interpersonales y para la construcción de la nueva ciudadanía cultural.

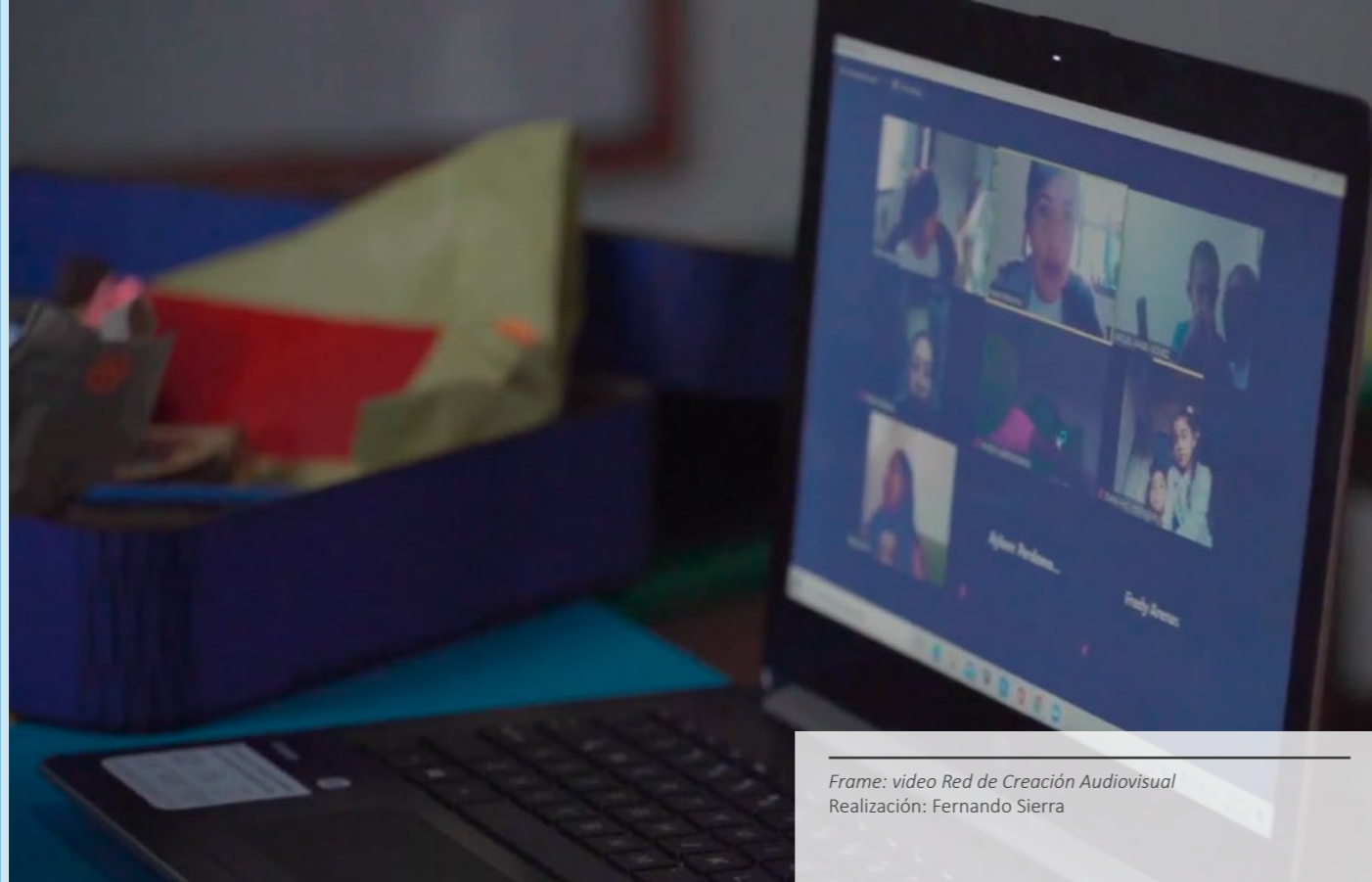
El espacio virtual que se construye desde los Laboratorios debe entenderse como un lugar para la representación, porque las comunidades son también espacios de representación, con todos sus componentes del accionar simbólico. Así podríamos decir

que en estos escenarios de creación estamos evidenciando las representaciones virtuales de la identidad en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

El espacio virtual es un entorno dialógico y un espacio-espejo de la realidad física. En él se proyectan el territorio, los esquemas de construcción de la realidad, las configuraciones arquitectónicas, cuerpos, códigos rituales, gestos, lenguaje gráfico, seducción, miedo y zozobra; y también las estructuras del consumo, los sistemas de sonidos que surgen en la interacción y la comunicación, las normas de convivencia, el control social y la justicia.

Detrás de las relaciones con el otro se encuentra siempre el componente identitario. Desde el sentido de pertenencia, el origen y las raíces culturales, se dan distintas formas de relacionarse con el otro, de representarlo e imaginarlo. La importancia de esto radica en que en el espacio virtual también deben aparecer los grados de alteridad determinados por el sentido de pertenencia a la realidad física de parte de cada individuo.

Los diferentes procesos desarrollados en los laboratorios están dirigidos a indagar sobre las identidades en el territorio; Medellín vista como escenario de representación del espacio habitado. ■



Frame: video Red de Creación Audiovisual  
Realización: Fernando Sierra

## INVESTIGACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

*¿Cómo narrar el presente?  
¿Cómo pensar la materialidad  
y llevarla a la virtualidad  
tecnológica? ¿Cómo  
evolucionan las relaciones  
humanas y los componentes  
tecnológicos? ¿Cómo usar las  
herramientas audiovisuales  
para la mediación cultural?*

Las acciones investigativas pasan por un proceso crítico, en el cual se formulan preguntas y se intenta darles respuesta. Es una indagación sobre determinados aspectos de la realidad social a través de diversos métodos, orientados a la obtención de conocimiento sobre las prácticas, contextos, naturaleza y consecuencias de la actividad social. *¿Cómo narrar el presente? ¿Cómo pensar la materialidad y llevarla a la virtualidad tecnológica? ¿Cómo evolucionan las relaciones humanas y los componentes tecnológicos? ¿Cómo usar las herramientas audiovisuales para la mediación cultural?*

La Red de Creación Audiovisual requiere una investigación social de tipo cualitativo. Se trata de un proceso de producción de conocimiento y saber que articula la práctica y la teoría a través de la técnica. Por ello, cuando intentamos acercarnos al conocimiento a través de las técnicas que creemos más acertadas en cada caso, debemos tener bien claro qué tipo de saber pretendemos alcanzar. El que optemos por un tipo de saber u otro requiere ineludiblemente el posicionamiento del investigador: podemos realizar el análisis de un contexto en el que estén presentes los problemas sociales, y acertar en el diagnóstico, pero es posible que nos limitemos a la descripción de la realidad social. Podemos también identificar las relaciones y causas que

provocan los problemas, haciendo visibles las estructuras sociales; ahí estaríamos explicando y entendiendo dicha realidad. Y podemos además ir un paso más allá, e intentar utilizar el conocimiento construido para cambiar la situación; así entraríamos entonces en el terreno de transformar la realidad. Se trataría de elecciones no excluyentes, que sin duda condicionan la forma en que afrontamos el estudio de la realidad social a la que nos enfrentamos.

### OBJETIVOS Y EJES DE ESTA SISTEMATIZACIÓN

En términos generales, este documento valora las experiencias creativas de los procesos de formación ofrecidos por la Red de Creación Audiovisual para Medellín. Así podremos identificar las riquezas y limitantes; conocer, intercambiar y difundir lo más importante de ellas; aportar a la elaboración de propuestas formativas en el futuro, y cualificar las enseñanzas obtenidas en los laboratorios.

Además, esta sistematización servirá para la elaboración de un plan específico de formación para la población impactada, desde su propia experiencia vital. Las cuatro entidades que desarrollaron los laboratorios creativos

fueron: Asociación Plan C, Corporación Fecisla, Corporación Instituto Metropolitano de Educación (IME) y Secretaría de Cultura Ciudadana (de la Alcaldía de Medellín). Se planteó un interrogante como eje central, donde deberían converger los aportes específicos de cada una: ¿Qué tipo de laboratorios de creación audiovisual dirigidos a niños, niñas, adolescentes y jóvenes requiere la ciudad de Medellín para construir procesos creativos innovadores que aporten a la construcción de una memoria de ciudad? Con base en esta pregunta fueron valorados los principales componentes de cada propuesta, orientando así los elementos a reconocer e interpretar.

El principal reto era que el equipo de artistas formadores y coordinadores definiera la metodología a seguir, y que pudieran ir sistematizando sus experiencias. Para ello se les entregó la herramienta de las fichas de recolección de información y de seguimiento. Tener un eje de sistematización central en el que confluyeron los ejes particulares, y una guía de reconstrucción temporal en tres etapas (antes, durante y después de los laboratorios), fue muy útil para establecer un espacio común, y para compartir y aprender unas de otras, respetando sus propias dinámicas y los aspectos específicos de cada una. Esto fue clave para la interpretación de las enseñanzas comunes y para hacer las recomendaciones generales.

La experiencia reafirmó la utilidad del proceso de interpretación integral dialéctico, para potenciar las capacidades humanas, mentales, sensibles, emotivas e intuitivas individuales y de todo el equipo. Los aspectos tenidos en cuenta fueron: cómo las dificultades incitan a ser más creativos/as para la búsqueda de soluciones; la relación entre lo particular y lo general, y lo pequeño y lo grande; la particularidad de las experiencias dentro del contexto territorial, y su ubicación dentro del transcurso de la historia; y cómo están presentes los elementos culturales que marcan la identidad.

Desde el inicio, la propuesta metodológica consideró tan importante el proceso de sistematización como el producto, incorporando activamente a las personas de la población impactada como principales sujetos del proceso, promoviendo así roles de mayor eficacia para la vida social en la ciudad.

### PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN TRANSVERSAL

El proceso de sistematización se planteó al inicio de la investigación para ser desarrollado en una siguiente etapa, dado que implicaba un trabajo a corto, mediano y largo plazo.

## ¿QUÉ TIPO DE LABORATORIOS DE CREACIÓN AUDIOVISUAL DIRIGIDOS A NIÑOS, NIÑAS, ADOLESCENTES Y JÓVENES REQUIERE LA CIUDAD DE MEDELLÍN PARA CONSTRUIR PROCESOS CREATIVOS INNOVADORES QUE APORTEN A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA MEMORIA DE CIUDAD?

La sistematización fue entendida como un proceso de aprendizaje a partir de las prácticas realizadas, un análisis e interpretación críticos de las experiencias vividas, la minimización de los impactos negativos y la identificación de las resistencias surgidas frente a los modelos de laboratorio presentados; sus dilemas, tensiones y contradicciones; logros; avances y retrocesos, y factores claves.

La sistematización ofrece también un proceso participativo que permite rescatar las lecciones de las experiencias concretas, reconociendo los saberes de los beneficiarios y posibilitando una apropiación más profunda de lo vivido. También es un proceso colectivo de intercambio, en el que cada entidad realizadora de los laboratorios hace aportes particulares dentro de un marco de referencia común.

El proceso proyectivo se construye a partir de las experiencias pasadas y presentes, para fortalecer las estrategias de los laboratorios y su incidencia en las políticas de la Red de Creación Audiovisual hacia el futuro.

## INSTRUMENTOS PARA LA INVESTIGACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN

*Las fichas me ayudan a rediseñar. A pesar de la intermitencia en asistencias, planeo y replanteo el diseño del aprendizaje.*

Diego Villegas Botero, artista formador

Se construyeron varios instrumentos, que sirvieron de base para la revisión y la reflexión, y para el ejercicio de documentar, sistematizar, analizar y apoyar la conceptualización del quehacer de la Red de Creación Audiovisual como proyecto de ciudad. A partir del reconocimiento de los momentos significativos, se fue conformando un banco de aprendizajes, que puede usarse en la sistematización y ser compartido con las demás redes y con otras personas interesadas en las experiencias a realizarse en el futuro.

Se crearon algunas preguntas interpretativas y una ficha de reconocimiento de experiencias que permitieron hacer una síntesis visual de todo lo realizado en el proceso. Ordenadas cronológicamente, sirvieron para identificar los momentos y etapas significativas; permitiendo ver las continuidades y discontinuidades, y facilitando

el análisis de los diferentes aspectos por separado. También les permitieron a los artistas formadores ejercitarse en la redacción ordenada de sus relatos sobre los hechos y situaciones más importantes y los aprendizajes cotidianos.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/formato-preguntas/>  
Formato ficha de sistematización de experiencias y preguntas interpretativas

Si bien esta es una metodología abierta y atractiva, hay que reconocer que es muy demandante para el equipo de formadores, ya que implica poseer un conocimiento abierto hacia una gran diversidad de temas, y que inviertan una cantidad importante de tiempo en el diseño de cada laboratorio.

## GUÍA PARA DEFINIR EL EJE DE SISTEMATIZACIÓN OBJETIVO

Esta guía de reconocimiento se realizó para que cada entidad identificara los momentos más significativos de los laboratorios, para ir conformando un banco de información de aprendizajes que pudiera usarse en la

sistematización, y fuera compartido con las demás redes y otras personas interesadas en las experiencias que se sigan realizando. Esta guía identifica los momentos significativos y las etapas, y permite ver las continuidades y discontinuidades, facilitando el análisis de sus aspectos por separado.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/sistematizacion-objetivo/>  
Formato guía para definir el eje de sistematización objetivo

## ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN Y LA SISTEMATIZACIÓN



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/etapas-investigacion-sistematizacion/>  
Etapas de la investigación y la sistematización ■



# LABORATORIOS DE CREACIÓN AUDIOVISUAL PARA UNA MEMORIA DE CIUDAD

*No es que aprendamos haciendo. Aprendemos haciendo y reflexionando sobre lo que hemos hecho.*

John Dewey, filósofo y pedagogo

En la ciudad de Medellín se ha presentado en los últimos años una sensible transformación social, generada en buena parte por el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Hoy en la Ciudad Futuro se ha levantado un amplio debate sobre los aspectos culturales, que se mueve en dos lógicas: la primera, la de una homogenización cada vez mayor en términos del lenguaje, los signos de comunicación y la interpretación de la información, como

principales elementos favorables a los intereses de las empresas tecnológicas y del Estado que se asientan en la ciudad, y que direccionan la formación de los ciudadanos hacia nuevos modelos de vocación económica; y la segunda, la gran diversificación de identidades, a través del proceso de recuperación territorial y la reconstrucción de los rasgos y valores tradicionales comunes, influenciados por las migraciones, las políticas públicas y el ordenamiento territorial, entre otros factores sociales, ambientales y culturales.

Vivimos un tiempo en el que las dinámicas de la ciudad desvelan la importancia de los espacios de integración y las redes de cooperación, para que, sustentadas en elementos sociales y culturales comunes, garanticen un mayor equilibrio en el aprovechamiento y flujo de los recursos culturales y comunicativos, así como una mayor diversidad de formatos y contenidos audiovisuales.

Pese a ser un proceso nuevo como Red, no lo es dentro del conjunto de prácticas artísticas y culturales, y se ha convertido en un punto de inflexión para crear un espacio audiovisual en la ciudad. En este contexto, los laboratorios de creación audiovisual juegan un papel fundamental, por su capacidad de definir nuevos imaginarios comunes y crear lazos y

sentidos de pertenencia ciudadana.

En este sentido, la puesta en marcha del nuevo ciclo, que comenzó en el 2020, evidencia que la Red de Creación Audiovisual permite crecer cualitativa y cuantitativamente, de cara a ejercer un impacto más eficaz en la formación de una ciudadanía cultural; y focalizándose en las edades tempranas, para dar una mayor visibilidad a los procesos locales y cumplir con un nuevo objetivo, que se incorpora a los principios generales del programa: «Fortalecer los procesos de formación en el área audiovisual, impactando el público infantil, adolescente y juvenil de Medellín; permitiendo, a través de la experimentación y la creación audiovisual, la narración de las historias del contexto local; y contribuyendo además a la construcción de la memoria de la ciudad»<sup>6</sup>.

Tres entidades culturales de la ciudad (Asociación Plan C, Corporación Fecisla y Corporación Instituto Metropolitano de Educación), asociadas con la Secretaría de Cultura Ciudadana, desarrollaron los Laboratorios de Creación Audiovisual en la ciudad de Medellín. Para ello se apoyaron en los medios virtuales, digitales y tecnológicos, dando cumplimiento a los objetivos propuestos y a la estrategia de desarrollar los «saberes situados, laboratorios creativos en

6 Objetivo de la Red de Creación Audiovisual.

casa, dispositivos físicos y virtuales» bajo la contingencia de la covid-19.

De este modo, la construcción de los laboratorios de creación pasa, sin lugar a dudas, a potenciar las diferentes expresiones culturales de cada sector, como muestras de su diversidad y riqueza. Es por ello que el espacio de la cultura, aún pendiente de ser impulsado plenamente dentro de la sociedad de la información, es visto por la Secretaría de Cultura Ciudadana como un reto y una oportunidad única para el desarrollo del imaginario histórico-colectivo, enriquecido desde la diversidad y el mestizaje. ■



# PROCESO 1

## LABORATORIOS DE CREACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA PRIMERA INFANCIA: EL CUERPO COMO PRIMER TERRITORIO. MOVILIZANDO LA SENSIBILIDAD Y ESTIMULANDO EL DESARROLLO COGNITIVO

Realización: Asociación Plan C

*La innovación no es solo crear dispositivos, sino buscar nuevas formas de hacer las cosas. Por esta razón es que las sesiones de cocreación son tan importantes en el ejercicio de transformación y adaptación.*

*Durante todo el proyecto la participación simultánea, los aportes y el diálogo de saberes de las distintas entidades y sus equipos han permitido tener una experiencia enriquecedora y han posibilitado lograr un buen término del proceso.*

Yohan Daniel Ramírez, coordinador del Proceso 2 (Asociación Plan C)





**G**amificar<sup>7</sup> un proceso es una manera de responder a la necesidad de trabajar los contenidos reflexivos desde la experiencia. Este primer laboratorio estuvo direccionado a la primera infancia, e integró elementos lúdicos como la imitación y las preguntas, posibilitando un mejor aprendizaje en el proceso de exploración y experimentación. El artista formador plantea componentes de juego que generan una motivación en los niños y las niñas; y les ofrecen autonomía para tomar decisiones, y reflexionar sobre las imágenes y sonidos generados. Esto dimensiona la temática trabajada, y posibilita los aportes y la vinculación de los padres y acompañantes.

La idea del Proceso 1 fue resignificar y reconocer el cuerpo como primer territorio, para activar en los niños y las niñas un sentido más profundo de su identidad. El laboratorio, propuesto por la Asociación Plan C, estuvo direccionado a entender los contenidos desarrollados como ejercicios de participación, colaboración y creatividad.

En el primer proceso se desarrolló una conexión desde el componente *maker* (aprender haciendo), a partir de ejes fundamentales

<sup>7</sup> La gamificación es una técnica de enseñanza-aprendizaje basada en el juego. En este caso se involucró el espacio doméstico a través de elementos digitales diversos.

como el compartir, inspirar y motivar. Se creó un entorno dentro del laboratorio que buscaba incentivar la fidelidad a partir de elementos visuales y sonoros relacionados con el juego. El diseño se estructuró sobre el arquetipo del héroe, conectando el ciclo de la vida con la personalidad e identidad de los niños y las niñas en el contexto de sus comunidades. El ciclo del héroe comenzó y terminó bajo el objetivo de abstraerlos de su cotidianidad a partir de una serie de actividades y aprendizajes, que permitieron que el personaje central adquiriera conocimiento y experiencia, y dejara una huella valiosa en el entorno.



Los niños y las niñas vivieron una aventura, pasando por una serie de misiones experimentales, fomentando así valores que se vieran reflejados en la interacción entre ellos y sus familiares a través de diferentes experiencias audiovisuales.

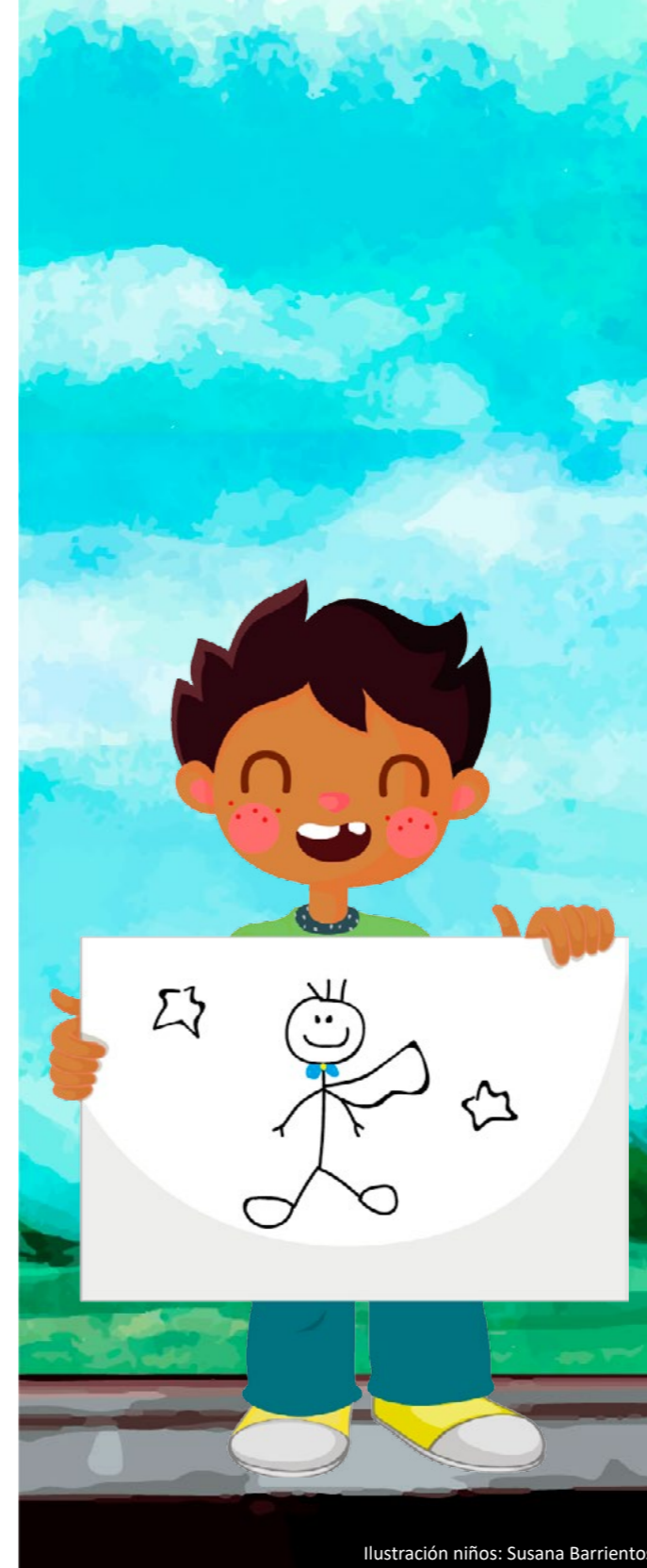


Ilustración niños: Susana Barrientos

En los Laboratorios de Creación Audiovisual en Casa, Plan C propuso Animatio. Este es un dispositivo audiovisual abierto, que funciona como una forma de conjugar el arte y el uso de tecnologías digitales. Es también un sistema que busca la transformación social, creando espacios para el encuentro, la experimentación, el goce y la construcción del conocimiento desde diferentes maneras de ver y estar en el mundo.

En la ejecución de los laboratorios se empleó la metodología de la pedagogía disruptiva, que consiste en un aprendizaje activo basado en proyectos, y busca estimular permanentemente la creatividad desde la experimentación; incentivando el ser sensible a través de los sentidos, y el desarrollo de las habilidades blandas, las emociones, la curiosidad y la pregunta. Además, introduce a los niños y las niñas en la cultura *maker* y la gamificación, para fortalecer su proceso cognitivo, el pensamiento crítico y la autonomía.

Este diseño metodológico fue la estructura y soporte principal de los laboratorios. El juego, los proyectos y la construcción de objetos y significados se integraron, permitiendo tener un hilo conductor, y abriendo las puertas de la experimentación y la reflexión.

## ESTRATEGIAS DE RESIGNIFICACIÓN DEL TERRITORIO

*Es así, cuando nos reconocemos a nosotros mismos, a nuestro entorno y a los demás, que permitimos la generación de identidades a partir de espacios dinámicos de interacción virtual. Logramos entonces pensar en cómo vivimos y apreciamos el arte desde el audiovisual, y entendemos el sentido profundo de los derechos humanos a partir del reconocimiento y el respeto por el ser.*

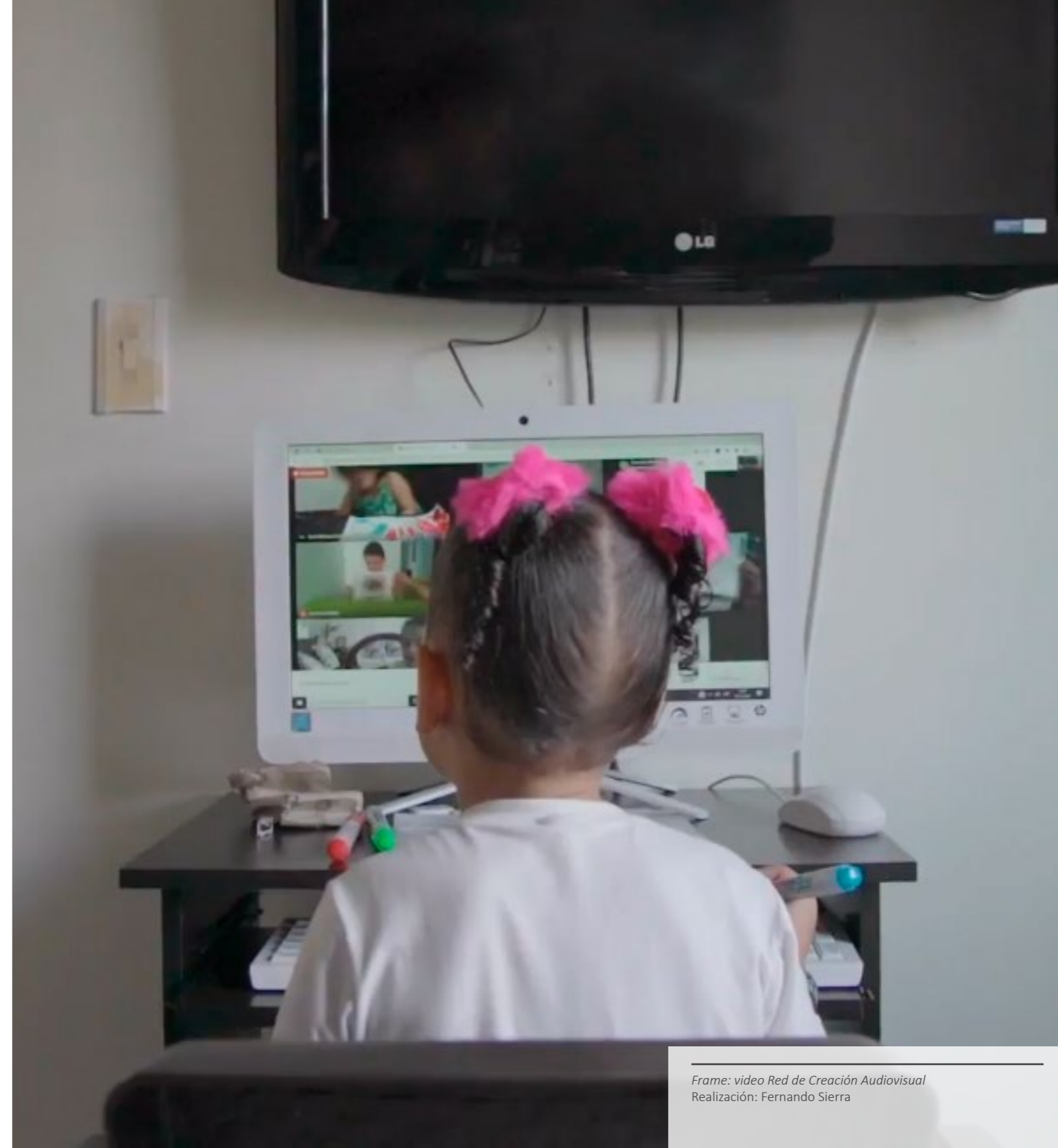
Informe de la Asociación Plan C

Con la Animatio se busca reconocer las dinámicas al interior de los hogares donde se realizan los Laboratorios de Creación Audiovisual en Casa, con la intención de incidir en las relaciones que se tejen en el entorno familiar y social de los beneficiarios. Este primer proceso identifica y caracteriza a diversos agentes territoriales (líderes comunitarios, padres de familia, maestros, entre otros) por medio de la virtualidad, y establece una comunicación directa con ellos, para vincularlos a los procesos que se desarrollan permanentemente.

Para Plan C era importante la relación con la comunidad y su realidad, y el enlace con las madres cabeza de familia y los jóvenes que acompañaron a los niños y las niñas, para poder realizar las acciones conjuntas que permitieron fortalecer los vínculos y hacer de Animatio una experiencia muy significativa.

El componente formativo de Animatio se enfocó en aumentar la actividad y energía de los niños y niñas, y del ser y el concepto mismo de lo audiovisual: ánimo, respiración, acción y efecto. Los Laboratorios de Creación Audiovisual en Casa «Animatio» propiciaron los espacios de exploración, para que los niños le dieran vida a «algo» desde el estímulo-respuesta, aprendiendo a realizar acciones determinadas. Estas podían ser dibujos, garabatos o cualquier cosa que pudieran imaginar, generando diálogos mediados por el arte y la literatura como ejes de transformación social, comunicacional y espacial.

Desde el espacio habitado, se trataba de encontrar los puntos comunes para recorrer la experiencia; las ideas, sueños, fantasías, realidades, memorias e identidades; la visión del presente y el futuro, construida colectivamente y narrada a través de la imagen, el movimiento y la sonoridad. La experiencia lúdica se convierte en una motivación por aprender.



Frame: video Red de Creación Audiovisual  
Realización: Fernando Sierra

## POBLACIÓN OBJETIVO DE LOS LABORATORIOS EN CASA ANIMATIO

*Buscamos que los laboratorios en cada una de las sesiones se conviertan en espacios de interacción significativa para los niños y niñas; puntos de encuentro de saberes que, a partir de la experimentación visual y sonora, permitan resignificar el entorno e intercambiar experiencias con quienes nos rodean en entornos cercanos urbanos.*



Foto: Asociación Plan C  
Sesión: *Imágenes en la oscuridad y mi barrio de noche*

Se conformaron seis grupos de niños y niñas entre 3-5 años, pertenecientes a las comunas 1, 7, 8 y 16, y a los corregimientos de San Cristóbal y Altavista. El número de participantes por laboratorio oscilaba entre 8-15 integrantes, para un total de 90 beneficiarios del proceso.

Para desarrollar las acciones de estos laboratorios se llevaron adelante los siguientes procesos:

- **Diagnóstico.** Requiere una lectura del contexto del territorio en el cual se desarrollaron los laboratorios. Cada localidad tiene sus particularidades y esta situación demanda su propia planeación.
  - **Planeación de acciones.** Deben ser acordes a la realidad de los territorios, el contexto-comunidad y el estado de contingencia.
  - **Articulación e impacto.** Vinculación de diferentes actores interactuando en el territorio, generando cambios positivos para el bienestar de las comunidades, aunando esfuerzos hacia un mismo
- **objetivo,** y propiciando articulaciones en el desarrollo de acciones conjuntas entre los agentes educativos y la familia (papá, mamá, hermanos, abuelos, tíos, adultos significativos, niños y niñas).
  - **Acciones.** Realización de las actividades acordadas, teniendo en cuenta la población beneficiada, el espacio, el lugar y el contexto.
  - **Uso de dispositivos didácticos.** Herramientas e insumos físicos y virtuales para los Laboratorios de Creación Audiovisual en Casa, que contienen los elementos para apoyar la experimentación, la creación y el aprendizaje.
  - **Propuesta de tutoriales.** Los apoyos a los procesos de los laboratorios podían ser videos, presentaciones, y audios explicativos sobre los temas y actividades desarrollados en los laboratorios.
  - **Diseño de cartillas** interactivas, con la ruta de actividades, para el desarrollo de los Laboratorios de Creación Audiovisual en Casa.
  - **Evaluación.** Reflexión continua sobre

la experiencia, para cualificar los procesos e identificar los cambios significativos para todos los implicados. Se deben tener en cuenta las herramientas tecnológicas (radio y virtualidad), para generar conexiones e interacción entre los participantes, y un vínculo con la comunidad.

## ESTRUCTURA DE LOS LABORATORIOS EN CASA - ANIMATIO -

Se construyó una estructura en secuencia didáctica, buscando articular las actividades del proceso formativo con la estimulación temprana; incentivando la creación, la curiosidad y la construcción de objetos que involucren el cuerpo, la gráfica, el movimiento, la luz y el sonido. La mediación de los formadores fue clave para el estímulo tanto de los niños y las niñas como de las familias que los acompañaron, considerando una serie de recursos pedagógicos, metodológicos, de materiales y de plataformas para el desarrollo de competencias y la consecución de metas cognitivas y formativas.

«Experimentar para saber, vivir para expresar», es un aprender haciendo, generando

experiencias que estimulen las habilidades de construcción, y el diseño con nociones sonoras, corporales, visuales, expresivas y tecnológicas, que surgen desde su propio contexto.

Se plantea secuencialmente: presentación, estimulación, actividad a desarrollar y realización de un ejercicio que se articule con el siguiente laboratorio. A cada uno de estos momentos se les destinó un tiempo determinado; esto, como estructura sujeta a las diferentes dinámicas de los participantes, así como al contexto y sus territorios.

Con base en la experiencia del equipo de artistas formadores, y teniendo en cuenta los niveles y capacidad de concentración de los niños y las niñas de la primera infancia, se consideró que cada laboratorio tuviera los siguientes momentos o espacios:

- Apertura (contexto y moderación)
- Presentación y actividad
- Pausa, o continuación en el hogar
- Acompañar el proceso realizado en casa
- Tiempos: inicio, actividad y recolección de los elementos de trabajo.

Durante todo el proceso se realizó un registro y seguimiento, para tener información sobre los avances y poder verificar la aceptación del proceso, a través de la ficha de sistematización de experiencias (ver Ficha). También se diseñó una guía instructiva para los padres de familia, cuidadores y acompañantes, informándoles en qué consistían los laboratorios y la importancia de su acompañamiento.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/video-animatio>



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/diario-campo-sesion3/>

Ficha de sistematización de experiencia y diario de campo del laboratorio 3 en la comuna 1 (Popular)

## MALETA VIAJERA. MÁS QUE UN RECURSO PEDAGÓGICO

Para darle un valor agregado a este proceso, se buscó personalizar la entrega, en complicidad con sus padres o cuidadores, generando una expectativa muy especial.



Maleta viajera



Juguete óptico - Caleidoscopio

Es importante resaltar que, además de la selección del material, se realizó también el diseño del material didáctico (como impresos y materiales ópticos), dispuesto al interior de la bolsa de materiales. Se siguieron los pasos de conceptualización, diagramación, impresión, corte, prueba y entrega.

La maleta que se ve a continuación contiene los materiales principales y complementarios para la realización de varias de las sesiones, y para la elaboración de algunos instrumentos ópticos que permitieron a niños y niñas apreciar los componentes visuales y sonoros.



Maleta viajera



Foto: Asociación Plan C  
Sesión: Imágenes en la oscuridad y mi barrio de noche



Foto: Asociación Plan C  
Animatio



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/diseño-infografías/>  
Estadísticas del Proceso 1

Los laboratorios buscaban incentivar y fidelizar la participación de los beneficiarios y sus familias, a partir de la generación de un entorno imaginario basado en el juego. En él se tuvieron experiencias físicas y virtuales en las

que el niño era un personaje más de la historia, en un sentido sincrónico y asincrónico.

La gamificación tuvo un gran impacto en las sesiones, ayudando a la continuidad de las personas en el proceso, y permitiendo que los padres y los acompañantes se vincularan a los niños en la realización de las misiones. En cada laboratorio lo cotidiano y el mundo real se conectaron con un mundo especial, en el que tuvieron lugar el juego, la experimentación y el aprendizaje. Las sesiones permitieron registrar nuevas experiencias, surgidas a partir de alguna pregunta conectada con el juego. ■

## PROCESO 2

EL YO, LA FAMILIA Y LOS VÍNCULOS FRATERNOS: TRES MOMENTOS, TRES PLANETAS. LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL DOCUMENTAL EN CASA DIRIGIDO A NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

Realización: Corporación Fecisla



*Aprendí pronto que al emigrar se pierden las muletas que han servido de sostén hasta entonces. Hay que comenzar desde cero, porque el pasado se borra de un plumazo y a nadie le importa de dónde uno viene o qué ha hecho antes.*

Isabel Allende: *Paula*, 1995



Foto: Corporación Fecisla  
Sesión: El títere: un alter ego narrador de emociones (barrio Bello Oriente –Casablanca–)

Los participantes venían de diversos orígenes y grupos sociales, implicando que la construcción del sentido de pertenencia se dificultara; ya que los niños, niñas y adolescentes, a través de sus diversas interacciones cotidianas, seleccionaban las prácticas culturales que respondían a sus anhelos y deseos personales. Se enfrentan a diferentes exigencias sociales, haciendo que la identidad colectiva fuera una construcción versátil y subjetiva.

La identidad requiere que el sujeto tenga un conocimiento de sí mismo y una conciencia de lo que es como persona, y que se hagan visibles sus capacidades y fortalezas. Durante el proceso de interacción en los laboratorios se pudo ver que los niños y las niñas no estaban solos, sino que cohabitaban con otras personas, como familiares, cuidadores y vecinos. Es así que nace la necesidad de reconocerse como miembros de un colectivo, diferenciándose de otros grupos y adquiriendo un sentido de la identidad más amplio.

En el contexto social actual, con las múltiples implicaciones de la globalización, el concepto de identidad se está empleando con mucha mayor frecuencia, no solo desde la institucionalidad y la academia, sino también en otros ámbitos. Existe una apuesta general por la construcción de mecanismos a través

de los cuales podamos convivir en medio de esquemas simbólico-culturales diferentes. En este contexto la Red de Prácticas Artísticas y Culturales juega un papel clave, porque abre la posibilidad de definir nuevos imaginarios comunes y crear un mayor sentido de la pertenencia ciudadana.

El ser humano siente la necesidad de construir su identidad a partir de la relación con los otros miembros de su grupo social. Las personas quieren definir su identidad, para compartir la cultura, los valores y las normas. La identidad se construye socialmente y está sometida a continuas transformaciones o evoluciones.

En la experiencia de los Laboratorios de Creación Audiovisual Documental en Casa se evidenciaron algunos aspectos del concepto de identidad, entendida como los rasgos distintivos ligados a los modos de vida, que constituyen un soporte para la permanencia de la sociedad. En el proceso desarrollado por la Corporación Fecisla se realizó una lectura desde el contexto territorial, entendido como la dimensión socioespacial, y el lugar del arraigo y la identidad (espacio doméstico, barrio, comuna, ciudad o región); ya que los laboratorios se realizaron directamente con población desplazada y migrante, con un alto nivel de vulnerabilidad.



Foto: Corporación Fecisla  
Proyección de los resultados del proceso desarrollado en Bello Oriente (Comuna 3) por niñas, niños y adolescentes de la zona

Un migrante, desplazado o persona desarraigada puede no sentirse al principio como perteneciente al lugar de llegada, al no compartir la misma identidad, aunque provenga de un lugar muy cercano; pero quizás con el paso del tiempo el sentido de pertenencia puede aumentar y la identidad personal sufrirá, de una u otra manera, modificaciones. Esto nos lleva a entender que la identidad no es algo fijo, innato y absoluto, sino que es un proceso activo y dinámico, que puede cambiar con el tiempo.

Aquí hacemos una reflexión para identificar cómo los laboratorios de creación audiovisual se convierten en un escenario de mediación cultural, con unos beneficiarios que en su mayoría no están ligados a un territorio determinado. En muchos casos han perdido su vínculo cultural filial, pero están adoptando nuevas costumbres, que se reflejan en la vida diaria y en el proceso de experimentación audiovisual.

Hablamos aquí de diversos escenarios: niños y niñas de varias comunas de Medellín que han habitado gran parte de sus vidas en internados; que están ausentes de su núcleo familiar, ya sea porque sus padres no pueden cuidarlos o porque existen hechos de violencia intrafamiliar; de desplazamiento intraurbano, por sucesos ligados al conflicto social; y de otros

tipo de vulneraciones, como la explotación sexual dentro y fuera del hogar, el trabajo infantil, la utilización de los adolescentes en la comisión de delitos, el abandono total, la falta de cuidados parentales y de protección ante hechos de violencia, la falta de alimentación, etc. Todos estos escenarios revelan el complejo nivel de desarraigo que existe en la ciudad.

Otro caso es el de una residencia donde habitan solo inmigrantes y refugiados venezolanos. Aunque accedan al necesario apoyo humanitario y a los programas sociales que la ciudad les brinda, los niños y niñas que hacen parte de estos laboratorios no están exentos de volverse vulnerables ante diferentes situaciones, con sus núcleos familiares divididos, y en condiciones de hacinamiento.

Un último escenario se da en un barrio de la ciudad que tiene un contexto complejo de brechas sociales y tecnológicas, y está conformado por pobladores provenientes del occidente y norte de Antioquia, especialmente de Urabá. En ese barrio coexisten una diversidad de culturas y formas de habitar el territorio, que han sobrevivido a pesar del conflicto armado y de la situación de vulnerabilidad de su población. Es un lugar donde las distopías se revelan en medio de tanta incertidumbre; y donde las utopías cobran más sentido, para la construcción de un futuro deseado y necesario.



Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio desarrollado por niñas, niños y adolescentes de Santa Elena (Fundación Cultivando Sonrisas)

Esto se refleja en las narraciones audiovisuales desarrolladas.

Estos son desafíos especiales para el proceso de exploración y experimentación que se propone la Red de Creación Audiovisual, que se tratan de abordar y visibilizar desde los laboratorios. En estos escenarios nos centramos para poder entender cómo los Laboratorios de Creación Audiovisual pueden aportar al fortalecimiento de la noción de identidad y la construcción del tejido social.

El cambio de realidades puede generar cierta confusión entre los niños y niñas que no se reconocen con las formas de vida del lugar adonde llegan. Con su migración, desplazamiento o confinamiento, muchos elementos de su propia cultura se mezclan con los de la cultura dominante que los rodea.

Tenemos el caso del grupo de niños y niñas venezolanos que hicieron parte del proceso de exploración. En relación a su identidad, al llegar a la ciudad han adoptado paulatinamente algunos aspectos de la cultura local, que se han mezclado con los elementos que traían. El resultado es una nueva identidad: dos culturas que se encuentran y están en contacto entre sí; y que establecen inevitablemente una conexión, donde se intercambian elementos de las dos culturas.



Esto puede provocar una reacción muy fuerte en los niños y niñas que lo han vivido. Han visto su identidad sometida a un proceso de construcción y negociación permanente. Para algunos de ellos no es fácil, y ellos son precisamente los beneficiarios de los laboratorios.

No solamente el desplazamiento y la migración llevan a la difusión de identidades. Perder el arraigo, el parentesco, el sentido del nosotros, puede desencadenar una reacción opuesta, que impulsa a los niños y niñas a resistir ante los nuevos contextos sociales. Pero en los laboratorios se puede ver cómo se forman grupos, lazos de amistad y complicidades. Quieren compartir una misma identidad, no permeada por los valores de la otra cultura, sino por las acciones que se construyen desde sus diferencias en el proceso de exploración del yo, la familia y los vínculos fraternos.

¿Qué papel tienen los laboratorios de creación audiovisual en el proceso de construcción de identidad? Los puntos fundamentales de la investigación en este segundo proceso tienen que ver con las percepciones y la observación de las narraciones de las experiencias vividas en los laboratorios, así como con los relatos de los videos realizados por los niños y las niñas en ellos. Los elementos de interés son, por ejemplo, los problemas

y dificultades lingüísticas, las situaciones de discriminación, las emociones (nostalgia, ansiedad, serenidad, sueños, deseos).

Uno de los elementos más interesantes del proceso es el de la transformación de la noción de identidad en el grupo de niños y niñas, que sufre modificaciones tanto en lo personal como en el grupo. Los medios audiovisuales son tan relevantes en esta lectura porque el proceso de experimentación y exploración activa una transformación en cada uno de los participantes; la posibilidad de referirse a sí mismos a partir de sus recuerdos y emociones (olores, sabores, experiencias vividas) forman una estructura integral y unitaria de identidad.

La construcción de la identidad de cada niño y niña que participa en los laboratorios está atravesada por el proceso de interacción e intercambio. Eso hace que solo puedan ser conscientes de su propia identidad si logran distinguir la de los demás.

Los sueños, deseos y esperanzas de sus cajas de herramientas se convierten también en dolor y miedo, amor y esperanza. Así construyen una conciencia, que es importante para el desarrollo de la identidad, convirtiendo las experiencias en aprendizaje y en espacio para la interacción social.

## LABORATORIOS DE CREACIÓN AUDIOVISUAL DOCUMENTAL EN CASA

La Corporación Fecisla, entidad encargada de este segundo proceso, nos presenta los Laboratorios de Creación Audiovisual Documental en Casa, dirigidos a niños, niñas y adolescentes. Estos laboratorios se basan en el reconocimiento del espacio que se habita y los objetos que contiene.

El objetivo primordial de este proceso es fomentar y estimular la creatividad y la experimentación de los niños, niñas y adolescentes, a través de imágenes, sonidos y juguetes ópticos; y por medio del acercamiento a las técnicas de realización, los conceptos básicos del lenguaje audiovisual y los géneros cinematográficos. Durante el desarrollo de los laboratorios se hicieron reflexiones sobre las nociones personales, familiares y sociales, a través del aprendizaje y uso de las herramientas audiovisuales; se dio un acercamiento al documental como medio para retratar diferentes contextos y sentimientos; se llevaron a cabo diversos ejercicios, en los que los participantes experimentaron con los elementos a su alcance, en compañía de la familia o de sus pares.



Foto: Corporación Fecisla  
Proyección de los resultados del proceso desarrollado en Bello Oriente (Comuna 3) por niñas, niños y adolescentes de la zona



Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorios desarrollado en Buenos Aires (Fundación Jardín de Amor)

La propuesta de formación de la Corporación Fecisla se basa en la búsqueda de identidad, y conlleva el relacionamiento orgánico con el desarrollo pedagógico. Las dinámicas en las que entran niños, niñas y adolescentes en el laboratorio implican la reflexión constante sobre el lugar al que se pertenece; desde la observación de sí mismos y su relación con la intimidad y la exterioridad, que también se articulan con el espacio del hogar.

Dentro de la propuesta se dan diferentes acciones para articular el proceso formativo con las personas y organizaciones del territorio; algunas, de manera directa, y otras desde la perspectiva del receptor o espectador activo.

Algunas sesiones de los laboratorios fueron diseñadas para que se diera la participación de las familias, y especialmente de los niños y niñas entre 6-13 años; pero en el desarrollo del proceso algunas situaciones variaron, y la premisa de trabajar con las familias no se pudo llevar a cabo. Las acciones se efectuaron de manera presencial, desde el trabajo motivador colaborativo hasta conversaciones y reflexiones grupales, y de ahí surgieron diferentes contenidos y propuestas.

Por otro lado, se trabajó con las organizaciones de base, culturales y artísticas de los barrios y comunas, dándoles el debido protagonismo. Ellas garantizaron la promoción

y consolidación de la convocatoria, para poder realizar los laboratorios y contar con el apoyo local. Todo ello basado en las experiencias y procesos previos de dichas organizaciones.

La alianza territorial seguirá activa, y la documentación y resultados del proceso formativo serán compartidos periódicamente, para ser retroalimentados por las organizaciones y generar un aprendizaje mutuo en beneficio del territorio.

Las diferentes reflexiones no solo estarán disponibles para los integrantes de los laboratorios. En los encuentros con las organizaciones y líderes se da pie para que tanto los pobladores del territorio como los integrantes de la Corporación Fecisla puedan

seguir creando lazos, y discutir las herramientas y procedimientos más adecuados para el trabajo en los barrios, comunas y corregimientos.

El conocimiento generado en la práctica quedó asentado en textos e informes, que servirán de insumo a los líderes y organizaciones de base, a Fecisla, y por supuesto a la Red de Creación Audiovisual de Medellín, que irá haciendo el acopio documental de las dinámicas surgidas en los laboratorios y los territorios.

La diferenciación de los procesos pedagógicos de la Corporación se da según la edad de los participantes, para el desarrollo de las habilidades específicas, teniendo en

cuenta los territorios y sus particularidades. Las comunas, los sectores urbanos y los corregimientos tienen a la vez sus formas similares y diferentes de habitar el espacio. Para tener una incidencia real y generar los procesos con los participantes, es vital entender los diferentes ritmos y dinámicas, para diferenciarlas y asumirlas. Todo se articula entre los líderes, las organizaciones y los participantes, para que las observaciones, sentires, insumos, herramientas e ideas fortalezcan el proceso formativo en los laboratorios.

## ARTICULACIÓN CON LOS AGENTES TERRITORIALES

A partir de la convocatoria se dio un mayor acercamiento a las diversas entidades y organizaciones con las cuales se había trabajado previamente en los territorios asignados, que fueron las comunas 2, 3 y 13, y los corregimientos de San Antonio de Prado y Santa Elena.

En la investigación sobre los lugares a escoger se tuvieron como fuente los Planes de Desarrollo Local, las redes sociales; entidades y espacios de ciudad como las UVA (Unidad de Vida Articulada) y el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín; y algunas redes artísticas

de dichos lugares. Después de identificar a los posibles aliados, se pasó a la socialización, que se hizo directamente con los gestores y líderes, dialogando con ellos y exponiéndoles de qué se trataban los laboratorios y la Red de Creación Audiovisual. El proceso se apoyó después en las piezas visuales creadas por el equipo de comunicaciones de la Red. La articulación con los agentes territoriales estuvo mediada por un convenio para el proceso de formación, que incluía la disposición hacia la cocreación, el análisis constante y la evaluación de las diferentes etapas formativas.

Se realizaron varias visitas a los territorios, y se dialogó con los líderes, directores y aliados de las organizaciones, para garantizar el acercamiento y el trabajo mancomunado. Los encuentros se desarrollaron de manera



Foto: Corporación Fecisla

orgánica, primando el diálogo horizontal reflexivo y abierto, generando confianza desde la disposición a recibir críticas y promover la retroalimentación entre las partes.

## DIFICULTADES PRESENTADAS EN EL PROCESO

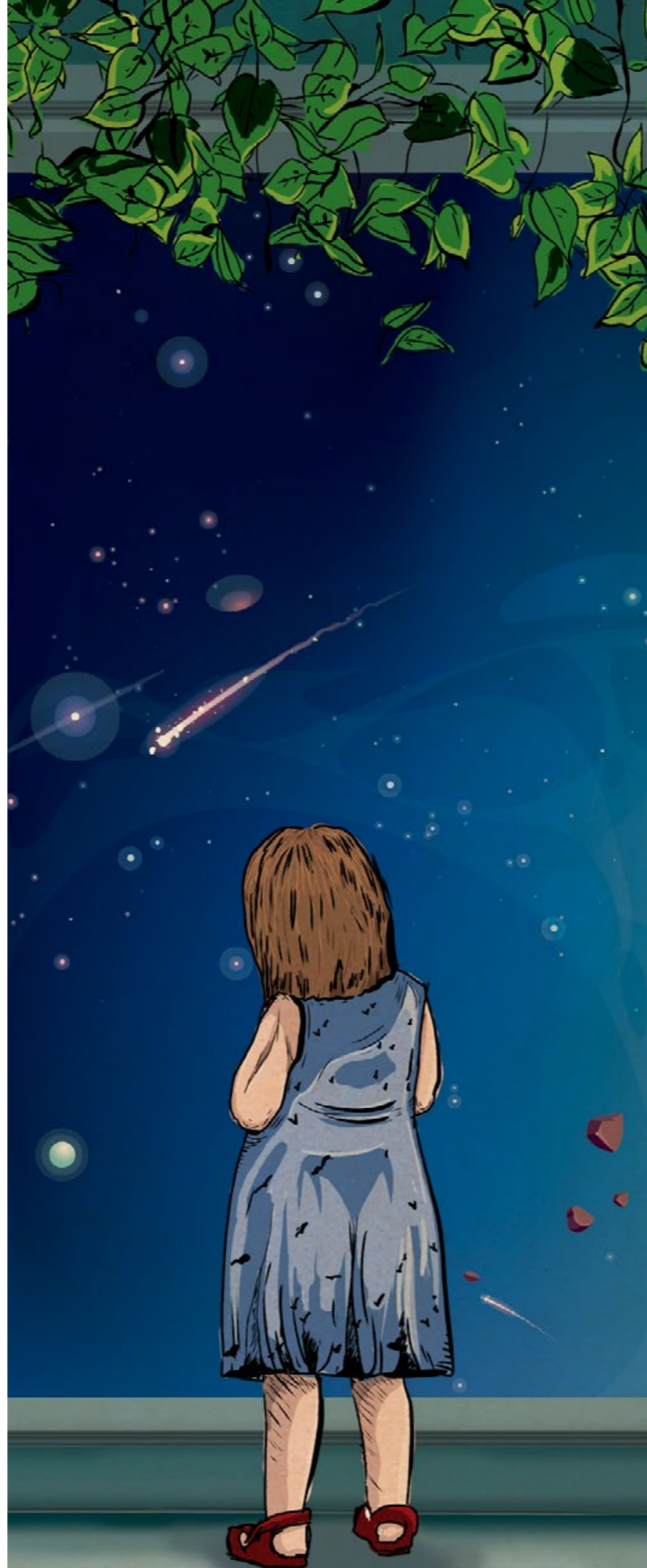
Con las fundaciones Jardín de Amor y Cultivando Sonrisas se pudo avanzar rápidamente, pues les gustó la propuesta, la metodología y la manera de involucrar a sus niños y niñas.



Foto: Corporación Fecisla  
Corporación Mi Comuna (Santa Cruz), incluyendo a Laura Lopera (artista formadora) y Manuela Tabares (Coordinadora de Formación de la Corporación Fecisla)

Ellas funcionan como internados, donde los niños y las niñas permanecen durante casi todo el mes. En las dos instituciones se manifestaron algunos casos de covid-19, y por dos semanas debieron enviar a los niños a sus hogares, para pasar la cuarentena y disminuir los contagios; por lo que en Cultivando Sonrisas se empezó finalizando septiembre, con una pausa de dos semanas, y en Jardín de Amor solo se comenzó a mediados de octubre.

Con los demás territorios propuestos inicialmente en el proyecto, exceptuando la Comuna 2, fue más difícil la convocatoria, por lo que Fecisla tuvo que ampliar la cobertura de lugares o territorios de trabajo posibles. Esto pasó en dos casos: la Comuna 13 y el corregimiento de San Antonio de Prado; pero, por cuestiones de tiempo y de no receptividad de la convocatoria en esos espacios, se debió desistir de implementar los laboratorios allí y se realizó una búsqueda apresurada de otros sectores de la ciudad. En San Antonio de Prado (Comuna 80) la convocatoria tuvo buena receptividad; pero la conectividad de las niñas y los niños fue casi nula, impidiendo el avance, y en la Comuna 13 se presentó una sobreoferta de proyectos culturales para el rango de edad de los niños y las niñas para los cuales estaban proyectados los laboratorios. Además, algunas



pero esos costos no estaban considerados en el diseño del proyecto.

En la Comuna 13 pudimos identificar que la sobreoferta de propuestas y procesos culturales no llegan a toda la población, generando una especie de dispersión para la convocatoria de nuevos procesos. Por eso se hace necesario contar con líderes territoriales que puedan reconocer y apoyar las dinámicas sociales y culturales en esos lugares, para que

así el proyecto de la Red de Creación Audiovisual llegue a sectores más pertinentes.



## ESPECIFICIDADES DE CADA EQUIPAMIENTO

<b>Comuna 2:</b> <b>Santa Cruz</b>	Este laboratorio se pudo comenzar a trabajar más rápido y sin contratiempos con la ayuda de la Corporación Mi Comuna. Ellos tienen procesos de creación audiovisual previos, y en otros campos artísticos, y llevan a cabo un festival de cine comunitario; así que el interés por que se trabajara allí permitió que se empezara con un grupo consolidado de veintitrés niños y niñas.
<b>Comuna 90:</b> <b>Santa Elena</b>	Se trabajó directamente con la Fundación Cultivando Sonrisas, que es un internado de solo niñas. Allí se empezó de manera virtual a finales de septiembre, pero a la semana siguiente se debió parar (por dos semanas), por un brote interno de la covid-19. La fundación envió a las niñas a sus hogares para cumplir con las medidas de cuarentena y que no hubiera más contagios. Con ellas se retomó en la tercera semana de octubre presencialmente, aprovechando las maletas de herramientas didácticas del «planeta uno».
<b>Comuna 3:</b> <b>Bello Oriente</b>	Allí, en Casa Paloma, se realizó un primer listado de niños y niñas, y se empezó sin dificultades.
<b>Comuna 10:</b> <b>Prado Centro</b>	En este territorio se trabajó con Plazarte, conformándose rápidamente un grupo de niños, con muchas ganas de hacer parte de la Red. En su mayoría son niñas y niños venezolanos que viven con sus padres en inquilinatos de la zona. Sus datos han sido algo difíciles de verificar, ya que la mayoría no tienen celular ni el número de contacto de sus acudientes.
<b>Comunas 13, 2 y 3:</b> <b>Fundación Jardín de Amor</b>	Se trabajó de la mano de la Fundación Jardín de Amor. Se empezó la inscripción en septiembre, pero por los casos de la covid-19 se demoró un poco la implementación. Las clases fueron reemplazadas por dos sesiones a la semana.

## PROPUESTA FORMATIVA Y METODOLÓGICA

La edad de los participantes tiene un amplio rango, pues está entre los 6-13 años, pero se pudieron compartir los elementos, herramientas, estrategias y metodología, y estuvieron cómodos en las actividades y trabajos creativos. Se realizaron filminutos, narración audiovisual a partir de la bitácora o agenda personal, creación de taumatropos y caleidoscopios, ejercicios de escritura audiovisual y un cortometraje colectivo.

Entendiendo la situación que atravesamos actualmente, la virtualidad ofrece grandes oportunidades y recursos para el aprendizaje y la creación audiovisual, pero el contexto en el que se desarrollaron los laboratorios llevó a que las acciones del proceso se realizaran de manera presencial. Primero, porque la población impactada no cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias; y segundo, porque las condiciones de aislamiento de los internados y de la residencia donde viven los niños migrantes venezolanos no posibilitó el desarrollo de actividades virtuales.

La metodología y búsquedas propuestas se orientaron hacia la interacción entre los asistentes, sin dejar a un lado el componente social, el bienestar, el autocuidado y la búsqueda de identidad y reconocimiento.

El proceso formativo se dividió en tres ciclos, denominados «planetas». El primero corresponde a Mercurio, y se refiere a una exploración más íntima y personal; el segundo fue Venus, explorando un entorno familiar y fraternal; y el tercero la Tierra, en el que se abordó una visión más comunitaria y barrial.

El mismo orden de los planetas se utilizó en la metodología participativa, para lograr la reflexión, el diálogo, la creación, la experimentación y el pensamiento crítico. Como elementos guías de las sesiones y la exploración desde cada planeta, se usaron palabras claves para discutir y tratar los laboratorios asociados a la vida cotidiana. Por ejemplo, la palabra «libertad», que se usa en el primer planeta (Mercurio): «¿con qué la asociamos?», «¿en qué pienso cuando hablo de libertad?», «¿cómo he vivido esta noción en medio de la pandemia?». Otro elemento usado en los diferentes momentos del proceso fue lo que los artistas formadores nombraron como «diálogos improbables», proponiendo que los participantes interactuaran entre ellos y con su entorno desde posiciones diferentes; en pro de expandir su mirada y perspectiva hacia el respeto e inclusión de la historia del otro, reconociendo las diferencias y aspectos comunes.

Primer planeta (Mercurio)	Segundo planeta (Venus)	Tercer planeta (Tierra)
Yo. Esta etapa creativa es la fase inicial del laboratorio. Busca que cada niño y niña participante pueda conversar, a partir de diferentes actividades, con sus las ideas sobre sí mismo/a, y sobre su identidad, pensamientos y deseos. Era mirarse al espejo interior para ver diferentes reflejos de su ser y plasmarlos después creativamente.	La familia y los vínculos fraternos. Esos seres que modelan con sus formas de ser, pensar y actuar a los participantes. Este momento del proceso formativo está ligado a las relaciones entre las personas que conforman la familia, el hogar, los amigos, el mundo social más importante para los asistentes, y sus modos de comprender el universo. Reconociendo también su concepción de las dinámicas colectivas de la casa, como un sistema donde todos tienen una vital relevancia para funcionar.	El barrio. Ese lugar que da sentido de comunidad y pertenencia, el entramado social del que los participantes son parte. Este es el epicentro creativo y reflexivo del tercer y último planeta. Se establecerá un puente entre el interior personal y el del hogar hacia las dinámicas externas, colectivas y comunitarias (desde la investigación con la familia y los amigos, y las herramientas tecnológicas), para narrar parte de la historia de ese contexto más amplio.
Sesiones 1, 2, 3 y 4	Sesiones 5, 6, 7 y 8	Sesiones 9, 10, 11 y 12
Reflexión, indagación y creación en torno al propio ser. Sensaciones y miradas sobre sí mismos.	Exploración y creación hacia mi entorno familiar, mis amigos y los sentimientos mutuos.	Reflexión, investigación y creación sobre el entorno barrial, desde el hogar.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/diario-campo-sesion6/>  
Ficha de sistematización de experiencia y diario de campo # 6 Comuna 3. Barrio Bello Oriente

Este ejercicio es diferente a los demás, por la presencialidad. Se agruparon niños y niñas que no tenían la conectividad necesaria para la oferta del laboratorio, así como los beneficiarios que conviven en algún internado o residencia, como es el caso de los niños y niñas migrantes de origen venezolano. En esta ficha de sistematización se refleja una mayor empatía entre los participantes; poder verse y escucharse afectó de manera positiva el desarrollo de los laboratorios, poniendo en evidencia las formas de representar su realidad.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/video-mi-comuna>  
Video (Santa Cruz)



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/video-plazarte>  
Video (Plazarte)

## HERRAMIENTAS Y BITÁCORA

Este proceso se acompañó de herramientas virtuales, y se hizo entrega de una caja física de herramientas y una bitácora, la cual fue entregada en la casa de cada participante y cada caja contenía:



Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de Creación Audiovisual Documental (Santa Elena)



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/bitacora-planetas/>  
Bitácora

## MOMENTOS Y ESTRATEGIAS DE LAS SESIONES

En cada encuentro se desarrollaron diversas estrategias, y se dinamizaron las sesiones por medio de discusiones; proyección de cortometrajes, escenas o imágenes; y ejercicios con metodología de trabajo presencial en grupo.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/video-bello-oriente>  
Video - Voces de la montaña que siente (Bello Oriente)



Foto: Corporación Fecisla  
Proyección de los resultados del proceso desarrollado en Bello Oriente (Comuna 3) por niñas, niños y adolescentes de la zona

## PROCESO 3

### EL CUERPO, EL BARRIO, LA COMUNA Y LA CIUDAD: SENTIR, CONOCER, HACER Y COMPARTIR. LABORATORIOS DE CREACIÓN DE ACCIÓN EN CASA

Realización: Corporación Instituto  
Metropolitano de Educación (CIME)



Ejercicio de composición:  
*Punto de contrapeso* (por María Isabel Herrera Álvarez)  
*Perspectiva* (por Kenedt Alejandro Higueta Gallo)  
*Perspectiva* (por Xiomara Correa Ortiz)

Para la etapa inicial de la Red de Creación Audiovisual resulta fundamental reflexionar sobre las prácticas de representación de nuestra diversidad cultural a partir del soporte audiovisual; desde los Laboratorios de Creación, teniendo en cuenta la diversidad de los participantes, y al mismo tiempo con la posibilidad de sistematizar las ideas y pensamientos.

Los laboratorios son espacios de encuentro entre los jóvenes, donde se intercambian experiencias y aprendizajes sobre cómo abordar la diversidad cultural de los territorios desde el soporte audiovisual; y donde no solo hacen visibles sus distintas realidades, sino que se promueve la transformación social, analizando las condiciones de vida y reflexionando sobre la cotidianidad. Las piezas audiovisuales producidas por los adolescentes y jóvenes en los laboratorios se convierten en mecanismos de representación de su diversidad.

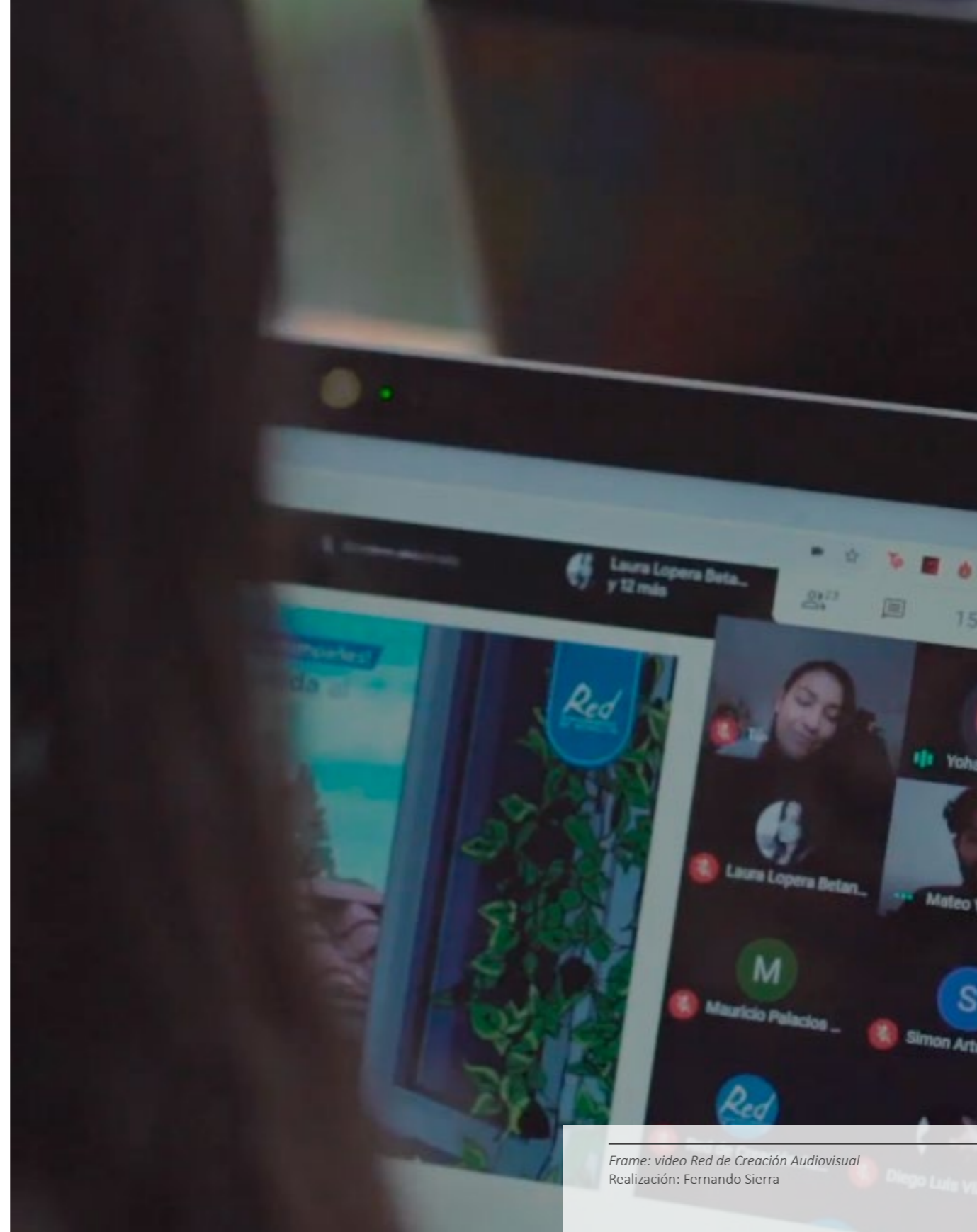
Los espacios de encuentro, diálogo, creación y exploración incluyen la visualización de filmes y material audiovisual diverso previamente a la creación de piezas audiovisuales, en las que ellos son los autores de la idea o argumento, y los realizadores.

La expresión de la individualidad en los ejercicios de experimentación permite

observar cómo los adolescentes y jóvenes se identifican a sí mismos como seres valiosos, y cómo reconocen el territorio. Así se propicia la formación de un capital social y simbólico de reconocimiento de la diferencia. Se trata de ambientes y procesos creativos flexibles, donde los participantes profundizan y generan nuevos conocimientos a partir del medio audiovisual, enriqueciendo su identidad.

La propuesta inicial era la del acercamiento al género argumental, pero el proceso de los laboratorios y las distintas realidades de los participantes fueron llevando el proceso hacia la realización de relatos audiovisuales cortos, con un gran contenido simbólico, reflejando en ellos las situaciones que viven día a día. Se trata de una mirada y un proceso de base, ligado al barrio y al contexto de una Medellín diversa, donde los adolescentes y jóvenes empiezan a reconocerse y ser vistos como actores culturales activos. Además se visualiza la relación entre comunicación, cultura y ciudadanía.

La participación de los adolescentes y jóvenes alcanza otra forma a la luz de sus expresiones cotidianas, formas de pensar, modos de ser, motivaciones e ideas, y hasta de sus limitaciones. Su forma de ejercer la ciudadanía se manifiesta en las puestas en escena, relatos exquisitos, videocartas, fotografías, cartografías sonoras y otros relatos



Frame: video Red de Creación Audiovisual  
Realización: Fernando Sierra



construidos en el ejercicio audiovisual. Esto permite reconocer la capacidad que tienen para producir, crear y transformar.

Gracias a su apropiación de los medios de comunicación, los jóvenes y las jóvenes han podido desarrollar acciones culturales que les permite interactuar con la sociedad desde sus propios códigos e identidad. Cada acción comunicativa forjada en los laboratorios tiene un sentido. La cultura se convierte en un medio para que los jóvenes participen en la esfera pública, que hasta el momento los ha excluido. La realización de los laboratorios permite reconocer el valor que tienen en la sociedad.

## LABORATORIOS DE CREACIÓN DE ACCIÓN EN CASA

La Corporación Instituto Metropolitano de Educación es una institución con mucha experiencia y aprendizaje en diversos procesos de capacitación en el sector audiovisual; en este caso, en la formación integral de niños y jóvenes de la ciudad. A través de la enseñanza, exploración y creación en las artes audiovisuales, se han encontrado herramientas para potenciar las habilidades que les permiten a los adolescentes y jóvenes resolver, desde el lenguaje audiovisual, algunos problemas de la actualidad y el futuro.

El IME percibe el mundo digital como una composición de narrativas exigentes, conceptual y técnicamente, y que además requieren un esfuerzo transdisciplinario en el que intervienen diversos saberes y oficios. Esta es una de las razones por las que considera que es pertinente para las generaciones en formación realizar un proyecto común, en el que se ponga en acción un conocimiento práctico, y las posibilidades que tienen las personas de apropiarse y ser activos en la construcción de conocimiento. Además de ello, la exploración de las artes representa también una oportunidad para mejorar los hábitos de consumo, pues aprender a hacer le otorga una postura distinta al estudiante frente a la información que recibe permanentemente. Esto se vuelve clave sobre todo en estos momentos, en los que las tendencias digitales privilegian al video, y se requieren personas que, además de estar capacitadas técnicamente, tengan conocimiento conceptual y capacidades creativas.

La creación de estos espacios aporta a la cultura audiovisual de la ciudad y a la formación de públicos. En esta ocasión el IME, a través de los Laboratorios de Creación Audiovisual, acompañó la exploración de los adolescentes y jóvenes participantes, entre los 14-17 años (de las comunas 4, 5, 10 y 12, y del corregimiento de San Sebastián de Palmitas), en la recreación

de historias, materializadas a través del guion, el esquema audiovisual y la escaleta, con énfasis en la apreciación audiovisual. Consiste en una invitación abierta a crear piezas audiovisuales con el uso de dispositivos móviles, computadoras y programas de diseño; con el apoyo de tutoriales físicos o virtuales, y la visualización de cortometrajes y largometrajes.

## ESTRATEGIAS DE APROPIACIÓN EN LOS TERRITORIOS

Se realizó una preproducción (avanzada), con un enfoque de visualización y observación, que permitió hacer una lectura del contexto social de cada zona a involucrar. El propósito de la articulación territorial fue construir canales de comunicación y convivencia que ayudaran a los adolescentes y jóvenes a ser mejores personas, para construir una familia y una comunidad más sana, con el arte como factor estimulante. Las estrategias aplicadas parten de la caracterización del territorio y la población participante; y a su vez de la vinculación de las familias y los cuidadores, los medios de comunicación comunitaria y los líderes y las lideresas sociales.



*Ejercicio de composición, color y contraste*  
Foto: María Isabel Herrera

## PROCESO DE FORMACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN

*Algunos grupos se caracterizan por su motivación y creatividad a la hora de realizar los ejercicios proponiendo desde la música, el teatro y la danza. Se recomienda analizar obras audiovisuales del interés de los participantes. El proceso se debe mantener de modo constante y extender en su duración manteniendo la continuidad en las edades de los participantes.*

Mateo, artista formador del CIME

Los laboratorios se plantean como una alternativa experiencial, que permite a los beneficiarios acercarse al mundo de la creación audiovisual por medio de la creación de contenidos, con los dispositivos y conocimientos que puedan compartir los participantes desde su hogar.

Para desarrollar los procesos se buscó el aprovechamiento de recursos y elementos básicos de la vida cotidiana: computadores, dispositivos móviles, y otras herramientas o elementos tecnológicos.

En la generación de un producto audiovisual hay que recorrer las etapas de preproducción, producción y posproducción. Para ello se promovió el trabajo colaborativo

de los grupos de trabajo; y desde sus intereses, habilidades y destrezas se logró materializar al final de la formación un producto audiovisual.

Los cambios en la metodología del Proceso 3 se hicieron en medio del ejercicio, permitiendo un mayor tiempo para la ejecución de las actividades acordadas en cada encuentro, por la dificultad de sincronizarlas; debido a algunos problemas de

la conexión a internet, el estrés por las largas jornadas de estudio, y en algunos casos las dificultades que presentan la grabación y edición de videos, o la toma de fotografías.

Los elementos metodológicos y pedagógicos propuestos por el IME para el desarrollo de los laboratorios se abordaron de la siguiente manera:

- **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS:** Cada una de las etapas asociadas al proceso contó con subproyectos que se desarrollarán alternadamente entre el encuentro sincrónico con los profesionales expertos que orientaron el trabajo, y la generación de espacios de trabajo

autónomo que permitieran avanzar y fortalecer el nivel de autonomía a partir de la experimentación.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/ficha-diario4/>  
Ficha de sistematización de aprendizaje y diario de campo (Grupo 4)

- **APRENDER HACIENDO:** La pedagogía activa a través del método experiencial (experiencia directa / reflexión / conceptualización / aplicación) facilitó, desde los intereses e inquietudes de los participantes, asumir los roles que permitieron la adquisición de nuevos conocimientos y competencias en torno a la producción audiovisual. Aprender haciendo y ensayo-error fueron la fuente del aprendizaje y conocimiento de las artes audiovisuales.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/videocartas>  
Videocartas

- **GRUPOS NATURALES:** A partir del aprestamiento generado en los encuentros de cada sector impactado, se permitió un reconocimiento y acercamiento de los participantes de manera virtual, de acuerdo a sus habilidades e intereses, asumiendo los roles que facilitaran el alcance de la meta planteada.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/cartas-escritas/>  
Cartas escritas

- **ADULTO MOTIVADOR. NO INTERFERENTE:** Aunque el Proceso 3 se desarrolló con adolescentes y jóvenes, la presencia de un adulto motivador posibilitó en algunos casos la participación constante de algunos de ellos.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/galeria-ejercicios/>  
Video acudientes

- **MEDIACIÓN TIC:** el acompañamiento durante el proceso de formación fue mediado por las diferentes tecnologías de la información y la comunicación, que facilitaron los encuentros sincrónicos y el acceso a diferentes recursos asincrónicos; para ello se usaron videos tutoriales, presentaciones, podcast, cartillas interactivas, MOOC, entre otros. También se realizaron encuentros sincrónicos a través de plataformas gratuitas y livianas como Meet, Facebook Live, WhatsApp y Classroom,

para garantizar un ambiente pedagógico para cada participante. Las aulas virtuales posibilitaron el seguimiento y acompañamiento individual y grupal de cada laboratorio, y permitieron hacer los registros de asistencia, el montaje de material de instrucción a Google Drive y la grabación de todos los encuentros.

Los laboratorios se enfocan en la creación audiovisual como una experiencia de aprendizaje cooperativa y de exploración; donde sentir, conocer, saber hacer y compartir son tan importantes como el resultado final, y se dan oportunidades de mejoramiento continuo. Durante este laboratorio los participantes exploraron el proceso de una producción audiovisual, creada *in situ*, de algunos relatos enfocados en elementos de la vida cotidiana. Los procesos que se llevaron a cabo para crear los contenidos fueron:

- **DESARROLLO:** Elaboración de un relato colectivo y un guion (texto que contiene los detalles necesarios para la grabación)
- **PREPRODUCCIÓN:** Plan de rodaje, y decisiones sobre la dirección y la fotografía
- **PRODUCCIÓN O RODAJE (GRABACIÓN)**
- **POSPRODUCCIÓN:** Edición y finalización de la pieza audiovisual.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/relato-exquisito/>  
Relato exquisito

Los participantes pudieron activar su creatividad, y recibir apoyo y orientación estratégica, a medida que aprendían sobre la escritura de guiones; adquiriendo los conocimientos y herramientas necesarios para la concepción y creación de una historia audiovisual: escogencia de la idea, investigación y escritura (idea, sinopsis, guion literario). En este proceso también se realizó un recorrido por el componente fotográfico, abordando las normas de la composición, la profundidad de campo, el tiempo de obturación y iluminación, entre otros.

Se plantearon pequeños proyectos, bajo la dinámica de retos, que permitieran avanzar de manera escalonada hacia la producción de la meta final. Esta fase se conformó con elementos sincrónico y asincrónicos.



Frame: videocarta  
Realización: Pablo Morales



Ejercicio «Ley de la mirada»  
Foto: Mariana Argumedo Carvajal

## PREMISAS PEDAGÓGICAS:

- Planificación horizontal
- Pedagogía del cuidado
- Entornos familiares
- Seguimiento compartido.

## PAQUETE DE HERRAMIENTAS Y DISPOSITIVOS PARA LA CREACIÓN AUDIOVISUAL

Durante el proceso se entregó a los beneficiarios un paquete de herramientas y dispositivos para la creación audiovisual, que les ayudaron a potenciar la narración, factura y desarrollo de los contenidos. Estas herramientas son de gran ayuda y fueron muy bien recibidas por todos. La entrega se realizó casa por casa; la persona repartidora iba hasta el hogar de los beneficiarios y los sorprendía con el paquete. Los jóvenes, y las madres que recibieron el paquete para sus hijos, no creían que se les estuviera obsequiando; se sorprendían gratamente y preguntaban en reiteradas ocasiones que si «en serio» era para ellos. En algunos casos las madres nos preguntaban que cuánto tenían que pagar por él, y amablemente les decíamos que era un regalo. La reacción en la clase siguiente al recibimiento del paquete fue muy gratificante: los chicos les agradecieron mucho a los artistas formadores y se motivaron más para seguir participando.



<http://redaudiovisualesmedellin.org/enfoques/entrega-kit/>  
Entrega de kit de herramientas

## INCENTIVO DE ASISTENCIA Y ESTRATEGIA DE REMITIDOS

Con el objetivo de compensar la participación, la actitud proactiva y el compromiso de los beneficiarios dentro de los laboratorios, la entidad tomó la decisión de otorgarle un reconocimiento a algunos participantes, que permanecieron en el proceso a pesar de tener problemas de conectividad y acceso tecnológico.

Debido a la intermitencia y deserción de algunos participantes, se realizó la estrategia de los remitidos, que consistía en que los beneficiarios llevaran un amiguito a los laboratorios (ya fuera de su barrio, cuadra o colegio) para que hiciera parte de la formación. Con esta estrategia se logró sumar once beneficiarios nuevos a los laboratorios.

# REFLEXIONES

A continuación presentamos una relación de los testimonios de algunos artistas formadores:

«Sin duda, es un gusto y un honor hacer parte de este proyecto, y tener la posibilidad de articular nuestro proceso. Sentimos la satisfacción de poder aportar a nuestra ciudad y a su gente en un momento histórico en el que hemos podido sentar el precedente y hacer nuestro aporte, no solo como entidad sino como seres humanos y ciudadanos. En la Asociación Plan C creemos profundamente en la transformación de los territorios desde el trabajo con la comunidad, y en esta oportunidad tuvimos la habilidad de sortear una situación nueva y compleja, pero que sin duda ha dejado muchos conocimientos y experiencias que nos enriquecen y que aportan un referente local, regional y nacional». (Daniel Ramírez)

«Nos vimos de frente con territorios que no estaban preparados desde una estructura para trabajar desde la virtualidad, falta de herramientas, poco acceso a los servicios públicos (como la energía y el internet). Esto entorpece directamente el proceso, ya que obliga a alejar la mirada de los territorios que más necesitan la presencia de las redes artísticas y culturales, y que hacen parte de la estructura básica del proyecto. Por esto, como entidad tomamos la decisión de llegar desde la presencialidad, aprovechando que ya teníamos entidades donde los niños compartían el espacio» (Laura Lopera).

«En lo personal, la experiencia de la Red de Creación me ha permitido encontrar en la formación con niños y niñas el entusiasmo, que definitivamente la realidad de este año tenía en incertidumbre» (Juan David Mejía).

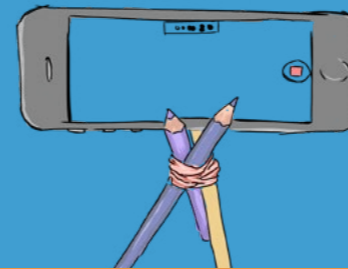
«El equipo de trabajo de la Corporación Fecisla ha sido idóneo. Desde el componente de formación se ha logrado planificar, ejecutar y evaluar constantemente los procesos llevados a cabo, lo que se ha visto reflejado en la calidad y profundidad del trabajo formativo en los diferentes territorios en los que se llevan a cabo» (Juan David Mejía).

«Es importante resaltar la motivación que tienen los participantes a partir de las dinámicas de concurso, y la explicación de los temas según sus necesidades de aprendizaje» (Mateo Vélez Marín).

«Las historias deben originarse en las problemáticas y situaciones vividas cotidianamente por los beneficiarios del proceso en el contexto de la pandemia, mediante ejercicios de escritura creativa, colectiva y participativa que refleje la identidad y los intereses de cada uno de los jóvenes» (Mateo Vélez Marín).

«Este proceso busca que cada grupo produzca un corto, en el cual se narre, desde la visión de cada individuo, el hogar, la familia y el barrio; es decir, el territorio que habitan» (Diego Villegas Botero).

«Quienes estuvieron dispuestos a continuar en el laboratorio, en ocasiones se han encontrado con circunstancias como programaciones extracurriculares, calamidades domésticas, deterioro de la salud y hasta fallas tecnológicas reiteradas. Las competencias de lectoescritura de la mayoría son bajas, y las competencias básicas en el manejo de las TIC son mínimas» (Diego Villegas Botero).

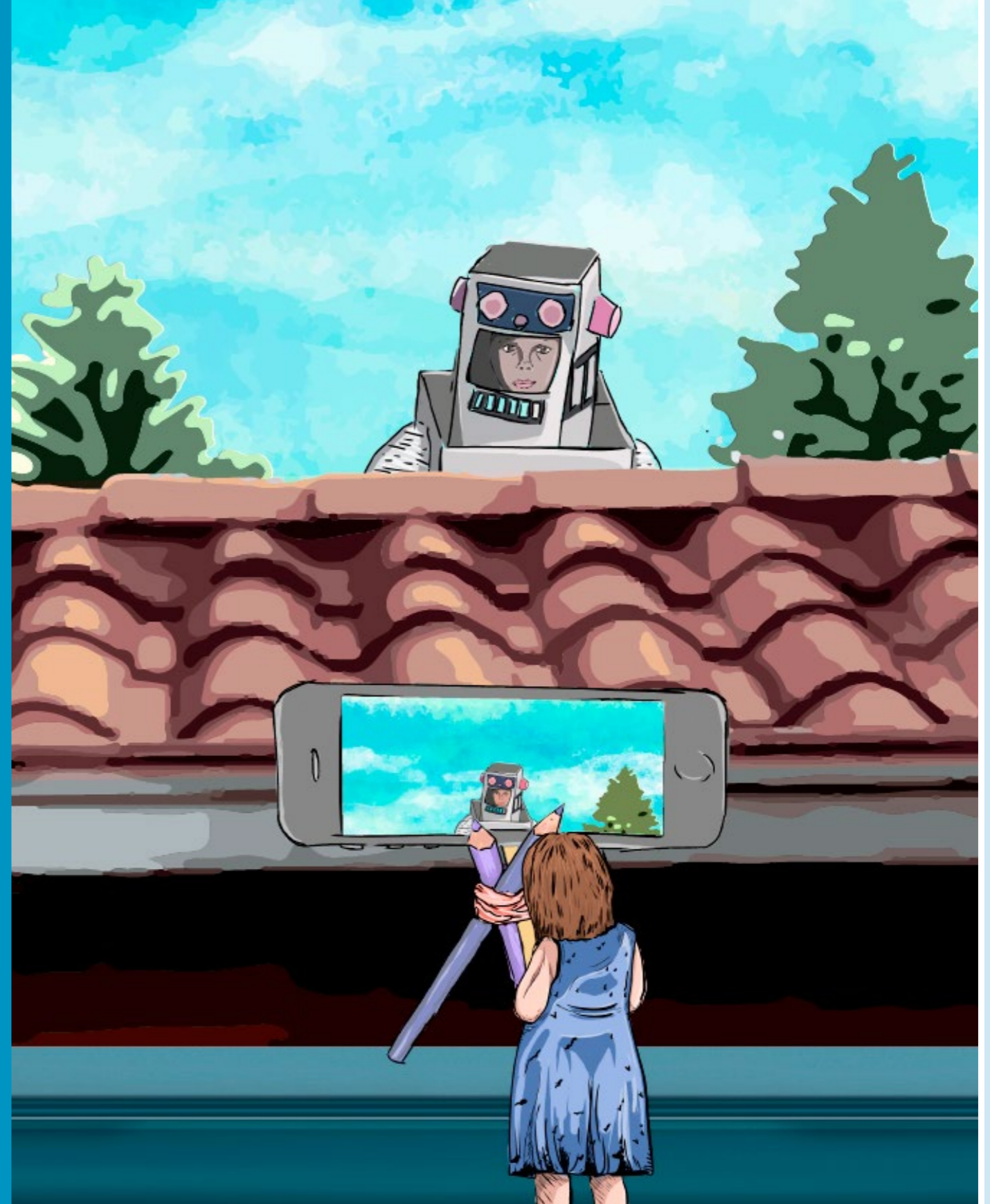


Todo lo anterior supone generar un debate en torno a las apuestas metodológicas que permitan descubrir la trama de las relaciones en los territorios, el desarrollo de capacidades transformadoras y el fortalecimiento de las visiones heterogéneas, para reforzar el rol de los artistas formadores.



# UNA EDUCACIÓN QUE ESCUCHA Y OBSERVA, COMO DERECHO FUNDAMENTAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL MUNDO

Laura Lopera Betancur  
Artista formadora de la Red de Creación Audiovisual



**M**e llamo Laura Lopera Betancur. Soy Comunicadora Social - Periodista de la Universidad Pontificia Bolivariana, pero ante todo soy artista formadora o «profe». Trabajo con niños en situación de vulnerabilidad. Trabajar con ellos ha roto mi burbuja en más formas de las que jamás imaginé. Este año, con la Red de Creación Audiovisual, estoy trabajando con niños venezolanos, habitantes de algunos inquilinatos en el barrio Prado Centro de Medellín. En un comienzo esto fue algo que me confrontó muchísimo. Me confrontó como profesional y como formadora, pues al principio no entendía el «caos» que se formaba en el espacio; los niños y niñas corrían de un lado a otro desde que se les abría la puerta, gritaban, todo lo cogían, todo lo tocaban, todo lo rompían. No seguían instrucciones, no seguían pautas, ellos solo querían jugar a los gritos, y brincar de cada silla y cada mesa del lugar. A la hora del refrigerio todos entraron en un descontrol total, querían acaparar la comida, quitarle a los otros compañeros la suya; gritaban que querían repetir, que querían más comida.

Me acuerdo de que el primer día salí de la casa de Plazarte (una corporación cultural muy importante para el barrio, y donde hacemos el encuentro) muy cansada, frustrada, cuestionándome todos mis métodos, mi carácter e incluso todo aquello en lo que creo

fielmente. No soy una profe que grite, amenace y castigue. Permito que el curso y el ritmo de los encuentros lo dicten ellos, que las clases se construyan y deconstruyan orgánicamente, a la medida de los niños y niñas participantes, pues estoy convencida de que aunque soy su profe ellos son mis verdaderos maestros. Entonces salí así, frustrada y cansada, creyendo que esa tarea me iba a quedar grande, pensando que había un choque cultural complejo de entender. Llegué a casa y no fui capaz de llenar mi bitácora de experiencias, realmente me sentí perdida.

En el siguiente encuentro llegué dispuesta, con ganas, con toda la clase superpreparada, pensando en ellos y su energía. Estuvo mejor al comienzo, hicimos ejercicios corporales en conexión con los elementos, nos reímos y lo disfrutamos. Fue cuando di paso a la siguiente actividad, con una intención un poco más reflexiva y más pasiva, que todo estalló de nuevo: gritos, patadas voladoras, lucha libre, caos. Entonces me senté en silencio a observarlos, no como algo que sabía que debía hacer, sino como lo único que supe hacer en ese instante, y pude darme cuenta de que lo que yo estaba viendo como un caos era en realidad un momento de intensa felicidad para ellos. Los vi reír a carcajadas, sacar de adentro

cosas que tenían reprimidas, compartir entre ellos, encontrar soluciones a las dificultades que íbamos enfrentando.

En un momento uno de los niños, al verme sentada mirándolos, se me acercó y se sentó a mi lado.

–¿Estamos muy necios profe? –me preguntó. Yo me reí y le dije:

–Creo que necios no es la palabra.

–¿Cuál es entonces profe?

–Eso es lo que estoy tratando de descubrir amor –le contesté–, ¿te puedo preguntar algo?

–¡Sí profe!

–¿Cómo es la casa donde ustedes viven, cómo son los espacios?

–Profe, la casa es grande pero somos muchos. Yo duermo en una cama con mi hermano y tenemos en el cuarto las cosas que pudimos traer de Venezuela; no es mucho, los cuartos son pequeños, pero igual lo importante es que estamos todos juntos, aunque extraño mucho a mi perrito.

–¿Y qué le pasó a tu perrito?

–Se tuvo que quedar en Venezuela profe.

Yo me quedo callada mirándolo unos segundos y él me sonríe.

–¡Gracias por contarme todo eso, por querer compartirlo conmigo!

–¡De nada profe!, ¿me puedo ir a jugar?

–Claro Cris, ve a jugar.

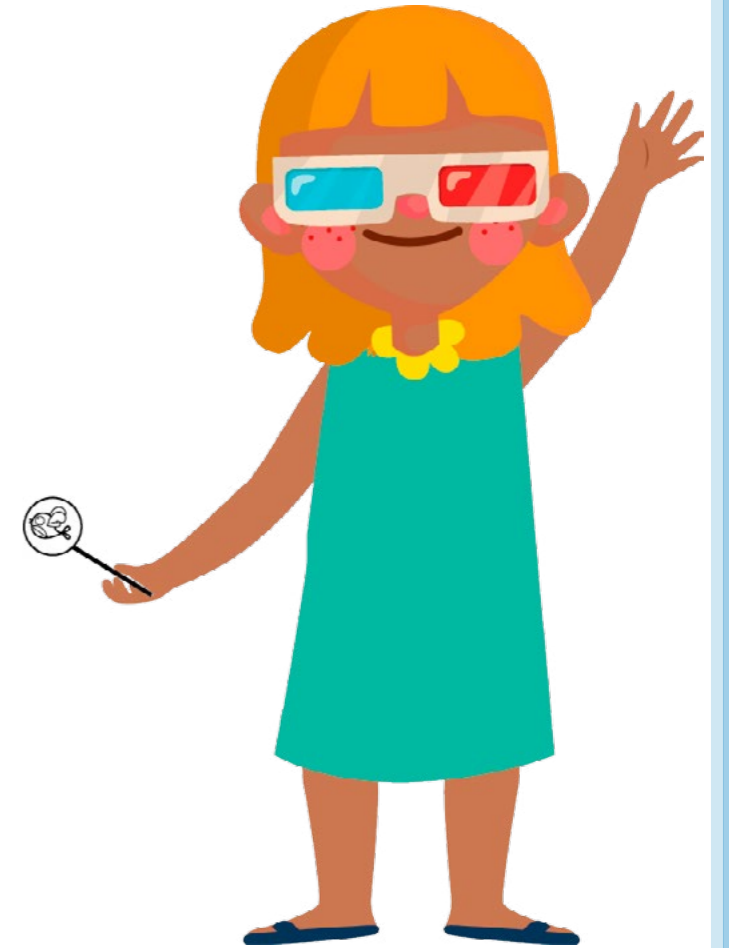


Ilustración: Susana Barrientos



Sin saberlo, Cristofer me había hecho un regalo hermoso ese día, me había dado la información necesaria para que todo en ese instante cambiara de color, de tono. Me estalló la burbuja y me hizo en esos segundos mejor formadora y mejor ser humano. Yo los miré y entendí que sus gritos eran un manifiesto por su derecho al espacio, el esparcimiento, el juego; su derecho a ser niños, a pertenecer, a la memoria, a tener un hogar. Por su derecho al juego espontáneo, a no ser juzgados; a tener las tres comidas del día, una cama cómoda donde dormir, y al tiempo para crear memorias con sus amigos y su familia.

En ese instante comprendí que el reto sería gigante, pues claramente los encuentros no podían ser simplemente jugar sin ninguna pauta. Es importante que esos espacios les permitan hacerse preguntas que de otra manera no se harían, y que por supuesto puedan respondérselas. Mi reto como formadora sería entender su contexto, sus necesidades, sus peticiones, y a partir de ahí lograr conectarme con ellos. Mi lectura tendría que ser minuciosa, y mi mente y mi corazón tendrían que estar en apertura total, en transformación constante. Ese día hicimos otras actividades con pintura, donde noté que todos, de una manera u otra, incorporaban la bandera de Venezuela en lo que hacían. Así que les pregunté por Venezuela, qué era lo que más extrañaban: «las playas»,



Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de creación audiovisual documental (Plazarte –  
barrio Prado Centro–)

«los amigos», «el colegio donde estudiaba», «mi abuela», «las mascotas que se quedaron atrás», esas fueron algunas de sus respuestas.

Son niños y niñas, y su capacidad de resiliencia es admirable, pero pude ver en sus ojos el anhelo y la nostalgia que permanecen. ¿Cómo construyo identidad en medio del desarraigo, en medio del anhelo de regresar a un lugar que ya tampoco es mío? ¿Cómo responderme a la pregunta de quién soy, cuando todo lo que hacía parte de mí se tuvo que quedar atrás? ¿Cómo puedo hablar de familia si la mía se tuvo que dividir, si perdí el abrazo de mi abuela, las tardes con mis primos? ¿Cómo construyo identidad cuando todos los días vivo en carne propia la incertidumbre, la discriminación, el hambre, la ausencia de mis padres; que salen a las calles a «rebuscársela», sin saber si llegarán con el dinero para el arriendo del cuarto? ¿Cómo construyo identidad si con hambre no se puede pensar claro?

Al despedirnos, algunos de ellos me dan un abrazo. Yo me lleno de un amor que solo siento por los niños y niñas. Quiero ser mejor para ellos, que al menos por las horas que dura nuestro encuentro se sientan escuchados, valorados, libres. Quiero que sientan que pertenecen, que esta casa es para ellos, que se sientan tan tranquilos que pueden sentirlo

todo: felicidad, tristeza, rabia, frustración; sobre todo, un amor sincero, empático y compasivo; y que puedan reírse desmedidamente. Quiero que sepan que la vida no siempre será justa, pero que yo trataré de serlo, que pondré toda mi energía en que así sea. Y sobre todo quiero que sepan que estoy lista para ellos, para aprender todo eso que vienen a enseñarme, y que desde ya no siento más que gratitud.

Me voy pensando en todo lo que había pasado en el encuentro, y pienso en el sistema educativo de nuestro país, en las aulas de clase con cuarenta estudiantes. No sé cómo puede una formadora entender a cuarenta universos diferentes, cuarenta contextos, cuarenta necesidades puntuales, cuarenta seres humanos soberanos e independientes. ¿Cómo puedo potenciar al artista mientras potencio al matemático? Obviamente, esto no está sucediendo bajo este sistema, y una vez más llego a la conclusión de que algo tiene que cambiar, que les estamos fallando a nuestros niños y niñas. Les estamos fallando como adultos (supuestamente más conscientes, más responsables), les estamos fallando como sociedad. El concepto de escuela y educación que hoy tenemos no les da la talla, no los cuida ni los protege. Al contrario, estoy convencida de que los violenta, los aporrea; los desconecta de su esencia, de su verdadero

ser, de su propósito, de la naturaleza; los llena de estereotipos, les impone expectativas que los rompen y los consumen. Algo tiene que cambiar.

Agradezco que haya propuestas como la de la Red de Prácticas Artísticas y Culturales, que llegan a romper con estas dinámicas a través del arte, a crear ciudadanos en amor, respeto y empatía, a abrir conversaciones y reflexiones humanas y de ciudad que son urgentes. Pero esto aún es diminuto en relación a lo que se necesita, esto tiene que crecer y ser más constante para que no se rompan los procesos. Algo tiene que cambiar, y me niego a abandonarlos y dejarlos a su suerte, me niego a seguirles fallando. ■

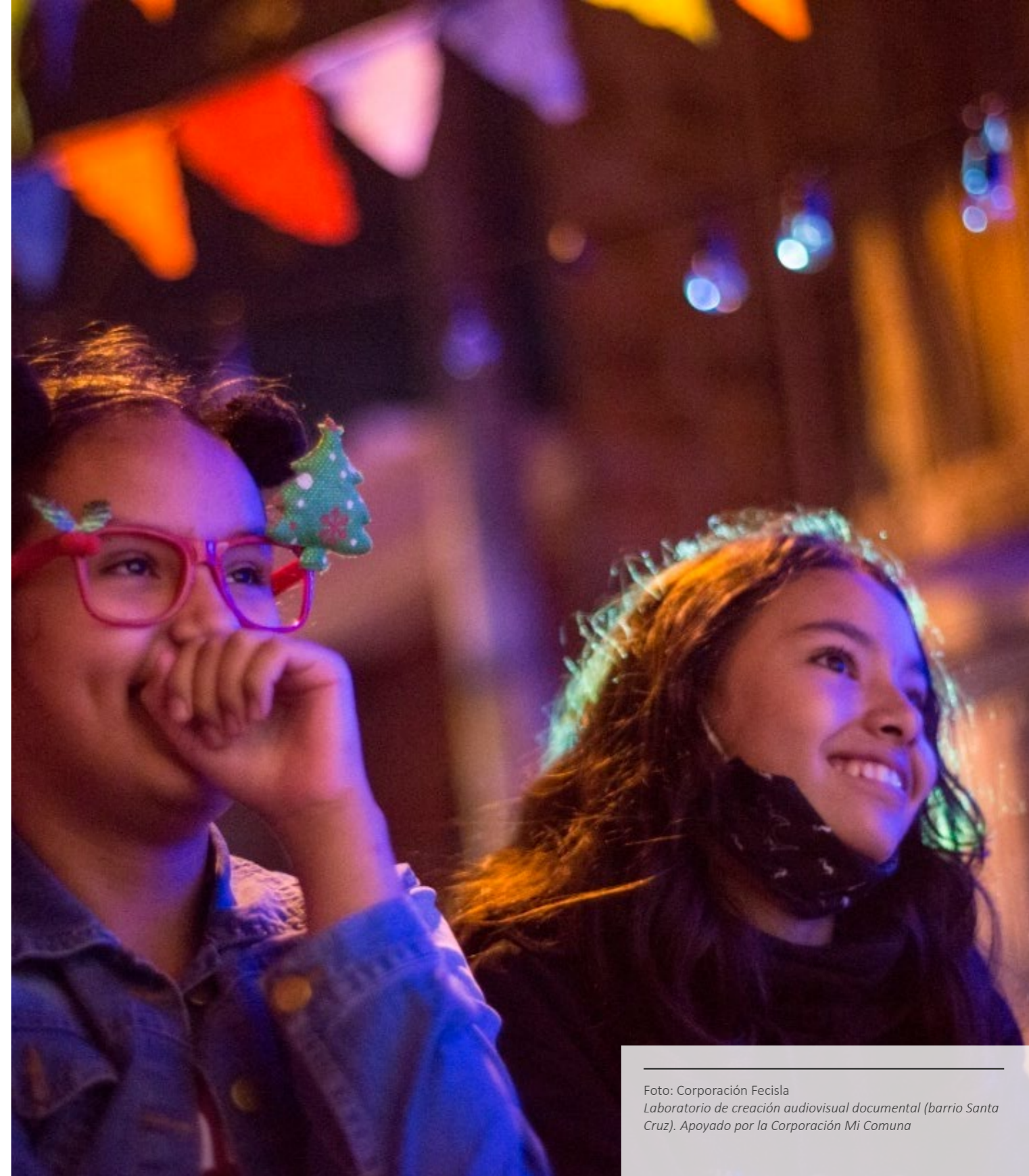
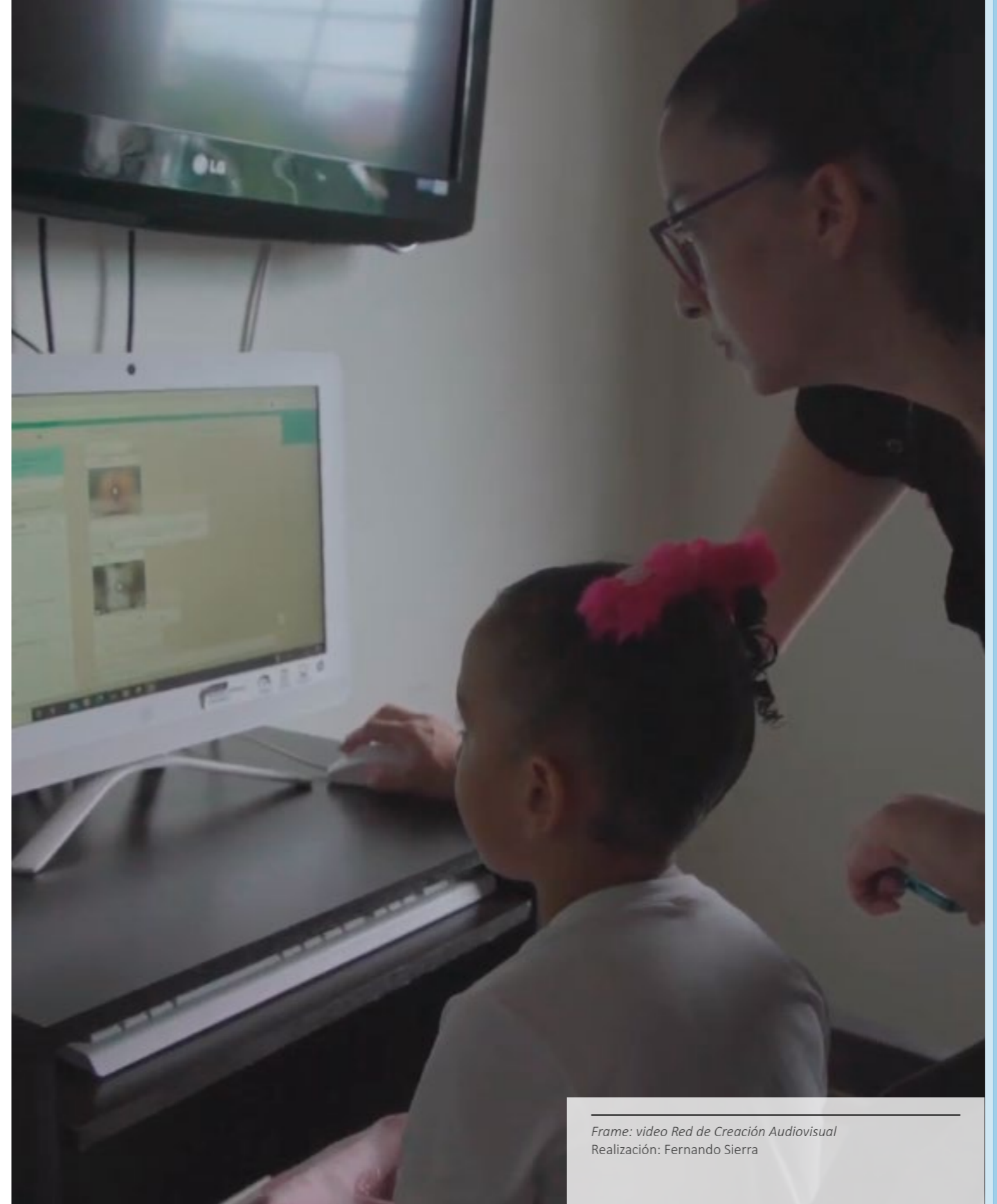


Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de creación audiovisual documental (barrio Santa Cruz). Apoyado por la Corporación Mi Comuna

# LAS COMUNICACIONES AL SERVICIO DE LAS COMUNIDADES

Daniel Aguirre Aristizábal

Comunicador de la Red de Creación Audiovisual



Los laboratorios de creación se constituyen como un espacio formativo desde el arte audiovisual, teniendo la claridad de que no se está formando a productores cinematográficos, realizadores o camarógrafos; el propósito es formar ciudadanos a partir de las prácticas artísticas y culturales, para la construcción de las memorias de la ciudad.

Desde su inicio, los procesos comunicativos de la Red de Creación Audiovisual (RCA) han seguido la línea educocomunicativa, pretendiendo generar contenidos de valor que permitan brindar el contexto adecuado. Para ello ha sido de vital importancia la conexión constante con los entes territoriales; que ayudaron a identificar y diagnosticar, según las dinámicas de las comunas y corregimientos, cuáles eran las particularidades a tener en cuenta para garantizar su participación en los laboratorios. Se contó además con el apoyo de la Cinemateca Municipal de Medellín y las entidades asociadas al proyecto.

Para establecer un vínculo con el territorio es necesario un espacio adecuado para la formación de ciudadanos y ciudadanas que conozcan, comprendan, interpreten y narren el territorio. Esta es una estrategia para llegar a los padres de familia y los cuidadores, que juegan un rol fundamental en la participación y continuidad con su acompañamiento cons-

tante. Además, ellos requieren que se les brinde seguridad en cuanto a la pertinencia de los contenidos que se les ofrecerán a sus hijos, teniendo en cuenta los riesgos latentes que se presentan a la hora de interactuar con el otro y de acceder a la tecnología. Por tanto, se ha buscado la posibilidad de llegar a los medios comunitarios que permitan contarles qué es la RCA y cuál es el propósito de los Laboratorios de Creación Audiovisual (LCA) en las comunas y corregimientos de Medellín.

El proceso de convocatoria debió mantenerse, ya que se identificaron algunos aspectos de deserción, relacionados con factores determinantes a la hora de realizar las sesiones virtuales: las brechas tecnológicas y sociales. La convocatoria posibilitó que los tres procesos (a cargo de la Asociación Plan C, la Corporación Fecisla y la Corporación Instituto Metropolitano de Educación) hubieran podido cerrar el primer periodo de actividades habiendo realizado el total de sesiones propuestas, con una participación constante en cada una de ellas.

En el camino se tuvo la posibilidad de contar las experiencias vividas, y surgieron elementos que le dan más valor a la labor realizada, a través de diferentes espacios radiales y audiovisuales reconocidos en las comunidades y la ciudad. De las intervenciones realizadas cabe destacar no solo el hecho de contextua-

lizar y construir un referente alrededor de la RCA, sino también darle sustento a cada una de las experiencias y resultados, desde los testimonios de los participantes, familias y artistas formadores; visibilizando sus enfoques con respecto al contexto y la cotidianidad.

Los demás procesos de difusión se desarrollaron a través de las plataformas sociales de la RCA, las cuales tienen la premisa de educar por medio de elementos que generen un impacto y promuevan la realización de diferentes acciones. Esta no es una educación como la que se da en la academia; es una educación para la vida, que promueve el estímulo, la exploración y la creación desde las posibilidades que ofrecen lo visual y lo sonoro. Los laboratorios contaron con algunos espacios asincrónicos, en los cuales, desde los hogares y en compañía de las familias, se realizaron acciones que alimentaron el proceso permanentemente; por lo tanto, los retos propuestos por los artistas formadores llevaron a los participantes a pensar y contar su entorno y sus vivencias.

«Una imagen vale más que mil palabras». ¿Qué podemos decir, si además de la imagen tenemos un recurso sonoro? El audiovisual, arte que se aborda en esta Red naciente, permite sacar el máximo provecho del material generado, posibilitando la conexión y empatía con las audiencias; teniendo en cuenta que, en

cuanto a contenidos, lo que más consumen los usuarios de las redes sociales es el formato de video. Esto se constituye en una oportunidad para seguir posicionando un espacio de ciudad que apunte a deconstruir sus imaginarios de la realidad, y contarla a través de las experiencias de sus habitantes.

Los participantes de los LCA son los generadores del material visual y sonoro; asumen un rol prosumidor que, además de abordar las propuestas de los artistas formadores, construyen las narrativas de las dinámicas en los territorios desde su mirada creativa particular. Este medio permite contar el entorno, sueños, emociones e imaginarios que surgen en la constante interacción con la cotidianidad; ¿quién podría contarla mejor que quien la vive y se empodera en ella?

En los diferentes procesos comunicativos y de difusión se abordó la situación actual de los territorios desde las diferentes dinámicas formativas propuestas por la RCA. ¿Qué ven los participantes de los LCA desde sus ventanas? La pregunta puede ser muy abstracta, pero no, pues con la acción de mirar desde la ventana se puede intentar dar una respuesta a lo que sucede internamente. Por eso hemos considerado que el principal resultado de la experiencia es la interpretación dada a la cotidianidad desde cada punto de vista.

A partir de algún dibujo, y de las voces y miradas que asumen a través del lente de una cámara, se ha buscado visibilizar la experiencia de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes; buscando la interacción, el intercambio y la proyección de las experiencias. Que cada participante reconozca el entorno, y que todo lo que lo rodea se convierta en el universo que lo defina y refleje su concepto de la realidad. Aquí aparece otro elemento educomunicativo: el reconocimiento simultáneo de lo íntimo y de las historias y contextos de los demás. Para ello pueden surgir barreras, o asumirse una posición abierta, que posibilitaría la tolerancia, y el respeto hacia la voz y el punto de vista del otro.

## CONVOCATORIA Y APRESTAMIENTO

En el proceso de convocatoria fue fundamental el apoyo de los diferentes entes territoriales para llegar a los participantes, estableciendo las relaciones adecuadas para garantizar la continuidad de los laboratorios. A ellos se les entregaron diferentes piezas informativas para que conocieran el contexto. Además, se les compartieron las evidencias de los resultados obtenidos durante las diferentes sesiones, mediante las piezas de divulgación, las plataformas digitales, las redes sociales y los correos electrónicos.



Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de creación audiovisual documental (Plazarte –  
barrio Prado Centro–)

## VÍNCULOS TERRITORIALES

La conexión constante con los participantes en los procesos, y con sus familias, fue clave para tener en cuenta la relevancia de sus voces, y su conocimiento de las comunidades y del entorno de su diario vivir. Esto brinda un contexto sobre sus prácticas cotidianas, y permite visualizar la importancia de los diferentes núcleos de interacción, desde lo íntimo a lo comunitario.

Los medios comunitarios y de la ciudad permitieron el acercamiento, y reafirmar la identidad y la razón de ser de los LCA. Esto contribuyó a darle una proyección a los territorios mediada por los propios participantes, que tienen una voz activa en la apuesta por la formación de ciudadanos que asuman su posición en el ámbito de lo público.

## TRABAJO EN RED

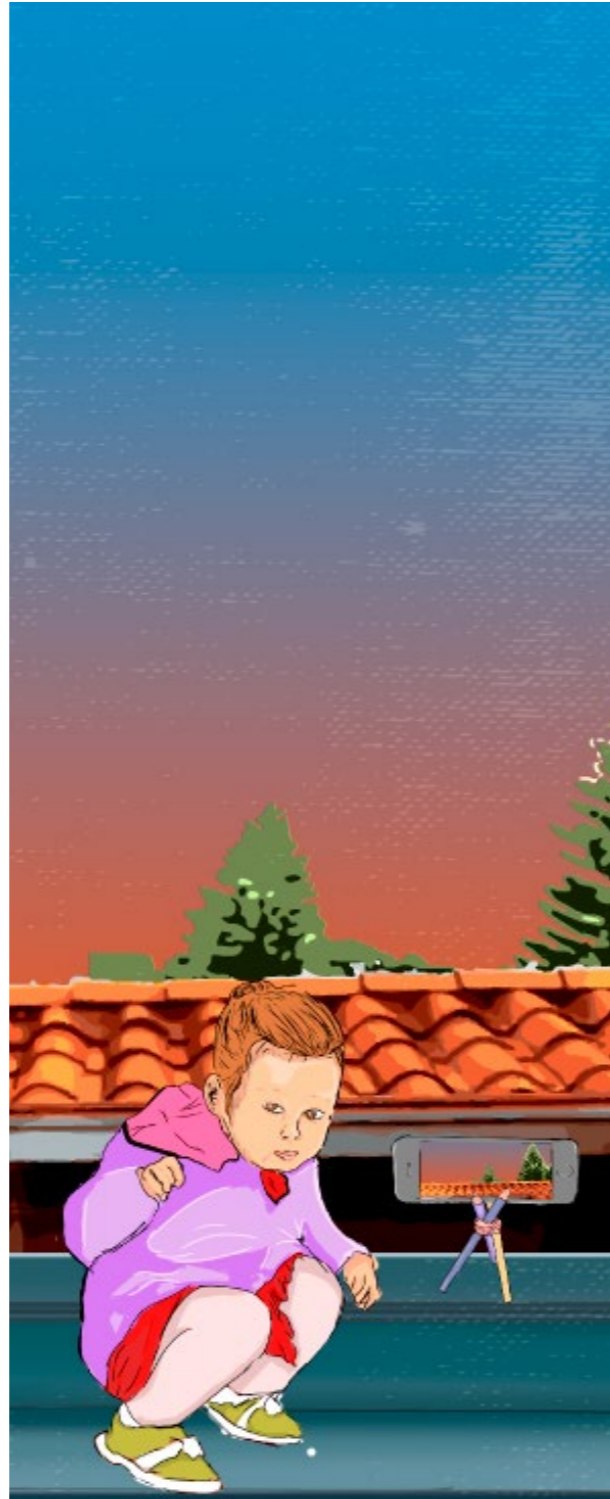
Los resultados obtenidos en los LCA son el producto de un trabajo articulado desde cada uno de los frentes de acción o componentes del proyecto. En su día a día, los artistas formadores interactúan con el territorio, y son la representación de la Red ante los participantes y sus familias. La sintonía entre los diferentes componentes y los coordinadores de formación permite identificar las acciones requeridas para alimentar el proceso formativo, fortaleciendo

así los aspectos técnicos y de producción de contenidos que apunten a mejorar los laboratorios, cuya razón de ser es servir a las comunidades.

## EL DISEÑO Y LA ILUSTRACIÓN AL SERVICIO DE LA ESTRATEGIA DE DIVULGACIÓN

Si bien hay personas que agudizan su percepción a través de sentidos como el tacto, el olfato o el oído, la vista es un elemento fundamental para la generación de imágenes en nuestro cerebro, lo que hemos denominado como *recordación*. Dicho elemento fue abordado desde la creación gráfica de los objetos, íconos y lugares comunes de la cotidianidad colectiva; y tiene el propósito de generar un impacto y construir en los participantes, directos e indirectos, una idea referente del significado de la RCA y su intervención en el territorio.

Desde el campo específico del diseño gráfico fueron implementadas algunas propuestas conceptuales y argumentales; para producir así las fotografías, ilustraciones, tipografías, paleta de colores, e iconografía que acompañan y apoyan las estrategias de divulgación y comunicación.



## ¿POR QUÉ COMUNICAMOS?

Para lograr los propósitos se contó con una planeación estratégica enmarcada en lo público, que consiste en ser y estar al servicio de las comunidades. En síntesis, las acciones comunicativas se consolidaron como el canal para reproducir y amplificar las voces de las personas que hacen parte de la Red. Esta tiene la razón y esencia de contar, desde el enfoque de los participantes, historias llenas de contexto y cotidianidad, que contribuyen a un planteamiento colectivo de la noción de territorio a través de la narrativa audiovisual. ■

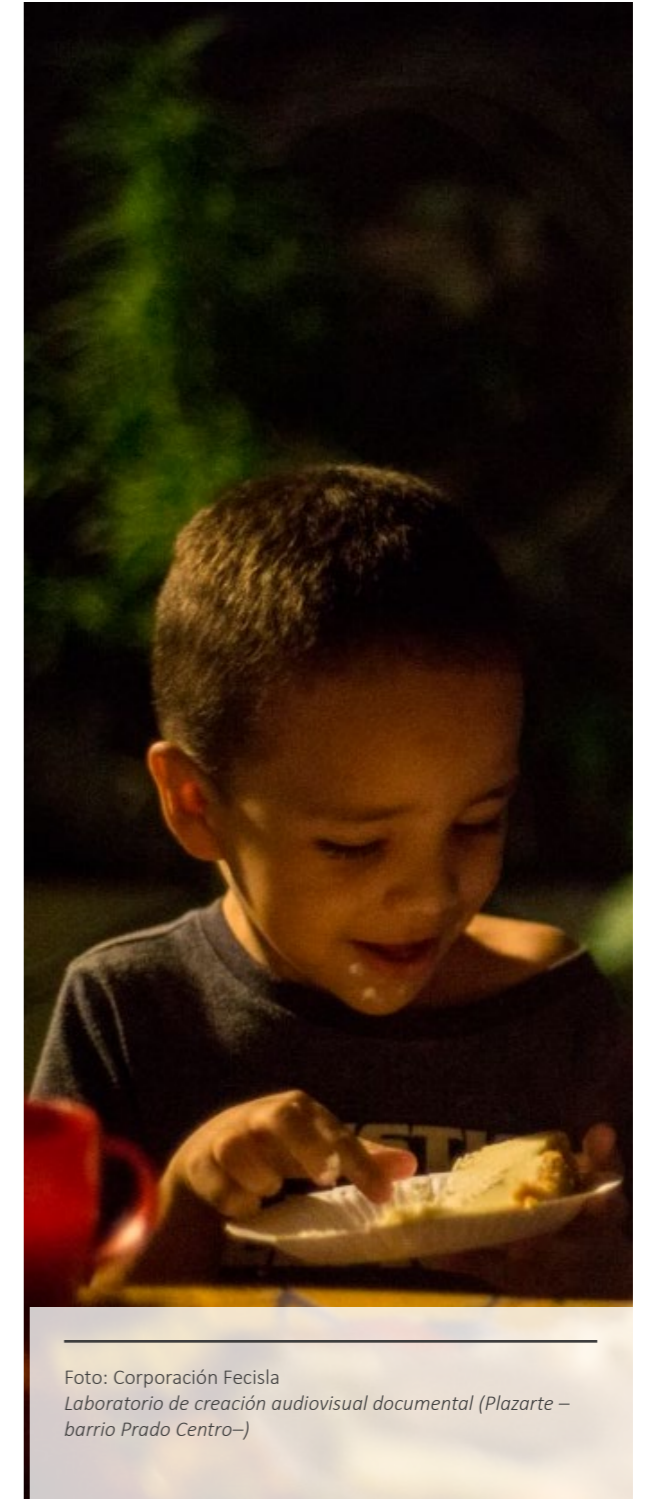
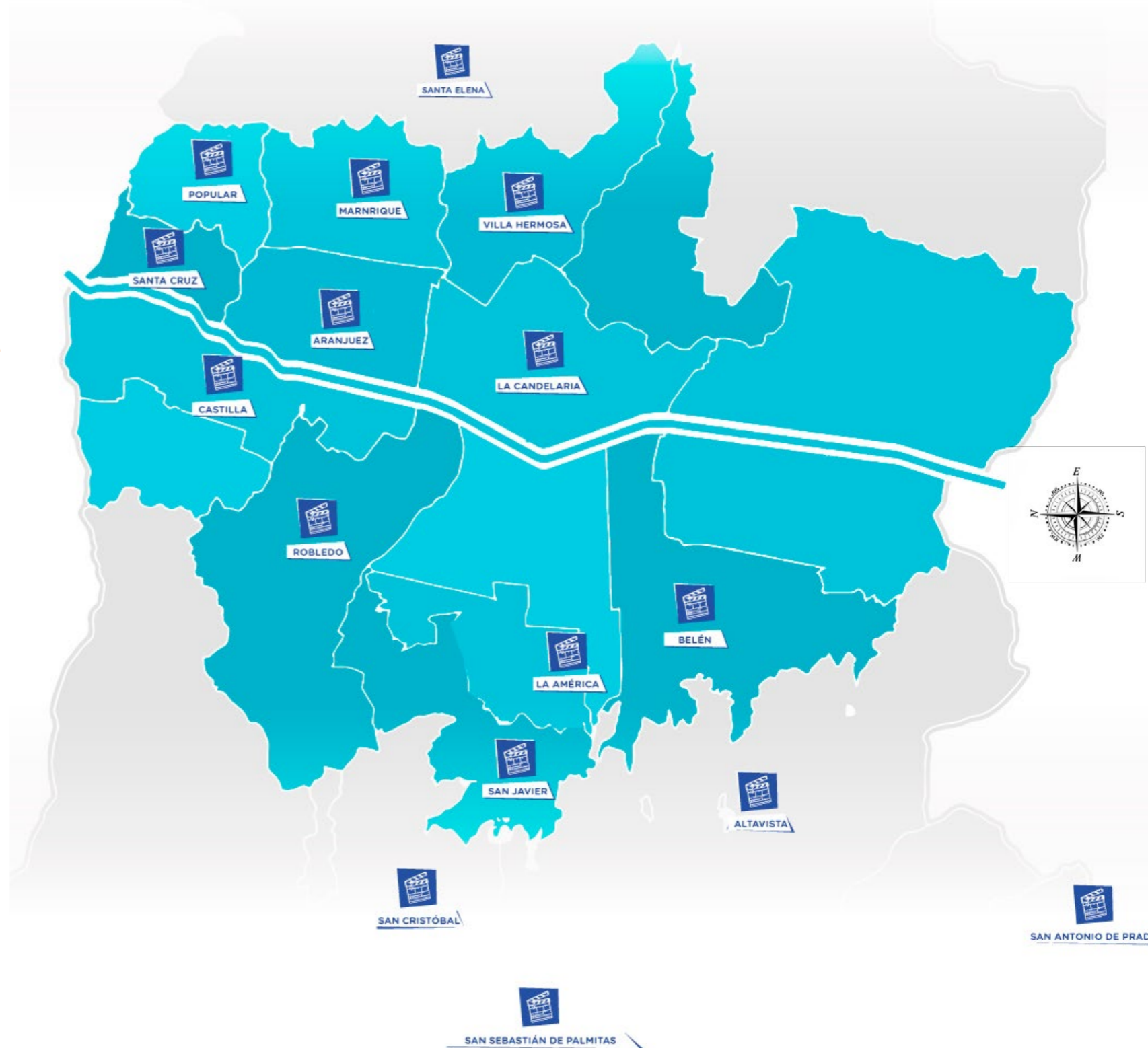


Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de creación audiovisual documental (Plazarte –  
barrio Prado Centro–)

# PEDAGOGÍA Y VIRTUALIDAD EN LA RED DE CREACIÓN AUDIOVISUAL

Juan José Largo Fernández

Asesor en virtualidad de la Red de Creación Audiovisual



Actualmente, el proceso educativo o formativo implica un cambio de paradigmas en la manera como se aprende en la sociedad de la información o del conocimiento. Al mismo tiempo se ha empezado a determinar la manera como los formadores deben orientar el proceso de enseñanza, puesto que sin duda las demandas y necesidades son muy diferentes a las de hace un par de años, especialmente en el área de la creación de contenidos audiovisuales. El avance e incorporación de las nuevas tecnologías en distintos contextos socioculturales, en especial el del sector artístico audiovisual (donde día a día se desarrollan programas, artefactos y herramientas que mejoran los productos, pero generan incertidumbre en quienes desconocen su aplicación), hace necesarios los procesos de formación y acompañamiento para aprender a usarlos de manera efectiva.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han generado otras dinámicas en la enseñanza-aprendizaje, dadas las múltiples posibilidades que ofrecen en cuanto a contenidos, almacenamiento, interacción, y acceso a la información y la comunicación, entre otros. La evolución tecnológica de la producción, y la versatilidad para crear canales y formas de comunicación, han motivado la implementación de metodologías flexibles para acceder al saber en el transcurso de la experiencia educativa. El

beneficiario aprende haciendo, interactuando y descubriendo; al mismo tiempo, el formador asume el rol de acompañante, guía y orientador, y aprende de manera permanente.

Es impensable que los ciclos de formación se sigan sustentando en los modelos tradicionales, que conciben a quien enseña como el dueño del saber, y a los participantes como receptores pasivos de información. El proceso formativo debe apoyarse en metodologías que incentiven la resolución de problemas, la generación de propuestas, la creatividad, y ante todo la construcción colectiva.

A lo largo de la historia de la educación se han generado diferentes estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y para el acceso al conocimiento. En la actualidad está cambiando el espacio físico y se han incorporado otras herramientas para el aprendizaje. Esta nueva situación se denomina *innovación educativa*, en la medida que se plantean e incorporan nuevas prácticas.

María Montessori, con su propuesta de la *pedagogía activa* (1912), conocida como Método Montessori, y Lev Vygotsky con el *aprendizaje sociocultural*, planteado en su obra *Mente y sociedad* (1978), se basan en las *prácticas disruptivas*, abriendo el camino a nuevas formas de asumir el proceso educativo, y poniendo en el centro no el conocimiento

mismo, sino al aprendiz y sus interacciones. Así se dispone al sujeto a desarrollar y potenciar su cognición a través de la experiencia; reconociendo que las emociones, percepciones y motivaciones también hacen parte del conocimiento.

En la contemporánea sociedad del conocimiento, o de la información, existe la necesidad de implementar nuevas estrategias para enfrentar el desafío de la innovación, en aras de brindar a cada sujeto la oportunidad de su autorrealización a través del conocimiento basado en la experiencia. En la última década, las TIC se convirtieron en parte estructural de la sociedad para el desarrollo en todos los ámbitos. «Como diría Rueda (2011), juegan un papel central, tanto en el nuevo paradigma productivo como en la transformación cultural, social y educativa de un territorio» (s. a., 2013).

En el ámbito educativo, estos elementos emergentes han estructurado nuevas dinámicas relacionales entre el formador, el educando y el escenario de la experiencia, abriendo un abanico de oportunidades y posibilidades para la estructura del sistema educativo; y favoreciendo a su vez nuevos procesos y maneras de indagación, y la construcción y generación de habilidades para la vida.

En su estudio «La naturaleza del aprendizaje: investigación para inspirar la



Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de creación audiovisual documental (Plazarte –  
barrio Prado Centro–)



práctica», la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) plantea siete principios para el aprendizaje, en pos del desarrollo de habilidades para el siglo xxi; los cuales sugieren el desarrollo de ambientes de aprendizaje acordes a las demandas contemporáneas, y pueden ser aplicados en cualquier escenario o contexto desde el cual se pretenda implementar procesos de cualificación. Para las artes audiovisuales sí que deben ponerse en práctica. Veamos en qué consisten:

- 1) El ambiente de aprendizaje reconoce a los aprendices como sus participantes esenciales, alienta su compromiso activo y desarrolla en ellos la comprensión de su propia actividad como aprendices.
- 2) El ambiente de aprendizaje se basa en la naturaleza social del aprendizaje y fomenta activamente el aprendizaje cooperativo y bien organizado.
- 3) Los profesionales del aprendizaje dentro del ambiente de aprendizaje están altamente a tono con las motivaciones del aprendiz y el rol fundamental de las emociones en el logro.



Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de creación audiovisual documental (Santa Cruz)

- 4) El ambiente de aprendizaje es muy sensible a las diferencias individuales entre los aprendices, incluyendo su conocimiento previo.
- 5) El ambiente de aprendizaje diseña programas que conllevan trabajo arduo y son reto para todos, sin caer en una sobrecarga excesiva.
- 6) El ambiente de aprendizaje opera con claridad de expectativas y utiliza estrategias de evaluación consistentes con dichas expectativas; también hace énfasis en la retroalimentación formativa para apoyar el aprendizaje.
- 7) El ambiente de trabajo promueve enfáticamente la «conexión horizontal» entre áreas del conocimiento y entre distintas materias, así como la conexión con la comunidad y con el mundo. (OCDE, 2010: 6-7).





Foto: Asociación Plan C  
Creemos Animatio

Estos principios implican la cualificación de los maestros o facilitadores con oportunidades de aprendizaje, y traen consigo la posibilidad del desarrollo de habilidades críticas y la incorporación de nuevos saberes a los procesos formativos; en especial modelos metodológicos, a través de los cuales los conocimientos técnicos y prácticos puedan ser incluidos en la experiencia de los beneficiarios, enriqueciendo así la formación de los educandos.

De esta manera se avanza en la construcción de nuevos modelos aplicables en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos modelos, mediados por las TIC, pueden ser implementados en la Red de Creación Audiovisual, de acuerdo a los ciclos de vida de los participantes que se deseen formar en torno a las artes audiovisuales. Entre ellos, tenemos:

### APRENDIZAJE INVERTIDO

Tradicionalmente, el desarrollo de las clases de aprendizaje ha tenido al frente a un maestro, que se encarga de impartir el conocimiento a sus educandos a través de un tablero, y bajo un orden lógico y estructural, para impartir el conocimiento; incluyendo actividades

fuera del aula, como tareas o consultas. Esto representa una carga más para el participante, llevándolo a la elaboración y aplicación del aprendizaje impartido en la respectiva sesión. «El aprendizaje invertido da un giro a dicho método, mejorando la experiencia en el aula» (Fulton, 2014: 3-4), ya que el educador promueve el aprovechamiento del tiempo fuera de la sesión a través de consultas previas, o recibiendo de manera instruccional la información a través de plataformas educativas digitales asincrónicas, comunidades de aprendizaje o elementos multimediales, «liberando el tiempo presencial para realizar actividades de aprendizaje más significativas, como: discusiones, ejercicios, laboratorios, proyectos, entre otras, y también para propiciar la colaboración entre los propios estudiantes» (citado en Universidad del Desarrollo..., 2020: 1). Esto incentiva el desarrollo del pensamiento crítico, la indagación y la experimentación, y permite una asistencia personalizada en el aula, pasando del trabajo individual a la acción colaborativa.

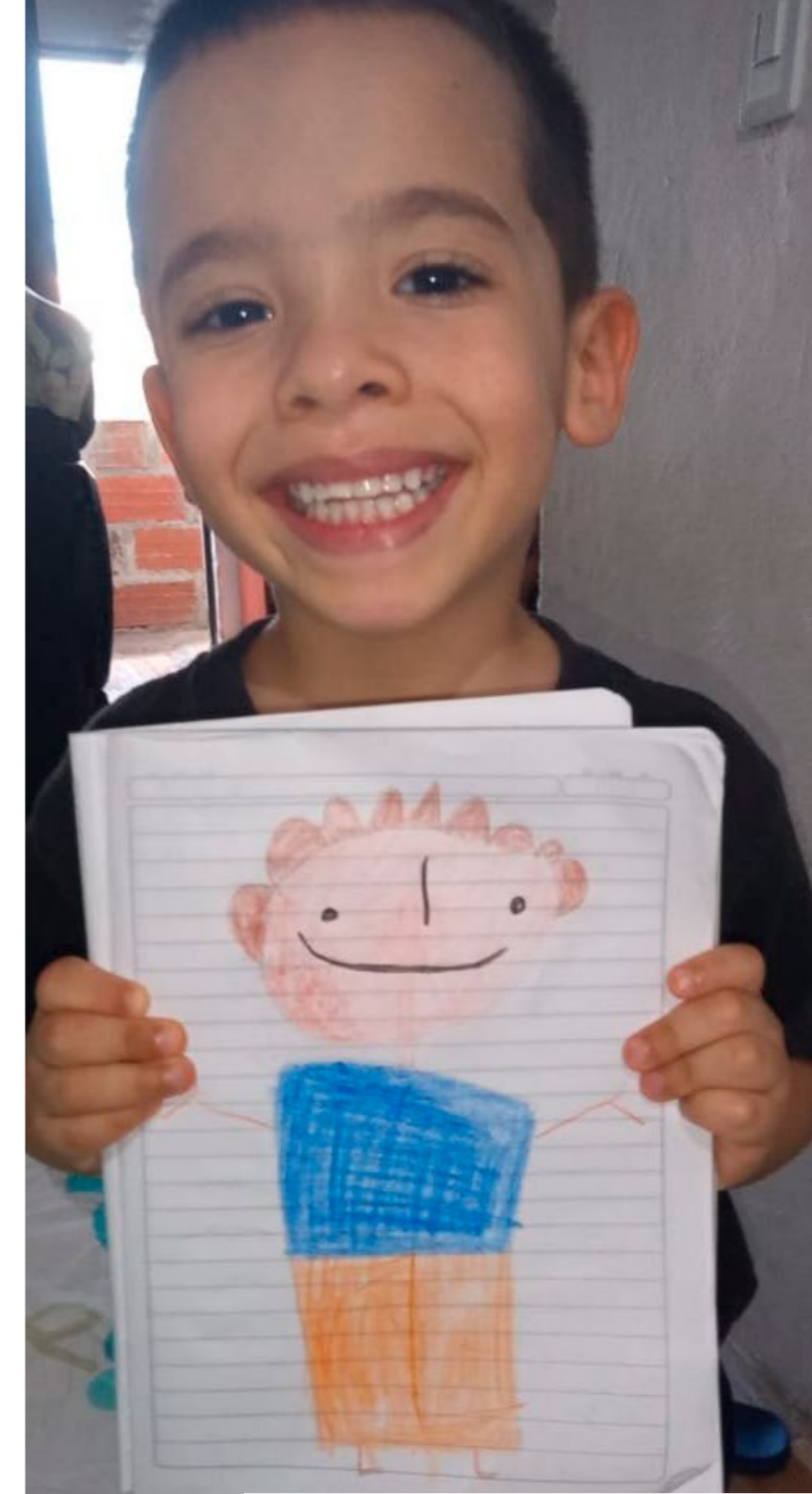


Foto: Asociación Plan C  
Resultados de los procesos de creación en casa (Animatio)

## GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

La expresión *gamificación* se deriva del inglés «gamification», que proviene del universo de los videojuegos, y se refiere a los diferentes niveles y elementos que engloban la experiencia de los jugadores en todas las etapas de la experiencia virtual. En el ámbito educativo se refiere a las acciones y actividades creadas con los principios básicos del juego, para generar en los estudiantes conductas derivadas de su práctica. Como refiere Karl. M. Kapp (2012: 9), la gamificación es «la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas»; generando, como lo indican Cortizo, Carrero, Monsalve *et al.* (2011), que se puedan impulsar cambios de hábito tanto en los estudiantes como en los profesores. Este cambio puede convertir al estudiante de un simple receptor de conocimiento a un protagonista activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS/RETOS

El Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (OIETec), México, plantea el aprendizaje basado en retos como «un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución» (OIE, 2016: 5), permitiendo que el estudiante y el escenario educativo se articulen a las dinámicas de la vida cotidiana, y que su aprendizaje e indagación se realicen con mayor interés.

Es importante señalar que los retos estimulan el aprender haciendo en contexto, bajo la norma de una comunicación horizontal, y respetando las características, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes; a través del trabajo de equipos naturales, de forma voluntaria y bajo un interés común mediado por la sana competencia; y siendo dinamizado por las TIC, permitiendo que a través de la exploración del contexto inmediato emerjan los productos audiovisuales.

¿Cuáles son las características que deben tener y promover estos retos?:

- Generar aprendizajes: Apuntar al desarrollo de habilidades de pensamiento. Se desea que los estudiantes recuerden (saberes previos), comprendan, apliquen, analicen, evalúen y creen.
- Posibilitar la articulación de la lúdica y la recreación: Los participantes deben tener la posibilidad de sentir que lo que realizan es ameno y responde a sus intereses, y percibir el «cruce entre el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento» (Jiménez, 2002: 165).
- Ser viables, teniendo en cuenta el contexto social y económico, o el acceso a la información por parte de los alumnos.
- Ser medibles: Deben arrojar una información suficiente y verificable, que le permita a los participantes obtener

devoluciones con base en lo realizado.

- Ser divergentes: La realización de los productos debe permitir que los estudiantes generen propuestas, diseñen productos a su medida y apliquen la innovación constante.
- Uso de las TIC: Generar productos mediados por las TIC permitirá incorporar algunos medios de expresión y comunicación a lo que se hace; y la divulgación de lo que se realiza, y cómo se realiza.
- Trabajo colaborativo: Debe darse el encuentro de saberes entre los participantes. Para ello pueden conformarse grupos naturales, transitorios o permanentes durante el proceso a seguir, posibilitando el protagonismo e intervención de todos los participantes.

- o **Cocreación:** La integración de saberes entre participantes y artistas formadores, de sus historias de vida, y de sus contextos, posibilita la solución de las problemáticas surgidas. De esa manera se incentiva la articulación con sus conocimientos y su entorno inmediato.

## APRENDIZAJE MÓVIL

El aprendizaje móvil en la educación ha permitido nuevas metodologías y la reestructuración de los paradigmas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ha sido una puerta a nuevas experiencias de formación, en las que la ubicuidad es un elemento fundamental del proceso de transformación, lo cual ha traído consigo nuevos desafíos para el docente y el estudiante.

En los últimos años, el incremento de dispositivos móviles (tabletas, portátiles, teléfonos inteligentes) ha provocado una mayor demanda de recursos educativos digitales, especialmente aplicaciones. Estas ofrecen características (abiertas,

flexibles e interactivas) que ayudan a fortalecer algunos campos de la producción audiovisual: autonomía, control y manejo del tiempo, autorregulación, interactividad con el medio, manejo apropiado de recursos, flexibilidad, dedicación y diversidad, y el trabajo individual o colaborativo.

## APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Esta forma de aprendizaje ha venido recibiendo un gran eco entre los medios formativos, independientemente del área en la cual se desempeñe. Ha sido liderado por el teórico estadounidense David Kolb, que plantea cuatro momentos para la realización del trabajo: inmersión inicial en la experimentación directa; en compañía del facilitador, esta es observada y analizada; formulación de los conceptos abstractos y explicativos con el profesional que lo lidera; y vuelta sobre la acción, aplicando un sentido lógico.

Solicitarle a un participante la creación de un filminuto sin guion, escaleta, escenario o temática, implicará de entrada unas características básicas,

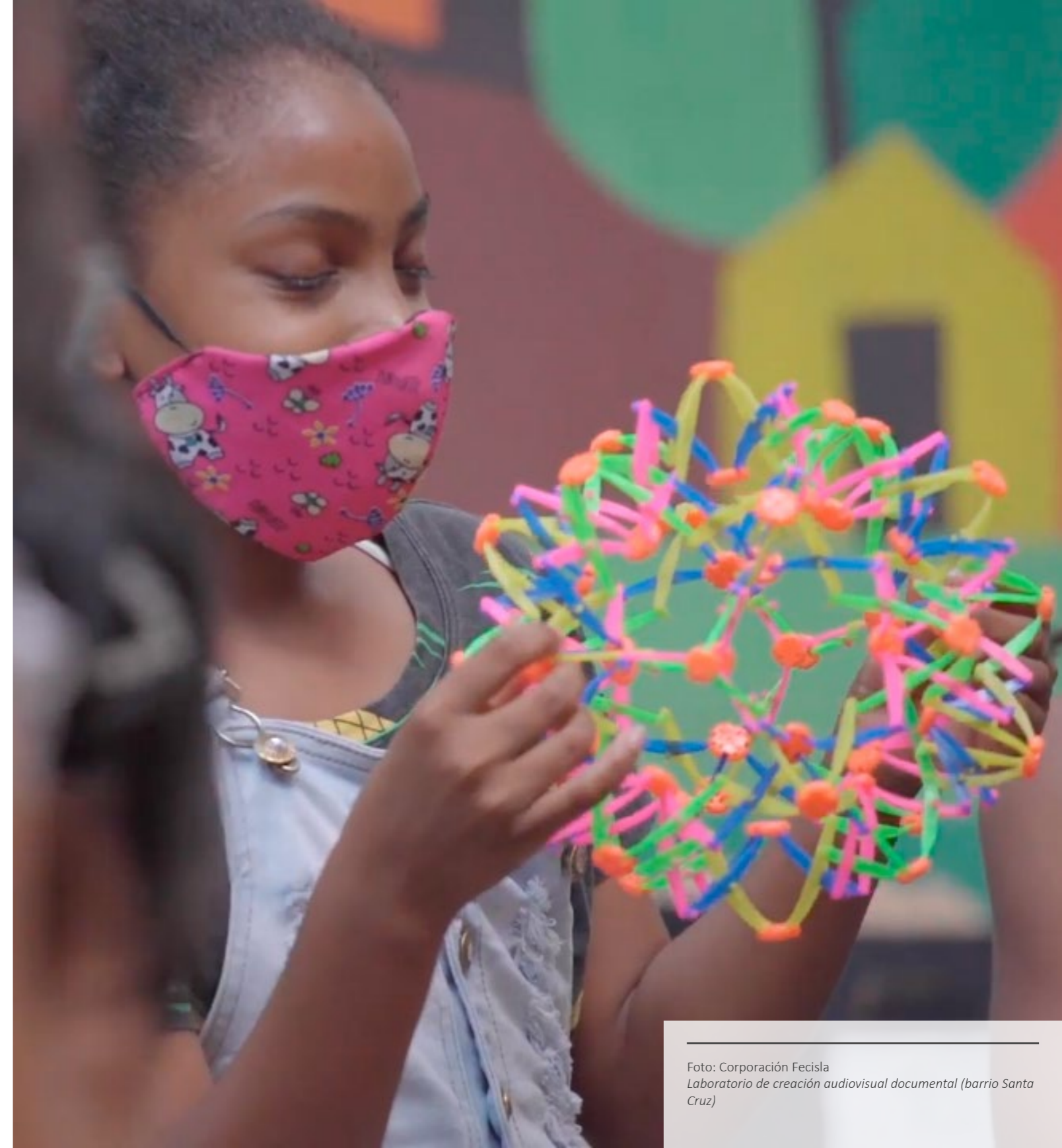


Foto: Corporación Fecisla  
Laboratorio de creación audiovisual documental (barrio Santa Cruz)

como la de narrar una historia en un minuto con principio y final. Esto podría llevar al participante a una experiencia cargada de pasos fallidos o de posibles aciertos, que al ser analizados por el formador permitirán un mejor desempeño en la siguiente ocasión.

## ACOMPañAMIENTO PRESENCIAL Y VIRTUAL

En las diferentes prácticas que se emprendan, es posible contar con estrategias que faciliten los procesos de formación en competencias artísticas, que pueden ser a partir de mentorías o espacios para la construcción colaborativa. Estos acompañamientos serán dados por expertos en las temáticas en las cuales se plantean los retos o desafíos a alcanzar; o por el mismo maestro, sugiriendo desde su experiencia de vida y aprendizaje qué hacer o cómo proceder.

Pueden incluirse encuentros sincrónicos (como videollamadas o conferencias) de expertos, a través de diferentes plataformas de comunicación, y sugerir otros recursos asincrónicos, como tutoriales, páginas

de simuladores o prototipado, y programas o contenidos libres; para el proceso de enseñanza-aprendizaje sin ningún tipo de restricción, independientemente del contexto en el cual se habite.

Como se describió al principio del presente texto, estos elementos son sugeridos y pueden articularse de diferentes maneras. Además, permiten promover la participación colectiva de estudiantes y educadores en torno al desarrollo de las competencias audiovisuales. Sin embargo, es muy importante señalar que estos componentes carecerían de sentido si los contenidos propuestos para su dinamización se alejaran de la mediación tecnológica; y escapan a la indagación, construcción e innovación, y a promover en los participantes la posibilidad de sentirse protagonistas en el proceso de articular su conocimiento al mundo real. Es menester que quien lidere el acto pedagógico propicie espacios y escenarios en los cuales pueda practicarse la creación de contenidos audiovisuales conectados al ser del participante. Esto facilitaría, sin lugar a dudas, la mirada, la técnica y la capacidad de producción.

No está por demás recordar la importancia de hacer una lectura del contexto y comprender las formas de relacionarse; con mayor razón en una ciudad tan heterogénea como Medellín, que comprende lo rural y lo urbano, y que además se subdivide en subsectores (y hasta en pequeñas Medellín). Esto debe redundar en provecho de los ciclos o procesos de la Red de Creación Audiovisual, capturando la diversidad para expandirla en una ciudad cargada de contrastes. ■

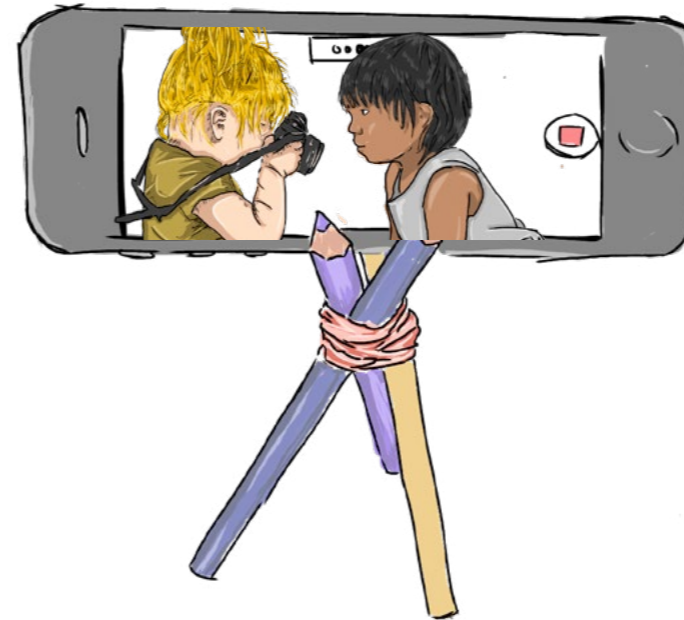


Foto: Corporación Fecisla  
Sesión: *El títere: un alter ego narrador de emociones* (barrio Bello Oriente –Casablanca–)

# PLATAFORMAS, PROGRAMAS Y RECURSOS DIGITALES PARA LA RED DE CREACIÓN AUDIOVISUAL DE MEDELLÍN

Tener a la mano una serie de herramientas, programas y recursos educativos digitales facilita a los formadores la planeación, desarrollo y generación de habilidades, destrezas y conocimientos en torno a la formación virtual. Usualmente los formadores guardan libros, folletos, cartillas y diferentes insumos físicos; para tenerlos a la mano a la hora de planear los ciclos y actividades de formación, y referenciarlos como dinamizadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con base en la experiencia del primer año de la Red de Creación Audiovisual de, y teniendo en cuenta la situación particular generada por la pandemia de covid-19, se proporciona el presente insumo, para facilitar la elección de soluciones en los distintos ciclos de formación implementados por la Red. A su vez podrá ser incorporado a una posible caja de herramientas (que podrá ser alojada en una página web o un blog propio), facilitando el acceso de la ciudadanía a los contenidos interactivos de la producción audiovisual.

A continuación encontrará seis categorías de programas, blogs, páginas de consulta y aplicaciones de uso libre, que beneficiarán y fortalecerán la exploración virtual, y enriquecerán la experiencia de la enseñanza-aprendizaje alrededor de la creación audiovisual. Cada apartado contiene el nombre, descripción y enlace al sitio web, en el cual puede descargar el contenido o explorar más información.

Los repositorios con recursos digitales de uso libre fortalecen la posibilidad de autogestión de la ciudadanía.

## ANIMACIÓN DIGITAL

NOMBRE	FUNCIONES	ENLACE
<b>PREPRODUCCIÓN</b>		
CREACIÓN DE GUIONES	Plataforma creada por cineastas. Permite la descarga de programas gratuitos para crear guiones, caracterización de escenas y asistentes de guiones de producción	<a href="https://wonderunit.com/about/">https://wonderunit.com/about/</a>
<b>PINTURA DIGITAL</b>		
GIMP	Editor de imágenes con herramientas sofisticadas, para diseñadores gráficos, fotógrafos, ilustradores y científicos	<a href="https://www.gimp.org/">https://www.gimp.org/</a>
INKSCAPE	Diseñador libre, similar a la suite de Adobe, para la producción de contenido gráfico	<a href="https://inkscape.org/">https://inkscape.org/</a>
KRITA	Programa profesional gratuito de pintura digital, con código libre. Creado por artistas que desean que estas herramientas sean accesibles a todas las personas	<a href="https://krita.org/es/">https://krita.org/es/</a>
<b>ANIMACIÓN 2D</b>		
PENCIL	Programa gratuito de dibujo vectorial para Windows, que permite crear cómics digitales, y se basa en técnicas tradicionales de animación a mano	<a href="https://pencil.en.softonic.com/">https://pencil.en.softonic.com/</a>
PLASTIC ANIMATION PAPER	A los animadores profesionales, estudiantes, cineastas y desarrolladores de juegos les encanta la facilidad y velocidad de trabajo con este programa para PC, Mac y Linux	<a href="https://animationpaper.com/">https://animationpaper.com/</a>

ANIMACIÓN 3D Y MODELADO		
BLENDER	Suite de creación 3D gratuita y de código abierto. Compatible con la tubería 3D: modelado, montaje, animación, simulación, renderizado, composición y seguimiento de movimiento, edición de video y tubería de animación 2D	<a href="https://www.blender.org/">https://www.blender.org/</a>
K-3D	Programa de animación y modelado 3D gratuito y en libertad. Combina complementos flexibles con una arquitectura de canalización de visualización, y es una herramienta versátil y poderosa para artistas	<a href="http://www.k-3d.org/">http://www.k-3d.org/</a>
WINGS 3D	Modelador de polígonos y subdivisiones avanzadas con volumen	<a href="http://www.wings3d.com/">http://www.wings3d.com/</a>
PRODUCCIÓN DE AUDIO Y SONIDO		
AUDACITY	Multiplataforma de código abierto, y gratuito. Editor y grabador de audio multipista	<a href="https://www.audacityteam.org/">https://www.audacityteam.org/</a>
LMMS	Multiplataforma para sonidos y efectos musicales	<a href="https://lmms.io/">https://lmms.io/</a>

## AUDIOVISUALES

NOMBRE	FUNCIONES	ENLACE
EL CONVERTIDOR	Convertir videos y audios a cualquier formato	<a href="http://www.elconvertidor.com">http://www.elconvertidor.com</a>
A POR TICS	Proyecto colaborativo, que aporta tutoriales sobre las TIC	<a href="http://aportics.blogspot.com.es">http://aportics.blogspot.com.es</a>
TOTEMGUARD	Recursos, videotutoriales e información de interés sobre recursos TIC para el aula o la gestión en centros educativos	<a href="http://www.totemguard.com/aulatodem/">http://www.totemguard.com/aulatodem/</a>
SOUND CLOUD	Generar y publicar audios	<a href="https://soundcloud.com">https://soundcloud.com</a>

123 APPS	Cortar, editar, combinar, convertir y grabar audio y video. Quirófano digital en regla	<a href="http://123apps.com/es/">http://123apps.com/es/</a>
TUBECHOP	Extraer clips de videos de YouTube	<a href="http://www.tubecop.com">http://www.tubecop.com</a>
SPARKOL	Crear videos con efecto de dibujado 2D tipo Powtoon	<a href="http://www.sparkol.com">http://www.sparkol.com</a>
ANIMOTO	Para películas con efectos y sonido	<a href="https://animoto.com">https://animoto.com</a>
WIDEO	Videos profesionales en minutos	<a href="http://wideo.co">http://wideo.co</a>
PLOTAGON	Crear películas 3D de manera sencilla	<a href="https://plotagon.com">https://plotagon.com</a>
PEARLTREES	Organizar, guardar y compartir páginas web, videos, fotos y notas	<a href="http://www.pearltrees.com/">http://www.pearltrees.com/</a>

## GRÁFICOS

NOMBRE	FUNCIONES	ENLACE
STORYBIRD	Crear cuentos digitales con ilustraciones de gran calidad	<a href="https://storybird.com">https://storybird.com</a>
DRAW EXPRESS	Hacer mapas conceptuales, diagramas, esquemas, etc.	<a href="http://www.drawexpress.com">http://www.drawexpress.com</a>
PIXTON	Crear y compartir cómics	<a href="http://www.pixton.com/es/">http://www.pixton.com/es/</a>
CALAMEO	Publicar materiales en formato revista	<a href="http://es.calameo.com">http://es.calameo.com</a>
LUCIDCHART	Para gráficos colaborativos	<a href="https://www.lucidchart.com/pages/">https://www.lucidchart.com/pages/</a>
BUBBLUS	Crear mapas mentales en línea y compararlos	<a href="https://bubbl.us">https://bubbl.us</a>
TAGXEDO	Para nubes de palabras	<a href="http://www.tagxedo.com">http://www.tagxedo.com</a>

PICTOTRADUCTOR	Transformar frases del español en secuencias de imágenes	<a href="http://www.pictotraductor.com">http://www.pictotraductor.com</a>
1001 FREE FONTS	Fuentes tipográficas	<a href="http://www.1001freefonts.com">http://www.1001freefonts.com</a>
PADLET	Organizar la información de manera original y muy visual	<a href="https://es.padlet.com">https://es.padlet.com</a>
COGGLE	Crear mapas conceptuales en línea	<a href="https://www.coggle.it">https://www.coggle.it</a>
MURALLY	Pizarra virtual para trabajo en equipo	<a href="https://mural.ly">https://mural.ly</a>
URBANFONTS	Tipografías	<a href="http://www.urbanfonts.com">http://www.urbanfonts.com</a>
BLOGBOOKER	Crear PDF con todo el contenido de un blog	<a href="https://www.blogbooker.com">https://www.blogbooker.com</a>
EMAZE	Diseñar y publicar presentaciones en línea	<a href="https://www.emaze.com">https://www.emaze.com</a>
POPPLLET	Ordenar las ideas, hacer mapas mentales y conceptuales, etc.	<a href="http://popplet.com">http://popplet.com</a>
NEARPOD	Crear lecciones y compartirlas en tiempo real	<a href="http://www.nearpod.com">http://www.nearpod.com</a>
YUMPU	Convertir PDF en revista digital	<a href="http://www.yumpu.com/es">http://www.yumpu.com/es</a>
ISSUU	Convertir PDF en revista digital con formato Flash	<a href="http://issuu.com">http://issuu.com</a>
HAIKU	Crear presentaciones a partir de fotos	<a href="https://www.aikudeck.com">https://www.aikudeck.com</a>
PICMONKEY	Crear colajes, y diseñar y retocar fotos	<a href="http://www.picmonkey.com">http://www.picmonkey.com</a>
PHOTOVISI	Crear colajes	<a href="http://www.potovisi.com/es">http://www.potovisi.com/es</a>
THING LINK	Crear imágenes interactivas	<a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a>
EDU GLOGSTER	Crear pósters digitales y Webquest	<a href="http://edu.glogster.com/?ref=com">http://edu.glogster.com/?ref=com</a>
EASY MOZA	Crear fotomosaicos con miles de fotografías	<a href="http://www.easy-moza.com">http://www.easy-moza.com</a>
SKITTER PHOTO	Imágenes de calidad y de dominio público para proyectos	<a href="http://skitterpoto.com">http://skitterpoto.com</a>
PEARLTREES	Organizar, guardar y compartir páginas web, videos, fotos y notas	<a href="http://www.pearltrees.com/">http://www.pearltrees.com/</a>

## INTERACTIVOS

NOMBRE	FUNCIONES	ENLACE
ARCADEMICS	Juegos educativos para matemáticas, idiomas y otros contenidos	<a href="http://www.arcademics.com">http://www.arcademics.com</a>
EDUCA PLAY	Crear actividades interactivas de manera sencilla	<a href="http://www.educaplay.com">http://www.educaplay.com</a>
JIGSAW PLANET	Crear rompecabezas a partir de imágenes que se suban a la web	<a href="http://www.jigsawplanet.com">http://www.jigsawplanet.com</a>
GRUPO ACTITUDES	Recursos, artículos e información de interés sobre competencias básicas y otros temas de interés	<a href="http://www.grupoactitudes.com">http://www.grupoactitudes.com</a>
CRISTIC	Juegos y recursos educativos para todas las áreas y etapas	<a href="http://www.cristic.com">http://www.cristic.com</a>
PROPROFS	Crear juegos, encuestas, evaluaciones y concursos en línea	<a href="http://www.proprofs.com">http://www.proprofs.com</a>
INCREDIBOX	Jugar con ritmos, secuencias musicales y melodías	<a href="http://www.incredibox.com/en/#/application">http://www.incredibox.com/en/#/application</a>
CONSTRUCTOR 2.0	Para actividades interactivas	<a href="https://constructor.educarex.es">https://constructor.educarex.es</a>
VOKI	Para avatar personalizados	<a href="http://www.voki.com">http://www.voki.com</a>
KUBBU	Para ejercicios didácticos interactivos	<a href="http://www.kubbu.com">http://www.kubbu.com</a>
EDUCACIÓN 3.0	La revista para el aula del siglo XXI. Imprescindible para todo docente	<a href="https://www.educacion-trespuntocero.com/">https://www.educacion-trespuntocero.com/</a>
TED	Charlas para ilustrar e inspirar	<a href="https://www.ted.com">https://www.ted.com</a>
GEN MAGIC	Para crear actividades interactivas y utilizar las ya creadas	<a href="http://www.genmagic.net/educa/">http://www.genmagic.net/educa/</a>

EDUCALAB	Para recursos TIC de todo tipo	<a href="http://educalab.es/recursos">http://educalab.es/recursos</a>
EDUCACYL ZONA ALUMNOS PRIMARIA	Portal de la Junta de Castilla y León, que ofrece recursos fantásticos para cualquier etapa y área	<a href="http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zona-alumnos">http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zona-alumnos</a>
TICHING	Red educativa escolar para encontrar recursos y organizarlos, y compartir experiencias	<a href="http://www.ticing.com">http://www.ticing.com</a>
AULA PLANETA	Para estar al día con las novedades, y para buscar recursos TIC	<a href="http://www.aulaplaneta.com/blog/">http://www.aulaplaneta.com/blog/</a>
EN LA NUBE TIC	Proyecto de docentes, en el que se publican recursos TIC de gran interés y utilidad	<a href="http://www.enlanube-tic.com.es">http://www.enlanube-tic.com.es</a>
JUSTIFICA TU RESPUESTA	Artículos de opinión, y recursos y consejos para docentes	<a href="http://justificaturespuesta.com">http://justificaturespuesta.com</a>
EL BLOG DE SALVAROJ	Reflexiones educativas para los docentes	<a href="http://salvarojeducacion.blogspot.com.es">http://salvarojeducacion.blogspot.com.es</a>
EDUCACYL ZONA ALUMNOS SECUNDARIA	Portal de educación de la Junta de Castilla y León, con recursos fantásticos y actividades interactivas	<a href="http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonasecundaria">http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonasecundaria</a>
TESTEANDO	Trivial de preguntas, para trabajar cualquier área en cualquier etapa educativa	<a href="http://www.testeando.es">http://www.testeando.es</a>
PLAYTIC	El mayor buscador de contenidos educativos de la web	<a href="http://playtic.es/index.html">http://playtic.es/index.html</a>
PALABRAS AZULES	Más de 700 recursos internivelaes para escritura creativa	<a href="http://elmarescolorazul.blogspot.com.es">http://elmarescolorazul.blogspot.com.es</a>
ACTILUDIS	Recursos, enlaces, materiales, ideas, artículos de interés y programas para descargar	<a href="http://www.actiludis.com">http://www.actiludis.com</a>

CROL EDUCACYL	Centro de recursos en línea, con miles de actividades interactivas, blogs y webs de interés	<a href="http://www.educa.jcyl.es/crol/es">http://www.educa.jcyl.es/crol/es</a>
THE FLIPPED CLASSROOM	Los mejores recursos para «dar la vuelta» a las clases	<a href="http://www.teflipped-classroom.es">http://www.teflipped-classroom.es</a>
EDUCACIÓN 2,0	Material educativo, unidades didácticas y recursos para la educación infantil, primaria y secundaria	<a href="http://educacion2.com">http://educacion2.com</a>
INED 21	Medio de educación con contenido de autores selectos y colaboraciones exclusivas sobre la actualidad educativa	<a href="http://ined21.com">http://ined21.com</a>
TOTEMGUARD	Recursos, videotutoriales e información de interés SOBRE recursos TIC para el aula o para la gestión de centros educativos	<a href="http://www.totem-guard.com/aulatotem/">http://www.totem-guard.com/aulatotem/</a>
LISTLY	Crear, editar y compartir listas colaborativas	<a href="http://list.ly">http://list.ly</a>
NEARPOD	Crear lecciones y compartirlas en tiempo real	<a href="http://www.nearpod.com">http://www.nearpod.com</a>
EDPUZZLWE	Convierte cualquier video en una gran lección interactiva	<a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a>
TYPEFORM	Crear formularios personalizados en línea	<a href="http://www.typeform.com">http://www.typeform.com</a>

## DISPOSITIVOS MÓVILES

NOMBRE	FUNCIONES	ENLACE
ARLOON	Las mejores aplicaciones educativas en realidad aumentada	<a href="http://www.arloon.com/en/">http://www.arloon.com/en/</a>
COLAR APP	Realidad aumentada	<a href="http://colarapp.com">http://colarapp.com</a>
GUAPPIS	Para buscar aplicaciones	<a href="http://proyectoguappis.blogspot.com/?">http://proyectoguappis.blogspot.com/?</a>
EDUAPPS	Para buscar aplicaciones educativas con criterio	<a href="http://www.eduapps.es">http://www.eduapps.es</a>
EDUCALAB	Para recursos TIC de todo tipo	<a href="http://educalab.es/recursos">http://educalab.es/recursos</a>
KAHOOT	Para cuestionarios, encuestas y discusiones, con un gran componente lúdico motivador	<a href="https://getkaoot.com">https://getkaoot.com</a>
GEOGEBRA	Crear, buscar y descargar ejercicios interactivos de matemáticas	<a href="https://www.geogebra.org">https://www.geogebra.org</a>
PLICKERS	Una alternativa ante Kahoot, para retroalimentación inmediata, y evaluar sin necesidad de que el alumno tenga computador o dispositivo móvil	<a href="https://www.plickers.com">https://www.plickers.com</a>
SOUND CLOUD	Generar y publicar audio	<a href="https://soundcloud.com">https://soundcloud.com</a>
CAKEY VILLAGE	Crear colecciones de videos	<a href="http://cakeyvillage.com">http://cakeyvillage.com</a>
LINK READER	Crear realidad aumentada, vinculando imágenes y contenidos multimedia creados desde cero	<a href="https://mylinks.linkcreationstudio.com/developer/scantools/">https://mylinks.linkcreationstudio.com/developer/scantools/</a>

## PLATAFORMAS DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN

NOMBRE	FUNCIONES	ENLACE
MEETINGWORDS	Crear documentos entre varias personas sin necesidad de registrarse	<a href="http://meetin-words.com">http://meetin-words.com</a>
SPEAKER DECK	Convertir PDF en presentación atractiva	<a href="https://speaker-deck.com">https://speaker-deck.com</a>
FUR.LY	Agregar varias páginas web a una sola URL	<a href="http://fur.ly">http://fur.ly</a>
FILES OVER MILES	Enviar documentos sin límite de tamaño	<a href="http://es.filesovermiles.com">http://es.filesovermiles.com</a>
REFME	Crear bibliografías de manera sencilla	<a href="https://www.refme.com/#/">https://www.refme.com/#/</a>
I LOVE PDF	Comprime, divide, une o pasa cualquier PDF a otro formato	<a href="http://www.ilovepdf.com/es">http://www.ilovepdf.com/es</a>

## ENLACES A LIBROS Y FUENTES QUE FUERON ÚTILES EN LOS PROCESOS

Cantoalegre: «Casa, casita»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=79IX_Js-FpE">https://www.youtube.com/watch?v=79IX_Js-FpE</a>
Blog De Mi Casa al Mundo	<a href="https://www.demicasaalmando.com/blog/cambiamos-nuestra-actitud-hacia-el-jue-go-y-lograremos-un-mundo-mejor/">https://www.demicasaalmando.com/blog/cambiamos-nuestra-actitud-hacia-el-jue-go-y-lograremos-un-mundo-mejor/</a>
Guía para elegir una muñeca Waldorf	<a href="https://www.demicasaalmando.com/blog/guia-para-elegir-una-muneca-waldorf/">https://www.demicasaalmando.com/blog/guia-para-elegir-una-muneca-waldorf/</a>
Recursos Waldorf: «Juegos de dedos, 1»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=tKHfN-G3K1tU">https://www.youtube.com/watch?v=tKHfN-G3K1tU</a>
Recursos Waldorf: «Juegos y canciones para la ronda, 2»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=W8Wi-2HLY3UK">https://www.youtube.com/watch?v=W8Wi-2HLY3UK</a>
«El bichito inso-lente»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=f_Dbw-Mewsl">https://www.youtube.com/watch?v=f_Dbw-Mewsl</a>
«El zum zum de las abejas»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=rpN1I-EW-8jU&amp;list=PLTIKUNxE_6P0dvULinxGjmlSul-q9Lyvm">https://www.youtube.com/watch?v=rpN1I-EW-8jU&amp;list=PLTIKUNxE_6P0dvULinxGjmlSul-q9Lyvm</a>



Canal 31 Minutos	<a href="https://www.youtube.com/user/31minutostv">https://www.youtube.com/user/31minutostv</a>
Canal «Taller Telekids»	<a href="https://www.youtube.com/c/JSanchezCarrero-TallerTelekids/featured">https://www.youtube.com/c/JSanchezCarrero-TallerTelekids/featured</a>
«Una casa para el cangrejo ermitaño»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=O9oRhK-sI8XM">https://www.youtube.com/watch?v=O9oRhK-sI8XM</a>
«Mis mejores flipbooks»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ntD2qj-Gx-DY&amp;list=FLAYUYO-8b4C4w9IVt1X1iw&amp;index=5&amp;t=225s">https://www.youtube.com/watch?v=ntD2qj-Gx-DY&amp;list=FLAYUYO-8b4C4w9IVt1X1iw&amp;index=5&amp;t=225s</a>
«Está oscuro, ¡tengo miedo!»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=o2di-mj-GGHU">https://www.youtube.com/watch?v=o2di-mj-GGHU</a>
«El cangrejo y la ballena»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GlS85l-HpFmw">https://www.youtube.com/watch?v=GlS85l-HpFmw</a>
Producción audiovisual (para niños)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9cOio-QmdtY">https://www.youtube.com/watch?v=9cOio-QmdtY</a>
«No te vayas»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ozLTd-qNkzPs">https://www.youtube.com/watch?v=ozLTd-qNkzPs</a>
Taumatropo	<a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Taumatropo">https://es.wikipedia.org/wiki/Taumatropo</a>
Folioscopio	<a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Folioscopio">https://es.wikipedia.org/wiki/Folioscopio</a>
Fenaquistoscopio	<a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Fenaquistoscopio">https://es.wikipedia.org/wiki/Fenaquistoscopio</a>
«A saludarnos»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=3aEvY-n4iWSI">https://www.youtube.com/watch?v=3aEvY-n4iWSI</a>
Juegos online para niños	<a href="https://www.juegosinfantilespum.com/client/12-ventanas.php">https://www.juegosinfantilespum.com/client/12-ventanas.php</a>
Biografía en cuento sobre la admirable vida de J. Verne, para niños	<a href="https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/biografia-en-cuento-sobre-la-admirable-vida-de-julio-verne-para-ninos/">https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/biografia-en-cuento-sobre-la-admirable-vida-de-julio-verne-para-ninos/</a>
Juguete divertido: «Molino de viento»	<a href="https://www.pinterest.es/pin/463589355397993938/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://www.pinterest.es/pin/463589355397993938/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Artesanía creativa	<a href="https://www.pinterest.es/pin/609674868296128067/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://www.pinterest.es/pin/609674868296128067/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Divertido juego familiar en casa	<a href="https://www.pinterest.es/pin/825073594226774706/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://www.pinterest.es/pin/825073594226774706/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Teatro de sombras para niños	<a href="https://www.pinterest.es/pin/50524827058575426/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://www.pinterest.es/pin/50524827058575426/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Flipbook sencillo	<a href="https://www.pinterest.es/pin/462744930463245718/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://www.pinterest.es/pin/462744930463245718/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Taumatropo	<a href="http://saltitosdelhombresapo.blogspot.com/2014/06/sapo-taller-taumatropo.html">http://saltitosdelhombresapo.blogspot.com/2014/06/sapo-taller-taumatropo.html</a>
Pies con cascos de mandarina	<a href="https://www.pinterest.es/pin/765682374124898437/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://www.pinterest.es/pin/765682374124898437/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Otras ideas	<a href="https://co.pinterest.com/pin/230739180895378199/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/230739180895378199/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Dos imágenes con papel plegado	<a href="https://co.pinterest.com/pin/435864070185623261/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/435864070185623261/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>

Vaso de expresiones: giros	<a href="https://co.pinterest.com/pin/686024955722879883/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/686024955722879883/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Retrato (acetato)	<a href="https://co.pinterest.com/pin/195695546295425013/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/195695546295425013/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Tablero con harina	<a href="https://co.pinterest.com/pin/564568503288234171/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/564568503288234171/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Huellas que caminan	<a href="https://co.pinterest.com/pin/9218374225828614/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/9218374225828614/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Caballitos de papel	<a href="https://co.pinterest.com/pin/462885667953552376/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/462885667953552376/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Caleidoscopio para niños	<a href="https://co.pinterest.com/pin/48554502221856731/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/48554502221856731/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Marioneta de papel	<a href="https://co.pinterest.com/pin/606297168575246156/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/606297168575246156/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Contenidos audiovisuales para la infancia	<a href="https://www.vocesenelfenix.com/content/contenidos-audiovisuales-para-la-infancia-el-desaf%C3%ADo-de-la-calidad">https://www.vocesenelfenix.com/content/contenidos-audiovisuales-para-la-infancia-el-desaf%C3%ADo-de-la-calidad</a>
Gusano de papel	<a href="https://co.pinterest.com/pin/696158054889555676/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/696158054889555676/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Tablero mágico	<a href="https://co.pinterest.com/pin/41679414052111415/?nic_v2=1a3kqMtRt">https://co.pinterest.com/pin/41679414052111415/?nic_v2=1a3kqMtRt</a>
Adivina los sonidos en casa, 1	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hnyw-sUbWQE">https://www.youtube.com/watch?v=hnyw-sUbWQE</a>
Adivina los sonidos de los animales	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8sb2Q-Tew-bA">https://www.youtube.com/watch?v=8sb2Q-Tew-bA</a>
Voces blancas	<a href="https://www.rtve.es/alacarta/videos/pizzicato/pizzipedia-13-voces-blancas/1522496/">https://www.rtve.es/alacarta/videos/pizzicato/pizzipedia-13-voces-blancas/1522496/</a>
Cómo contar un cuento a un niño con tu voz	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZkZVQow-mOrc">https://www.youtube.com/watch?v=ZkZVQow-mOrc</a>
Anaglyph: 3D video animation	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=e00N024D7Lg">https://www.youtube.com/watch?v=e00N024D7Lg</a>
Explicación básica para hacer flipbook	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=N-ij-uqnmBGA">https://www.youtube.com/watch?v=N-ij-uqnmBGA</a>
Aprender a hacer animales con sombras de las manos	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6oUqb-94txc">https://www.youtube.com/watch?v=6oUqb-94txc</a>
Sombras de animales con las manos	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vzG34j-3JGfw">https://www.youtube.com/watch?v=vzG34j-3JGfw</a>
Dibujos en la mano: movimiento	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=XUPbVof7uwo">https://www.youtube.com/watch?v=XUPbVof7uwo</a>
Videos para niños	<a href="https://www.juegosinfantilespum.com/videos/barcos.php">https://www.juegosinfantilespum.com/videos/barcos.php</a>
Molly: animation short film	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jj3fad-wcNGI">https://www.youtube.com/watch?v=Jj3fad-wcNGI</a>

«El día, la noche y las estaciones»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=soQ5M-N0nuMg">https://www.youtube.com/watch?v=soQ5M-N0nuMg</a>
«El día y la noche», para niños de preescolar	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=4hbA-Qyy4tLo">https://www.youtube.com/watch?v=4hbA-Qyy4tLo</a>
Folioscopio (flipbook)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=rzNDJ-J2nCy4">https://www.youtube.com/watch?v=rzNDJ-J2nCy4</a>
P. Reynolds: «El punto»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xll7kOSl-FsE">https://www.youtube.com/watch?v=xll7kOSl-FsE</a>
«La línea»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qAAk-m4ae-i8">https://www.youtube.com/watch?v=qAAk-m4ae-i8</a>
Demostración de flipbook	<a href="https://www.tiktok.com/foryou?lang=es#@edjcontreras/video/6817924817761651974">https://www.tiktok.com/foryou?lang=es#@edjcontreras/video/6817924817761651974</a>
Flipbook (Tik Tok)	<a href="https://www.tiktok.com/foryou?lang=es#@edjcontreras/video/6817924817761651974">https://www.tiktok.com/foryou?lang=es#@edjcontreras/video/6817924817761651974</a>
Una gran historia animada sobre oportunidades y ayuda mutua	<a href="https://www.aulapt.org/2020/04/13/a-joy-story-una-gran-historia-animada-sobre-oportunidades-y-ayuda-mutua/">https://www.aulapt.org/2020/04/13/a-joy-story-una-gran-historia-animada-sobre-oportunidades-y-ayuda-mutua/</a>
«Pequeño azul, pequeño amarillo»	<a href="https://youtu.be/rb2AWbxxyal">https://youtu.be/rb2AWbxxyal</a>
Aula de Cine	<a href="https://auladecine.es/">https://auladecine.es/</a>
«Adiós, adiós (canción de despedida)»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3Eg-mEvM">https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3Eg-mEvM</a>
Adiós, Adiós: Canciones Infantiles	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=7NYrR-FKnnzA">https://www.youtube.com/watch?v=7NYrR-FKnnzA</a>
«Volar» (video trabajo colaborativo)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UUIaseGr-kLc&amp;t=216s">https://www.youtube.com/watch?v=UUIaseGr-kLc&amp;t=216s</a>
«Mi sombra y yo»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q8C-K2z3uM-o">https://www.youtube.com/watch?v=Q8C-K2z3uM-o</a>
Dibujos fáciles con la mano	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kRGP-cYkkKic">https://www.youtube.com/watch?v=kRGP-cYkkKic</a>
Sombras con las manos	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=BF_YAJ-f4slk">https://www.youtube.com/watch?v=BF_YAJ-f4slk</a>



# CIBERGRAFÍA ADICIONAL

## REVELAR LA CIUDAD: REPRESENTACIONES SIMBÓLICAS DEL ESPACIO HABITADO

- Criado, Enrique M. (2009): «*Habitus*». En R. Reyes (dir): *Diccionario crítico de ciencias sociales: terminología científico-social*, tt. 1, 2, 3 y 4. Madrid/México: Plaza y Valdés. Disponible en: <https://webs.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/H/index.html>
- McLuhan (1998): *La galaxia Gutenberg: génesis del homo typographicus*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Moro, Tomás (s. f.): *Utopía*. El Sudamericano / Hijos (1-a ed. en inglés, 1516). Disponible en: <https://elsudamericano.files.wordpress.com/2020/02/194-utopia-thomas-moro.pdf>

## PEDAGOGÍA Y VIRTUALIDAD EN LA RED DE CREACIÓN AUDIOVISUAL

- Cortizo, J. C.; Carrero, F. M.; Monsalve, B; (...) y J. M. Pérez (2011): «Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos». En *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, 2011*. Madrid: Universidad Europea. Disponible en: [https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46\\_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- FULTON, K. P. (2014). *TIME FOR LEARNING: TOP 10 REASONS WHY FLIPPING THE CLASSROOM CAN CHANGE EDUCATION*. CALIFORNIA: CORWIN.
- JIMÉNEZ, C. A.; DINELLO, R. A.; Y L. A. ALVARADO (2002): *LÚDICA Y RECREACIÓN: LA PEDAGOGÍA PARA EL SIGLO XXI*. BOGOTÁ: MAGISTERIO.
- KAPP, K. M. (2012): *THE GAMIFICATION OF LEARNING AND INSTRUCTION: GAME-BASED METHODS AND STRATEGIES FOR TRAINING AND EDUCATION*. SAN

FRANCISCO, CA: JHON WILEY & SONS.

MONTESORI, M. (1912): *EL MÉTODO MONTESSORI*. NUEVA YORK: FREDERICK A. STOKES.

OBSERVATORIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. TECNOLÓGICO DE MONTERREY (2016): *APRENDIZAJE BASADO EN RETOS*. MONTERREY (MÉX.): INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY. DISPONIBLE EN: [HTTPS://OBSERVATORIO.TEC.MX/EDUTRENDSABR](https://OBSERVATORIO.TEC.MX/EDUTRENDSABR)

OCDE (ORGANIZACIÓN PARA LA COOPERACIÓN Y EL DESARROLLO ECONÓMICOS), (2010): «La naturaleza del aprendizaje: investigación para inspirar la práctica». H. Dumont, D. Istance y F. Benavides (eds.). Disponible en: <http://www.oecd.org/education/eri/The%20Nature%20of%20Learning.Practitioner%20Guide-ESP.pdf>

S. a. (2013, 26 de sept.): «Importancia de las TIC en la educación y actualidad». Blog Todos Necesitan [sic] Tener las TIC. Disponible en: <https://todos-nesesitan-tener-las-tic.blogspot.com/2013/09/importancia-de-las-tic-en-la-educacion.html>

Universidad del Desarrollo: Centro de Innovación Docente (2020): «Flipped learning». DISPONIBLE EN: [HTTPS://INNOVACIONDOCENTE.UDD.CL/FILES/2020/08/FLIPPED-LEARNING.PDF](https://innovaciondocente.udd.cl/files/2020/08/FLIPPED-LEARNING.PDF)

VYGOTSKY, L. S. (1978): *MIND IN SOCIETY*. CAMBRIDGE, MA: HARVARD UNIVERSITY.

## LECTURAS RECOMENDADAS

- Bajtín, Mijaíl (1985): *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- Barthes, Roland (1995): *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós.
- Berger, J. (2002): *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Brea, J. L. (2005): «Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad». En: J. L. Brea (ed.): *Estudios visuales*. Madrid: Akal, pp. 5-14.
- Borges, Jorge Luis (1960): «La trama». En: J. L. Borges: *El hacedor*. Buenos Aires: Alianza.
- Esparza, Cruz M. (2007): «La interpretación tipográfica». En *Actas de Diseño*. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Disponible en: [fido.palermo.edu/](http://fido.palermo.edu/)
- Mitchell, W. J. T. (2003): «Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual». *Estudios Visuales*, n.º 1.
- Gergich, Marina; Imperatore, Adriana;

Débora Schneider (2009): «Recursos didácticos». En: Gergich *et al.*: *Guía para clases de posgrado*. Universidad Nacional de Quilmes, Secretaría de Posgrado, pp. 3-9. Disponible en: [HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/FILE/D/147X4YL7R6W3XCGJAPSQEDZGB-GUYR\\_OF-/VIEW](HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/FILE/D/147X4YL7R6W3XCGJAPSQEDZGB-GUYR_OF-/VIEW)

Gutiérrez, M.; Camargo, J.; y M. Guerreo (2004): «Alfabetización visual: lenguaje visual e imagen». Cuarto Congreso Nacional y Tercero Internacional «Retos y Expectativas de la Universidad». Universidad Autónoma Metropolitana. México, DF. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/0B40zjXS9is31TIJWUGVPV3ZxRUK/view>

Taller de Producción de Mensajes (TPM), (2004): *Lenguaje sonoro*. Universidad de La Plata. Disponible en: [www.perio.unlp.edu.ar/](http://www.perio.unlp.edu.ar/)

Cantillo V., Carmen; Roura R., Margarita; y Ana Sánchez P. (2012, junio): «Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación». *La Educ@ción: Digital Magazin*, n.º 147. OEA. Disponible en: [http://educoas.org/portal/la\\_educacion\\_digital/147/pdf/art\\_unned\\_en.pdf](http://educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/art_unned_en.pdf)

Hernández O., Sandra L.; Quejada D., Ofelia M.; y Gloria M. Díaz (2016, junio): «Guía metodológica para el desarrollo de ambientes educativos virtuales accesibles: una visión desde un

enfoque sistémico». *Digital Education Review*, n.º 29, pp. 166-80. Disponible en: [http://repositoriocdpd.net:8080/bitstream/handle/123456789/1430/Art\\_HernandezSJ\\_GuiaMetodologicaAmbientesEducativos\\_2016.pdf?sequence=1](http://repositoriocdpd.net:8080/bitstream/handle/123456789/1430/Art_HernandezSJ_GuiaMetodologicaAmbientesEducativos_2016.pdf?sequence=1)

Pioquinto, Gerardo (2010): «Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje». Novena Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática. Orlando, Florida. ■



# GLOSARIO

**ABP:** Aprendizaje basado en proyectos. Hace referencia a la metodología que parte de la pregunta, sigue con unas actividades, misiones y retos, y llega finalmente a un producto o reto final.

**AI:** Formato de gráfico vectorial. Es la extensión de los archivos creados con Adobe Illustrator.

**ALINEACIÓN:** Disposición de las líneas de texto a partir de uno o más márgenes. Esta variable confiere un determinado carácter al texto.

**AMBIENTE:** Desde la concepción sistémica, el ambiente es entendido como «un sistema dinámico definido por las interacciones físicas, biológicas, sociales y culturales, percibidas o no, entre los seres humanos y los demás seres vivientes. por un lado; y todos los elementos del medio donde se desenvuelven, sean estos elementos de carácter natural, o bien transformados por el hombre, por el otro lado».

**ARQUETIPO:** Patrón, perfil o tipo de personalidad en los que se pueden clasificar

las personas partiendo de sus gustos, comportamientos o características.

**AUTORRECONOCIMIENTO:** Conocimiento de sí mismo, y de las capacidades y características particulares.

**BIT:** Acrónimo de *binari digit* (dígito binario). La unidad más pequeña con que se pueden representar y almacenar datos en informática. Según el código binario, pueden corresponder a un valor de 0 o de 1. Esto se traduce en verdadero/falso o encendido/apagado.

**BMP:** Acrónimo de *bitmap*, formato de imagen de mapa de bits. Formato por definición para el tipo de imágenes en entorno Windows. Es de compresión sin pérdida, para 8 y 24 bits, y genera archivos muy pesados.

**CAMBIO DE VOZ:** Ejercicio o dinámica en que se imposta o cambia la voz, para hacer intervenciones aleatorias u ordenadas.

**CARÁCTER O LETRA:** Unidad textual de cada signo de escritura.

**CDR:** Formato de gráfico vectorial. Extensión de los archivos creados con Corel Draw.

**CICLO DEL HÉROE:** Aventura o camino que emprende un personaje para sumergirse en un mundo mágico, con la misión de realizar un gran cambio y dejar una enseñanza.

**COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA:** Ajuste de parámetros para letras, palabras, líneas, párrafos, alineación, etc., con el fin de optimizar la legibilidad del texto. La combinación de ellos permite diseñar estilos de texto para modular los contenidos escritos.

**CUENTO:** Narración o historia breve, en la que intervienen cierta cantidad de personajes.

**CULTURA:** Forma de vida o manera de ser de un pueblo o un grupo social. Manera particular de desenvolverse un grupo humano en su vida práctica diaria. Conjunto de conceptos, ideas o creencias mediante las cuales las comunidades interpretan el mundo que las rodea.

**ELEMENTO DIACRÓNICO:** Componente sintáctico exclusivo del lenguaje audiovisual, que transcurre a lo largo del tiempo. Los principales son el movimiento de la cámara, la manipulación de la percepción temporal, y las figuras de montaje y edición.

**ELEMENTO SINCRÓNICO:** Elemento visual compartido, independientemente del tiempo.

**ENCUADRE:** Límite físico de un fragmento de la realidad dentro de un rectángulo. Las imágenes estáticas y dinámicas poseen un determinado encuadre, campo visual y plano, según algún tipo de enfoque o ángulo de toma.

**ESCALA DE PANTALLA:** Proporción entre ancho y altura de los monitores. La más frecuente es la proporción 4:3 (para el ancho y la altura respectivamente), aunque actualmente se comercializan también monitores (para computadoras) con relaciones 16:9 o 16:10.

**ESTILO TIPOGRÁFICO:** Distintas clases de párrafos y palabras usados para diseñar los contenidos textuales, diferenciando las funciones comunicativas de cada tipo de contenido. Por ejemplo, los títulos de unidades, secciones y apartados no tienen la misma jerarquía. Para distinguirlos podemos aplicar variaciones de tamaño y color en la tipografía, indicando al lector que se trata de títulos de importancia y subordinación diferente. Cada vez que aparezca un título con las mismas características tipográficas que los anteriores, podrá interpretarse como de la misma jerarquía taxonómica.

**FENAQUISTISCOPIO:** Dispositivo óptico que genera la sensación de movimiento cuadro a cuadro al girar dos elementos circulares sobre su mismo eje, con imágenes consecutivas.

**FIGURAS DE MONTAJE:** Indicaciones para la combinación de los elementos sonoros, que se expresan con abreviaturas: F-IN (*fade in*), el sonido crece gradualmente desde una intensidad sonora de volumen 0, hasta posicionarse en primer plano; F-OUT (*fade out*), el sonido desaparece gradualmente desde su plano original hasta perder toda intensidad (volumen 0); E (encadenado), los sonidos se enlazan suavemente uno con otro en el mismo plano.

**FOLIOSCOPIO (TAMBIÉN LLAMADO FLIPBOOK):** Serie de imágenes con variación de movimiento, superpuestas en un soporte flexible. Al pasarlas rápidamente generan la sensación de movimiento.

**FOTOGRAMA (TAMBIÉN FRAME O CUADRO):** Mosaico de píxeles que conforma cada una de las imágenes estáticas de un clip de imágenes en movimiento.

**FUENTE (O FONT):** Tipo de letra o conjunto de caracteres.

**GAMIFICACIÓN:** Metodología que busca incentivar la atención y el desarrollo de actividades a partir del juego.

**GIF:** Acrónimo de Graphics Interchange Format. Formato de imagen de mapa de bits, que puede representar 256 colores (de 8 bits).

Se utiliza en páginas web para ilustraciones y gráficos. Es el formato de compresión sin pérdida ideal para representar gráficos con texto, ya que define muy bien los contornos tipográficos. Existe una versión para reproducir gráficos animados.

**GUION LITERARIO:** Ordena el discurso en secuencias temporales, separando las escenas de cada párrafo. Incluye indicaciones al locutor respecto a la «puesta en escena» de su voz, señalando el tono narrativo, variaciones de volumen, énfasis, entonaciones especiales, velocidad de dicción y la duración estimada de cada frase. Debe ser muy legible, con buen tamaño de fuente y espaciado; ya que, si bien es conveniente que el locutor lo ensaye antes, él no puede estar descifrando las palabras durante la grabación. Las indicaciones pueden ser dadas usando estilos tipográficos diferentes; por ejemplo, mediante un color distinto del texto a grabar, o haciendo énfasis con negrillas o mayúsculas. Este tipo de guion es suficiente para realizar la grabación cuando somos nosotros mismos los que registramos una locución, o cuando no se requieren montajes ni manipulaciones técnicas.

**GUION SONORO (O DE AUDIO):** Recurso de planificación dispuesto en un documento de texto, que narra una sucesión de elementos sonoros reunidos en niveles de significado.

Explicita el argumento que debe ser interpretado por los locutores y técnicos de sonido, y reproduce el modelo general del guion radiofónico. Para ello se divide la narración en escenas (usualmente, una por oración o por párrafo, cuando se trata de locuciones) y se integran a los demás elementos sonoros cuando se realiza el montaje.

**GUIÓN TÉCNICO:** Se construye a partir del literario, pero está destinado a los operadores de la mesa de mezcla; por lo que se le agrega una columna (generalmente a la izquierda) con indicaciones relativas a planos sonoros y figuras de montaje. Además de la planificación, este recurso funciona como inventario, permitiendo conocer si se cuenta con todo el material sonoro requerido (los archivos de los distintos fragmentos de sonido); y reúne todas las indicaciones que le permitan al personal técnico resolver el montaje sonoro propuesto por el guionista.

**ILUSIÓN ÓPTICA:** Sensación que afecta el sentido de la vista, llevando a tener percepciones diferentes a las reales.

**IMAGEN 3D:** Ofrece tres dimensiones: ancho, largo y profundidad.

**INTEGRACIÓN DE IMAGEN Y SONIDO:** Las relaciones sinestésicas entre sonido e imagen han sido ampliamente abordadas por músicos

y artistas plásticos de todos los tiempos. Actualmente sirven a diversas manifestaciones artísticas, como instalaciones, publicidad y *performances* sonoras.

**INTEGRACIÓN DE MEDIOS:** En las técnicas audiovisuales los distintos códigos conviven indisolublemente, de modo que la integración de los elementos deben considerarse teniendo en cuenta la experiencia unificada que se obtendrá en el proceso de composición. El receptor no se detiene a discriminar racionalmente lo que percibe por medio de la vista y el oído, sino que globaliza el mensaje. Por lo tanto, ya no se trata de una simple articulación de códigos unidos arbitrariamente, como en los casos de la fusión entre texto e imagen estática (mensajes bimedia) o la adaptación de discursos escritos a locuciones.

**INTEGRACIÓN DE LOS ELEMENTOS SONOROS:** Los lenguajes musical y verbal encuentran infinidad de coincidencias y modos de combinación. Antes de comprender el significado conceptual de las palabras, ya las usamos para expresarnos; junto al llanto, la risa, los gritos inarticulados y la insinuación de melodías que, por lo general, responden a imitaciones de la entonación.

**INTEGRACIÓN DE SONIDO Y TEXTO:** La integración del texto escrito y los elementos sonoros se hace con la finalidad de lograr una

de las tareas fundamentales de la planificación de materiales didácticos: la producción de mensajes. Este concepto es entendido, desde el enfoque de la teoría de la comunicación, como la suma acabada y ordenada de los elementos de una secuencia de signos, unidos bajo ciertas características.

**JUGUETE ÓPTICO:** Dispositivo o elemento didáctico que permite el juego y el acto recreativo, a partir de la visualización de ilusiones o sensaciones de movimiento.

**LENGUAJE AUDIOVISUAL:** Forma de expresión que integra el lenguaje verbal (escrito y hablado), el lenguaje visual (en sus distintos grados de iconicidad) y todos los elementos del lenguaje sonoro, incluyendo además las convenciones propias del lenguaje del movimiento. Se basa en un conjunto sistematizado, que articula todos estos lenguajes. Pero no opera mediante la simple sumatoria de medios, sino que configura un entramado de recursos expresivos, que se organizan en series sincrónicas y simultáneas, y en las que el receptor unifica y sintetiza las distintas sensaciones.

**MAKER:** Metodología del «aprender haciendo», que se compone de tres ejes: compartir, inspirar y motivar.

**MDM:** Sigla de materiales didácticos

multimedia.

**MONTAJE SONORO:** Es el resultado de disponer y combinar adecuadamente distintos fragmentos de audio, que cada uno por su lado carece de significación; pero con su combinación adquieren un sentido semántico y estético. Hay dos formas de combinar los sonidos: yuxtaposición o superposición, que suelen utilizarse erróneamente como sinónimos.

**PANORÁMICA:** Encuadre móvil, en el que la cámara gira sobre el eje del trípode en sentido horizontal, vertical u oblicuo, recorriendo el espacio.

**PDF:** Acrónimo de Portable Document Format. Es un formato de gráfico compuesto (vectorial y de mapa de bits), desarrollado por Adobe Systems. Su principal ventaja es la capacidad de embeber fuentes, permitiendo compartir archivos de idéntica apariencia en computadoras y sistemas operativos muy disímiles entre sí.

**PÍXEL:** Acrónimo de *picture element*. Es la menor unidad gráfica en las imágenes digitales.

**PLANO:** Aplicación del encuadre con una determinada aproximación a los objetos. Dependiendo de la distancia, aporta descripciones, narración y expresividad. Los planos se definen con relación al tamaño de

la figura humana, y los más usados son: gran plano general o panorámico; plano general, entero, americano y medio; y primer plano, primerísimo primer plano y plano de detalle. En la imagen en movimiento, los planos son también la unidad narrativa más pequeña con carácter significativo en el producto audiovisual. Definen cada una de las tomas; es decir, cada imagen ininterrumpida entre una transición (o figura de montaje) y la siguiente.

**PLANO SONORO:** Indican el volumen de cada fragmento de audio que genere una sensación espacial y una ilusión de proximidad. Habitualmente se usan el primer y segundo plano, pero en algunos casos se emplean el primerísimo primer plano y el tercero. Como en otro tipo de guiones, se codifica por sus iniciales: PPP (primerísimo primer plano), que se percibe muy próximo; PP (primer plano), que se percibe cercano; 2P (segundo plano), que se percibe algo distante; y 3P (tercer plano), que se percibe muy alejado.

**PLUG-IN:** Programa intérprete, que se instala en otro programa o en un navegador web para decodificar los datos de algún formato incompatible.

**PNG:** Acrónimo de Portable Network Graphics. Formato de compresión sin pérdida de imagen de mapa de bits, que dispone de versiones de

256 colores (8 bits) o de millones de colores (24 y 32 bits), por lo que abarca al espectro de funciones de los formatos JPG y GIF. Es utilizado cada vez más en redes y páginas web.

**RESOLUCIÓN DE IMAGEN:** Indica con cuánto detalle puede observarse una imagen, y se mide por la cantidad de píxeles utilizados a lo ancho y alto de una superficie determinada.

**RESOLUCIÓN DE PANTALLA:** Cantidad de píxeles a lo ancho y alto de un monitor.

**RUIDO Y EFECTO SONORO:** Forma inarticulada, que tiene el carácter de signo puro. Es autorreferencial, o sea que se remite a él mismo. Su rol puede ser expresivo o connotativo, descriptivo o denotativo, narrativo o dramático; o simplemente ornamental o estético. Todo comunica, y el efecto sonoro lo hace mediante connotaciones significativas, que materializan referentes y dan anclaje a la imagen y la trama textual. Otorga realidad al mensaje, ya sea de un modo objetivo o subjetivo; la representa, la describe, la imita; define el contexto inmediato del discurso, acerca la experiencia cotidiana y aporta credibilidad a las acciones de una historia.

**SILENCIO:** Habitualmente se le niega al silencio la importancia de su valor comunicativo. Sin embargo, es un elemento fundamental

del lenguaje sonoro; sin él la construcción de sentido sería prácticamente imposible. En la música diferencia los distintos fragmentos compositivos y se intercala en las cadencias entre un fraseo y otro. El lenguaje humano no tendría significado si las palabras no fueran pronunciadas con intervalos de silencios. Es una forma no sonora y se transforma en un signo.

**SINTAXIS DE LA IMAGEN:** Permite entender la forma en que se integran los elementos del alfabeto visual. Estas relaciones se establecen entre dos o más imágenes. Por ejemplo, en cine o televisión, mediante la edición de secuencias; o dentro de una misma imagen, mediante la composición de piezas de publicidad.

**STORYBOARD:** Traducción ilustrada del texto del guion, ordenando las secuencias y planos de modo similar a la disposición de las viñetas en el cómic, y evidenciando el encuadre necesario para cada toma.

**TAUMATROPO:** Juguete óptico que genera la sensación de movimiento a partir del giro de una pieza circular de dos caras, complementando dos dibujos.

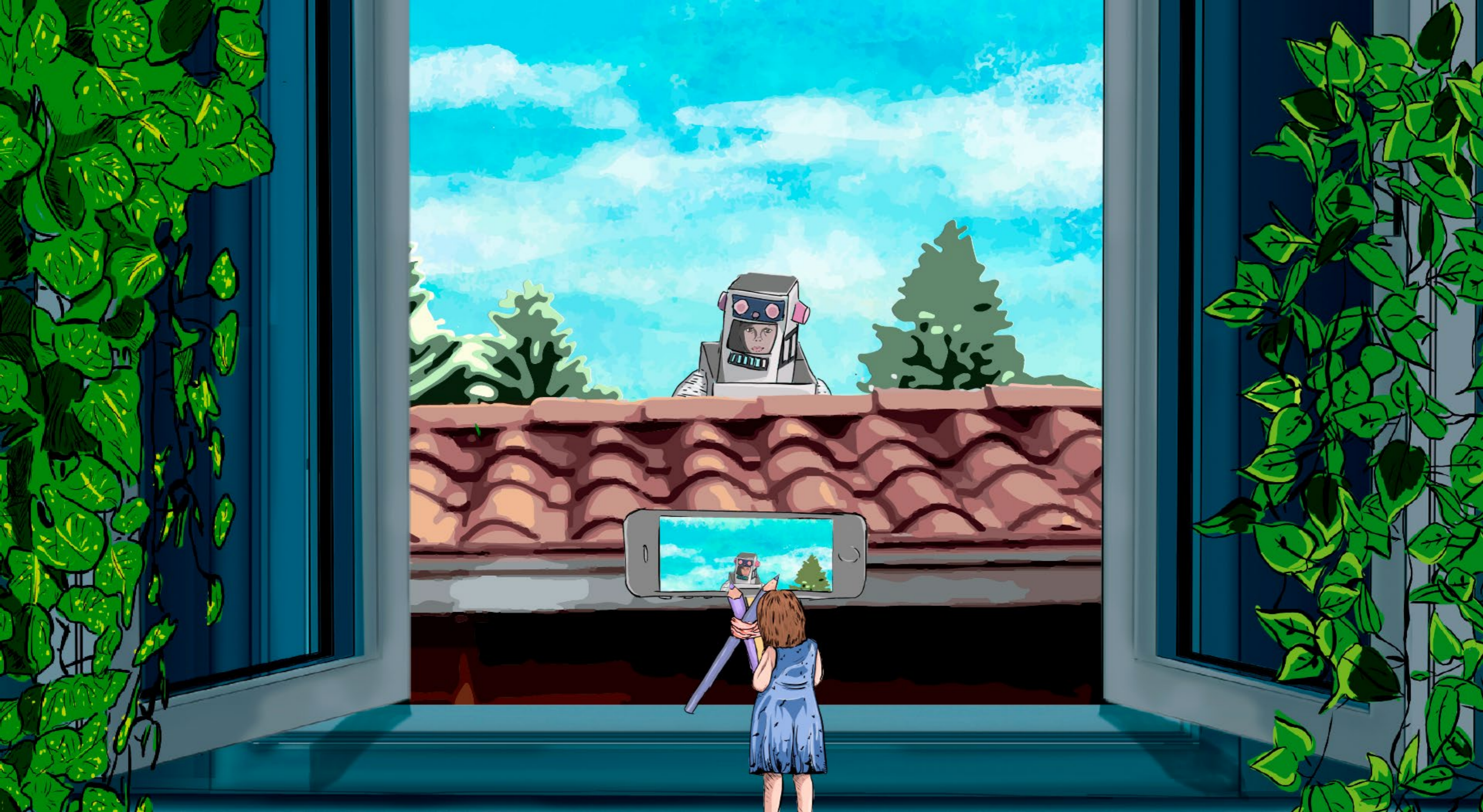
**TERRITORIO:** Espacio social construido por medio de las relaciones sociales y diferentes actividades humanas. Tiene características interdependientes: poder, tradición y memoria.

**TEXTO:** Uno de los principales medios de un material didáctico multimedia. Con él exponemos los contenidos a través de distintos estilos de párrafos, títulos con distintas jerarquías, notas complementarias, citas, referencias bibliográficas, epígrafes, etc. Como principal diferencia ante los soportes analógicos, en un MDM el texto puede alterar la lectura lineal, si se lo utiliza como hipertexto que permita crear secuencias de lectura multilineal.

**TIPOGRAFÍA:** Arte y oficio de imprimir. Ciencia que trata del diseño y relaciones visuales entre las letras, números y símbolos; y entre su forma y tamaño. El término se usa también para designar a tipo de letra o fuente.

**USO DIDÁCTICO DEL SONIDO:** El sonido ayuda a la identificación y contextualización del mensaje, generando un hilo de continuidad narrativa. En muchos casos el sonido semantiza la imagen y otros medios, dándoles volumen y realismo. Si se lo emplea en elementos paratextuales de la interfaz gráfica, humaniza la relación usuario-máquina y favorece la interacción del usuario con el MDM.

**ZOOM:** Encuadre móvil, en el que la cámara permanece estática, pero su objetivo abre o cierra el plano mediante una variación óptica, alejando o acercando los objetos. ■



# Red

DE CREACIÓN AUDIOVISUAL  
DE MEDELLÍN

Municipio de Medellín  
Calle 44 N° 52 - 165, Centro Administrativo Municipal  
Línea única de atención a la ciudadanía: 44 44 144  
[www.medellin.gov.co](http://www.medellin.gov.co)  
Medellín, Colombia



Alcaldía de Medellín