

**Arte y tecnología en los procesos creativos de los estudiantes del grado noveno del colegio**

**Los Alpes**

Trabajo de grado presentado para obtener el título de especialistas en el

Arte en los procesos de aprendizaje,

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria los Libertadores

Director:

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

**Ramiro Velazco Correa**

Enero de 2019

## **Resumen**

La Propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos” busca articular los contenidos y procesos de las áreas de teatro y tecnología informática, mediante la realización de una producción audiovisual, con los estudiantes del grado noveno del colegio Los Alpes, ubicado en la localidad cuarta San Cristóbal.

Aborda como ejes del desarrollo conceptual, las tecnologías emergentes, el pensamiento creativo, las gramáticas del arte vinculadas en un proyecto de aula desde la pedagogía crítica.

La propuesta se materializa en la intervención denominada, “El Cinematógrafo, una propuesta de producción audiovisual en la escuela.” La cual esta conformada por cuatro ciclos a saber: Ciclo de sensibilización, en el cual se negocian y se diseñan con los estudiantes las posibles rutas de trabajo; Ciclo de fundamentación: El lenguaje audiovisual, en el que se aborda los signos gramaticales del cine y los lenguajes que lo componen; Ciclo de exploración: La historia, en la que los participantes podrán apropiarse de los elementos para la creación y escritura de las historias; y Ciclo de creación: Luces, cámara y acción, en la que se realiza la preproducción, producción y divulgación del producto realizado.

Palabras clave: Arte y tecnología, lenguaje audiovisual, creación de historias, cine.

## **Abstract**

The Disciplinary Intervention Proposal "Art and technology in creative processes" seeks to articulate the contents and processes of the areas of theater and computer technology, through the realization of an audiovisual production, with the students of the ninth grade of the Los Alpes school, located in the fourth locality San Cristóbal.

It deals with the axes of conceptual development, emerging technologies, creative thinking, art grammars linked in a classroom project based on critical pedagogy.

The proposal materializes in the intervention called, "The Cinematographer, a proposal of audiovisual production in the school." Which consists of four cycles namely: Awareness cycle, in which students are negotiated and designed with the possible work routes; Fundamental cycle: The audiovisual language, in which the grammatical signs of cinema and the languages that compose it are addressed; Exploration cycle: The story, in which the participants will be able to appropriate the elements for the creation and writing of the stories; and Creation cycle: Lights, camera and action, in which the pre-production, production and dissemination of the products made is carried out.

## **Arte y tecnología en los procesos creativos de los estudiantes del grado noveno del colegio**

### **Los Alpes**

La Propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos” busca articular los contenidos y procesos de las áreas de teatro y tecnología informática, mediante la realización de una producción audiovisual con los estudiantes del grado noveno del colegio Los Alpes, ubicado en la localidad cuarta San Cristóbal.

La localidad cuarta San Cristóbal, está ubicada al sur oriente de Bogotá, en los años 80 se caracterizó por ser una de las localidades más beligerantes de la Capital, contaba con una serie de movimientos y organizaciones sociales que reivindicaban una serie de derechos y condiciones sociales de existencia digna. Si bien estos movimientos y organizaciones sociales lograron una gran presencia y mejoras en cuanto a servicios públicos, educación y salud, en la actualidad sus herederos han sufrido un proceso de pauperización de la localidad ante la emergencia y presencia de bandas criminales, pandillas, delincuencia común.

Del mismo modo, la localidad cuenta con una riqueza cultural y ambiental única en la ciudad, unos cerros maravillosos llenos de paisajes, tiene terrenos y limita con el páramo de Cruz verde reserva de agua y biodiversidad de la ciudad, que por las condiciones de seguridad no se pueden disfrutar.

El Colegio Los Alpes, está ubicado en esta localidad, al borde de los Cerros Orientales, recibe población juvenil proveniente de los barrios Los Alpes, Macarena los Alpes, San Vicente, Nueva España y otros. Además de la población regular, el colegio recibe niños y jóvenes con necesidades educativas especiales, población desplazada y migrantes venezolanos.

Tiene como lema “Gestión académica y comercial para la formación de personas agentes de cambio social” (Colegio Los Alpes, 201, 7p.1); plantea como misión

“La apropiación de conocimientos como bienes colectivos de múltiples fuentes, siendo gestor de procesos que fomenten la transformación social, posibilitando el

empoderamiento de todos sus integrantes, con el propósito de materializar los derechos fundamentales, sociales y culturales, logrando así el desarrollo de habilidades y procesos de pensamiento en ciencia, tecnología, artes y técnica con énfasis en comercio, mediante la realización de proyectos institucionales transversales en innovación pedagógica, investigación y el trabajo conjunto de la comunidad educativa”. (Colegio Los Alpes, 2017, p.12)

Por otra parte, uno de sus objetivos traza “Generar ambientes pedagógicos concertados, mediados por las TIC y el trabajo colaborativo” (Colegio Los Alpes, 2017, p.12)

Para lograr lo anterior, en el año 2016, el colegio inicio un proceso de fundamentación y apropiación del modelo critico social para adaptarlo a las condiciones del contexto desde el estudio de sus referentes conceptuales y epistemológicos, la reformulación de las mallas curriculares desde la pregunta ¿A quién sirve el conocimiento?; el establecimiento de estrategias pedagógicas, metodológicas que propiciaran el dialogo de saberes y el protagonismo de los estudiantes y la comunidad; unas estrategias de evaluación que vinculara la apropiación de conocimientos, otras maneras de evaluar y revisar los procesos adelantados en el aula y su proyectos.

A pesar del trabajo adelantado, esta propuesta de modelo pedagógico, genero la resistencia de un grupo de maestros que la veían como una imposición y luego de varios debates, es desechada para retomar el modelo pedagógico constructivista social. Debates que quedaron solo en la elección del modelo, pero no en su adecuación a las realidades del contexto. Luego de la votación, en junio de 2016 hasta la actualidad no se ha vuelto a hablar de los temas que aspiraban el debate.

De esta manera, aun cuando se tiene modelo pedagógico y su misión están muy bien definidas, el colegio no cuenta con una propuesta pedagógica institucional que le dé respuesta y cada docente hace lo que cree conveniente para la formación de sus estudiantes,

lo que a lo largo de los años ha generado una crisis en relación con los procesos que se dan en la institución lo que ha llevado poco a poco a perder población vinculada.

Por otra parte, en Bogotá ha descendido la demanda de cupos en los colegios oficiales, debido a varias situaciones, entre ellas la migración de la población a municipios aledaños, especialmente Soacha y la poca credibilidad en el sistema público. Esta situación afecta de igual manera al colegio, lo que ha ocasionado el cierre varios cursos, y la entrega de docentes en el colegio.

Ante esta situación, el colegio ha implementado varias estrategias entre ellas distribuir a la asignación académica de ética a distintas áreas y en este caso, permitir que el docente de teatro por su formación, complete su carga con tecnología e informática de los grados noveno.

Esta asignación de carga académica, plantea al docente un reto creativo, en la medida que debe ser coherente con sus propuestas y sueños de una escuela que, en lugar de dividir sume, integre y de voz a los participantes articulando los contenidos del área de teatro con los contenidos de tecnología e informática, en una propuesta desde la pedagogía crítica, que incentive a los estudiantes a ponerse en escena, que motive a los estudiantes a crear nueva posibilidades de leer y expresar su mundo, con la apropiación de unos conocimientos pertinentes, contextualizados, los cuales deben responder a las necesidades de los participantes y a la transformación de realidades, en un mundo que cambia y se mueve en las redes y las tecnologías emergentes.

Por otra parte, los jóvenes de grado noveno se caracterizan por ser inquietos, propositivos, en su mayoría tiene unos proyectos de vida definidos más por las influencias de los medios de comunicación que por la realidad de sus condiciones sociales y económicas; en el área de teatro, a la hora de desarrollar propuestas, pueden realizar avances significativos siempre y cuando sus docentes estén a su lado colaborando y orientando los procesos a desarrollar; están dispuestos a comprometerse en trabajos que movilicen sus intereses y les propongan retos creativos.

En cuanto a tecnología e informática, aun cuando, han visto ofimática no manejan las herramientas básicas de Word, PPT y otras herramientas, en relación a la conectividad y

el uso de dispositivos; la mayoría cuenta con un celular, computador o Tablet; la mayoría tiene servicio de televisión y telefonía; el 30% de los estudiantes no cuenta con internet en sus casas y la mayoría de trabajos los hacen en café internet; En cuanto al manejo de redes, la mayoría tiene Facebook, Messenger y algunos han incursionado en el mundo de los youtubers.

Ante esta situación, respondiendo a las necesidades del contexto, teniendo en cuenta los postulados del PEI, mediante un ejercicio de dialogo de saberes inspirado en la pedagogía crítica y acorde a la pedagogía por proyectos, en el que se recogen los intereses de los estudiantes, el docente y la escuela para integrar los contenidos del área de teatro e informática, surge la pregunta articuladora de la propuesta: ¿Cómo generar procesos creativos en los estudiantes de grado noveno del Colegio los Alpes IED?

Como objetivo general se propone: Fortalecer los procesos de pensamiento creativo en jóvenes del grado 9° del colegio los Alpes a partir del desarrollo de un producto audiovisual.

Para su cumplimiento, se proponen los siguientes objetivos Específicos:

- Conocer los elementos del lenguaje teatral, literario y audiovisual, para aplicarlos en los procesos de creación mediante el desarrollo de un producto audiovisual
- Apropiarse de distintas herramientas de las tecnologías emergentes y TIC en función del trabajo creativo en la realización de productos audiovisuales.
- Favorecer el trabajo en equipo para la solución de problemas creativos, de gestión y divulgación de los trabajos realizados.

A manera de justificación de la Propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos”, podemos decir que, desde el surgimiento de la televisión educativa, y la inclusión de tecnologías educativas, hasta los últimos discursos de las tecnologías emergentes y sus dispositivos tecnológicos celulares, portátiles, computadores de mesa, tabletas y televisores, han generado en la escuela adeptos y detractores. Entre los adeptos, siempre se ha visto las tecnologías y sus posibilidades, como

potenciadores de la construcción de conocimiento, en donde el maestro se convierte en un facilitador y creador de rutas de trabajo para convertir la información que circula en los medios y en las redes, en verdaderos conocimientos. Mientras que sus detractores, la ven como un demonio portador de todos los males que va a acabar con los procesos que se deben adelantar en la escuela.

Por otra parte, el advenimiento de la internet, ha permitido la implementación de infinitas posibilidades de crear ambientes de aprendizajes, poner en circulación saberes que antes eran imposibles de compartir, el diseño de múltiples plataformas para acercar el saber y el conocimiento a lugares que antes, eran imposibles de acceder. El mundo cabe en una pantalla, el conocimiento se abre ante los ojos a un clip. Google nos observa, google lo tiene todo, google el mundo de acuerdo a sus gustos, necesidades y posibilidades. En tales circunstancias, la escuela está en otra parte, en un lugar que no le pertenece, en un tiempo que no es su tiempo.

Ante esto, se hace necesario romper con los paradigmas y las maneras tradicionales de hacer las cosas, se hace necesario seguir trabajando en el conocimiento de los recursos tecnológicos que se encuentra en el mercado, en sus usos y aplicaciones para que el acto de crear y conocer este en contexto, y responda al mundo moderno en el que les toca vivir y transformar a los estudiantes, al mundo que nos toca vivir y transformar en el acto pedagógico.

En tal sentido, aparecen retos en relación a la vinculación del arte y la tecnología; el arte y las nuevas maneras de circular la información, el arte y la creación de contenidos, el arte y el cuerpo en relación con las nuevas subjetividades, y finalmente, las gramáticas de los medios, las tecnologías al servicio de la creación y del desarrollo del pensamiento creativo.

De esta manera, la Propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos” Vincula la voz de los estudiantes, de la comunidad, permite dar solución a problemáticas del saber real, permite el apasionamiento de los participantes y genera empatía frente a los trabajos a desarrolla, lo mismo que un compromiso de quienes

participan; conlleva a conocer, manejar e implementar una serie de estrategias para vincular al aula dispositivos y herramientas tecnológicas al servicio de la solución de los problemas o temáticas acordados; abre la posibilidad de usar las redes, los repositorios de información, las plataformas, y los diferentes mecanismos que se puedan utilizar para solucionar y desarrollar el proyecto propuesto; cada proyecto, planteara cual dispositivo y cuales herramientas serán las más útiles para su implementación; y finalmente, reconoce que el maestro no es el único portador de la información y del conocimiento, que cada uno de los participantes de acuerdo a su historia personal tiene una serie de experiencias y conocimientos, los cuales puede colocar en función del desarrollo de la propuesta.

Para el desarrollo de la Propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos” tendremos como referentes conceptuales la tecnología, el pensamiento creativo y el arte como facilitadores de estos procesos.

Inteligencia artificial, televisores con diferentes tecnologías, celulares de última generación que se vuelven obsoletos al salir de la tienda, dispositivos digitales portátiles con infinitas posibilidades de uso y almacenamiento, televisión por cable, plataformas digitales que ponen en la pantalla desde las posibilidades infinitas del entretenimiento, comida y el mercado sin salir de casa, comunicación satelital, redes de información, redes sociales que sacan a la humildad del anonimato y la ponen en escena, apps para bajar de peso o encontrar el amor, manuales, guías espirituales, todo el conocimiento humano circulando por internet, lo que no está en la red no existe... el mundo en las pantallas y la felicidad en un solo clic.

Por otra parte, La vida contemporánea, mediada por el capitalismo y sus diferentes manifestaciones exige cada día más a los individuos una serie de competencias que le permitan vincularse a los mercados y a los oficios que se requieren para lograr el bienestar que tanto ofrece, así como la necesidad de crear y fomentar un pensamiento de emprendimiento que le permita a sus integrantes lograr sus sueños, este reto obliga a que los individuos desarrollen competencias en las que se fomenten el trabajo en equipo, el emprendimiento, en la creatividad, la autonomía, entre otras.

“La razón por la que muchos sistemas escolares han tomado esta dirección es que al parecer los políticos creen que es fundamental para el crecimiento económico y la competitividad, así como para que los estudiantes consigan empleo. (...) Todas las empresas afirman que necesitan personas creativas y capaces de pensar en sí mismas, pero esta afirmación no se refiere solo al mundo empresarial. Significa que buscan gente cuya vida tenga un objetivo y un significado dentro y fuera del trabajo.” (Robinson, p.38 2010)

Lo que pondría en reto de formar no solamente seres para el trabajo u obreros calificados, si no personas con una visión del mundo y un proyecto personal por realizar y cumplir. Mientras tanto, la escuela está en otra parte, en otros tiempos, en los viejos libros de texto descontextualizados, en las prácticas obsoletas que le dieron origen, en un conocimiento y una información que ya no le pertenece. El profesor como poseedor de la información y del conocimiento pasa a ser remplazado por los medios de comunicación, por las tecnologías y por el internet, pues ahí, aunque muchas veces desfigurado está el mundo.

Del mismo modo, la mayoría de profesores son profesores de “la vieja data” o llamados migrantes digitales con grandes vacíos frente a los retos y posibilidades que brindan las nuevas tecnologías.

“La tecnología, en especial la tecnología digital, está progresando a tal ritmo que la mayoría de personas no alcanzan a comprenderla. Asimismo, está contribuyendo a abrir lo que algunos expertos consideran la mayor brecha generacional desde el rock and roll. Los que tenemos más de treinta años nacimos antes que comenzara realmente la revolución digital. Hemos aprendido a utilizar la tecnología digital –ordenadores, portátiles, cámaras, ayudas personales digitales, internet- siendo adultos, y ha sido algo así como aprender una lengua extranjera. (...) pero comparados con la mayoría de las personas que tienen menos de veinte años, somos meros aficionados. Las personas de esa edad nacieron después de que comenzar la revolución digital. Aprendieron a hablar en digital como lengua materna”. (Robinson, p.39 2010)

Para muchos maestros, aún, sus únicas herramientas son la palabra, un marcador para dibujar un círculo rodeado por destellos para definir que el sol es un astro incandescente. Mientras los simuladores, los videos y otras aplicaciones van mostrando a los estudiantes, las explosiones solares en tiempo real, mundos inventados o planetas y sistemas encontrados por la humanidad con sus tecnologías.

Por otra parte nuestros estudiantes se encuentran entre la abundancia y la carencia de equipos y herramientas tecnológicas para enfrentar el mundo contemporáneo: abundancia en la medida que avanzan los tiempos el estudiante cuenta con las cuatro pantallas que le permiten leer y comprender el mundo: la televisión, el celular, el computador y la Tablet u otros dispositivos móviles y por otro lado estudiantes que no tienen acceso a internet ni computadores en su casa lo que los pone en desventaja con quienes los poseen.

Ante esta situación, la escuela debe propiciar experiencias que le permitan a los estudiantes encontrar retos creativos que le permitan colocarse en escena, recopilar los elementos del contexto para que puedan ser actores de su historia y de la transformación de la realidad y de la cotidianidad, en donde ellos sean los protagonistas de su propio futuro y por otro lado responder a los retos que les impone la sociedad contemporánea.

Desde esta perspectiva, el uso de la tecnología en la escuela permite a los estudiantes apropiarse de herramientas tecnológicas para desenvolverse en diferentes espacios, el arte para crear mundos simbólicos para expresar los más profundos sentimientos y la conjugación de los dos como una posibilidad que aumenta las posibilidades creativas de los estudiantes.

En este proceso, emerge el pensamiento creativo y la creatividad, la cual la definió Piaget “como la capacidad de los seres humanos para solucionar problemas” a partir de observar a sus hijos cargando unos elementos de su carro hasta la casa, entonces uno de ellos extendió una tela y colocó varios elementos en ella para optimizar su tiempo, esta solución, este invento, respondía a un reto a un problema de la cotidianidad.

Para Goleman y otros (2009) el pensamiento creativo está determinado por las necesidades del contexto y por la disposición de todos los individuos a crear nuevas cosas desde sus propias necesidades.

En tal sentido, la creatividad y el pensamiento creativo sería una capacidad inherente al ser humano, pues la vida en la cotidiana va poniendo problemas y retos que debes ser solucionados en el instante en que se presentan.

Luego, este pensamiento se va especializando en cada una de las disciplinas y campos del saber, para responder a sus requerimientos y avances. El pensamiento creativo está mediado por una serie de condiciones, según Goleman citando a Teresa Amabile: se requerirán tres elementos para el desarrollo de la creatividad: la pericia en un área específica; las habilidades de pensamiento creativo y la pasión.

En cuanto a la pericia, se deben conocer las habilidades requeridas en cada actividad, tener conocimientos sobre el campo a trabajar; Las habilidades de pensamiento creativo refieren aquellas capacidades para preguntarse sobre el mundo y sus necesidades para producir algo diferente; y finalmente, la pasión o sea la motivación para hacer algo por puro placer.

Para el autor Austin Kleon (2013), citando un pasaje bíblico, dice que no hay nada nuevo bajo el sol, y que todas las propuestas creativas en su mayoría corresponden a influencias y referentes de quien realiza determinada obra, para lo cual invita a “robar” como un artista, en el sentido de buscar referentes, fuentes de información, observar la realidad y los momentos cotidianos para ir acumulando los elementos fundamentales para la creación.

“Debes tener curiosidad por el mundo en que vives. Buscar cosas. Perseguir cada referente. Ir más lejos que nadie. Así es como se saca ventaja (...)

Lee todo el tiempo. Ve a la biblioteca. Hay una magia especial cuando te rodeas de libros. Piérdete en los libros. Lee biografías. No se trata del libro con el que empiezas sino del libro al que llegas. (...)

No te preocupes por investigar. Empieza por buscar”. (Kleon. p 19-20 2013)

Posterior a las búsquedas, el autor al igual que Bertold Brecht y Iani Rodari, invita a las personas a ejercer la creatividad desde un ejercicio cotidiano, el cual inicia en la copia o imitación de los grandes maestros hasta lograr su propio estilo. Desde esta perspectiva, el acto creador está motivado e inspirado por los creadores en cada campo, quienes serían la fuente de inspiración y el punto de partida de diferentes procesos creadores.

Del mismo modo, el autor plantea que el acto creador debe tener un sentido particular para el creador y un interés general para el público o campo al cual va dirigido, lo cual se manifiesta en las obras o productos que se comparten y se hacen circular.

“Muestra un poco de su trabajo. Comparte un boceto o un fragmento, un vistazo de tu proceso. Piensa que puedes compartir que tenga valor para los demás. Comparte un buen consejo, un link interesante. Menciona un buen libro” (Kleon,p.85. 2013).

Desde esta perspectiva, plantear el desarrollo del pensamiento creativo en la escuela, implica, por un lado, que el maestro se proponga retos creativos en su labor docente, los cuales sean capaces de inspirar el pensamiento creativo en sus estudiantes. Esto conlleva a plantearse problemas y rutas creativas desde el uso de referentes, la búsqueda de autores y productores que puedan inspirar sus propias creaciones y, por otro lado, la apropiación de los lenguajes y herramientas necesarias para crear y circular sus obras.

En consecuencia, con lo anterior, El arte como la más alta expresión de los seres humanos, le propone y da libertad a quien lo desarrolla, para generar y buscar retos imaginativos y creativos en la implementación de sus propuestas, pues en ellas se pone en juego y en escena, los valores, sentimientos y modos de existir de la humanidad

“Por lo que se podría aventurar a afirmar, que el arte es una forma de manifestación del hombre, en el que el sujeto expresa de manera creativa aquello que está presente en su contexto, y que necesariamente involucra la ideología y los valores culturales de su momento, la actividad artística podría describirse como una cristalización a partir del reino amorfo del pensamiento de formas significativas o simbólicas que le ayudarían a comprender su entorno y que sobre su base darían lugar al nacimiento de la magia, la

religión, posteriormente la filosofía y la ciencia como modos de pensamiento. Recordemos que antes de la idea fue la imagen (Motta Rodríguez, p.22. 2015)

Del mismo modo, cada lenguaje artístico tiene sus propias maneras de leer, comprender y manifestar el mundo, haciendo de cada uno, un universo simbólico y creativo de infinitas posibilidades

La clasificación de las artes se categoriza según la forma de expresar y comunicar las ideas y sentimientos, lo cual hace por medio de lenguajes propios, que conllevan una significación en la que códigos y símbolos otorgan su particularidad gramatical. En este proceso comunicativo de comprensión y expresión de la imagen o la idea por medio de un símbolo, intervienen quien produce la obra, es decir el propio artista, que expresa por medio de su personal interpretación su propósito estético, y el observador, que bien puede ser un espectador casual o un erudito en el tema, quienes interpretan ya sea de manera sensible o a través de la crítica, lo que la obra transmite”. (Motta Rodríguez, P.24. 2015)

De esta manera, el teatro tiene sus propias formas de comunicar y de expresar a través del gesto y la palabra, las luces y el sonido, en la creación de historias que van develando las más profanadas pasiones del ser humano; El lenguaje audiovisual se vale de estas herramientas para hacer lo propio desde la imagen el sonido y sus narrativas; la fotografía emerge como un lenguaje que permite pintar con luz, para capturar los momentos de la vida y a la vez se convierte en la base fundamental del lenguaje cinematográfico, en este caso del video.

Desde esta perspectiva, y para el desarrollo de la Propuesta de Intervención Pedagógica, los lenguajes artísticos aportan la sensibilidad estética, las gramáticas particulares de cada lenguaje vinculado y la posibilidad de leer y plasmar el mundo que rodea a los creadores; la tecnología aporta los dispositivos tecnológicos y los programas.

Por otra parte, María Acaso, desde su propuesta disruptiva, propone vincular a la escuela la formación en artes visuales (en nuestro caso el lenguaje audiovisual) los cuales emergen en la escuela como manera de crear y vincular diferentes dispositivos tecnológicos en el aula. “Debemos incorporar a las y los artistas contemporáneos, cuyos lenguajes y técnicas, aunque nos resistamos a aceptarlo, encajan perfectamente con la estética y los

imaginarios de nuestros estudiantes. Estudiantes que se educan mediante un videoclip y a los que no les supone ningún (Acaso, 2014)

Entonces, desde el arte en general y el teatro en particular, desde el pensamiento creativo, los estudiantes podrán inventar sus historias, las bandas sonoras, construir los instrumentos, apropiarse del lenguaje teatral, de la actuación, la puesta en escena; el lenguaje cinematográfico les permitirá apropiarse de sus elementos, sus signos gramaticales y sus formas narrativas; la tecnología aportara los soportes técnicos para enfrentar los diferentes retos creativos, para que puedan contar la versión de sus propias historias, poner en acción una propuesta creativa que movilice a profesores y estudiantes a hacer de la escuela un lugar para crear y crecer.

Finalmente, Como antecedentes de la propuesta podemos ver los trabajos “Proyecto de educación artística digital para docentes en el colegio parroquial San Carlos” de los autores Mónica contreras y Javier Martínez y “Arte y tecnología mediadores para la convivencia pacífica” de María del Rosario Gualdron Murillo y Olga Lucía Rodríguez.

El Proyecto de educación artística digital para docentes en el colegio parroquial San Carlos, plantea

“al docente, como mediador entre el aprendiz y los contenidos, debe tener la capacidad de seleccionar las herramientas tecnológicas y los contenidos que encaminan a los estudiantes a la motivación, la reflexión, una educación autónoma activa y el trabajo colaborativo. Este cambio de rol en los docentes supone la adición de nuevas dinámicas y destrezas no sólo en el manejo de herramientas informáticas, sino en la búsqueda, recolección y comprensión de la información para generar el conocimiento. Con este nuevo enfoque los docentes deben asumir nuevos retos y competencias. Asimismo, seleccionar las herramientas que mejor se adecúen a su materia y saber integrar estas herramientas en los procesos de enseñanza” (Contreras y martinez,p.11. 2016).

El proyecto, “Arte y tecnología mediadores para la convivencia pacífica”

“Se llevó a cabo en el Colegio Alberto Lleras Camargo, Institución Educativa Distrital de Bogotá, con el tema “Arte y tecnología mediadores para la convivencia pacífica”. Dentro

del aula de tecnología se trabajó por ambientes de aprendizaje, proporcionando a los estudiantes del curso tercero ciclo II, herramientas conducentes a fortalecer diferentes competencias orientadas hacia su proyecto de vida. Ésta estrategia de trabajo en el aula generó entre los estudiantes interacción favoreciendo el proceso pedagógico cognitivo y convivencial, permitiendo a la vez establecer reglas a través de espacios deliberativos, de trabajo y como instrumento de construcción de acuerdos”. (Gualdron y rodriguez, p. 6. 2016)

En cuanto a la línea de investigación El presente PID, aporta elementos para la construcción de diferentes caminos que den respuesta a algunos de los problemas propios de la pedagogía, objeto de estudio de la Facultad de Ciencias de la Educación, mediante la implementación de la Propuesta a través de la pedagogía por proyectos, abordados desde de la pedagogía crítico social.

Del mismo modo, se articula con las Líneas institucionales de investigación: Línea pedagogía medios y mediaciones la cual plantea:

“La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje.” Proponiendo, procesos y acciones desde el teatro y la tecnología, inscritos en el eje articulador “Núcleos de problemas que exploren los lenguajes del ecosistema comunicativo educativo”. (Fundación Universitaria Los Libertadores, 2009, pág. 16)

En cuanto a los Instrumentos de recolección de información, tendremos una asamblea con los estudiantes y la implementación de una encuesta de caracterización.

La Asamblea con estudiantes, se desarrollará al iniciar el proceso de trabajo, de acuerdo a la pedagogía por proyectos, se propone el desarrollo de una asamblea para recoger los

intereses de los estudiantes frente a las temáticas a desarrollar, esta asamblea tendrá los siguientes momentos: Presentación de los contenidos generales en el área de teatro y tecnología, trabajo por grupos, socialización de las propuestas y acuerdos y cierre.

La presentación de los contenidos generales recoge la generalidad de los temas que se deben abordar en cada asignatura según el plan de estudios definido en el PEI de la institución.

El trabajo en grupo se centrará en analizar dichos contenidos y proponer de acuerdo a sus expectativas contenidos, actividades de intereses que se puedan sumar a los mismos.

El resultado de este trabajo se socializará para ver los intereses generales del curso y de esta manera encontrar los intereses en común, para desde estos aportes, definir la ruta de trabajo a implementar en el desarrollo de la propuesta.

En cuanto a la encuesta de caracterización, busca la recolección de datos relacionados con el uso de la tecnología y el conocimiento de algunos elementos relacionados con el lenguaje audiovisual y cinematográfico (ver anexo 1).



**El Cinematógrafo, una propuesta de producción audiovisual en la escuela.**

## Plan de acción

| <b>Ciclo de sensibilización: Concertando Caminos</b>   |   |   |
|--|---|---|
| objetivo   | Motivar a los estudiantes a la participación proactiva mediante la construcción colectiva del proyecto de aula, las normas y acuerdos generales para el desarrollo del trabajo.   |   |
| Contenidos: Presentación general de la propuesta; aportes y sugerencias, construcción colectiva de normas y acuerdos de trabajo.   |   |   |
| Metodología  |   |   |
| Para Iniciar   | El trabajo propuesto  | Resultado esperado  |
| Los participantes, se presentaran contestando las siguientes preguntas: Nombre, Edad, si es casado, soltero, tiene novia, novio, la comida preferida, la comida que detesta y con qué personaje se identifica o en qué película o serie le gustaría vivir. | <p>Se hará una presentación de los aspectos generales de la propuesta, para que en grupo (cinco integrantes) hagan consultas, propuestas, cambios a la misma y recoger los intereses de los estudiantes</p> <p>Proponer tres normas para el buen desarrollo del trabajo durante el desarrollo de la propuesta.</p> <p>Aplicación de la encuesta de caracterización.</p> | <p>Reconocer los participantes y encontrar elementos en común que nos ayudan a fortalecer el equipo de trabajo.</p> <p>Enriquecimiento de la propuesta a partir de los aportes de los estudiantes</p> <p>Construcción colectiva de unos acuerdos de trabajo y convivencia durante el desarrollo de la propuesta (Máximo seis aspectos</p> <p>Recolección de datos relacionados con el uso de la tecnología y el conocimiento de algunos elementos relacionados con el lenguaje audiovisual y cinematográfico.</p> |
| Recursos y Materiales  | Salón de clase, video proyector, encuestas (anexa).   |   |
| Responsables:  | Estudiantes y profesor  |   |
| <b>Ciclo de Ciclo de fundamentación: El lenguaje audiovisual</b>   |   |   |
| <b>El cine, las series y programas de televisión que habitan el aula.</b>  |   |   |
| objetivo   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje audiovisual.</li> </ul>   |   |
| Contenidos: El cine, las series y programas de televisión que habitan el aula.   |   |   |

| Metodología   |   |   |
|---|---|---|
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto  | Resultado esperado  |
| Se propone dividir el curso en grupos de seis o siete integrantes mediante el juego de lanchas, el cual consiste en que el encargado dice : Lanchas y el número de pasajeros (lanchas de 1, 2, 3...) haciendo varias combinaciones hasta lograr el numero propuesto (6) | <p>Los integrantes deben compartir en el grupo, la serie, el programa de televisión y película, haciendo énfasis en los elementos por los cuales les gusta y llama la atención como, por ejemplo:</p> <p>La historia, tema, sonido, los personajes, efectos, el gusto personal.</p> <p>Un relator tomara apuntes sobre los elementos discutidos, los cuales, al finalizar, se socializan con el curso.</p>  | <p>Reconocer los gustos de los integrantes y de una manera empírica los componentes de una producción audiovisual.</p> <p>Se recomienda que los resultados de este trabajo, se tengan en cuenta para ser contrastados cuando con los elementos del lenguaje audiovisual y sobre todo cuando estén proponiendo sus propias producciones.</p> |
| Recursos y Materiales   | Hojas, pliegos de papel, marcadores, esferos  |   |
| Responsables  | Estudiantes, relatores, profesor.   |   |
| <b>Ciclo de fundamentación: El lenguaje audiovisual historias en la red</b>   |   |   |
| objetivo  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje audiovisual.</li> </ul>   |   |
| Contenidos: Análisis del lenguaje audiovisual, Búsqueda de referentes e historias en la red,  |   |   |
| Metodología   |   |   |
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto  | Resultado esperado  |
| Disponga el salón como una sala de cine, pida a los estudiantes que lleven onces para compartir.  | <p>Se propone buscar fuentes de inspiración, para lo cual se propone ver la siguiente película: <i>Vida de Perros (Chaplin, 1918)</i></p> <p>Al final de la película, se propone realizar un foro empezando por preguntar de si les gusto o no y ¿porque?, analizar elementos como la historia, tema, sonido, los personajes, efectos.</p> <p>Al finalizar la sesión se propone a los participantes, buscar en la red otras películas y géneros, haciendo el mismo ejercicio.</p> | Ampliar los referentes y otras miradas para ver, oír y pensar sobre el lenguaje audiovisual.  |
| Recursos y  | Salón transformado en sala de cine, onces compartidas, proyector de video,  |   |

|  |  |   |
|--|--|---|
| Materiales   | <p>computador, amplificador de sonido.</p> <p>Película Vida de Perros:<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GJHVpFfQVPY">https://www.youtube.com/watch?v=GJHVpFfQVPY</a></p> <p>Para complementar la actividad puede visitar el sitio: El Cine Foro, Ministerio de Cultura</p> <p><a href="http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/noticias/Paginas/2006-03-01_7417.aspx">http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/noticias/Paginas/2006-03-01_7417.aspx</a></p> |   |
| Responsables   | Participantes, profesor.   |   |
| <b>Ciclo de Ciclo de fundamentación: El lenguaje audiovisual</b>   |  |   |
| <b>El cine y sus lenguajes</b>   |  |   |
| objetivo   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje audiovisual.</li> </ul>  |   |
| Contenidos: El cine y sus lenguajes: Sonidos, imágenes, palabras Signos Gramaticales del cine  |  |   |
| Metodología  |  |   |
| Para Iniciar   | El trabajo propuesto   | Resultado esperado  |
| Se propone realizar un conversatorio a partir de los elementos vistos, sobre ¿cuáles serían los principales elementos que componen una película? ¿cómo hacen los directores para contar sus historias? | <p>Invitar a los estudiantes a ver el siguiente video sobre los elementos del lenguaje audiovisual: “amar el cine”</p> <p>Es muy importante, verlo por partes para comprender cada uno de sus componentes.</p>   | Conocimiento general de los componentes del lenguaje cinematográfico. |
| Recursos y materiales  | <p>Proyector de video, computador, amplificador de sonido.</p> <p>Video “Amar el Cine” (Amar el cine, s.f.):<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PKIL9Z7kpXI&amp;t=296s">https://www.youtube.com/watch?v=PKIL9Z7kpXI&amp;t=296s</a></p> <p>También puede consultar la “Cartilla de conceptos audiovisuales” del Ministerio de Cultura (Ministerio de Cultura, 2018)</p>  |   |
| responsables   | Participantes, docente.  |   |
| <b>Ciclo de Ciclo de fundamentación: El lenguaje audiovisual</b>   |  |   |
| <b>Elementos básicos de fotografía</b>   |  |   |
| objetivo   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje audiovisual.</li> </ul>  |   |

| Contenidos: Elementos básicos de fotografía Composición y Planos  |  |  |
|---|--|--|
| Metodología   |  |  |
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto   | Resultado esperado   |
| <p>Solicite a sus estudiantes que con sus celulares tomen tres fotografías y las compartan con el grupo y que el grupo hable de ellas.</p> <p>Composición, luz, encuadre, color...</p>  | <p>Si el aula tiene acceso a internet, se les solicita a los participantes que busquen información sobre los elementos de composición en fotografía, elementos básicos de fotografía y con los conocimientos adquiridos, vuelva a tomar otras tres o más fotografías.</p> <p>Si no hay internet puede hacer una presentación en PPT inspirado en:<br/> <a href="https://www.dzoom.org/es/reglas-de-composicion-fotografica/">https://www.dzoom.org/es/reglas-de-composicion-fotografica/</a><br/>           (dezoom, 2018)</p> <p>Página recomendada:<br/>           dezoom.org,es</p> | <p>Apropiación y conocimiento de aspectos básicos de fotografía.</p>                               |
| Recursos:   | Celulares, proyector de video, También puede complementar la información consultando el manual de fotografía (Fotografía 101, 2018).   |  |
| Responsables  | Participantes, Docente   |  |
| Ciclo de exploración: La historia historias para contar   |  |  |
| objetivo  | Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje literario en una producción audiovisual.  |  |
| Contenidos: Creación de historias, Word, dispositivos para la creación literaria.   |  |  |
| Metodología   |  |  |
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto   | Resultado esperado   |
| <p>Se solicita a los participantes revisar, los resultados del conversatorio sobre el cine, las series y programas de televisión que habitan el aula, en relación a los gustos, los elementos por los cuales ellos prefieren una u otra película.</p> | <p>El grupo debe hacer una lluvia de ideas sobre el tema, género (terror, acción, drama, comedia...) de la película que van a realizar y sus posibles personajes</p> <p>Para esto, pueden consignarlo en el formato de lluvia de</p>   | <p>Una aproximación a las ideas generales del tema de la película a tratar y posible historia.</p> |

|  |   |                                     |
|--|---|-------------------------------------|
| Divida el grupo de acuerdo al numero de producciones a desarrollar.<br><br>Nombre dos monitores  | ideas (anexo 2)<br><br>Teniendo en cuenta la lluvia de ideas, creen la historia inicial para su película. La cual pueden escribir en el cuadro atrapa ideas (anexo 3)   |                                     |
| Recursos y Materiales  | Material producido en la clase, computadores, tabletas, hojas blancas esferos.  |                                     |
| Responsables   | Participantes, Monitores, docente.  |                                     |
| <b>Ciclo de exploración: La historia</b>   |   |                                     |
| <b>El guion audiovisual</b>  |   |                                     |
| objetivo   | Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje literario en una producción audiovisual.   |                                     |
| Contenidos:  |   |                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• El guion audiovisual</li> <li>• La escaleta</li> <li>• Word y Power Point.</li> <li>• Otras herramientas para la escritura de la historia.</li> </ul> |   |                                     |
| Metodología  |   |                                     |
| Para Iniciar   | El trabajo propuesto  | Resultado esperado                  |
| Reúna los grupos de producción y solicite que revisen y enriquezcan los borradores de la historia.   | <p>Presente a los grupos el formato de guion audiovisual (anexo 4) y solicite a los grupos, dividir la historia por escenas.</p> <p>Pensar en que efectos y espacios van a ocurrir las escenas y</p> <p>Finalmente, a realizar el ISTORYBOARD de su película.</p> <p>En esta parte, los estudiantes pueden hacer una presentación en ppt, en el que cada diapositiva corresponde a una escena de la película.</p> | Guion de la producción audiovisual. |
| Recursos y Materiales  | Borradores de la historia, formato de guion, computadores   |                                     |

|   |  |   |
|---|--|---|
| Responsables  | Participantes y docente.   |   |
| <b>Ciclo de exploración: La historia</b>  |  |   |
| <b>Otras herramientas para la escritura de la historia.</b>   |  |   |
| objetivo  | Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje literario en una producción audiovisual.  |   |
| Contenidos: El libreto  |  |   |
| Metodología   |  |   |
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto   | Resultado esperado  |
| Este trabajo se puede realizar en paralelo con los ensayos y construcción de personajes.  | <p>En los ensayos, pida a los grupos que vayan ensayando las escenas para luego ser grabadas.</p> <p>En el transcurso de los mismos, delegue a uno o varios participantes, para que graben en audio los parlamentos de los personajes y luego los transcriban en el formato de libreto (anexo 5)</p> | Construcción Colectiva del libreto.                                       |
| Recursos y Materiales   | Celulares, grabadoras, computadores.   |   |
| Responsables  | Libretistas, docente.  |   |
| <b>Ciclo de Ciclo de creación: Luces, cámara y acción</b>   |  |   |
| <b>Creación de personajes y actuación</b>   |  |   |
| objetivo  | Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje teatral vinculados a una producción audiovisual.  |   |
| Contenidos: Creación de personajes, ejercicios de sensibilización, ejercicio de respiración, juegos corporales, manejo espacial.                                |  |   |
| Metodología   |  |   |
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto   | Resultado esperado  |
| <p>Esta parte del trabajo le puede llevar varias sesiones de trabajo.</p> <p>En cada una realice ejercicios de calentamiento que involucre el movimiento de</p> | <p>Solicite a los equipos de producción que tomen su libreto, escojan el reparto para los personajes, y hagan varios ensayos de su película... preferiblemente escena por escena.</p>  | Reconocer las necesidades de la película y alistar el rodaje de la misma. |

|  |  |   |
|--|--|---|
| diferentes partes del cuerpo.<br>Haga que los participantes lean el libreto en voz alta y busquen diferentes maneras creativas de decirlo. | El equipo de trabajo debe estar pendiente de que se necesita en cada escena, para tenerlo en cuenta a la hora de la preproducción.   |   |
| Recursos y Materiales  | Guiones, libretos.   |   |
| Responsables   | Participantes, docente.  |   |
| <b>Ciclo de Ciclo de creación: Luces, cámara y acción</b>  |  |   |
| <b>Preproducción y producción</b>  |  |   |
| objetivo   | Reconocer y apropiarse de los elementos del lenguaje teatral vinculados a una producción audiovisual.  |   |
| Contenidos: Puesta en escena, elementos de vestuario, maquillaje, escenografías, locaciones.   |  |   |
| Metodología  |  |   |
| Para Iniciar   | El trabajo propuesto   | Resultado esperado  |
| Pida que los equipos de trabajo revisen las necesidades de cada uno de los personajes y de las escenas                                     | Pida a sus equipos que gestionen los permisos de los lugares para la grabación; consigan los vestuarios, maquillaje y escenografía que requieran para su película; diseñen un plan de grabación, según los espacios donde se vaya a realizar.<br><br>El docente, no debe olvidar por ningún motivo el permiso asistido para la grabación de los menores de edad participantes. | Garantizar los elementos mínimos requeridos para la realización de la película. |
| Recursos y Materiales  | Locaciones, escenografías, vestuario, maquillaje, permisos.  |   |
| Responsables   | Participantes, docente.  |   |
| <b>Ciclo de Ciclo de creación: Luces, cámara y acción</b>  |  |   |
| <b>Manejo de equipos</b>   |  |   |
| objetivo   | Apropiarse de distintas herramientas de las tecnologías emergentes y TIC en función del trabajo creativo en la realización de productos audiovisuales.   |   |
| Contenidos: Formatos y soportes, cámaras digitales, celulares  |  |   |

| Metodología   |   |                               |
|---|---|-------------------------------|
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto  | Resultado esperado            |
| Haga un inventario de los posibles dispositivos como cámaras, cámaras de video, tabletas, celulares disponibles para la grabación de la película. | <p>Primero, incentive que los grupos aprendan el manejo del equipo que van a utilizar;</p> <p>Luego garantice que en cada grupo hayan dos equipos disponibles y 5, 4,3,.. luces, cámara y acción.</p> <p>Inicie el rodaje de las películas.</p> <p>Esto puede ser un poco dispendioso pero divertido... siga el plan de grabación... repita cuantas veces sea necesario.</p>  | La película para ser editada. |
| Recursos y Materiales   | Cámaras, cámaras de video, tabletas, celulares, Locaciones, escenografías, vestuario, maquillaje, permisos.   |                               |
| Responsables  | Participantes, docente.   |                               |
| <b>Ciclo de Ciclo de creación: Luces, cámara y acción</b>   |   |                               |
| <b>Posproducción edición de audio y video.</b>  |   |                               |
| objetivo  | Apropiarse de distintas herramientas de las tecnologías emergentes y TIC en función del trabajo creativo en la realización de productos audiovisuales.  |                               |
| Contenidos: Edición de audio y video  |   |                               |
| Metodología   |   |                               |
| Para Iniciar  | El trabajo propuesto  | Resultado esperado            |
| Indague entre sus participantes, quienes tienen saberes, les gusta el trabajo de edición y aprenda junto a ellos                                  | <p>Solicite y acompañe a los equipos a editar su producción en Movie Maker (Microsoft Word, 2018), siguiendo el siguiente enlace:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=YXEksmUDzU&amp;t=633s">https://www.youtube.com/watch?v=YXEksmUDzU&amp;t=633s</a></p> <p>para la edición del audio de la película se sugiere Audacity, libre y sencillo de usar. Aquí la página donde lo puede descargar: <a href="https://www.audacityteam.org/">https://www.audacityteam.org/</a> (audacity, 2018)</p> | Producto audiovisual          |

|  |   |   |
|--|---|---|
| Recursos y Materiales  | Computadores y programas.   |   |
| Responsables   | Participantes, docente  |   |
| <b>Ciclo de Ciclo de creación: Luces, cámara y acción</b>  |   |   |
| <b>La premier.</b>   |   |   |
| objetivo   | Apropiarse de distintas herramientas de las tecnologías emergentes y TIC en función del trabajo creativo en la realización de productos audiovisuales.  |   |
| Contenidos: Socialización de los trabajos realizados, circulación en redes   |   |   |
| Metodología  |   |   |
| Para Iniciar   | El trabajo propuesto  | Resultado esperado  |
| <p>Cada grupo debe hacer un afiche alusivo a su producción audiovisual.</p> <p>Realizar una campaña de expectativa por redes sociales.</p> | <p>Diseñe con sus participantes un festival de cine en el colegio en donde presentaran las producciones.</p> <p>Establezcan varias categorías de ganadoras como:</p> <p>Mejor actor o actriz de reparto</p> <p>Mejor producción</p> <p>Mejor libreto</p> <p>Peor producción</p> <p>Y otras que pueden surgir de la creatividad del grupo.</p> <p>Invite artistas del sector y otros docentes para que sean los jurados del festival.</p> <p>Solicite el auditorio del colegio o convierta su salón en una sala de cine y a disfrutar del trabajo realizado.</p> <p>(pueden vender las entradas y palomitas de maíz)</p> <p>Finalmente, ponga en la red los productos para su divulgación y promoción.</p> | <p>Organización y realización de un festival de cine con las producciones realizadas.</p> |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Recursos y Materiales | Salón, auditorio, películas, proyector de video y amplificador de sonido |
| Responsables          | Participantes, docente, jurados invitados.                               |

Para la evaluación y seguimiento de la Propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos”, como lo plantea María Acaso, “la evaluación no debe ser un arma, sino una ayuda, debe ser una herramienta para que el aprendizaje suceda en vez de ser precisamente su freno”, y plantea descentrarla, sacarla de número y convertirla en una forma de investigación, para empezar a crear otras formas de representación (Acaso, Redvolution, hacer la revolución en la educación, 2014) en nuestra PID, tendremos en cuenta varios procesos y aspectos a evaluar.

En primer lugar, se propone el desarrollo de una evaluación entre pares de tal manera que cada equipo de trabajo en su proceso interno vaya haciendo seguimiento de las acciones, participación y aportes de sus integrantes y esto redunde en el compromiso y trabajo en equipo para llevar a buen término su producción; en segundo lugar, se propone un diálogo de saberes constante, para ir monitoreando tanto los conocimientos previos, como los conocimientos adquiridos en el transcurso del proceso, esto, acompañado de una carpeta digital, en donde el grupo va guardando sus avances y desarrollos de la producción, y finalmente, una evaluación colectiva de las producciones realizadas, en las que se miran los procesos por los que paso cada grupo.

## Conclusiones

A continuación, presento las conclusiones de la Propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos”:

La propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos”, cuyo fin está centrada en fortalecer los procesos de pensamiento creativo en jóvenes del grado 9º del colegio los Alpes a partir del desarrollo de un producto audiovisual, articulando los procesos y contenidos del área de teatro y tecnología informática, se convierte en un pretexto para desde ella transformar, innovar y actualizar la práctica docente desarrollada en la institución por más de diez años, a partir de la construcción de un proyecto de aula dialógico, el cual negocia las necesidades del maestro, las necesidades de la cultura y en este caso de la escuela, con las necesidades de los estudiantes para crear conocimiento y transformar la realidad individual y colectiva.

Tiene en cuenta las condiciones socio culturales de los actores de la propuesta, para desde allí, plantear diferentes retos creativos, en los que los participantes se ponen en escena, para indagar, conocer los diferentes componentes del lenguaje audiovisual, el teatro la literatura y las herramientas tecnológicas, en la construcción colectiva de un producto audiovisual, que refleja sus emociones, pensamientos y posiciones frente al mundo.

Esto conlleva a conocer, manejar e implementar una serie de estrategias para vincular al aula dispositivos y herramientas tecnológicas al servicio de la solución de los problemas o temáticas acordados. Abre la posibilidad de usar las redes, los repositorios de información, las plataformas, y los diferentes mecanismos que se puedan utilizar para solucionar y desarrollar el proyecto propuesto y cada propuesta creativa, planteara cual dispositivo y cuales herramientas serán las más útiles para su implementación.

Esto implica, reconocer que el maestro no es el único portador de la información y del conocimiento, que cada uno de los participantes de acuerdo a su historia personal tiene una serie de experiencias y conocimientos, los cuales puede colocar en función del desarrollo de la propuesta o proyecto, dando protagonismos a cada uno de los participantes, quienes tienen por un lado un contacto mayor con las redes y al tecnología, situación que

se debe aprovechar para desarrollar diálogos de saberes, trabajo cooperativo y sobre todo aprender.

Por otra parte, incentiva la generación generar procesos innovadores en la construcción del conocimiento y de las relaciones que se dan en la escuela, para desde las experiencias ir creando nuevas acciones, que generen nuevos paradigmas en relación al conocimiento, a al arte, la convivencia, a la transformación cultural, social y en la reconstrucción del tejido social como hombres y mujeres del post conflicto en nuestro caso particular.

En tal sentido, se podría decir, que La propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos, desde sus procesos creativos y sensibles, pone en escena los más profundos sentimientos y emociones del ser, en un acto único e irrepetible en el que maestros y estudiantes son los protagonistas. Parafraseando a María Acaso (Acaso, Redvolution, Hacer la revolución en la educación., 2014) en un aula en la que el docente y el estudiante hagan comunidad, en la que la democracia y el deseo por conocer y aprender nuevas cosas sea el eje fundamental para la transformación de la humanidad. Un aula, en la que van ingresando los lenguajes contemporáneos del arte, en dialogo con la cultura del entorno escolar, las nuevas tecnologías, el lenguaje audiovisual y nuevas maneras de evaluar y de investigar el hecho pedagógico, buscando entre otras cosas:

- Priorizar la agenda de los alumnos, por encima del sistema educativo y de la propia como maestro.
- Generar responsabilidad
- Permitir el uso de aparatos tecnológicos
- Ser flexibles
- Actualizarse en el conocimiento de la disciplina
- Buscar nuevas formas de evaluar e investigar
- Callar, para dar la voz a los estudiantes.

Finalmente, habría que recoger la invitación que nos hace el espacio de formación “Tendencias Educativas Emergentes” de la universidad (Fundación Universitaria Los Libertadores, 2018), en el sentido de entender los cambios tecnológicos que se han creado y

se seguirán creando, para desde las plataformas, programas, recursos virtuales, contenidos e información, brindar y aprender herramientas, para transformar la información en conocimiento, por medio de un diálogo universal de saberes.

De este modo, La propuesta de Intervención Disciplinar “Arte y tecnología en los procesos creativos, el gran compromiso estaría fundamentado en la formación de individuos críticos y autónomos capaces de regir su propio destino y el destino de sus comunidades desde la realidad y las exigencias del mundo en que les (nos) tocó vivir.

## Lista de referencias

- Acaso, M. (2014). *Redvolution, Hacer la revolución en la educación*. Barcelona: Paidós.
- Amar el cine. (s.f.). Obtenido de Youtube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=PKIL9Z7kpXI&t=296s>
- Audacity. (28 de 11 de 2018). *audacityteam*. Obtenido de <https://www.audacityteam.org/>
- Chaplin, C. (Dirección). (1918). *Vida de perros* [Película].
- Colegio Los Alpes. (2017). *Agenda 2017*. Bogotá.
- Contreras Mónica, m. J. (2016). *Proyecto de educación Artística Digital par docentes en el colegio San Carlos*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Dezoom. (28 de 11 de 2018). *dzoom.org*. Obtenido de <https://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>
- Fotografía 101. (28 de 11 de 2018). *Fotografia101.com*. Obtenido de <https://fotografia101.com/manual-de-fotografia/>
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (17 de 11 de 2018). *Tendencias Educativas Emergentes*. Obtenido de [https://blackboard.libertadores.edu.co/webapps/blackboard/execute/modulepage/view?course\\_id=\\_39267\\_1&cmp\\_tab\\_id=\\_11183\\_1&mode=view](https://blackboard.libertadores.edu.co/webapps/blackboard/execute/modulepage/view?course_id=_39267_1&cmp_tab_id=_11183_1&mode=view)
- Gualdron María del rosario, R. R. (2016). *Arte y tecnología mediadores para la convivencia pacífica*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Ken Robinson, A. L. (2010). *El elemento*. Bogotá: Random House Mondadori S.A.
- Kleon, A. (2013). *Steall like an artist*. Bogotá: Penguin Random Hause Grupo Editorial, SAS.
- Microsoft Word. (2018). *Youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=YXEksrnUDzU&t=633s>

Ministerio de Cultura. (2018). *mincultura.gov.co*. Obtenido de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/Cartilla%20de%20Conceptos%20Audiovisuales.pdf>

Motta Rodriguez, I. E. (2015). *Historia del Arte y la Cultura*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

## Anexos

### Anexo 1. Encuesta

#### 1. Encuesta de caracterización

La encuesta de caracterización busca la recolección de datos relacionados con el uso de la tecnología y el conocimiento de algunos elementos relacionados con el lenguaje audiovisual y cinematográfico.

Las preguntas son las siguientes:

1. ¿Cuáles de los siguientes dispositivos tiene en su casa?  
Televisión\_\_\_ Portátil\_\_\_ Computador de escritorio\_\_\_ Celular\_\_\_ Tablet\_\_\_ Cámara  
fotográfica o de video\_\_\_
2. ¿En su casa tiene conexión a internet? Si \_\_\_ No\_\_\_ Si su respuesta es no como hace para  
desarrollar las tareas en las diferentes asignaturas  
\_\_\_\_\_
3. ¿Tiene algún servicio de televisión por cable o parabólica? Si\_\_\_ No\_\_\_  
¿Cuál?:\_\_\_\_\_
4. ¿Cuál es su serie o programa favorito? \_\_\_\_\_
5. ¿Cuál es su película favorita?  
\_\_\_\_\_
6. Explique porqué le gustan y cuales elementos le llaman la atención \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
7. Teniendo en cuenta lo anterior ¿Para usted que es el lenguaje audiovisual y que elementos lo  
componen? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
8. ¿Qué conocimientos tiene sobre fotografía, video, cine?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Anexo 2. Formato Para Lluvia de ideas

| CUADRO PARA NO DEJAR ESCAPAR NIGUNA IDEA  |
|---|
|   |
|   |
|   |
| <b>OJO: SI LA HACE FALTA CUADROS.... AGREGUE MÁS (TAMBIEN LAS PUEDEN GRABAR EN EL CELULAR</b> |

## Anexo 3. Cuadro Atrapa ideas

| <b>Escriban aquí la sinopsis (resumen) de la película</b> |
|---|
|   |

## Anexo 4. Formato Guion

| NOMBRE DE LA PELICULA:   |   |   |  |
|--|---|---|--|
| EQUIPO REALIZADOR: (coloque aquí el nombre de su productoray los integrantes del equipo) |   |   |  |
| PERSONAJES:  |   |   |  |
| NO.  | ESCENA (DESCRIBA EN ESTA COLUMNA LAS DIFERENTES SITUACIONES Y ACCIONES QUE REALIZAN LOS PERSONAJES. HAY CAMBIO DE ESCENA CUANDO SE PASA A OTRO LUGAR) | EFFECTOS DE SONIDO<br>(¿QUE MÚSICA Y EFFECTOS ACOMPAÑARAN LA ESCENA?) | ISTORYBOARD<br>(HAGA AQUÍ A MODO DE HISTORIETA LOS DIBUJOS DE COMO SE IMAGINA SU PELÍCULA) |
| 1  |   |   |  |
| 2  |   |   |  |
| 3  |   |   |  |
| 4  |   |   | SI NECESITA MÁS CUADROS AGREGUELOS   |

## Anexo 5 Formato Libreto

| NOMBRE DE LA PELICULA: |   |  |
|------------------------|---|--|
| EQUIPO REALIZADOR:     |   |  |
| PERSONAJES:            |   |  |
| NO.                    | PERSONAJES<br>(ESCRIBA EN ESTA COLUMNA EL NOMBRE DEL PERSONAJE) | DIALOGO (ESCRIBA EN ESTA COLUMNA LOS DIALOGOS QUE REALIZAN LOS PERSONAJES) |
| 1                      |   |  |
| 2                      |   |  |
| 3                      |   |  |
| 4                      |   | SI NECESITA MÁS CUADROS AGREGUELOS   |