UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
Educadora de educadores

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado: Relato de la experiencia de la práctica pedagógica: Taller de video Gimnasio Real de Colombia

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s) : Sandra M. Soracipa

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1 Propone el acceso al conocimiento mediante elementos inherentes al video.
2. Tiene serias dificultades en su escritura, presentación y planteamiento metodológico.
3. Tiene, o demuestra, una especial habilidad de la licenciante para el manejo de las TICs.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1- lector	Fernando Barragán		4.1
Jurado 2 -lector	Pedro Mordos López		3.8
Jurado 3 -asesor	Rocío Pérez		4.3
Jurado 4 - asesor			

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.1

DISTINCIONES

Fecha: Jueves 5 de marzo de 2015

RELATO DE LA EXPERIENCIA DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA: TALLER DE VÍDEO GIMNASIO REAL DE COLOMBIA (GRC)

Sandra Milena Soracipa Buitrago

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Bellas Artes
Licenciatura en Artes Visuales.
Bogotá 2015.

RELATO DE LA EXPERIENCIA DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA: TALLER DE VÍDEO GIMNASIO REAL DE COLOMBIA (GRC)

Director:
Rocio Pérez Rincón

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Bellas Artes
Licenciatura en Artes Visuales.
Bogotá febrero, 2015.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL	*FORMATO*
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	**Versión: 01**
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	**Página 4 de 3**

1.Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central.
Titulo del documento	RELATO DE LA EXPERIENCIA DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA.TALLER DE VIDEO GIMNASIO REAL DE COLOMBIA (GRC)
Autor(es)	Soracipa Buitrago,Sandra Milena
Director	Pérez Rincón, Rocío
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 130 p.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	TALLER DE VIDEO, IMAGEN VISUAL, PRÁCTICA PEDAGÓGICA,REMIX, REMEZCLA VISUAL

2.Descripción
Esta monografía es el resultado de una investigación iniciada en el 2011 durante la práctica pedagógica con estudiantes del Gimnasio Real de Colombia (GRC) ubicado en Cuidad Bolívar. El documento que la constituye intenta problematizar la práctica pedagógica y las reflexiones sobre la imagen visual y el vídeo digital a través del relato .Así se evidencian las maneras como los estudiantes que participaron en el taller vivieron esta experiencia educativa mostrando los hallazgos encontrados en el proceso.

3.Fuentes
Barthes, R. (1993.). *La torre Eiffel, Textos sobre la Imagen.* Paris.: Paidos Comunicacion. Benjamin, W. (1972). *Discuso Interrumpido I* (Primera ed.). Buenos Aires: Taurus. Bourriaud, N. (2009). *Postproducción.* (F. Lebenglik, Ed.) Buenos Aires. Cerda, G. (1995). *Los Elementos de la Investigación.* Santa fe de Bogota: EL BUHO.

Díaz, R. (13 de septiembre de 2008). *Politica Remix Video*. Recuperado el 13 de Febrero de 2015, de Embed.at: http://antes.embed.at/article4.html

Ferrés, J. (1994). *Vídeo y educación.* Barcelona: Paidós.

Freedman, k. (2006). *Enseñar la cultura Visual Curriculum, estética y la vida social del arte.* Barcelona: Octaedro.

Hernádez, F. (2012). *Espigador@s de la Cultura Visual otra narrativa para la Educación de las Artes Visuales* (Segunda ed.). Barcelona: Octaedro.

Lawrence, L. (2012). *Remix Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital* (primera ed.). Barcelona: Icaria Antrazyt.

Lessig, L. (2012). *Remix Cultura de la remezcla y derechos de autoren el entorno digital* (Primera ed.). Barcelona: Icaria- Antrazyt.

4.Contenidos

En esta monografía se desarrollados contenidos pedagógicos y artísticos como lo son . El vídeo en el aula, el uso libré de la imágenes, copia o plagio de las imágenes en internet, la pedagogía de la remezcla de la imágenes, la representación de la imágenes, Arte y tecnología y por último el Remix en el campo artístico desarrollado en el aula.

5.Metodología

La metodología desarrollada en esta investigación se estructura en varias etapas como son las siguientes:

Etapa de Antecedente

Etapa de recorrido

Etapa sobre la creación del espacio taller de video

Etapa de contenido

Etapa evaluativa del proceso pedagógico y artístico desarrollada en la práctica pedagógica.

Para la recolección de datos fueron utilizados diario de campo, registros fotográficos, vídeos, sistematización de experiencias.

Además el texto fue narrado por medio del Relato da cuenta de un estudio cualitativo con población educativa.

6.Conclusiones
EL vídeo como medio es una herramienta pedagógica y artística, que los maestros de artes visuales pueden utilizar no como un competidor o un malestar tecnológico, sino como un detonador que posibilita procesos educativos El Video Remix se presenta como una alternativa pedagógica, discute las maneras de repensar la copia o el plagio como una posibilidad de reflexión frente a la imagen, con ello no estoy apoyando que todo el mundo tiene que plagiar, si no que se reflexione, como un acto cultural, educativo y político. La facilidad que existe en nuestros tiempos para acceder a la información visual, a través de la tecnología nos obliga a proponer programas pedagógicos especializados en la naturaleza de la misma que nos permitan optimizar el uso de este recurso, tan indispensable en la vida de hoy.

Elaborado por:	Soracipa Buitrago, Sandra Milena
Revisado por:	Pérez Rincón, Rocío

Fecha de elaboración del Resumen:	06	03	2015

Dedicatoria

Esta Investigación es dedicada a mis abuelos maternos MARIA NIEVES TORRES Y JULIO ABEL BUITRAGO DIAS.

Agradecimientos

Siempre he pensado, que un buen maestro es aquel que te muestra un mundo, lleno de curiosidad, esperanza, reto y amor, no solo al conocimiento sino a la entrega total de nuestras convicciones.
Para mi madre y mis abuelos maternos, que desde el cielo me están escuchando, mis primeros maestros porque me enseñaron la paciencia y el amor hacia las cosas.

Resumen

Este documento es el resutado de una investigación iniciada en el 2011 durante la práctica pedagógica con estudiantes del Gimnasio Real de Colombia (GRC) ubicado en Ciudad Bolivar. El documento intenta problematizar la práctica pedagógica y las reflexiones sobre la imagen visual y el vídeo digital a través del relato. Así se evidencian las maneras como los estudiantes que participaron en el taller vivieron esta experiencia educativa mostrando los hallazgos encontrados en el proceso.

Palabras claves: taller de vídeo, imagen visual, práctica pedagógica, remezcla visual.

Abstract

This document is the result of a research initiated during the pedagogical practice in 2011; with students of the Gimnacio Real de Colombia in Ciudad Bolivar. The document discusses the pedagogical experience and reflections on the visual image and video through a narrative. It evidence the ways in which the students that participated in the video workshop lived this educational experience, showing the findings achieved in this process.

Keys words: video workshop, visual image, pedagogical practice, visual remix.

CONTENIDO

Capítulo1

Introducción.……...13

1.1 Planteamiento del problema…….……...…….14
1.2 Justificación…….……15
1.3 Pregunta de investigación……16
1.4 Objetivo general……...……...…….16
1.5 Objetivos específicos…….....17
1.6 El relato de un practicante de la LAV……...……..17
1.7 Conformación grupo de trabajo……..…….……...28
1.8 Recursos……..…….31
1.9 Mi presentación frente a la clase…….....32
1.10 ¿Qué fue el taller de vídeo?..... 34

Capítulo 2. Marco teórico

2.1 El vídeo en el aula……..……...……..42
2.2 El uso libre de las imágenes……..…..45
2.3 Copia, plagio o apropiación de las imágenes…….…..……46
2.4 La imagen como identidad…….....52
2.5 Pedagogía en la remezcla o remix de las imágenes…….54
2.6 La representación de las imágenes…….……..……56
2.7 Arte y tecnología……..…….....57
2.8 ¿Qué es el remix o la remezcla en el arte?.....58

Capítulo 3. Metodología……...…….…….61

3.1 Recorriendo lo metodológico……63
3.2 Etapas del taller de vídeo…….…….……...66
3.3 Eje temático de sensibilización audiovisual……..…….…….70

Capítulo 4. Análisis de productos audiovisuales

4.1 Análisis de productos audiovisuales…….……..……78
4.2 Proyecto artístico titulado *Ocultismo*……..…….78
4.3 Proyecto artístico titulado *Mesa*……..……79
4.4 Proyecto artístico titulado *Tierra* …….……..……82
4.5 Proyecto artístico titulado Jhonn Lee……..……..…….83
4.6 Proyecto artístico titulado Motos……84
5 Conclusiones……..…..…….…….....86
6 Referencias……...……..……..……..……..88
7 Anexos……..…….....90
8 Vita……...……130

Lista de tablas

Tabla 1. Grupo A Asistencia Taller de vídeo…….….29
Tabla 2. Grupo B Asistencia Taller de vídeo…….….30
Tabla 3. Faces Taller de vídeo……..……..68

Lista de Imágenes

Imagen 1……..……..…..19
Imagen 2……..…..22
Imagen 3……....23
Imagen 4…… . ..…25
Imagen 5……..…26
Imagen 6……..…26
Imagen 7……..…26
Imagen 8…… ……...27
Imagen 9 ……..…..27
Imagen 10…… ….35
Imagen 11 ……..37
Imagen 12 …… ….38
Imagen 13 ……..40
Imagen 14 ……..79
Imagen 15 …… ….81
Imagen 16 ……..81
Imagen 17 ……..83
Imagen 18 …… ….84
Imagen 19 …… ….85
Imagen 20 ……..117
Imagen 21 ……..117
Imagen 22…… ..117
Imagen 23 …… ….117
Imagen 24 ……..118
Imagen 25 ……..119
Imagen 26…… ..124
Imagen 27…… ..125

Capítulo 1

Introducción

El presente documento es el resultado de un proceso de investigación iniciado en el año 2011 durante la práctica pedagógica, con estudiantes de la Institución Educativa Gimnasio Real de Colombia, ubicada en la localidad 19 de Ciudad Bolívar. Por medio del relato pedagógico se intenta reconstruir y analizar la experiencia pedagógica, las reflexiones en torno a la imagen visual y el vídeo, así como también se evidencia de qué maneras los estudiantes que conformaban el espacio educativo “taller de vídeo” vivieron esta experiencia mostrando los hallazgos pedagógicos y artísticos alcanzados en este proceso.

Dentro mi papel como practicante de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional en el Instituto Educativo Gimnasio Real de Colombia tuve la oportunidad de vivír y proponer junto con los estudiantes de secundaria el espacio pedagógico “taller de vídeo ”; al tiempo que esta experiencia pedagógica produjó en algunos estudiantes una manera distinta de acercarse a la imagen y susitarnos interrogantes como: ¿Cuál es el papel del practicante en Artes Visuales dentro de las instituciones educativas? ¿Cómo conciben los estudiantes la imagen visual en la institución educativa Gimnasio Real de Colombia?, además ¿Qué posibilidades encuentran los estudiante para tener un diálogo con la imagen visual de su elección? ¿Qué imágenes provenientes de Internet utilizan los estudiantes en el espacio “taller de vídeo”? ¿Cómo definir el taller de vídeo?

Esta investigación se estructura en cuatro capítulos de la siguiente manera:

- El primer capítulo indica cual fue el recorrido y los antecedentes para llegar a la formulación del problema escrito y define los objetivos.

- El segundo capítulo aborda el marco teórico, que contribuye a desarrollar los conceptos: vídeo en aula, algunos usos del vídeo en el aula, tegnologia en el en el arte, plagio en la imágenes, remix visual y argumentación de la investigación en el campo del arte y cómo este puede ser aplicado en la pedagogía.

- El tercer capítulo aborda la metodología que se utilizó para el desarrollo de la propuesta pedagógica que se realizó en el Gimnasio Real de Colombia.

- En el cuarto capítulo se analizan las categorías que surgieron en la investigación y cómo se interpreta el uso de las la imágenes en los proyectos realizados por los estudiantes como resultado final del proceso creativo en el "taller de vídeo".

1.1 Planteamiento del problema

El problema que ocupa esta investigación se centra en reconstruir una experiencia pedagógica y artística denominada "Taller de Vídeo", desarrollada en la Institución Educativa Gimnasio Real de Colombia, ubicada en la localidad 19 de Ciudad Bolívar durante el año 2011 y con ella construir una reflexión en torno a la imagen visual, por medio del relato pedagógico.

Es importante poner en consideración que algunos de los estudiantes que estuvieron en ese proceso ya no están en la institución y el taller de video ya no existe, así como también reconocer la importancia que tuvo este proceso pedagógico en mi formación como licenciada en artes visuales, y también lo que representó en su momento para la UPN, ya que a través de mi contacto con la institución se posibilitó un convenio para que futuros estudiantes de la Licenciatura en Artes Visuales realizaran allí sus prácticas.

A continuación me interesa exponer cuales son las problemáticas y preguntas que considero hacen parte del aprendizaje realizado durante la experiencia del taller de vídeo

1.2 Justificación

En la sociedad actual nuestros jóvenes están permanentemente conectados a internet, bien sea dentro de las instituciones educativas o fuera de ellas, de ahí que se considere indispensable ofrecerles herramientas que les permitan comprender la imagen y las posibilidades de aprovechamiento de toda la información que se mueve a través de la red, de manera que la puedan interpretar, manipular y transformar de forma creativa, estética y crítica. En consecuencia y como futura Licenciada en Artes Visuales considero importante, relatar mi experiencia pedagógica poniéndola a disposición de otros docentes y demás personas interesadas, como insumo para proponer una alternativa didáctica que nutra el ejercicio pedagógico, afianzando recursos para mejorar la comunicación con los

estudiantes y a la vez transmitirles otras maneras de apropiarse de los recursos tecnológicos y específicamente de las imágenes visuales que les ofrece internet.

Vale la pena aclarar que esta investigación está escrita en primera persona, ya que así logro hilar mejor mis reflexiones y recuperar la experiencia vivida durante la práctica pedagógica y contar cuales fueron los hallazgos y hechos importantes para mi formación artística y pedagógica junto con los estudiantes del Gimnasio Real de Colombia.

Por otro lado, este trabajo investigativo está enmarcado en la línea de investigación: *Pedagogía de las Artes Visuales* donde uno de los campos de acción propone dar cuenta de la práctica docente, en este caso la experiencia pedagógica y artística desarrollada en el “Taller de Vídeo”.

1.3Pregunta de investigación

¿De qué maneras se pueden generar espacios de diálogo y reflexión en torno a la apropiación de imágenes que circulan en la red internet a través de la elaboración de remezclas visuales dentro del aula de clase con estudiantes de bachillerato?

1.4 Objetivo general

Proponer la realización de un taller de vídeo de Remix visual en la institución GRC con estudiantes de bachillerato.

1.5 Objetivos específicos

1.5.1 Reconstruir la memoria y hallazgos de la experiencia artística y pedagógica desarrollada en el "Taller de Vídeo de remezcla."

1.5.2 Analizar el proceso pedagógico y artístico confrontando las producciones visuales realizadas por los estudiantes y los usos que hicieron de las imágenes digitales tomadas de internet.

1.5.3 Problematizar el concepto de remezcla visual en el contexto pedagógico actual.

1.6 El relato de un prácticante de la LAV

Me gustaría para comenzar dirigirme al lector con una invitación, para que sea entendida esta escritura como una experiencia pedagógica y artística, está experiencia inició en 2010 en el espacio académico de la práctica artística y continuo en el 2011 con la realización de la práctica pedagógica en la Institución Gimnasio real de Colombia, sin embargo antes describiré todo el recorrido que realicé para llegar a dicha institución, para así facilitar la comprensión del recorrido por esta experiencia pedagógica que afianzó en mí el compromiso del ser docente en Artes Visuales. A partir de este momento intentaré contextualizar al lector en los antecedentes formativos que me llevaron a formular el siguiente proyecto a través de un viaje por los recuerdos y las experiencias significativas:

1.6.1 Práctica artística año 2010

Quiero comenzar este recorrido haciendo referencia a una experiencia artística que ha sido significativa para mi trabajo con el la imagen y el vídeo. En el año 2010 participé en

la convocatoria artística “Programa Barrio Bienal” de la ciudad de Bogotá, donde fueron seleccionados algunos artistas locales para reforzar en ellos herramientas conceptuales y artísticas para así nutrir su trabajo artístico, al ingresar a esta convocatoria, encontré un espacio denominado “Seminario nuevas herramientas para la creación en las Artes Visuales” programa académico constituido por tres módulos:

1. Fotografía Digital
2. Redes
3. Vídeo

En este espacio logré conocer y afianzar nuevas maneras de hacer y ver la imagen, apropiando una lógica más creativa y profesional en el campo de las artes visuales. A partir de esta experiencia logré desarrollar un trabajo que quedó consignado en la publicación del catálogo Artístico (Imagen1). En el catálogo se muestra el proceso del seminario. Algo que me interesa resaltar de esta práctica artística es la incidencia de este espacio en la construcción de mi propio concepto de vídeo:

El vídeo es una herramienta creadora, donde se reflejan las particularidades propias de cada individuo, aclaró que el vídeo ha tenido un avance tecnológico y no se utiliza sólo para registrar momentos o perpetuarlos, se utiliza además para crear realidades y convertirlas en ficciones que son compartidas con otras miradas.

Para este momento mi práctica artística se basaba en la alteración de algunas imágenes descargadas de internet, que hacían parte de pequeños fragmentos de un vídeo o de una

película, o por ejemplo de un video musical donde reemplazaba las pistas de sonido original por otras haciendo a la vez un trabajo de edición, cambiando el color u otras cualidades de la imagen, resultando así un video compuesto por diferentes fragmentos y sonidos, también llamado en el campo artístico como un REMIX VISUAL.

EL REMIX VISUAL fue un hallazgo importante para mi formación artística, desde este medio podía modificar, transformar y crear mi propia versión de la realidad.

También era claro que se abría un panorama de censura ante el tema de los Derechos de Autor, ya que para la legislación colombiana, estaba realizando plagio, me estaba apropiando de las imágenes de otros autores como cineastas, artistas visuales, fotógrafos y músicos, para realizar mis propios REMIX VISUALES o como en algún momento también se le denominó: VÍDEO PIRATEO.

Imagen 1. Publicación catálogo Barrio Bienal Seminario Nuevas herramientas para la creación de las artes visuales UN.2010.

Lo anterior refleja cómo mi proceso artístico se inclinó hacia el VÍDEO REMIX o la REMEZCLA, y cómo esta práctica artística subvalorada es parte de una cultura e industria musical, donde sus espacios de creación eran las discotecas o los conciertos en vivo con artistas o también llamados *VJ*.

Mi reflexión frente al REMIX se dirigía más al apoyo del conocimiento democrático que tenían esas imágenes descargadas de internet, creo que todas las personas tienen derecho al acceso libre a las imágenes para así generar reflexiones frente a su contexto, su cultura y hasta sobre su educación, ya que una sociedad que piensa en lo anterior es una sociedad preocupada por el desarrollo cultural con justicia social.

De esta manera empecé una búsqueda en el campo audiovisual para lograr un diálogo entre las imágenes visuales REMEZCLADAS y el libre acceso a ellas para generar conocimiento, concluyendo que el libre uso de las imágenes debería ser parte del derecho a la libre información y más aún cuando éstas son aprovechadas en el campo escolar, ya que incentivan a los estudiantes, contribuyendo a desarrollar en ellos criterios sobre la manera de ver y comprender las imágenes y a la vez el mundo, que en muchos casos no se conoce sino desde un monitor apoyado de un navegador de internet.

1.6.2 Mi proceso en la UPN año 2010

En la Universidad Pedagógica Nacional, estudié la carrera de Licenciatura en Artes Visuales, programa académico que forma licenciados en la investigación del Arte Visual

en la ciudad de Bogotá, en séptimo semestre existía un espacio académico denominado *herramientas y modelos de producción III*, a cargo de los maestros y artistas Viviana González y Alejandro Araque, en ese momento encuentro un espacio valioso para explorar mi práctica artística y la necesidad personal que tenía de lograr un diálogo entre el VÍDEO REMIX y EL ACCESO LIBRE A LAS IMÁGENES, para con ello evidenciar la construcción de saberes.

En este espacio académico se reflexionaba en torno a la imagen y como ella podría estar en un contexto educativo, surgió así una modificación al interrogante que anteriormente llevaba: ¿Cómo lograr un diálogo entre el VÍDEO REMIX, EL ACCESO LIBRE A LAS IMÁGENES, en un espacio educativo y así generar saberes?, ¿De qué maneras se generan espacios de diálogo y reflexión en torno a la apropiación y democratización de la imagen de internet en el aula de clase?

El resultado final de la asignatura *herramientas y modelos de producción III* fue una muestra académica titulada "**pro-cesos**" (Imagen 2) en la muestra se reflejaban las inquietudes, que cada estudiante tenía frente a la imagen desde lo plástico, escultórico, espacial, conceptual, creativo, crítico y pedagógico. En mi caso era la necesidad de llevar el VÍDEO REMIX a otra esfera más social y cotidiana, pero sobre todo al espacio educativo del aula.

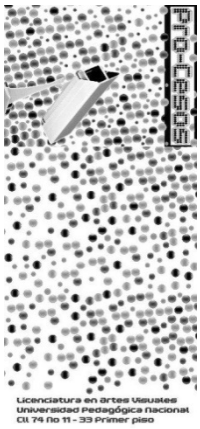

Imagen 2. Muestra artística Pro-cesos noviembre 2010.

Mí propuesta para la muestra artística fue titulada*: "Video pirateo"*, y consistía en un montaje ubicado en la esquina de un salón del primer piso, de la sede de la calle 74 (Imagen 3). Para la instalación cubrí una esquina con carteles urbanos, evocando un ambiente callejero e informal dentro de la sede del programa de Artes Visuales, el montaje estaba compuesto por tres dispositivos, un monitor de televisión con una antena para capturar la imagen televisiva, un portátil con un menú interactivo y un programa de edición de vídeo y sonido en vivo para realizar una remezcla entre la imagen y el sonido, y una cámara de fotografía mediana sostenida por un trípode.

El proceso de presentación de la imagen se daba por medio "del robo de señal", que se hacía cada vez que se sintonizaba un canal y con ayuda de una antena que definía o distorsionaba la imagen, luego esta imagen se mostrada en el portátil donde era alterada por el programa o el menú interactivo que funcionaba en el portátil para que fuera manipulada por el observador o participante, además esta alteración se reproducía en un tercer dispositivo tecnológico: la cámara y en ella se observaba una imagen final pirateada o remezclada.

Imagen 3 montaje Video pirateo.

Con el montaje “Video pirateo”, buscaba una reflexión frente a la imagen visual que se presenta en la televisión colombiana y otro frente a la industria musical, las imágenes que se presentaban a los espectadores eran de dos clases: una proveniente de un canal colombiano que se sintonizaba con la antena (para lograr capturar la señal o para otros “robar la señal” y así ver lo que allí presentaban), y en el momento de colocar la imagen en el programa de edición, se alteraba en vivo la imagen que el espectador observaba y transformaba.

La segunda imagen se podía seleccionar desde el menú interactivo, y estaba compuesta por dos Vídeo clips musicales de dos cantantes pop llamadas Selena Gómez “Naturally” y Leidy Gaga “Alejandro”, con estas imágenes se invitaba al espectador a realizar un Remix Visual alterando el sonido, deteniendo la velocidad del video, anulando la imagen o colocando texto sobre la misma.

Estas son algunas de las reacciones de mis compañeros estudiantes frente a esta vídeo-instalación:

Estudiante 1 Artes Visuales: *en la cotidianidad las personas ven siempre televisión ya sea para ver novelas, noticias y propagandas, el espectador observa desde afuera la pantalla y nunca puede ser partícipe de esas imágenes que siempre ve, porque ya están dadas por otros o por un sistema de medios de comunicación ya establecidos.*

Estudiante 2 Artes Visuales: *esta es una manera de contradecir los contenidos que nos venden los medios.*

Con la anterior experiencia en la universidad sentía una fuerte inclinación, aún más, por apoyar el conocimiento democrático, donde cualquier persona tiene derecho a acceder al internet y así compartir sus saberes con los demás, pero además llevar esta necesidad al espacio educativo. En ese momento sentía una fuerte necesidad por demostrar a través de mi práctica artística que este tipo de instalaciones y dispositivos podrían estar en un espacio educativo y desde ahí generar discusiones frente a lo público, al derecho que se tiene para acceder a la información en este caso a la imagen televisiva y digital que están circulando a través de circuitos, redes y operadores que no siempre son de libre acceso.

A continuacion daré cuenta del espacio educativo que se fue gestando en la práctica pedagógica que inició con una etapa de acercamiento y reconocimiento de la población estudiantil.

1.6.2 PRÁCTICA PEDAGÓGICA
Observación: contexto y población participante

Los motivos por los cuales elegí el Gimnasio Real de Colombia para desarrollar mi práctica pedagógica se pueden resumir en varios factores:

- El primero tiene que ver con las características físicas y arquitectónicas tan especiales de la institución, en donde predomina la conciencia ecológica en el uso de materiales naturales como la madera y la guadua (ver Imagen 4 y 5), que se convierten en elementos principales del paisaje y recrean un espacio natural cercano a lo ecológico, diferente al espacio urbano y desolado que prevalece en la localidad.

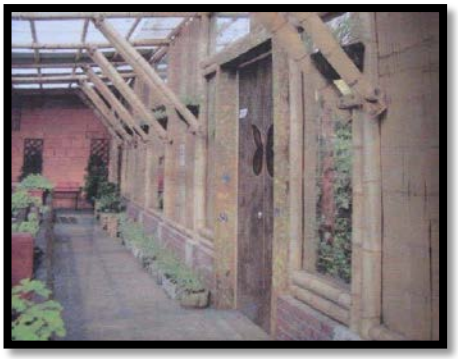

Imagen 4 Fotografía Gimnasio Real de Colombia Por la estudiante Lorena Rubio.

- Otra de las razones que explican mi interés en la Institución tiene que ver con la manera alternativa de ver, entender y practicar la educación. Allí se destaca la figura del rector Edgar Parra, quien fue el fundador y realizador de este proyecto haciéndolo desde su particular propuesta arquitectónica (ver Imagen fotografía 6 y 7) y pedagógica, allí él apropió y adecuó un inquilinato para construir esta institución educativa.

Imagen 5 Fotografía Gimnasio Real de Colombia el observatorio Por la estudiante Lorena Rubio

Imagen 6 Fotografía acuarios Gimnasio Real de Colombia, estudiante Lorena Rubio

Imagen 7 fotografía zona verde Gimnasio Real de Colombia por la estudiante Lorena Rubio.

- Una razón adicional se relaciona con mi inclinación personal por el tema audiovisual, ya que pude constatar que lq institución contaba con recursos

tecnológicos representados en una sala de sistemas con 18 computadores con acceso a internet y aptos para trabajar con vídeo. (ver Registro fotográfico 8 y 9).

- Por último, me motivó el hecho de que algunos profesores de otras áreas como Sistemas, Ciencias Sociales, Educación Física y Matemáticas, venían desarrollando proyectos donde la imagen visual era protagonista. En ese contexto vi la oportunidad y la motivación por parte de los docentes de la institución para trabajar y promover el proyecto que ya estaba ideando en mi cabeza.

Imagen 8. Sala de sistemas.

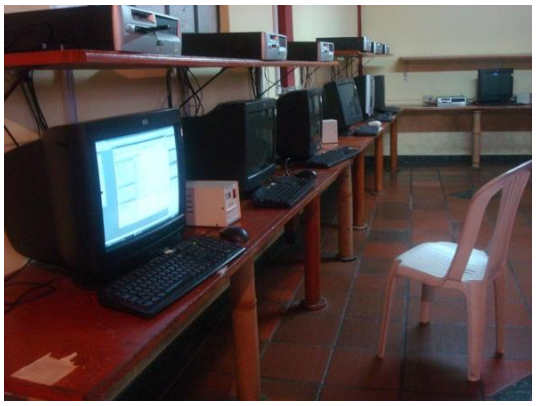

Imagen 9. Sala de sistemas.

1.6.3 Descripción general de la población

Como ya lo he mencionado, el presente proyecto se desarrolló con estudiantes de la institución educativa Gimnasio Real de Colombia ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar de Bogotá, de estratos socio-económicos 0, 1, 2 y 3, que como se entiende, pertenecen a familias trabajadoras y humildes que quieren brindar a sus hijos una educación diferente y de calidad, basada en la ecología y el cuidado del espacio.

La selección de esta población se realizó en razón a que esta institución centra su proceso de formación en actividades deportivas y culturales tales como: torneos de

patinaje, natación y futbol, encuentros con etnias indígenas, visitas guiadas a extranjeros y muestras artísticas de colectivos culturales de la localidad, lo cual sumado a las características arquitectónicas y ecológicas del colegio permite a los estudiantes desarrollar una valoración especial hacia la naturaleza y su entorno social y cultural.

Otra condición importante en la escogencia de la población fue la oportunidad de contar con grupos en los que se integran positivamente a niños con diferentes capacidades cognitivas (normal, autismo, hidrocefalia) y de diferentes grados académicos, desde sexto hasta grado once, cuyas edades oscilan entre 11 y 17 años.

1.7 Conformación del grupo de trabajo

1.7.1 Convocatoria: La primera acción consistió en la realización de una convocatoria abierta para todos los grados de secundaria de la institución, cuyo eslogan fue: *¡haz tu propio video!*, se desarrolló una campaña publicitaria que consistió en visitar todos los grados del colegio e incentivar a los niños a participar en esta actividad denominada *Taller de Video Gimnasio Real de Colombia*, para la cual se estableció un horario de 4:00 pm a 6:30 pm, los días viernes, dentro del espacio académico formal correspondiente al área de formación artística.

1.7.2 Grupo inicial. En un principio se presentaron cuarenta aspirantes con quienes se socializó tanto el interés del taller como los contenidos temáticos del mismo y con ellos se dio inicio a las sesiones de trabajo.

Durante el desarrollo del taller se presentaron algunas deserciones provocadas a veces por la existencia de actividades que generaban mayor afinidad con los gustos de los estudiantes, y en otras ocasiones, por la falta de disciplina para asumir los compromisos que el taller requería. Resultando así dos grupos que puedo definir como:

Grupo A. conformado por quienes asistieron de manera constante. Grupo B. conformado por los alumnos que además de asistir cotidianamente realizaron un producto audiovisual.

1.7.3 Conformación de grupos por proyecto artístico En esta etapa los estudiantes se dividen en 5 grupos, para realizar su proyecto audiovisual con la condición de que en cada grupo participara un estudiante de cada grado, así los estudiantes quedan organizados como se muestra en las tablas 1 y 2

Tabla 1. Grupo A asistentes al Taller de Video

NOMBRE	EDAD	CAPACIDAD COGNITIVA	GRADO ESCOLAR
David González	14 años	Plena	Octavo
Daniel Parra	15 años	Plena	Noveno
Anderson Ortiz	15 años	Plena	Noveno
Camilo Andrés Díaz	16 años	Plena	Once
Luisa Fernanda Soler Vanegas	15 años	Plena	Octavo
Daniela Alejandra Huertas	14 años	Plena	Séptimo
Karen Jaqueline Castillo	15 años	Plena	Séptimo
Angie Bravo	15 años	Autismo	Octavo
Andrés Casas	14 años	Plena	Noveno
Jennifer Rojas	13 años	Plena	Séptimo
Orlando Gil	12 años	Macrocefalia	Sexto

Laura Natalie Parra	16 años	Plena	Décimo
Geraldine Arévalo Lizarazo	14 años	Plena	Séptimo
Dennis Gerena	13 años	Plena	Sexto
Deisy Castillo	14 años	Plena	Octavo
Sergio Martínez	12 años	Plena	Sexto
José Esteban Colorado	13 años	Plena	Sexto
Osvaldo Lindares	14 años	Plena	Séptimo
Kevin Sneider Rocha Blanco	15 años	Plena	Noveno
Jhoan Ricardo Montenegro	13 años	Plena	Sexto
José Sebastián Aya	12 años	Plena	Sexto
Danis Chavarría	13 años	Plena	Séptimo
Deisy González	15 años	Plena	Noveno
Sebastián Diniki López	16 años	Plena	Décimo
Sandy Lorena Rubio Sanubio	15 años	Plena	Noveno
Mauricio Díaz	14 años	Plena	Octavo

Tabla 2. Grupo B estudiantes que realizaron producto Audio visual

NOMBRE ESTUDIANTE	EDAD	CAPACIDAD COGNITIVA	GRADO	PROYECTO CREATIVO VIDEO APROPIACIÓN	CATEGORÍA
Andrés casas	14 años	Plena	Noveno	***LA MESA Ocultismo***	***Deportes Ocultismo***
Camilo Andrés Díaz	16 años	Plena	Once	***TIERRA***	***Medio Ambiente***
Orlando Gil	12 años	Macrocefalia	Sexto	***MOTOS***	***CONSUMO***
Angie Bravo	15 años	Autismo	Octavo	***CUERPO***	***CUERPO***
Jennifer Rojas	13	Plena	Séptimo	***Ocultismo***	***Ocultismo***

	años				
Laura Natalie Parra	16 años	Plena	Décimo	***Ocultismo***	***Ocultismo***

1.7.4 Apropiación del lugar educativo como practicante de la licenciatura

La forma de iniciar mi papel como practicante de licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, en la Institución Educativa Gimnasio Real de Colombia, tuvo que ver con la formulación de una propuesta pedagógica formal para la aceptación de la práctica pedagógica en dicho colegio, propuesta llamada "Taller de Vídeo", que se le entregó a la institución a comienzos del 2011, concretamente al rector Edgar Parra, ya que no se tenía el convenio institucional entre el Gimnasio Real de Colombia y la Universidad Pedagógica Nacional, (esta propuesta se puede consultar en los anexos 7.1).

1.7.5 Equipo pedagógico de trabajo

Para el desarrollo del taller se conformó un equipo pedagógico interdisciplinario en el que participamos de manera permanente dos docentes: el profesor encargado del área de informática del colegio (hubo cambio de profesores durante el proceso) y yo como investigadora- practicante.

1.8 Recursos

1.8.1 Recursos tecnológicos

Para implementar la propuesta del taller de video el colegio dispuso un espacio físico (sala de informática) habilitado con 18 computadores de escritorio y tres lectores de

DVD. Los equipos de PC contaban con instalación del sistema operativo Windows Xp, software libre vigilado por la institución para uso educativo exclusivamente, con programas básicos de edición Movie Maker, convertidores de formato de video, sonido estéreo, conectividad a internet libre. Además, se contó con dos cámaras de video aportadas por estudiantes, dos celulares, dos trípodes, un proyector de imagen, un computador portátil y dos memorias USB MP3, recursos conseguidos por autogestión.

1.8.2. Recursos Visuales

Algunas de las herramientas didácticas utilizadas en las sesiones fueron películas de cine independiente y animado, videos musicales y comerciales de publicidad, libros álbum, fotografías impresas, sitios web (blogs, redes sociales, You Tube) y video juegos.

1.8.3 Estrategias pedagógicas

Esta metodología de investigación está articulada con la planeación de un programa diseñado previamente, el cual se implementó en cuatro fases, denominadas ejes temáticos (ver cronograma). En cada fase se desarrollaron sesiones de trabajo de dos horas y media cada viernes durante los meses de febrero a noviembre del año 2011, exceptuando el período de vacaciones estudiantiles en el mes de junio.

1.9 Mi presentación ante la clase

Un acercamiento a la población estudiantil se dio el primer día de clases, con la presentación de mi papel como practicante por parte del maestro Mauricio Mendoza encargado del espacio académico de Informática y Tecnología en la institución Gimnasio Real de Colombia en los grados sexto a once, él me condujó al segundo piso, a un salón

en el que se escuchaba desde la distancia, la algarabía y las risas de jóvenes y adolescentes, al abrir la puerta, me encuentro con rostro nuevos, en ese momento me invade la incertidumbre, al no saber cómo va a ser mi aceptación ante ese grupo que me miraba con detalle por ser nueva en la institución, era el grado 902, en ese instante el maestro Mauricio Mendoza, se dirige a ellos y me presenta como la nueva profesora de vídeo. Es contradictorio que en algunas instituciones educativas vean al practicante como un profesional titulado, en este caso como un profesor. En ese momento mi práctica pedagógica se convierte en una experiencia pedagógica y artística, donde la teoría algunas veces se afirmaba en mi vivencia.

-El profesor me preguntó qué trabajos había realizado en video para mostrarles a los estudiantes.

-Le respondí que los tenía en la red, en la plataforma virtual (YouTube).

-Con un gesto, él nos condujo a la sala de sistemas que quedaba al lado del salón. Ya en el salón cada estudiante se disponía a prender el computador y accedían a internet muy ágilmente, encontrando dos trabajos míos: un corto en video y una animación en Stop motion, en ese momento empezaron a surgir preguntas por parte de los niños sobre los vídeos realizados, y lo que querían que yo les enseñara, ya que ellos solo bajan las imágenes de internet, almacenándolas en el computador, sin ningún orden.

Les comenté mi opinión acerca de las imágenes, les conté por qué y cuando las utilizó, y les explique que las imágenes son una manera que encontré de comunicarme con los

demás, algunos estudiantes me enseñaron las imágenes que tenían guardadas en sus computadores y observé que los vínculos más cercanos con la imagen, por parte de los estudiantes de la institución educativa sólo se limitaban a su contacto con la internet y se manifestaba en la rutinaria descarga de elementos visuales que realizaban en clase, los cuales sencillamente eran almacenados en carpetas sin ser sometidos a ningún proceso o modificación.

Me propuse, haciendo eco de las inquietudes planteadas por el autor *Barthes* en su "Texto sobre la Imagen" cuando dice:

> "Vivimos rodeados, impregnados de imágenes, y sin embargo aún no sabemos casi nada de la imagen: ¿Qué es? ¿Qué significa? ¿Cómo actúa? ¿Cuáles son sus efectos probables, cuáles sus efectos inimaginables? ¿Concierne la imagen al hombre socializado, al hombre antropológico, o, al contrario, al hombre socializado, al hombre ya marcado por su clase, su país y su cultura?" (Barthes, 1993, p 50).

En el siguiente aparte explicaré como la conformación del taller de vídeo intentaba resolver estas inquietudes sobre la imagen, cuando se empleaban algunas estrategias para la apreciación y el análisis visual dentro del aula.

1.10 ¿Qué fue el taller de vídeo?

El taller de vídeo fue un espacio de observación, análisis y creación de imágenes visuales, ya fueran estas imágenes provenientes de internet, cine o producidas por los

participantes, este espacio se origina por la necesidad y el gusto por desarrollar proyectos de creación con la comunidad educativa. Siendo un espacio formal dentro de la institución educativa, los estudiantes recibían una calificación ponderada por su asistencia al espacio.

Inició con una primera fase de observación de la comunidad estudiantil y analizó que las imágenes más cercanas a ellos son las de internet y las de los videojuegos que tienen configurados en el sistema operativo del PC (como se observa en la imagen 10). Cada vez que ingresaban a la sala de sistemas o informática, los estudiantes, accedían rápidamente a internet o empezaban a jugar, con sus carpetas de videojuegos.

Imagen 10 Taller de video GRC con los estudiantes.

Por ello la gran cantidad de información acumulada en el pc, de imágenes y de pistas de sonido en formato Mp3, descargadas, anteriormente por la clase de informática que ellos tenían con el profesor Mauricio Mendoza, encargado de la única sala de sistemas que había en el colegio sede de bachillerato, el trabajo en equipo consistía en que yo como practicante me encargaba del componente artístico y pedagógico frente al estudio

de la imagen y las herramientas pedagógicas con los estudiantes despertando así su curiosidad por el vídeo.

Este espacio vale aclarar era apoyado por el plan educativo del colegio, ya que era un espacio de electivas educativas, donde el estudiante participaba y se inscribía por una motivación y un gusto personal, para lograr la participación de los estudiantes en este espacio, primero se realizó un convocatoria, por cada uno de los grados invitándolos a participar y con la pregunta ¿para qué aprender video?, se inscribieron al principio 36 estudiantes, y ellos asistían todos los viernes de 4 pm a 6:30pm.

En nuestro primer encuentro ya en el espacio educativo taller de vídeo, hubo una presentación de los niños donde decían su nombre y el grado al que pertenecían además de su edad.

Luego se les planteó la siguiente pregunta:

¿Qué les gustaría hacer en este espacio con el VIDEO?

-CAMILO: Yo quiero saber como se hace un video.

-ANDRES: Yo quiero hacer un vídeo con mis amigos.

- JENIFER .Yo quiero ver películas.

-CAROLINA: Me gustaría tomar fotografías, ya que tengo una cámara fotográfica en mi casa.

-ORLANDO: Yo quiero jugar con el computador. Jajá.

Se inicia con una sensibilización hacia el lenguaje audiovisual, para así empezar desde sus necesidades a trabajar con ellos, se dieron sesiones donde se proyectaron algunas películas, videos musicales, y se dio una presentación de algunos estudiantes que nos contaron sobre su videojuego preferido, en algunos momentos les explicaba que la imagen como en el cine, provenía de un trabajo en equipo, y que implicaba un tiempo largo para su creación y posterior muestra, además que cada miembro o realizador, tenía una función muy importante en la producción de la película.

La entrada al lenguaje audiovisual se dio de manera práctica en el espacio taller de video y comienza como una manera distinta de acercar a los estudiantes al vídeo, con ejercicios de cámara escondida por ejemplo, donde ellos grababan algunas tomas por medio de un dispositivo (Celular) en el colegio. (Imagen 11 ejercicios de los zapatos)

Imagen 11. Trabajo de planos fotográficos para vídeo

Además cada estudiante propuso un tema para trabajarlo en el taller lo cual nos lleva a trabajar en proyectos, de lo cual hablaré más adelante en el capítulo cuatro, “Análisis de

resultados” se referencian así algunos de los trabajos los estudiantes como resultado del proceso en el espacio taller de vídeo.

Por otra parte, la falta de equipos como cámaras, grabadores de sonido, trípodes, no fue un obstáculo para producir nuevos vídeos ya que entre nosotros creamos “la cultura del apoyo”, que consistía en cuidar los elementos y dispositivos que algunos compañeros traían para beneficio del taller, como cámaras y celulares, porque eran elementos del grupo y si éstos no se cuidaban, el grupo no tendría opción de elementos para la exploración y desarrollo de propuestas en el taller, de esta manera logramos que los estudiantes cuidaran las cámaras, computadores y los celulares para que no se perdieran o dañaran, mientras se realizaron algunas grabaciones o procesos de edición, (ver imagen 12)

Imagen 12 Sala de sistemas

Uno de los hallazgos importantes durante mi práctica pedagógica en el espacio taller de vídeo fue el proceso que se desarrolló con la imagen visual, ya que no se contaba con cámaras profesionales, y sólo se tenía al alcancé la sala de sistemas o tecnología, y al ver la descarga masiva de imágenes de internet resolví trabajar video pirateo, al comienzo los estudiantes denominaban el taller como taller de video pirateo, eran *piratas de la imagen*, pero con objetivos claros, la imagen visual que ellos descargaban de internet, significaba para ellos un disfrute y una identidad visual que los definía, con esto aclaro que la denominación: *piratas de la imagen,* se entendía de manera lúdica y hacía referencia a que estabamos en busca del conocimiento para poder comprender y analizar la imagen visual que nos encontrábamos navegando. Aclaro que en ningún momento como practicante de Artes Visuales pretendía que los estudiantes robaran derechos de autor y con ello sacar un beneficio económico, por el contrario si nos denominábamos *piratas de la imagen,* era porque en ese momento para nosotros la imagen era libre y nos pertenecía a todos, porque la usábamos para fines culturales y pedagógicos.

El montaje o edición de las imágenes descargadas de internet por los estudiantes era importante ya que se apropiaban de la imagen desde los procesos de alteración y modificación de videos y fotografías, el concepto de video pirateo empezó a transformarse a partir de los trabajos de vídeo apropiación o video pirateo como ellos lo titulaban, siendo ellos quienes descargaban, alteraban, modificaban y componían, resultando así vídeos apropiados donde expresaban y comunicaban diferentes temas, ya no sólo como espectadores sino creadores de la imagen.

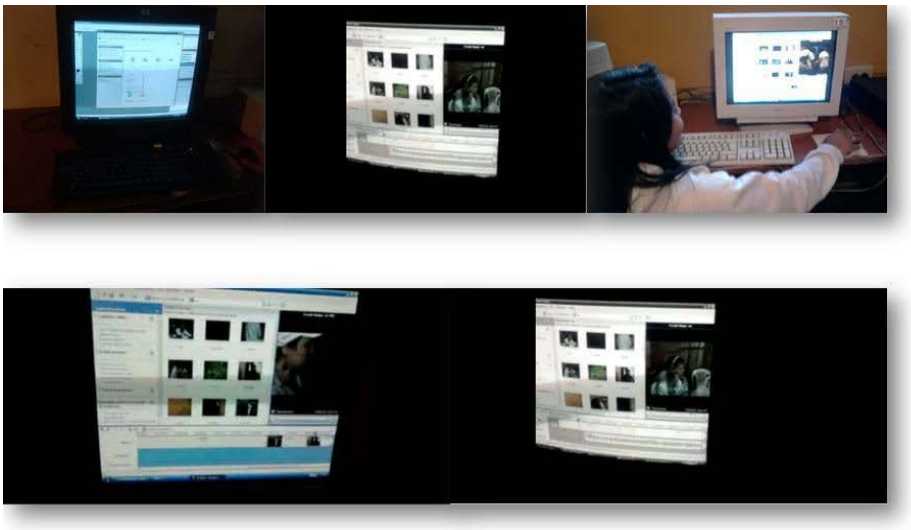

Imagen 13 .Montaje

Cuando se crea el espacio pedagógico y artístico del taller de vídeo también como practicante empiezo a refelxionar sobre mi labor como mediadora, practicante y maestra a través de anotaciones en el diario de campo.

1.10.1 Nota reflexiva como prácticante

Durante un año y medio he realizado mi labor como practicante de Artes visuales en el instituto educativo Gimnasio Real de Colombia, ubicado en la localidad de ciudad Bolívar en el Barrio Paraíso.

No niego que el comienzo de una nueva experiencia en mi carrera como docente en Artes Visuales me llenaba de temor y de incertidumbre al preguntarme ¿seré una buena profesora? Y eso solo se respondería con la vivencia, al enfrentar mi temor con un grupo de estudiantes en un salón de clases.

De ese anterior cuestionamiento ya ha pasado año y medio, y mi segunda pregunta fue ¿por qué me quedé en el Gimnasio Real de Colombia? y mi respuesta es la siguiente: porque ahí me enseñaron a ser profesora los estudiantes, el celador, la secretaría y los mismos maestros. Además es una institución en la que a mí me hubiese gustado estudiar cuando pequeña y adolescente, porque es una institución que lleva a cabo una propuesta diferente en la educación ya que se piensa que los estudiantes tienen todo el derecho a ser miembros partícipes y así mismo generar en sus comunidades cambios sociales desde su cultura y el medio ambiente, además los maestros son docentes abiertos a la posibilidad de aprender de sus estudiantes y así construir proyectos innovadores desde una trabajo en equipo, no solo es el maestro quien entrega conocimiento, sino que valora al estudiante en su saber cotidiano, en el conocimiento de su entorno; así ambos construyen y proponen nuevos caminos para comprender el campo educativo.

Una institución que se piensa una educación donde los estudiantes están en contacto con el amor a la naturaleza y a sus culturas indígenas, y donde sobre todo los estudiantes son actores activos de una formación para proponer en la sociedad, que necesita gente que promueva cambios y no visiones negativas del país, en una conversación con él rector Edgar, me decía: *a mí no me interesa que los niños se sientan obligados a estar aquí, si un niño saliera a ser chofer, sería un chofer que está convencido que es lo que eligió para su vida y no porque fue la única oportunidad que tuvo en su vida.*

El Gimnasio Real de Colombia es y será para mí la primera experiencia como profesora, y me mostró que hay muchas necesidades de promover una educación con compromiso pero sobre todo entendí que es importante aceptar que a veces como profesor uno también se equivoca.

Capítulo 2
Marco Teórico

2.1 El vídeo en el aula

Es importante aclarar que el vídeo en esta investigación se tomó bajo el siguiente eje: como un dispositivo de creación y exploración, que genera y crea formas distintas de ver, convirtiéndose así en una herramienta didáctica para el estudio de la imagen. La creación de imágenes por medio del vídeo posibilita en las personas ser creadores de lo que observan y escuchan, no sólo de registrar los momentos más cotidianos, sino de crear imágenes que evidencien su crítica o su derecho frente a lo que ven.

Generalmente cuando se habla de vídeo en las aulas de clase se hablaba del vídeo como una herramienta que posibilita al estudiante potenciar sus expresiones más sensibles sobre el contexto que habita, como lo propone M.McLuhan (1968) en su premisa el *medio es el mensaje*, se dimensiona cuando el vídeo es utilizado como un detonante y constructor de identidades, que refleja muchas particularidades, en este caso las particularidades de los estudiantes al grabarse y ser protagonistas de una realidad creada por ellos mismos, ¿se puede hablar de *ficción* desde el vídeo?, claro, porque es una

herramienta de creación colectiva, cuando se utiliza de manera creativa, el vídeo se convierte en un dispositivo de expresión y es lo que busca aportar esta investigación, demostrar como el vídeo puede ser una forma de aprendizaje.

La integración del vídeo en el aula plantea un dilema “o se acepta la nueva tecnología con toda su capacidad innovadora, asumiendo entonces la trasformación de todo el sistema educativo, o se domestica la nueva tecnología despojándola de sus virtualidades innovadoras y poniéndola al servicio de la vieja pedagogía.” (Ferrés, 1994, p.51). Es claro que en el aula se necesitan maestros que sean capaces de ver el vídeo como una herramienta de aprendizaje y tecnología, y como se cita en los lineamientos curriculares de la educación Artística, *el territorio vídeo es una herramienta investigativa*, con ello solo quiero decir que los maestros en Artes Visuales ya llevan consigo un compromiso grande al llevar el vídeo a esferas más amplias del aprendizaje donde no solo veo, sino que también me veo a través del vídeo.

A veces en los contextos educativos el vídeo no se considera como un medio de aprendizaje para el estudio de la imagen visual y por ello se implementa mal o se desaprovechan los recursos tecnológicos como las cámaras de vídeo que están encerradas y llenas de polvo al no saber cómo utilizarlas, el problema de no tener en cuenta el vídeo como soporte tecnológico no solo se debe al desconocimiento técnico sino a la poca importancia que en algunas ocasiones el maestro le da y al miedo de explorar distintas maneras de desarrollar el aprendizaje.

En este tiempo las imágenes se presentan a los estudiantes por medio, del internet, el cine y la televisión, y no se puede hacer caso omiso del vídeo, ya que es un medio muy cercano y cotidiano y si los maestros lo permiten los estudiantes pueden observar, analizar y explorar su contexto por medio de éste, así el maestro está posibilitando que el estudiante aproveche y aprenda de una manera didáctica, sensible y crítica el uso de las tecnologías de la imagen.

2.1.1 Usos del vídeo en el salón de clases

Para lograr comprender la importancia del vídeo en el aula es necesario saber algunas funciones que le son propias, las cuales se pueden trabajar en el aula con los estudiantes. Ferres referencia en su libro *Vídeo y educación* un estudio sobre las posibilidades que el estudiante, obtiene cuando utiliza el vídeo como dispositivo para generar conocimiento significativo.

> *"El vídeo tiene una función informativa, motivadora, expresiva, evaluativa, investigadora, lúdica, metalingüística y de interacción de todas las anteriores.*
> *Informativa: muestra fragmentos de la realidad, pero lo que se observa plantea una variada percepción de la realidad.*
> *Motivadora: invita al estudiante a la creación y a la pregunta constante. Expresiva: busca que el estudiante cree a partir de su visión de realidad, evidencie sus emociones y preguntas, y las ponga a la vista de un receptor que lo está viendo.*
> *Evaluativa: pretende que el estudiante se vea reflejado en el video como ante un espejo, analizando sus comportamientos y acciones como un acto de contemplación hacia el mismo.*
> *Investigadora: en el vídeo se pueden observar más detenidamente las particularidades de un objeto o una situación, posibilitando su análisis y posterior descripción o caracterización.*
> *Lúdica: por medio del juego de la captura de imágenes, se evidencia que el vídeo es un acto de contemplación, deleite y juego, donde el error es una posibilidad de hacerlo mejor y aprender, "porque el error es una posibilidad y un placer estético".*

> *Metalingüística: se utiliza para la imagen en movimiento, para realizar un discurso del mismo lenguaje audiovisual, o sencillamente aprender haciendo para acercar desde la experiencia misma el concepto del vídeo, "yo sé que es el vídeo cuando hago o realizo un vídeo. "interacción de todas las funciones: se crea un colectivo para trabajar en pro de una idea en vídeo a partir de las anteriores funciones, realizarlo y mostrarlo a un receptor, es decir que sea contemplado bajo múltiples miradas" (Ferrés, 1988, pág. 73)*

El vídeo en el salón de clases posibilitó en esta experiencia pedagógica una manera distinta de utilizar, crear y ver la imagen, cuando las imágenes se someten a una interpretación que es generada por el vídeo, los estudiantes proponen nuevos caminos de discusión o crítica frente a lo que ven en los medios, el video es una herramienta tecnológica que está en constante avance, no es lo mismo hablar de video hace 10 años, que hablar en estos momentos de vídeo, hoy hay una facilidad para su realización por medio de diferentes dispositivos como un celular, una cámara web o una tablet digital, lo cual permite que el vídeo esté al alcance de más estudiantes.

Para nuestro taller el vídeo se convirtió en una valiosa herramienta de aprendizaje, a través de la cual se construían saberes, y sobre todo donde cada estudiante reflejaba y expresaba por este medio las inquietudes que tenía frente a su realidad, compartiendo esos interrogantes en un contexto educativo.

2.2 El uso libre de las imágenes

Cuando empecé el taller de vídeo me di cuenta de las posibilidades creativas que da el libre acceso a los contenidos visuales a través de la red, es por ello que no estoy de acuerdo con los intentos legales que buscan limitar o prohibir la posibilidad de descargar imágenes que pueden ser modificadas y alteradas, claro reconociendo los derechos de

autor para no caer en plagios. En suma me interesa pensar el acto social y cotidiano de apropiación de las imágenes visuales, por ejemplo desde mi experiencia como consumidor realizó visitas diarias a internet cuando quiero ver un vídeo, escuchar música o ver películas, desde distintas plataformas de uso que en algunos casos permiten la descarga.

"La cibercultura y los ciberespacios", son conceptos dados en la virtualidad y desde un accionar cotidiano, cuando te colocas frente a un PC o una computadora con internet, accedes a un mundo globalizado de imágenes, y te trasportas viendo desde el Pc, muchas ventanas que se abren y te cubren con el velo invisible del disfrute, de lo mediático y lo simultáneo" (Zunzunegui, 1989, p.195), con esto es claro, que no solo se ve la estatua de la libertad en los libros de historia, sino que su imagen llega a tu casa sin salir de ella.

La circulación de saberes, la trasnmición de conocimiento y las nuevas tecnologías de la inteligencia individual y colectiva cambian el enfoque de la educación hacia las imágenes, por ello se debe construir un espacio integral donde se estudie el uso libre de la imagen, pero no como una molestia institucional o ilegal, sino como un instrumento social que hace parte de una cultura visual, porque se está viviendo la era de lo visual, y la internet como medio glorifica y sataniza a la vez la imagen libre y pública.

Entonces todo aquel que ve una imagen en internet conoce globalmente una parte del mundo, sin necesidad de trasladarse, lo único que viaja es su visualidad y su imaginación

por medio del camino virtual de las imágenes que provienen de internet. En mi opinión, puede hablarse de un control mediático de la circulación de las imágenes libres en internet. Desde lo institucional o lo legal, cierran espacios virtuales para descarga gratuita, pero se abren otros al instante, parece que entre más detractores, hay más colaboradores que creen en un pensamiento democrático y libre, estas dos luchas entre lo que sí es legal descargar y lo que no es legal se vive a diario como un comportamiento social.

Como cita Ignacio Paris en su articulo *relectura y apropiación* a Baudrillard, “Hay una tergiversación que modifica la forma de pensar, una hiperrialidad global más trascendente que la realidad misma, es construida tecnológica e ideológicamente por un capitalismo global, y que edifica, no solo una idea superficial del mundo sino una ergonomía cognitiva, una manera diferente de percibir”, con este panorama se hacen necesarios espacios para la comprensión, creación y reflexión de la imagen dentro del ámbito escolar. [1] (Paris, s.f.)

2.3 Copia o plagio de las imágenes

En esta investigación es importante aclarar las diferencias entre copia o plagio apropiación creativa y usos pedagógicos de las imágenes. Ya que en la experiencia realizada en el taller de vídeo nuestras reflexiones nos llevaron a preguntarnos en un momento dado: ¿si estábamos plagiando cuando descargábamos imágenes de internet?

[1] Esta cita referencia un articulo que esta en la siguiente pagina: http://www.ignacioparis.org/?page_id=28.

Como ya lo había señalado en nuestro caso la descarga de imágnes estaba enfocada a producir apropiaciones pedagógicas y creativas a través de las cuales los estudiantes podían expresar sus subjetividades.

Es claro que el concepto de original, puro y/o autentico se ve cada vez más interpelado por las crecientes posibilidades de las reproducciones mecánicas y/o digitales que nos exponen a flujos crecientes de imágenes. Este problema ha sido abordado en el texto de Benjamín, *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica* p .51 2003.)

"*La noción de autenticidad varía a medida que uno se aproxima a medios que son múltiples como ejemplo, la fotografía; con ella, a partir de un negativo, podemos realizar varias obras sin que tenga sentido que una se considere la original o auténtica y otra la copia*" (Benjamin W. , 1972, pág. 27)

El término *Aurático* en la obra de Arte, se refiere a su naturaleza misma de ser la primera, la única y la exclusiva obra; donde no se acepta copia, y mucho menos una alteración de la misma. En la posmodernidad, las prácticas artísticas como la remezcla discuten los límites de lo *Aurático,* ya que no se puede hablar de una única pieza, se hablá de una pieza que no sólo representa sino que reproduce.

Asimismo (Hernández, 2012) en su texto *Espigador@s de la cultura visual*, reitera una invitación a los Docentes al proponerles que investiguen nuevas maneras de estudiar, de acercarse a las imágenes, para que el estudiante tenga una apreciación directa de lo que ve y también la utilice como medio de expresión para mostrar su realidad.

Por lo tanto los formados y formadores en Artes Visuales, estamos en la obligación de explorar nuevas alternativas de abordaje didáctico sobre las posibilidades de uso y comprensión de la información visual que circula en internet, para que a través de esta información los estudiantes exploren su creatividad e inventiva. Asimismo esta apropiación puede contribuir en el aprovechamiento de los recursos informáticos y también incentivar la elaboración de miradas críticas y activas frente al flujo de las imágenes que se reciben a diario, genrando asi maneras más pedagógicas y críticas frente a la velocidad abrumadora de la imagen digital que nos llega a diario mediada por un sistema capitalista de producion y consumo.

En Colombia existe una organización llamada creative *commons,* encargados de dar licencia legal para la circulación de las imágenes en internet como videos, fotografías, logos, entre otros, donde se permite la circulación de la imagen bajo un estricto fin.

Lo anterior dado por el fenómeno social del internet y sus soportes tecnológicos, todas las personas descargamos diversas clases de información, y por ello, al no poder ser controladas todas estas descargas a nivel global, en lugares como Colombia se abren dos panoramas para la copia o plagio: un campo institucional y otro no institucional, el institucional legal implica que se tienen unos derechos de autoría y no se deben alterar con lo que se entiende que es obra privada y a lo ilegal se le denomina plagio o *Piratería.*

En estos momentos la noción de autoria es problemática y la *Piratería* se ha vuelto un fenómeno social que permite que más personas accedan a bienes culturales; pero por otro lado los que comercializan por ejemplo películas piratas solamente buscan lucrarse de esta práctica.

Es distinto cuando por ejemplo un maestro apropia una imagen y la circula por una plataforma pedagogica para fines meramente culturales, en este punto es importante aclarar , que el maestro compra la película no original o la descarga, pero también se debe ,que las películas originales son muy caras o no se encuentran las películas fácilmente en las distriudoras autorizadas, por ello recurre también ala *Piratería* como un puente para octener la película y asi tener una herramienta educativa para explicar un tema en la clase y despues no la verde de nuevo para generar ingresos., la distribuye entre sus estudisntes para que la quemen y la puedan ver y analizar mas fácilmente. Esta investigación apoya la distribución de material visual en clase lo que no apoya, es que se genere intereses económicos, que mandolas y vendiéndolas, busca un fin netamente pedagógico, donde se contruyan saberes en ese compartir de información para genrar asi discusiones y saberes entonor a la imagen digital que esta puesta en internet públicamente.

Todos somos consumidores de imágenes y con ello definimos nuestra identidad cultural,

> "*Cuando seleccionamos los bienes y nos apropiamos de ellos definimos lo que públicamente consideramos valioso, las maneras en que nos integramos y nos distinguimos en la sociedad, en que combinamos lo pragmático y lo disfrutable,*

> *luego exploramos cómo se podría cambiar la visión del consumo y de la ciudadanía si se les examinará conjuntamente como procesos culturales, ser ciudadano tiene que ver con las prácticas sociales y culturales que dan sentido de pertenencia*" (Canclini, pág. 4).

Para esta investigación el plagio o piratería como lo toma el marco legal de bienes públicos, no tiene nada que ver con la noción de robo o fin económico, esta investigación evidencia que la práctica artística y pedagógica de apropiación de las imágenes es un dispositivo crítico y de estudio de la imagen, que pretende analizar profundamente las imágenes, lo cual no implica una lógica delincuencial.

Las nuevas maneras de ver la imagen nos exigen como consumidores de las mismas, entenderlas sin satanizarlas por el hecho de apropiarlas y construir de ellas mismas una respuesta crítica, política y educativa.

2.3.1 el autor como artista en una colectividad

La noción de autor como creador de obras o artista, en el proceso del *Taller de vídeo* se transformó, lo explicare de la siguiente manera, el autor cargado de una legalidad absoluta de su obra como propiedad y el artista sensible que trabaja en un taller y que firma su obra de arte, se ensamblaron en un proceso más amplio de autoría, el estudiante se vale de esos dos términos para crear, construir y compartir, con un grupo, en este caso en el espacio del taller, el estudiante entonces comprende que todos son autores y artistas, y que la obra de arte no la crea una sola persona, en el taller. Así los estudiantes lograron un proceso artístico, y en consecuencia producen una creación colectiva, a la que sin

necesidad de estar en un espacio como el museo, ellos son capaces de atribuirle su autoría en el aula de clases, avalando así que los autores y artistas pueden ser todos y en esa medida tienen un compromiso con lo creado.

Un ejemplo de ello se refleja en la cultura de la Remezcla en el campo musical y visual y más en la cultura DJ o VJ, la noción de la autoría se trasforma debido a que los DJs cambian repetidas veces su nombre artístico, y los VJ Remezclan imágenes de otros medios para crear, la autoria se trasforma ya no en un solo creador sino en muchos creadores que trabajan desde un ordenador con acceso a internet desde su casa. Muchos de ellos son jóvenes que no les interesa ser conocidos, sino que son remezcladores que lo hacen para expresar su sentir o gusto frente a la sociedad, es por ello que el anonimato en algunas ocaciones hace parte de su posición de no ser autores, pero si creadores culturales.“ *el programador realiza el ideal de intelectual al cambiar su nombre, para cada uno de sus proyectos, la mayoría disponen de múltiples nombres de autor, esto es la lógica también de las multinacionales, donde los nombres son marcas registradas”*. (Bourriaud, 2009, p.113)

2.4 La imagen como identidad

La imagen como signo y como elemento de identidad de un sistema de comunicación, tiene un valor expresivo considerable, la imagen conlleva una debilidad, una dificultad muy grande, que reside en su carácter polisémico. Una imagen irradia sentidos diferentes, y no siempre sabemos cómo dominar esos sentidos. “La imagen, por su parte, se presenta de manera global, no discontinua, y en esas condiciones es muy difícil determinar el contexto. Así lo que la imagen gana en expresividad lo pierde en claridad”. *(*Roland

Barthes, 2001, pág. 89). La imagen es uno de los elementos informáticos más importantes para mostrar los contenidos y la información de los programas, juegos, páginas de Internet, videos y otros. Cito una definición de Abraham Moles *1983*, quien señaló que la imagen "es un soporte audiovisual que materializa un fragmento del universo como universo perceptivo". El valor de la imagen se puede decir que es un capital cultural que por medio del internet llega a sitios como el aula y son utilizadas para estudio, como hace referencia esta investigación, que utiliza la imagen digital que algunos estudiantes, trasformaron y modificaron, para representar sus diferentes modos de pensar la imagen. Otro autor que cito es Alonso y Matilla que definen la imagen visual como: "conjunto de estímulos visuales organizados espacialmente, intencional o azarosamente, que desencadenan en el receptor determinados procesos de percepción". Generando en el observador una saturación de imágenes que no puede controlar, ya que no se pueden analizar, para lograr una idea crítica que lo que se está viendo.

La imagen como identidad, representa un trasfondo capitalista, donde eres lo que te pones, si te pones una marca eres una marca y si lo consumes eres un producto, en las tendencias de la moda, las culturas urbanas adquieren más importancia, pues ya tienen consigo toda una iconografía que los caracteriza, y los distingue en el mundo.

Para hablar de identidad es necesario aclarar el concepto que es importante en este proyecto, la identidad es construida en sociedad, y además está transitando y siendo nutrida por aspectos, económicos, políticos, sociales, culturales, religiosos y educativos.

En el campo de la cultura visual "*nos habla la autora que el individuo se apropia de características de las representaciones visuales, y las adopta como representaciones de sí mismo*" (Freedman, 2006, pág. 27) y esto a la vez genera un influencia de manipulación en ellos, cuando el individuo sabe que está sumergido en un mar de representaciones, sigue consumiendo más y más, pero lo interesante de esto, es que cuando se manipula o alteran esas imágenes propias de un circuito capitalista, está reaccionando de una forma crítica sobre eso que lo identifica externamente y no internamente.

2.5 Pedagogía en la remezcla o remix de las imágenes

Cuando hablamos de estudiar la imagen visual y más desde el aula, siempre nos vamos a la historia del arte o a fuentes que nos hablan de un arte antiguo, que ya paso en un tiempo determinado, pero es necesario mirar en el aula nuevas manera y alternativas de ver la imagen. No podemos llegar al aula con la historia clásica de una arte de 300 años, con un discurso del pasado, cuando empecé este trabajo investigativo como practicante de Artes Visuales, siempre me preguntaba ¿cómo acercar a los estudiantes de una manera distinta a la clase de Artes Visuales y volver su cercamiento a las imágenes algo más crítico? Para así lograr que fueran sujetos activos proponiendo sus propios caminos de aprendizaje.

Cito al autor español Hernández (2012) quien nos habla en su texto *Espigador@s de la cultura visual,* sobre la necesidad de que en las aulas los maestros piensen estrategias nuevas para el estudio de las Artes Visuales y que no se siga trabajando con un discurso

ya antiguo y menos que no se le permita a los estudiantes participar como conocedores de su propia cultura visual, que los caracteriza en su identidad.

Al empezar esta investigación, se inició con una inquietud, cambiar la figura del maestro, por un ser que posibilitaba en sus estudiantes otras maneras de pensar la educación y no como una autoridad que castra las ideas de sus estudiantes, generando una pedagogía tóxica (Acaso,2009), por ello al llevar el tema del REMIX VISUAL, posibilitaba llevar al aula, una manera de repensar el accionar que cotidianamente los estudiantes realizaban desde sus computadoras y desde ahí generar un espacio de diálogo.

Cuando se habla de *REMIX VISUAL* en el aula, se habla de una alternativa, de una estrategia pedagógica pensada para acercar al estudiante, al análisis de la imagen visual, además de ver al estudiante como creador de su propia visualidad, cuando la altera y modifica, el *REMIX* perteneciente a unas prácticas artísticas no tan nuevas, sitúa al estudiante lo lleva a preguntarse sobre la imagen que adopta y que hace parte integral de su representación del mundo.

Cuando el estudiante apropia en el aula, específicamente en el taller de vídeo, está apropiando la imagen visual, está apropiando un saber y un proceso que él tiene con la imagen, que él acogió para alterar y transformar, las nuevas pedagogías como la pedagogía de la expansión nos muestra que el estudiante puede aprender desde las nuevas tecnologías y cómo ese saber que tiene cotidianamente se expande y no se queda interiorizado, por no ser a veces parte de la planeación de una clase, el REMIX es una

postura crítica que le permite al estudiante ya no ser el espectador alejado de la imagen sino que le permite crear esa imagen visual que le posibilita nuevas miradas y maneras de verse representado en su contexto.

2.6 La representación de la imagen visual

La imagen es la contenedora del mundo, por ello refleja real o ficticiamente la realidad, “la imagen representativa es constituida en una forma mediatizada de percepción, proceso por el cual un individuo se hace consciente de lo que existe y rodea, por ello las imágenes se incorporan junto al lenguaje natural” (Zunzunegui S. 1989, pág. 102).

Las maneras de representación de la imagen se generan por los distintos dispositivos como los tecnológicos, el internet en este caso, muestra un representación de la imagen más publicitaria, globalizada; donde su valor mercantil y monetario se ve reflejado en los anuncios, que le van indicando al espectador que consuma, las representaciones como decía anteriormente están cargadas de frivolidad y no de lo natural, es una realidad artificial, donde prima la conexión a internet y así observar representaciones construidas por los medios. Los medios son en estos momentos unos de los generadores más importantes de la imagen visual y esta representación se construye en directa relación a sus necesidades o fines económicos.

Antes se podía hablar de una representación de los santos de una iglesia, ahora hay múltiples interpretaciones religiosas en las imágenes, y no se logra tener una mirada sino muchas. La representación de la imagen visual en masa constituye una cultura visual

saturada y manipulada, puedes representar, pero no puedes representarte, con la cultura del espectáculo y el entretenimiento, el individuo está sometido a representar, símbolos culturales que generen ganancia y un valor cultural.

2.7 Arte y tecnología

La tecnología y el arte han venido desarrollando un lenguaje artístico actual, se habla de obras de arte con programas especializados, se habla de la interactividad, propia de una cultura mediatizada y sujeta a su afán de ser siempre distinguida por su cambio.

En el campo de la educación son cada vez más las necesidades educativas para enlazar con la tecnología y la educación artística, ¿cómo explicar este auge globalizado de los medios tecnológicos en el arte?, por la demanda social de la cultura tecnológica muchos tienen acceso al internet, a los dispositivos móviles con aplicaciones interactivas, haciendo del individuo un ser tecnológico, que transforma cada día su comportamiento, de ahí que nos encontremos con personas cuya actividad se limita a lo virtual , y también nos encontramos con consideraciones como que la tecnología es solo para las grandes industrias, y no como una extensión del cuerpo importante para el individuo.

Se puede decir que somos seres humanos tecnológicos, si puede comprenderse así un ser humano que se expresa y vive cotidianamente, a función del internet y sus dispositivos como, el celular, la tabla digital y otros dispositivos, donde ellos presentan de una forma interactiva un mundo ireal, pero sofisticado, eres lo que tienes, entre mas autualizado seas y tengas en tus manos la tecnologia de punta eres más reconocido

socialmente. Por otro lado, las artes y la tecnología son un detonante de saberes, percepciones y emociones, cuando trabajan de la mano, y no son agentes externos sino agentes colaborativos para la construcción de un espacio experiencial, donde el individuo observa, vive y apropia culturalmente.

Los programadores a través de la cultura libre entran en un campo que está entre el capital económico y cultural del compartir saberes, el arte mediático es una tendencia actual, y el objeto u obra de arte circula en circuitos informales y no tan exclusivos, donde cualquier espectador u observador puede llegar a interactuar con la obra, como las instalaciones, donde es el espectador quien activa la obra y la completa desde el campo de la virtualidad.

2.8 ¿Qué es el remix o remezcla en el arte?

Es importante aclarar para la investigación el significado de REMIX, para ello citó el artículo Política Remix Vídeo:

> *El concepto de Remix a menudo hace referencia a la cultura popular y se deriva del modelo de remixes de música que se produjeron alrededor de la década de 1960 y principios de 1970 en la Ciudad de Nueva York, una actividad con raíces en la música de Jamaica. Hoy en día, Remix (la actividad de tomar muestras de materiales pre - existentes para combinarlos en nuevas formas de acuerdo al gusto personal) se ha*

> *extendido a otras áreas de la cultura, incluyendo las artes visuales; que desempeña un papel vital en la comunicación de masas, especialmente en Internet*.[2] (Díaz, 2008).

Esta práctica artística posibilitó que todos pudieran manipular y alterar las imágenes, utilizando materiales de otros para crear nuevos Remix visuales o *collages* de imágenes, valiéndose de la publicidad, el cine, la tv y la escritura.

El grupo Emergency Broadcast Network, fue uno de los pioneros en esta técnica, creativa de Remix Visual, al mostrarnos su video Gen. Adolf Hitler Takes Over, By Intuition! 1942/01/07, donde toman algunas imágenes de archivo de Adolf Hitler y las remezclan, generando una crítica a la institucionalidad en la guerra, mostrandolo de manera cómica en secuencias que devuelven y adelantan la imagen.

La postura del REMIX se refleja en su activismo cultural y político, ya que es una herramienta de transformación que, si bien no va a cambiar el mundo por sí sola, puede ser un instrumento muy útil para los movimientos sociales.

"Las imágenes que utiliza el Remix son en su mayoría fragmentos de vídeo, textos, gráficos, audios que pertenecen a grandes corporaciones y monopolios, sin embargo, este tipo de práctica permite redefinir la visión sesgada del mundo, que los medios nos han mostrado, el remix reconoce que todos podemos conocer el mundo desde un programador y sobre todo reconocerlo en un mundo online".[3] (Díaz, 2008).

---

[2] Este fragmento es citado del siguiente sitio wed: http://antes.embed.at/article4.html.
[3] La anterior cita es sacada del siguiente sitio wed:http://antes.embed.at/article4.html

Esto supone que ahora que más personas puedan crear a partir de las imágenes y sonidos que se acumulan en los medios masivos ya sean análogos o digitales; los artistas de la remezcla ven los medios como una cocina para su creatividad.

Los beneficios del remix, se reflejan en dos campos importantes:

En la comunidad, ya que los artistas o remezcladores, crean un estatus, una tendencia, compartiendo entre sí sus saberes populares del uso de imágenes y creando otras culturas juveniles desde sus computadoresa través de programas de edición de vídeo, producen piezas artísticas y las ponen a circular en internet.

El campo central de esta investigación es la educación y el Remix se volvió una estrategia para provocar el aprendizaje, basado en intereses encontrados. Cuando los niños y adultos encuentran una labor que les apasiona, aprenden más y de modo más eficaz, es por ello que el REMIX "Es considerado como una manera de alfabetismo cultural que ayuda a los estudiantes a conocer más el mundo y por otra parte el mundo cultural de las imágenes". (Lessig, 2012, pág. 115)

"La transformación de imágenes es el efecto del primer paso de la postproducción, donde no se trata de fabricar un objeto, sino seleccionar uno de entre los que existen y utilizarlo, modificarlo de acuerdo a una intención específica" (Bourriaud N. , 2009, pág. 24).

En esta investigación el REMIX visual resultó ser un hallazgo pedagógico, que contribuye al estudio de la imagen descargada de internet, pero a través del estudio de la

imagen no se busca un fin económico, sino un fin cultural y educativo, claro, es una práctica artística pero a la vez pedagógica.

Capítulo 3

Metodología

La metodología de esta investigación se inicia de una manera intuitiva a través del trabajo de campo o practica pedagógica. En el desarrollo de la práctica pedagógica hubo una serie de etapas que han ido determinando las metodologías que defino a continuación.

Una de las estrategias que escogí para recuperar la experiencia de la práctica pedagógica en toda la monografia es el *Relato* aportando asi un diseño investigativo o método para lograr recoger los hechos más relevantes de la práctica pedagógica, realizada con estudiantes de bachillerato de la institución educativa Gimnasio Real de Colombia en el año 2011.

> *Los diseños Narrativos pueden referirse: a) toda la hirtoria de vida de un individuo o grupo,b) un pasaje o época de ducha historia de vida o c)uno o varios episodios.En este proceso el investigador recostruye la historia o la cadena de sucesos (casi siempre de manera cronoligica:de los primeros echos a los últimos) postyeriormente la narra bajo su óptica y describe (sobre la base de la evidencia disponible) e identifica categorías y temas emergentes en los datos narrativos*

> *(que provienen de las historias contadas por lo participantes,los documentosmateriales y la propia narración del investigador* (Sampieri, Collado, & Lucio, 1991, pág. 702)

El Relato como aclaro en esta investigación, es la estructura escritural, ya que narro por medio de el la experiencia y los sucesos que se dieron, en el espacio taller de vídeo, para el estudio de la imagen. Algunos métodos de recolecion de datos que utilice para nutrir mi relato fueron: rejistros fotográficos que se encuentran distribuidos en el primer capitulo de esta investigación, algunas notas de diario de campo que se encuentran en el anexo 7.3, recopilación de algunas planiaciones realizadas en el taller de vídeo anexo 7.2, registros audiovisuales que son los trabajos resultantes del proceso del taller en la pagina wed referenciada en el capitulo 4 donde se cuentran en un blog virtual, algunos formatos de evaluación de la práctica pedagógica por parte de la universidad pedagógica nacional anexo 7.4 , son los modos o estrategias que encontré para optener los insumos que evidencia esta investigación.

A continuación describire las etapas que son la base fundamental para el desarrollo de esta monografía.

3.1 Etapa de Antecedentes

En esta etapa el trabajo tiene que ver con las metodologías aprendidas en el espacio de la práctica artística, donde tengo acceso a nuevos dispositivos para manipular las imágenes y proponer mis primeras realizaciones de vídeo remix y vídeo-instalación, más adelante estas experiencias serán el medio que me permite establecer una reflexión

artística y pedagógica en el taller de vídeo. Considero que la metodología de la remezcla de imágenes y conceptos ha sido una constante en mi trabajo

3.1.2 Etapa Recorrido:

Cuando empiezo a buscar el lugar de la práctica pedagógica en la localidad de cuidad Bolívar, tiene que ver con una elección que explicare a continuación, en la universidad Pedagógica Nacional tuve inicialmente el espacio de práctica en una fundación llamada *Films Colombia*, dedicada a procesos culturales fílmicos y pedagógicos en la localidad de Cuidad Bolívar, esta modalidad era educación no formal, cuando la fundación me guía por la localidad en un recorrido por diferentes organizaciones culturales de la localidad, me presentan la institución educativa Gimnasio Real de Colombia, donde los sábados se hacía un proyecto llamado *Ecos*, una escuela de realización audiovisual para jóvenes y niños, donde la institución GRC les prestaban algunos de sus salones, es por ello que elegí en ese momento realizar mi práctica en esa institución.

Una estrategia que elegí para recopilar este recorrido tiene que ver con algunas anotaciones que realice en el diario de campo (anexo7.3), donde cuento el objetivo de la fundación y de algunos espacios de la localidad de Cuidad Bolívar.

3.1.3 Etapa Propuesta Pedagógica:

Para lograr desarrolla el objetivo general de esta investigación, el cual es Proponer la realización de un taller de vídeo de Remix visual en la institución GRC con estudiantes de bachillerato, realizo una propuesta pedagógica de Taller de Video, basada en

referentes pedagógicos como Imanol Aguirre con su modelo expresionista, y referentes artísticos como Felix Guattari con su estudio *subjetividad e historia*.

Esta propuesta se puede consultar en el (anexo7.1). Seguidamente doy a conocer la propuesta al rector de la institución GRC, el señor Edgar Parra quien aprueba la propuesta

La propuesta estaba compuesta por un eje artístico y pedagógico, donde los estudiantes podían tener un primer acercamiento al lenguaje audiovisual. Un aspecto importante en esta propuesta pedagógica fue que sirvió como puente para generar en esa institución un convenio con la universidad para prácticas pedagógicas.

Los componentes de la propuesta servían para que en los estudiantes generaran un proceso de aprendizaje enfocado al estudio y análisis de la imagen visual en campos como el cine o los videos clips que encontraban en el internet.

Además esta propuesta generaba en el estudiante un espacio donde podía ser el mismo, el generador de sus mismas imágenes.

3.1.4 Etapa creación del espacio educativo “taller de vídeo gimnasio real de Colombia

Este espacio estaba desarrollado por un cronograma de en planeaciones que realizaba para cada encuentro una manera de recopilar esta experiencia, fueron las planeaciones de

taller (ver anexo 7.2) y evidencian los recursos pedagógicos y humanos que se realizaron en ese espacio

En esta etapa realicé una convocatoria para que los estudiantes participaran en el espacio, y así desde sus intereses tuvieran una expectativa para acercarse y conocer más de la imagen.

El espacio físico fue, la sala de sistemas que contenia algunos PCS y algunos que madores de DVD, agregando que se tenia apceso a intenert ,una manera de mostrar lo anterior fue el registro fotográfico que se encuentra en el primer capitulo de esta monografía, donde narra como fue el se darrolo del espacio Taller de Vídeo.

3.1.4 Etapa Transformación de la Imagen

En este momento la imagen era un dispositivo de aprendizaje para los estudiantes, ya que fuese creada por el vídeo o descargada de internet, los estudiantes,empezaban a cambiar y a repensar nuevas maneras de estudiar la imagen, ya que ellos trasformaban la imagen desde la edición de video generando una apuesta crítica y sensible desde el REMIX o REMEZCLA.

3.1.5 Etapa hallazgos

Al finalizar la experiencia pedagógica del espacio “Taller de vídeo GRC” , los estudiantes explicaron su proceso frente al colegio y realizaron, algunos trabajos visuales con la técnica de REMIX o LA REMEZCLA de las imágenes, y se analizó que hay otras alternativas pedagógicas de ver la imagen y sobre todo que ellos como espectadores también sean creadores de las mismas. Además el libre acceso a las imágenes posibilitó

que el plagió o la copia fuera una estrategia de aprendizaje en el aula, la manera de recolecion de datos fue el registro audiovisual de los trabajos resultantes de los estudiantes que se nalizaran y se mostrara en el capitulo de análisis de produntos resultantes.

"Es posible considerar lo visual como una forma de producir y revelar una nueva información, no solo considerarlo como una forma de representación o mímesis. Por lo tanto la investigación visual se ha de situar como una forma de construir conocimiento y como una forma de transformar el conocimiento". (Sullivan, 2005, p.180), lo anterio se refiere ala manerade verce el REMIX como una alternativa pedagógica para el análisis visual.

En *El espectador emancipado*, Rancière explora las relaciones entre arte y política estableciendo que "las prácticas artísticas permiten diseñar un paisaje nuevo de lo visible, de lo decible y lo factible, pues permiten forjar contra el consenso otras formas de sentido común: un sentido común polémico" (Ranciére 2010 p. 25), es decir la plactica artística que se realizo en el Taller de Vídeo, permitio que en los estudiantes se generaran diferentes manera de ver la imagen y la técnica visual como es el REMIX ,les permitio tener una postura mas critica frente a lo que ven desde los medios como la tv y la internet.

Titulo 3.2 ETAPAS DEL TALLER DE VÍDEO GRC.

Para este momento de la metodología se resuleve el objetivo general el cual es Proponer la realización de un taller de vídeo de Remix visual en la institución GRC con

estudiantes de bachillerato, se dispone un cronograma donde indica la etapas de profundización que tenia el taller, indico que para construir este espacio eductivo.utilize las siguientes herramientas pedagógicas y artísticas.

Cineforos: En los cuales recojia las apreciaciones de los estudiantes cuando observaban un película, animacióno fotografias.

Grabaciones. Con ellas los estudiantes registraban y esporaban su colegio y creaban historias que ellos mimsmos proponían.

Literatura: por medio de ella observavamos los planos en las ilustraciones, y la manera como se escribia una historia o guion.

Edición de vídeo: se acercaba al estudiante a modificar la imagen por medio de programas de edición de audio y sonido y geberaba asi una apropiaion en la imagen.

Mesas redondas: en ellas el estudiante compartia su aprecion frente a lo que pensaba de la imagen y también al finalizar se evaluava la secion , para propner o sugerir mas elementos para la próxima clase.

Registros fotográfico: el estudiante registraba secuencias de movimiento para generar animaciones en fotografía conla técnica de Stop motion, y asi realizar pequeños cortos visuales.

Apreciacion Audiovisual: En ella los estudiantes aprendían las etapas de realización y trabajaban en grupo, ditribuyendoce los cargos o roles entre ellos mismos , ya que tenían calro que el audiovisual es siempre un trabajo en equipo.

La exposición de temas: cada estudiante explicaba un tema que les gustaba un ejemplo de ello fue la explicación de la realización del video juegos, dond explicaba su origen, las

maneras técnicas con las que fue creada y las aplicaciones educativas que podía servir ese juego para su entorno o su propia vida.

El material Visual: las películas, algún video clips musicales servían para acercar al estudiante desde sus gustos y particularidades como analizando los planos de las imágenes y discutiendo como fueron realizadas técnicamente.

Durante la creación del espacio educativo Taller de Vídeo GRC, hubo tres etapas (ver tabla 3).

Tabla 3 Faces Taller de Vídeo.

EJE TEMATICO	**FEBRERO 2 SESIONES**	**MARZO 3 SESIONES**	**ABRIL 4 SESIONES**	**MAYO 4 SESIONES**
Sensibilización	Proyección de películas clásicas y de animación y videos musicales y de apropiación.	Introducción como se realiza Una producción Audiovisual. Roles	Manejo de cámara Planos fotográficos Ejercicios prácticos	Reconozco mi espacio de las clases gimnasio real de Colombia.
	Cine foro	Cine foro	Grabación	grabación
	Socialización	Socialización	socialización	socialización
	JUNIO 2 SESIONES	**JULIO 3 SESIONES**	**AGOSTO 1 SESION**	**SEPTIEMBRE 2 SESIONES**
Manejo técnico –artístico	Descarga libre Fotografías videos Sonidos.	Técnicas de edición de video	Técnicas de edición de sonido	Edición de montaje Video-sonido
Producción visual	Programas de descarga libre formato	Programas de convertidor de formato de video y de sonido	Distorsión en el sonido	Terminación de producto audiovisual Video apropiación
	socialización	socialización	Socialización	socialización
	NOVIEMBRE			
Resultados.	Muestra final institucional	Productos Finales.		
	socialización			

3.2.1 La primera fase – Sensibilización

Tuvo una duración de trece sesiones en las que se acercó a los estudiantes a conceptos fundamentales para la comprensión y apropiación de contenidos visuales, y cada sesión estuvo estructurada siguiendo cinco pasos propuestos:

a) Presentation de concepto temático propuesto en el programa trazado.

b) Proyección de Audiovisuales: Cada sesión se iniciaba con una película, un vídeo musical o algún otro material visual.

c) Cine foro: Una vez que se había observado el material visual correspondiente a la sesión se socializaban las impresiones que con respecto al mismo se generaban en los participantes del taller. Esta parte de la investigación estuvo controlada mediante la determinación previa de las preguntas por parte de la investigadora: como ¿Qué personajes les gustó de la película? ¿Qué lugares vieron en la película? ¿Qué vestimenta tienen los personajes? ¿Cómo creen que fue creada la película?

d) Evaluación de la sesión por parte del grupo: En este momento los asistentes manifestaban sus opiniones en torno a todos los aspectos de la sesión.

e) Diario del maestro: En él se relacionan las anotaciones y reflexiones que el docente hace sobre la tarea desarrollada y sobre su quehacer profesional

3.2.2. Segunda fase - Manejo técnico-artístico

Se cumplió entre los meses de junio a septiembre con estructura de laboratorio, en el cual se explicaba el concepto técnico pertinente (reconocimiento de programas de edición de sonido e imagen). Con estos fundamentos los participantes entraban en el proceso de

apropiación (descarga, alteración, modificación y reutilización de imágenes visuales de internet) y a partir de estos ejercicios se asignaba trabajo extra-clase.

3.2.3 La tercera fase - Producción visual

Comprendió los meses de octubre y noviembre, y consistió en la realización de un producto audiovisual por parte de los alumnos, con el propósito de verificar la comprensión, uso y aplicación de todos los contenidos del taller, bajo la supervisión y apoyo de la investigadora y el docente tutor.

3.2.4 La cuarta fase- resultados

Consistió en una muestra institucional de los trabajos con la finalidad de darlos a conocer ante la comunidad educativa del Colegio Gimnasio Real de Colombia, quien a la vez dio una calificación a esta actividad.

3.3 Estructura de contenidos

En esta parte se analizan los procesos pedagógicos y artisticos los cuales están desarrollados en los siguientes ejes.

Para la ejecución del programa previsto los conceptos a tratar se organizaron en tres ejes temáticos principales, a través de los cuales se desarrollaron componentes pedagógicos artísticos y técnicos como se muestra en la tabla de cronograma que nombra las actividades, realizadas en el aula.

Titulo 3.4. Eje temático de Sensibilización audiovisual

En esta primera etapa se acerca al grupo a la imagen audiovisual o en movimiento desde el cine clásico, animado y videos musicales, cumpliendo la planeación de sesiones prevista, las cuales se desarrollaron de la siguiente manera:

Sesión 1.

Terminada la proyección, se inició el cine foro basado en preguntas como: ¿qué personaje les gustaban?, ¿qué características psicológicas tenían los personajes?, ¿cómo estaban vestidos?, ¿qué lugar o espacio mostraba la película? , ¿Qué sonidos tenían?, qué efectos especiales habían?, ¿que decía la historia?, ¿qué colores identificaron en la película?, los estudiantes por medio del cine foro discutieron sobre sus gustos cinematográficos, sus gustos musicales, los personajes que les hubiera gustado interpretar y cómo podría comparar la película con la realidad que viven.

El estudiante Orlando Gil de grado sexto planteó que viéramos en la próxima clase *los* sueños de chihiro y la estudiante Leidy Lorena Bravo sugirió el video musical "te lastime" de Superlitio porque está realizado con fotografías y por el mensaje del video.

Sesión 2.

Se proyectaron las películas que los estudiantes sugirieron la sesión pasada.

El cine foro se desarrolló con base en las mismas preguntas de la sesión anterior y durante la socialización: los estudiantes propusieron videos musicales y videojuegos tales como *Super Mario Bros, Final Fantasy y Halo. Además* plantearon cambio de salón porque se sentían incomodos, por esta razón se hizo un ejercicio de reconocimiento de la cámara, que consistió en grabar su propia imagen grabada y verla proyectada en un televisor conectado a la cámara de video.

Y por último se realizó una mesa redonda para mirar que inquietudes podían aportar a la clase y arreglo del salón.

Sesión 3.

Como introducción a la producción audio visual se trató el tema del lenguaje audio visual, tomando como apoyo segmentos del programa *Los Simpsom* y el segundo episodio de *Star Wars.*

El foro giro en torno a las preguntas: ¿cómo se hacen las películas?, ¿Quiénes hacen las películas? Y ¿en cuánto tiempo se realiza una película?. También con el apoyo del tablero los estudiantes realizaron un Story Board.

Sesión 4.

Se trabajó sobre las etapas de la producción audio visual, la proyección que se usó como apoyo fue el detrás de cámaras de la película Avatar.

El foro se basó en las preguntas de ¿cómo el director realizó esta película?, ¿por qué escogió la selva amazónica para realizar la película?

Los chicos se mostraron muy sorprendidos al ver que esta parte de nuestro de nuestro país y sus habitantes de manera animada. Además manifestaron diferentes opiniones sobre el personal que trabaja en las películas pero no se ve en ellas

Sesión 5.

Aprovechando las inquietudes surgidas en la sesión anterior se desarrolló el tema de los roles en la realización de una producción audio visual.

En el foro de discutió sobre las funciones del director, el camarógrafo, el guionista, el sonidista. Se realizó un juego de roles mediante el cual cada uno tuvo la posibilidad de asumir el papel que más le gustaba.

Sesión 6.

Consistió en el acercamiento a la cámara de video a partir de la explicación de planos fotográficos (plano detalle, primer plano, plano americano, plano general, plano panorámico y plano aéreo) y las angulaciones de la cámara.

La socialización consistió en el juego con la cámara por el espacio del colegio (realización de cámaras escondidas)

Sesión 7.

Se reforzó el trabajo de la sesión anterior con respecto al reconocimiento de los planos a partir del uso de fotografías en las cuales los estudiantes debían identificar los conceptos vistos (planos y angulaciones de cámara)

Sesión 8.

Continuando con los ejercicios prácticos se realizó un juego que denomine “juguemos con la luz” y consistió en observar como objetos como sombrillas (de color rojo, negro y blanco), papel celofán de colores y linternas afectan el color de la imagen al tomar una fotografía.

Sesión 9.

Se trabajó sobre qué es un documental y el falso documental, para lo cual se propuso a los estudiantes un juego de roles en los que ellos escogían la historia y asumían los personajes que la iban a representar también grababan el trabajo realizado usando las dos cámaras de video disponibles.

Sesión 10.

Habiendo asimilado el concepto desarrollado en la clase anterior (documental, falso documental) los estudiantes realizan ejercicios de exploración por las diferentes áreas

académicas de su colegio con el fin de encontrar una historia digna de ser contada a través de un producto audio visual. Como resultado de esta exploración empiezan a definirse en el gusto de los estudiantes temas como el ocultismo, los deportes y la ecología.

Sesión 11.

Con el objetivo de explorar la forma como se narra una historia se realizó un recorrido por el colegio, en el cual, participo el rector para contarnos, como personaje artífice – responsable de la existencia y construcción del mismo su historia. Todos los miembros del taller visitamos cada uno de los espacios de la institución (mariposario, observatorio astronómico, acuarios, piscina, maloca, bosque japonés, biblioteca, algunos salones de clases, senderos ecológicos) y escuchamos de viva voz como fueron construidos cada uno de ellos. Durante todo el recorrido los chicos grababan con las cámaras de video y tomaban fotos, también hicieron registros de sonido usando celulares y memorias MP3.

Sesión 12.

El tema previsto para esta jornada fue la realización de Stop Motion como técnica de animación cuadro a cuadro, para lo cual, un grupo de estudiantes, diseño un material consistente en dibujar cada letra del abecedario en hojas tamaño carta e iniciaron la exploración para elegir en que lugar del colegio era más interesante realizar su animación, la cual denominaron “Letras del Colegio”.

Otro grupo inicio la realización de una maqueta a partir de la cual querían contar la historia del “Vengador sin sombra” para la cual utilizaron juguetes personales y material de desecho.

Sesión 13.

Se concluyó la actividad iniciada en la sesión anterior y que consistió en la toma de las fotos necesarias para la animación Stop Motion. En esta sesión además del material elaborado por los estudiantes se utilizaron trípode y cámaras fotográficas.

3.5. **Eje temático de manejo técnico y artístico**

Se desarrolló durante los meses comprendidos entre junio y septiembre del 2011 y comprendió trece sesiones. Como ya lo exprese se usó la modalidad de laboratorio. Los temas desarrollados en esta etapa fueron: reconocimiento, descarga y utilización del programa Sony Vegas Pro 9 para edición de video y Audacity para edición de sonido, Total Converse para formatos de video, Movy Maker para animación stop motion y *Actus Catcher* para descargas.

Para facilitar la comprensión de dichos contenidos por parte de los estudiantes se utilizó la proyección en pantalla de los mismos y se complementó la explicación oral con ejercicios prácticos de montaje y edición.

En esta etapa del proceso los estudiantes empezaron a ejecutar ejercicios extra clase para perfeccionar lo trabajado en las sesiones del taller y la asimilación e integración de los conceptos teóricos con las herramientas tecnológicas y los recursos virtuales (imágenes visuales y programas) les permitieron generar nuevas interpretaciones de la imagen visual.

3.6 Eje tematico de Producción visual

Se ejecutó desde la última semana de septiembre hasta la primera semana de noviembre, comprendió seis sesiones, culminando así el proceso con la realización de

cinco proyectos finales en los que se continuo el trabajo en grupo como apoyo a cada una de las propuesta que surgieron, por lo cual el crédito se reconoció solamente a quien propuso el tema e hizo las veces de director, sin embardo los demás participantes continuaron haciendo parte del proceso.

En cada una de las sesiones de esta etapa los estudiantes presentaron los avances del trabajo el cual se realizó mediante la apropiación de imágenes visuales procedentes de internet y en uno de los proyectos se utilizaron además imágenes captadas por ellos mismos a través de cámara de video. Con respecto al sonido en todos los proyectos se utilizaron pistas descargadas de internet, que fueron modificadas y alteradas.

Este tipo de trabajo con imágenes y sonidos manipulados y alterados facilito el análisis de los conceptos de “remix visual” y “plagio” que además de convertirse en herramientas pedagógicas se constituyeron en el tema fundamental de esta investigación.

Al igual que en las anteriores etapas la socialización estuvo unida a la evaluación por parte del grupo del taller, en general, pero en este punto de agrego una evaluación particular por parte del profesor tutor del área de sistemas del colegio quien como ya dijimos durante todo el proceso hizo parte, como apoyo logístico, en el equipo docente responsable del taller.

3.7 Eje Tematico Evaluativo

La socialization final se llevó a cabo mediante una muestra institucional que se realizó el viernes 11 de noviembre de 2011 y consistió en la presentación de los cinco productos audio visuales finales ante la comunidad educativa (directivas, profesores y estudiantes), parar ser calificado por el cuerpo docente a través de un formato (diseñado

por el rector del plantel educativo plantel), a partir de la sustentación realizada por los integrantes del taller, lo que culminó con la aceptación de este taller dentro de las actividades académicas del área de formación artística del colegio, abriendo así un nuevo espacio de práctica para los estudiantes del programa de Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional.

Lo anterior recoge la realización de los objetivos propuestos para esta investigación y las maneras como fueron desarrollados, como estrategias para reconstruir este relato pedagógico.

Capitulo 4

Análisis de productos audiovisuales

En este capítulo voy a referirme específicamente a los productos artísticos finales, en razón a que estos fueron realizados de una manera más formal por los equipos en que se agruparon los estudiantes. Sin embargo debo aclarar que durante el proceso se produjeron otros producto audiovisuales recopilados a lo largo de las sesiones propuestas para el cumplimiento de los ejes de manejo técnico y artístico, y al de producción visual, los cuales se realizaron como ejercicios de práctica y aplicación de los contenidos temáticos, cuyos registros (videos, fotografías) presento en el anexo correspondiente a registros fotográficos.[4]

[4] Se puede consultar los trabajos visuales de los estudiantes en los siguientes sitios web: https://www.youtube.com/watch?v=Reh0BAvdoPc&feature=youtu.be y el bog : http://sandrasoracipa1200.wix.com/tallerdevideogrc

4.1 Análisis de videos como ya lo he mencionado el taller de video llevado a cabo en el colegio Gimnasio Real de Colombia concluyó con la realización de cinco productos audiovisuales que por su diversidad de temáticas me permiten definir, igualmente, cinco categorías con respecto a los temas manejados en cada uno de ellos y son: ocultismo, deporte, medio ambiente, cuerpo y consumo

4.2 Proyecto artístico titulado Ocultismo

Fue realizado por los estudiantes Laura Nathaly Parra 16 años – grado 10º, Andrés Casas, 14 años – grado 9º y Jennifer Rojas, 13 años – 7º.

Duración 1 minuto 32 segundos. Imágenes descargadas y apropiadas veinticinco. Pistas apropiadas una (*One* de la banda Metallica). En este video podemos observar la recurrencia de imágenes y símbolos relacionados con el terror, la maldad, el demonio, figuras humanas alteradas que indican descomposición, además de una imagen historia como Hitler, los autores conjugan acertadamente imágenes de carácter publicitario, de ilustración y grabado,

Los colores escogidos crean una atmosfera lúgubre y apocalíptica. El sonido compagina bien con el mensaje de las imágenes

En la etapa de la socialización, los autores manifestaron que una de las motivaciones para la escogencia de este tema fue el deseo de ayudar a unos compañeros que estaban trabajando en éste para otra asignatura y expresaron que el ocultismo se asimila con lo terrorífico, lo que no se ve y que nos produce miedo, mientras la imagen sea más convincente se puede llegar a un mensaje más certero de lo oculto.

En la etapa de la socialización, los autores manifestaron que una de las motivaciones para la escogencia de este tema fue el deseo de ayudar a unos compañeros que estaban trabajando este para otra asignatura y expresaron el ocultismo se asimila con lo terrorífico, lo que no se ve y que nos produce miedo, mientras la imagen sea más convincente se puede llegar a un mensaje más certero de lo oculto.

En la siguiente imagen vemos a un niño con la cara deforme y descompuesta, evidenciando así que el ocultismo está cargado de muchos signos que apropiamos e identificamos de acuerdo a nuestras vivencias personales o influencias mediales

Imagen 14 Trabajo apropiacioncita Ocultismo.

4.3 Proyecto artístico titulado La Mesa

Recibió este nombre gracias a la participación de una de las niñas integrantes del taller en la competencia de patinaje que se muestra en este trabajo, fue realizado por los estudiantes Andrés Casas, 14 años – grado 9º, David González 14 años – grado 8ª, Sergio Martínez 12 años - gado 6ª, Sebastián Diniky 16 años - grado 10º, Danis Chavarría

13 años - grado 7ª, quienes se desplazaron al municipio de Mesitas con apoyo del colegio. Tiene una duración de 4 minutos y 2 segundos.

Lo más interesante de este producto es la forma como los realizadores logran una composición en la que conjugan imágenes en movimiento con imágenes fijas y sonido creando una sugestiva melodía. El dinamismo de la música utilizada, del compositor Bon Jovi se funde de una manera muy acertada para atraer la atención del espectador. Sin embargo vale la pena anotar que, como es común cuando se tratan temas deportivos, recaen en estereotipos de culto al cuerpo, incentivados por las campañas que favorecen comportamientos consumistas en los niños como principales agentes consumidores.
También es importante destacar la habilidad que demostró el estudiante que tuvo a su cargo el rol de camarógrafo.

Con respecto a le selección del tema deportivo puedo agregar que con ello demuestran la forma como los escenarios con que cuenta el colegio y las actividades que allí se desarrollan han influido en su formación personal.

En cuanto a la apropiación que hicieron de la imagen y el sonido que realizaron mostraron un gran acercamiento a lo que correspondería a una campaña publicitaria deportiva.

La destreza demostrada en el manejo de las cámaras de video y fotográfica unido al proceso de producción audiovisual, refleja la incidencia que el taller tuvo para que los muchachos pudieran explorar y manifestar sus capacidades artísticas

Imagen 15 La Mesa

Este trabajo artistico bajo la tecnica de Remix Visual, refleja un identidad con el deporte, y como para los estudiantes que crearon este vídeo, les daba un estatus frente a sus compañeros de clase, sus integrates, discutiendo lo que ellos costantante ven en la television y que ademas les gustaban las propagandas televisivas, alusivas al deporte, ellos explicaron que querian realizar una critica frente al ser deportista, ya que ellos como estudiantes que practican patinaje, son tambien deportistas y pueden ser los protagonistas, ademas aluciendo a la energía, ellos colocaron la pista de sonido de un cantante de rock.(ver imagen 15y 16).

Imagen 16

Titulo 4.4 Proyecto artístico titulado Tierra

Realizado por Camilo Andrés Díaz 16 años - grado 11ª, Karen Jaqueline Castillo 15 años – grado 7ª, Deisy González 15 años – grado 9ª , Mauricio Díaz 14 años- grado 8ª, José Sebastián Aya 12 años - grado 6ª.

En esteproducto que tiene una duración de 4 minutos 30 segundos los realizadores abordaron el tema del medio ambiente, seleccionado imágenes visuales, extraídas de la película *Impacto Profundo*, que nos muestran como el hombre a través de la historia ha ido destruyendo el planeta. El grupo organizó las imágenes seleccionadas montando sobre algunas, textos alusivos a la responsabilidad que todos tenemos en el cuidado del planeta. El montaje propuesto evidencia la necesidad de enviar un mensaje ambientalista utilizando tanto las imágenes como el sonido, ya que emplean pistas del grupo musical Pink Floyd en las que se hace alusión al compromiso que tiene la raza humana con la tierra. (ver imagen 18). También en este trabajo se observa el manejo y aplicación de la técnica artística de la Remezcla de imágenes que consiste en la manipulación y alteración de imágenes recicladas de películas como lo vemos en esta producción.

Además se manifiesta el valor que los estudiantes otorgan a su entorno físico, como consecuencia de las características arquitectónicas y ambientales que posee la institución en donde se forman como seres respetuosos de la naturaleza.

Imagen 17 TIERRA 2011.

4.5. En este apartado voy analizar dos proyectos que se basaron en imagen fotográfica exclusivamente debido a las limitaciones cognitivas que presentaban sus realizadores (autismo y macrocefalia)

4.5 Proyecto artístico titulado John Lee

Fue realizado por Angie Bravo (autismo) 15 años – grado 8ª , con la colaboración de Oswaldo 14 años – grado 7ª , Dennis Gerena 13 años – grado 6ª .

Este producto, por la condición cognitiva de su realizadora consiste en una compilación de imágenes fotográficas bajadas de internet en las que el tema constante es el cuerpo masculino musculoso de Bruce Lee, a las que ella observaba con mucha atención durante mucho tiempo y luego un discurso verbal acerca de la fuerza y el erotismo de ese cuerpo, en algunas ocasiones la estudiante descargaba imprimía y adornaba la imágenes con dibujos y finalmente las archivaba en una carpeta o en un folder tamaño carta.

El caso es interesante porque se evidenció que ella pudo asimilar muchos de los conceptos contémplanos en el taller y hacer uso de ellos (ver imagen 19).

En este proyecto que finalmente consistió en seleccionar las imágenes imprimirlas y archivarlas a manera de libro álbum el cual para Angie adquirió un valor íntimo muy especial.

Imagen 18 Trabajo Artístico Cuerpo.

4.6 Proyecto artístico titulado Motos

Fue realizado por Orlando Gil (macrocefalia) 12 años – grado 6ª , con la colaboración de Daniela Alejandra Huertas 14 años – grado 7ª , Luisa Fernanda Soler 15 años – grado 8ª , Daniel Parra 15 años – grado 9 ª.

En este proyecto el realizador selecciono imágenes y luego de descargarlas, las organizaba en secuencias, utilizando la línea del tiempo del programa de *Movie Maker* para finalmente producir efectos visuales en las imágenes (contrastes, distorsiones, divisiones, difuminaciones, aceleraciones).

La realización de este producto le permitió a Orlando, la asimilación de los contenidos del taller, así como manifestar la emoción y alegría que esta actividad le provocaba, repitiendo constantemente la frase" profe, se me ocurrió una idea".

También gracias al taller adquirió una marcada habilidad para descargar video juegos.

El gran logro de este realizador es que el taller le permitió explorar su creatividad y ponerla en práctica mediante el uso del contenido que más llamo su atención como fue el manejo del programa Movie Maker.8ver imagen 20).

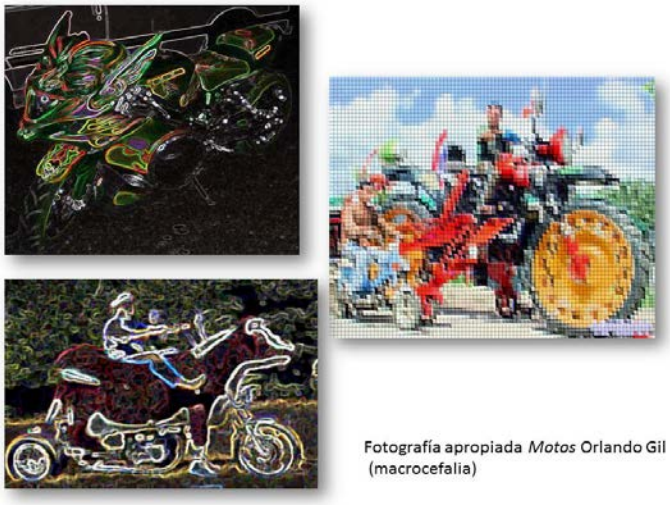

Imagen 19 Trabajo Motos.

.

5. Conclusiones

A partir de la experiencia vivida con la ejecución de este taller como modelo pedagógico para la formación artística – audiovisual, pude constatar que cada persona define su propia forma de acercarse e interpretar los contenidos de las imágenes visuales procedentes de internet u otros medios como ejercicios de vídeo grabación y fotografía.

El poseer información y destreza en el manejo del conjunto de herramientas necesarias para aproximarnos a la imagen visual nos garantiza un mejor aprovechamiento, comprensión y apropiación de las mismas, pero a la vez esto no es necesario, es importante pensar como las herramientas en este caso las del uso del vídeo contribuyen a ampliar un panorama educativo, y generar en los estudiantes otras maneras o alternativas críticas frente al masivo flujo de información que circula en los medios.

La facilidad que existe en nuestros tiempos para acceder a la información visual, a través de la tecnología nos obliga a proponer programas pedagógicos especializados en la naturaleza de la misma que nos permitan optimizar el uso de este recurso, tan indispensable en la vida de hoy.

EL vídeo como medio es una herramienta pedagógica y artística, que los maestros de artes visuales pueden utilizar no como un competidor o un malestar tecnológico, sino como un detonador que posibilita procesos educativos en los estudiantes, el vídeo como

medio y herramienta educativa se presenta para indicar que en aula hay que actualizarse e investigar para crear nuevas pedagogías que, introduzcan al estudiante a pensarse como sujeto activo y creador de imágenes.

El Video Remix se presenta como una alternativa pedagogica, discute las maneras de repensar la copia o el plagio como una posibilidad de reflexión frente a la imagen, con ello no estoy apoyando que todo el mundo tiene que plagiar, si no que se reflexione, como un acto cultural, educativo y político, los estudiantes son los primeros en ver las tecnologias, como dispositivos de enseñanza y el video remix es uno de ellos, por favor no censuremos el acceso al conocimiento a travésde internet, al contrario hay discutir sobre cómo usar de manera pedagógica y artística estos nuevos medios.

6. Referencias

Barthes, R. (1993.). *La torre Eiffel, Textos sobre la Imagen.* Paris.: Paidos Comunicacion.

Benjamin, W. (1972). *Discuso Interrumpido I* (Primera ed.). Buenos Aires: Taurus.

Bourriaud, N. (2009). *Postproducción.* (F. Lebenglik, Ed.) Buenos Aires.

Cerda, G. (1995). *Los Elementos de la Investigación.* Santa fe de Bogota: EL BUHO.

Díaz, R. (13 de septiembre de 2008). *Politica Remix Video*. Recuperado el 13 de Febrero de 2015, de Embed.at: http://antes.embed.at/article4.html

Ferrés, J. (1994). *Vídeo y educación.* Barcelona: Paidós.

Freedman, k. (2006). *Enseñar la cultura Visual Curriculum, estética y la vida social del arte.* Barcelona: Octaedro.

García canclini, N. (marzo de 2009). *consumidores y ciudadanos conflictos multi culturales de la globalización.* Recuperado el 12 de 02 de 2015, de antropo recursos: https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/garcia-canclini-n-1995-consumidores-y-ciudadanos.pdf

Hernádez, F. (2012). *Espigador@s de la Cultura Visual otra narrativa para la Educación de las Artes Visuales* (Segunda ed.). Barcelona: Octaedro.

hernadez, f. (s.f.). *investigacion basadas eb las artes:propuesta para repensarce la educacion.* españa: universidad de barcelona.

hernandez, f. (2010). Repensar la Educación de las Artes Visuales desdelos estudios de Cultura Visual.

Imanol, A. (julio de 1995). *docs.google.com*. Recuperado el 2015 de 02 de 19, de Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación: https://docs.google.com/document/d/1oqFtrevOTDTBI9A1AYQwstqVYHj5M4LS0XKE8oNTJFk/edit

Lawrence, L. (2012). *Remix Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital* (primera ed.). Barcelona: Icaria Antrazyt.

Lessig, L. (2012). *Remix Cultura de la remezcla y derechos de autoren el entorno digital* (Primera ed.). Barcelona: Icaria- Antrazyt.

Manovich, L. (1839). *El lenguaje de los Nuevos Medios.* PDF Traducido por Andrea Varela.

Ossa, H. (2009). *Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, .* IDEP.

Paris, I. (s.f.). *Relectura y apropiación: cuando la creación está amenazada por la legalidad.* recuperado el 18 de 02 de 2015, de ignacioparis.org: http://www.ignacioparis.org/?page_id=28

Pierre, L. (1995). Cibercultura y educación. 1.

Prada, j. M. (2001). *La apropiación posmoderna.* Madrid: Fundamentos.

Prada, M. j. (2011). *La Apropiacion posmoderna.Artes practica Apropiaciuonista y Teoría de la Posmodernidad.* Madrid: Fundamentos.

Ranciere, J. (2010). *El espectador emancipado.* Madrid: Manatial SRL.
Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (1991). *Metodología de la Investigación* (Cuarta ed.). Mexico: Mc Grauw Hill.
Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen.* Madrid: Catedra S.A.

7. Anexos

7.1 Propuesta pedagógica titulada: taller DE VIDEO GIMNASIO REAL DE COLOMBIA

Justificación

Mi necesidad de encontrar como estudiante de la licenciatura en artes visuales de la UPN, una herramienta pedagógica y visual para trabajar con los adolescentes de 14 a 18 años, especialmente en los grados de octavo a once. El vídeo es una estrategia distinta para acercar a los jóvenes a la imagen visual y para propociar nuevas construcciones de realidad.

Mi proceso para la creación de estos productos audiovisuales, empezó con una búsqueda por definir ¿Qué son la Artes visuales? Y me encontré con el espacio de la facultad de artes de la universidad de Nacional donde realizaron una convocatoria, de un seminario taller para definir que son las artes visuales, por ello el nombre del seminario teórico práctico llamado NUEVAS HERRAMIENTAS PARA LAS ARTES VISUALES, en ese taller recibí asesoría de un grupo especializado basado en tres módulos, los cuales son:

Módulo de redes: ingeniería de sistemas con la noción de codificación de la imagen HTML, para Web.

1. Módulo de Redes: HTML se relizaba un acercamiento a las plataformas virtuales, para la realización de un boock artístico.

2. Módulo de fotografía: fotografía digital, estudio fotográfico: Se analizaba la historia del arte, los orígenes de la fotografía, sua aspecto técnico yalgunos precursores de ella, además de los agulos y los retoques en programos de edición fotográfica.
3. Módulo de video: historia del arte, orígenes del vídeo, muestra artística de realizadores visuales adición de vídeo, grabación en cámara

La importancia de conocer estos contenidos artísticos desde diferentes técnicas, me sirvió para crear videos caseros, para utilizarlos, uno como producto artístico y dos como una herramienta pedagógica , para acercar a jóvenes entre los 15 y los 18 años al video , además de definir , que las artes visuales presentadas desde la fotografía, desde las redes , y desde el vídeo , sirven como medio potente para que un estudiante se expresé con creatividad y contribuya de una manera sensible por medio del video sus particularidades propias de sujeto social.

7.1.1 Desarrollo dela propuesta taller de video gimnasio real de Colombia

OBJETIVO

Lograr que los jóvenes vean el video como una manera de identidad y de expresión cultural y local.

PUBLICO

Jóvenes entre los 15 y 18 años, grados sexto hasta once.

Apoyado con la fundación films Colombia e instituto educativo Gimnasio real de Colombia (barrio lucero medio) localidad ciudad bolívar.

La propuesta pedagógica est centrada pedagógicamente en el campo de las Artes visuales donde utiliza el vídeo como pocivilitador a multiples miradas y asi general, otras maneras de ver la imagen que los rodea, un aporte a esta propuesta es que estará con el modelo Explesionista que el autor Imanol Aguirre nos esplica en su articulo investigativo.

> *El modelo expresionista: Centrado en el sujeto y el poder de la emoción, es el que sitúa en el centro de la acción formativa al sujeto, considerando que la esencia de la práctica artística reside en transmitir y expresar los sentimientos o emociones de dicho sujeto.*
>
> *Fundamentos: Si observamos los fundamentos estéticos y epistemológicos de este modelo podemos percatarnos de que coinciden en él varios de los grandes mitos de la ilustración tardía y el romanticismo. Entre ellos: La concepción de la infancia como cultura, concebir el arte como la manifestación más legítima del ser interior*[5]. (Imanol, 1995)

Horario

Lugar En el instituto educativo gimnasio moderno de Colombia los viernes en la tarde de 4:00 pm a 6:30 pm, sala de sistemas.

El taller se organizara en una sesión de dos horas y media en la semana, grupos de 5 personas, total 16 a 25 alumnos por todo el año 2010.

Dependiendo además la convocatoria a los mismos alumnos en el colegio.

---

[5] El arterior articulo es referenciado del siguiente sitio web: https://docs.google.com/document/d/1oqFtrevOTDTBI9A1AYQwstqVYHj5M4LS0XKE8oNTJFk/edit

7.1.2 **Sesiones en el Aula**

Primera sesión:

Presentación y dialogo con los participantes, propuesta de temas posibles para la realización de un producto visual, como les gustaría a ellos que fueran contadas sus historias.

Segunda sesión:

Guion, creación de la historia, su idea a desarrollar, unas pequeñas muestras de videos video clip musicales y unos fragmentos de unas películas e historias de vida

Tercera sesión:

Socialización de las historias con el grupo mesa redonda

Cuarta sesión:

Creación del guion, o la historia que ellos quieran evidenciar, pueden inclinarse por sus gustos por sus proyectos de vida, o por sus inconformidades.

Quinta sesión:

Acercamiento a los jóvenes, al portal YouTube, en ella se escogerán que videos les gusta más y harán una lista de seleccionados. Además un acercamiento al video, como medio de producción de imagen 1 hora.

Sexta sesión:

Acercamiento del programa de edición celtx licencia libre y el programa de edición como Sony vega, se recoge unos acuerdos por parte de ellos y las inquietudes para crear unos pequeños cortos experimentales que den cuenta de la identidad juvenil y algunos de la identidad del Gimnasio Real de Colombia.

Séptima sesión:

Bandas sonoras, sonido programas de sonido para mezclas.

Octava sesión:

Edición de imagen y video.

Novena sesión:

Muestra de los cortos y la evaluación final

Decima sesión:

Evaluación final, se evalúa con el grupo el grupo evaluara el proceso del la experiencia y su acercamiento a la herramienta del video

7.1.3 **BIBLIOGRAFIA APOYO DE LA PROPUESTA**

Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación artística Imanol Aguirre Arriaga. Articulo realizado por la Universidad Pública de Navarra.

Micropolítica. Cartografía del deseo, autores Feliz Guattari Suely Rolnik, en su capítulo subjetividad e historia.

http://www.antenamutante.net/, enlace recomendado en la clase de práctica pedagógica, por su noción de localidad y por la identidad cultural que expresa este grupo como canal de difusión comunitario.

http://www.youtube.com/watch?v=_i6HrNk4zcc

http://www.youtube.com/watch?v=43QVgEThhLo&feature=related

Los anteriores enlaces son trabajos realizados por mí como videos de apropiación, en ellos re refleja mi posición crítica y sensible de una realidad friccionada que puedo alterar

y convertir en una manera distinta de ver lo que observo con las imágenes comerciales, este trabajo tiene un proceso como herramienta pedagógica creadas por mí para acercar a los jóvenes a ver el video como una fuente de conocimiento y de opinión sobre su realidad y sobre su identidad.

7.2 Planeaciones

Estas son algunas de las planeaciones impartidas en clase "taller *de video GRC*" los viernes en la tarde 4:00 pm a 6:30 pm, donde se podrá observa como fue el proceso con estudiantes en lo pedagógico y el uso tecnológico que se le dio a la imagen visual.

El siguiente formato fue aplicado para la realización de las planeaciones.

7.2.1Primera sesión

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 19 de febrero de 2011.
Facilitador: Sandra Soracipa.

ANTECEDENTES A LA SESIÓN

En esta primera sesión se quiere acercar a los estudiantes a la imagen plantea un análisis visual sobre la realización audiovisual Esta vez desde la apreciación de la imagen mediante el ejemplo, en mi caso un fragmento de la película *Star Wars* episodio I del director George Lucas.

OBJETIVO DE LA SESION

El objetivo de esta sesión es brindarles a los estudiantes herramientas apreciativas, en torno al lenguaje audiovisual, identificando las tres faces que tiene una realización audiovisual como la producción, la posproducción y la pre producción.

DESCRIPCION

La primera parte de la sesión, consistió en la presentación del fragmentó cinematográfico del episodio IV, de la película *Star Wars.*

Posteriormente se proporciona a los estudiantes una hoja en blanco y lapiceros para que desde lo que están observando, escriban lo que perciban del fragmentó cinematográfico. En ese caso los estudiantes deben analizar la imagen y los efectos como sonido, color, personaje y otras características que ellos crean oportuno en su análisis cinematográfico.

En el segundo ejercicio, se realiza una discusión acerca de las apreciaciones escritas realizadas por los estudiantes, las cuales son clasificadas como parte de una realización audiovisual partiendo así, que cada apreciación hace parte de una la producción audiovisual, otras de las preproducción y otras de la posproducción. Finalmente, se propone a los estudiantes un ejercicio para la casa, en el cual es ver un capítulo se los Simpson para que identifiquen el perfil de los personajes, además de un glosario de palabras como que es CINE, que LENGUAJE CINEMATOGRAFICO, para que los estudiantes desde su cotidianidad empiecen analizar y percibir, las imágenes

audiovisuales que desde su gusto e identidad en este caso juvenil se pregunten si ¿verdaderamente se identifican o no con lo que ven?

Los recursos usados en la actividad son:

- Por Sandra Soracipa (Hojas tamaño carta, colores y lapiceros)

._____Balance. Posterior a la Sesión_____

PREGUNTAS / PERSPECTIVAS

Los participantes se mostraron interesados, en cómo se realiza una producción audiovisual. En ese sentido, esto nos invita a realizar clases prácticas que liguen los aportes del tutor al los conocimientos previos que tienen los estudiantes en relación con la creación de una realización audiovisual. De esta manera, es vital preguntar a los estudiantes qué tipo de realización audiovisual quieren realizar en mi caso como objetivo de este proceso educativo la producción de cortos (VIDEO EXPERIMENTAL,VÍDEO REMIX), partiendo desde sus intereses y habilidades. Por ello, se van a plantear diversos ejercicios que abarque algunas técnicas sencillas del video y su realización..

Obviamente en esta instancia, podemos proyectar esta necesidad, sin embargo lo que define el horizonte del espacio proviene de los intereses, perspectivas y expectativas de los participantes, que manifiestan el interés de trabajar o enlazar sus procesos de creación. En ese caso se piensa en fusionar el Taller de video con la accesoria del maestro

del área de sistemas, para articular el proceso que llevan los estudiantes con las propuestas y conocimiento, del practicante de la licenciatura de Artes Visuales.

ALCANCES/LIMITACIONES

Como alcances podemos señalar que hubo aceptación por parte de los estudiantes. Se notó una profunda inquietud por el montaje (edición de video).

Además, es notorio el interés por experimentar el campo del videoclip musical.

La articulación con el proceso de la clase de sistemas con el taller de video, que pasaría los sábados en la mañana a los viernes en el horario de la tarde con estudiantes de secundaria.

Una dificultad o particularidad que debemos atender, e (bibbliografia)s la poca afluencia de estudiantes convocados (convocatoria) con anterioridad en el Gimnasio Real de Colombia.

Sin embargo, es importante resaltar dos factores, el primero es reconocer la asistencia continua de un estudiante de grado sexto y el segundo, tuvimos la oportunidad de participar con estudiantes que están vinculados con otros proyectos (Escuela Eko Audiovisual) porque aunque ya tengan un trabajo establecido, les interesa participar de nuestros proyectos, los cuales pueden otorgar otra mirada y ser de gran aporte a su trabajo audiovisual.

7.2.2 Segunda sesión

Licenciatura en artes visuales

Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 11 de Marzo de 2011
Facilitador: Sandra Soracipa.

ANTECEDENTES A LA SESIÓN

La sesión anterior planteó un análisis teórico-visual sobre algunas temáticas de la animación y el sonido. Por lo tanto, se considera la necesidad de planear una clase teórico -práctica que aborde algunos elementos de la animación. Esta vez es en la apropiación de la imagen mediante ejemplos de producciones caseras y sofisticadas, dos trabajos audiovisuales llamado uno *En Agosto* animación con dibujo ilustrado del colectivo de animación colombiano la ORUGA Y el otro trabajo de animación en stop motion llamado PRIMER ACORDE realizado Por Sandra soracipa .

Así mismo, se procede seguimiento en la construcción de personajes(objetos, , comic, súper héroes) de acuerdo a lo dialogado con los estudiantes.

OBJETIVO DE LA SESION

El objetivo de esta sesión es brindarles a los estudiantes herramientas tanto apreciativas como didácticas para la creación y producción de animaciones. Además, analizar los conocimientos que tienen los estudiantes con respecto al dibujo animado a través de la construcción de personajes desde diferentes perspectivas.

DESCRIPCION

La primera parte de la sesión, consistió en la presentación de animaciones llamadas EN AGOSTO Y PRIMER ACORDE.

Posteriormente se proporciona a los estudiantes materiales para realizar dos ejercicios prácticos sobre construcción de personajes. El primero, es crear un cuerpo a un rostro

determinado que está caracterizando una gesticulación. En ese caso los estudiantes deben analizar el movimiento y posición en que está el personaje. Además, deben otorgarle un vestuario con ayuda de los colores.

El segundo ejercicio es paralelo al segundo, después de crear ese cuerpo, los estudiantes deben calcar en otra hoja ese cuerpo y crear un nuevo rostro, con los conocimientos previos que tengan sobre ilustración de la figura humana en el cómic. De igual forma, es decisión personal el coloreado.

Finalmente, se propone a los estudiantes un ejercicio para la casa, en el cual ellos deben elegir un rostro determinado y construir las diversas posiciones de este, es decir, de frente, semi-perfil, perfil, entre otros. El propósito de esta actividad para los estudiantes, es experimentar con ejercicios como ayudas o ideas que puedan ser útiles para sus propias producciones.

Los recursos usados en la actividad son

- Por Sandra Soracipa muestra audiovisual, animación EN AGOSTO ANIMACION DESCARGADA, APROPIADA Y PRIMER ACORDE.
- Hojas bond, colores, recortes y dibujos de personajes y fotomontajes)

PREGUNTAS / PERSPECTIVAS

Los participantes se mostraron interesados en ampliar los conocimientos sobre la construcción de personajes, de manera didáctica. En ese sentido, esto nos invita a realizar

clases prácticas que eligen los aportes del tutor a los conocimientos previos que tienen los estudiantes en relación con la creación de una animación. De esta manera, es vital preguntar a los estudiantes qué tipo de animación desean realizar acorde con sus intereses y habilidades. Por ello, se van a plantear diversos ejercicios que abarque algunas técnicas sencillas de animación.

Obviamente en esta instancia, podemos proyectar esta necesidad, sin embargo lo que define el horizonte del espacio proviene de los intereses, perspectivas y expectativas de los participantes, que manifiestan el interés de trabajar o enlazar sus procesos de creación. En ese caso se piensa en fusionar el Taller de Efectos especiales y Sonido con Animación para poder brindar apoyos tanto técnicos como pedagógicos de imagen y sonido.

ALCANCES/LIMITACIONES

Como alcances podemos señalar que hubo aceptación por parte de los estudiantes en los ejercicios realizados en clase. Se notó la importancia de la actividad porque estuvieron muy concentrados en realizar sus creaciones. Además, es notorio el interés por experimentar propiamente el mundo de la animación, a partir del dibujo y el cómic. Esperamos que este ejercicio sugestione a los participantes y así puedan invitar a más estudiantes a ser parte de estos proyectos.

Una dificultad o particularidad que debemos atender, es la poca afluencia de estudiantes convocados con anterioridad en el Gimnasio Real de Colombia. Sin embargo,

es importante resaltar dos factores, el primero es reconocer la asistencia continua de un estudiante de grado sexto y el segundo, tuvimos la oportunidad de participar con estudiantes que están vinculados con otros proyectos (Escuela Eko Audiovisual) porque aunque ya tengan un trabajo establecido, les interesa participar de nuestros proyectos, los cuales pueden otorgar otra mirada y ser de gran aporte a su trabajo audiovisual.

7.2.3 Tercera sesión

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día Abril 16 de 2011
Facilitador: Sandra Soracipa.

ANTECEDENTES A LA SESION

Las sesiones anteriores a esta se llevaron a cabo los días Sábados, La sesión que se describe a continuación; responde a la necesidad de la comunidad educativa de abrir un espacio los días miércoles en la mañana y es una decisión fruto de examinar el número de peticiones por parte de los alumnos recibidas en dias anteriores en la convocatoria personal y telefónica.

OBJETIVO DE LA SESION

El objetivo de esta sesión es hacer un primer acercamiento al nuevo grupo convocado, de los contenidos, características y peculiaridades del espacio en construcción; además complementarlo con una actividad para que entren en ese primer contacto con la didáctica o la metodología de trabajo que se proyecta para este espacio.

DESCRIPCION

La primera parte de la sesión, consistió en una visualización de los intereses de los participantes, sus expectativas, perspectivas en relación al propósito del espacio... etc.

Posteriormente se expone la metodología mediante la cual, este espacio atiende a la necesidad de abrir la categoría en Animación en el Festival “Ojo al Sancocho”; de esta manera se justifica este espacio como el aprovechamiento de las herramientas de animación en conjunto con las herramientas de musicalización, sonorización y otras estrategias creativas para ampliar la comprensión de la creación Audiovisual que se pueda de alguna manera circunscribir en la categoría de Animación (Video clips, Animaciones, series fotográficas).

Siendo Esta Sesión una sesión de presentación de contenidos; se propuso a los participantes entender este espacio como un taller de experimentación creativa en el que el pretexto o campo a atravesar es “la animación” pero desde dos perspectivas que confluyen tanto en las creaciones audiovisuales, como en las video Instalaciones, Video Clips, Muestras artísticas....etc. a mencionar:

- La Materialidad de La Imagen

- La Materialidad Sonora

Los Recursos Usados en la actividad son:

- (Hojas bond, Colores, recortes y dibujos de Personajes, Fotomontajes)

- (Música de Steve Reich, minimalismo y música serial)

._____Balance. Posterior a la Sesion_____

PREGUNTAS / PERSPECTIVAS

Los participantes se mostraron interesados en ampliar o expandir el concepto de Animación hacia las intersecciones con otras prácticas artísticas que les mencionamos como el Happening, la Video Instalación, La Video- apropiación...etc.

Esto nos convoca obviamente a incluir en la perspectiva de los contenidos que queremos facilitar, información, ejemplos y propuestas que permitan acercarse a estas prácticas artísticas; tanto desde la perspectiva de la Imagen y su materialidad, como desde la perspectiva del Uso del sonido como material plástico.

Obviamente en esta instancia, podemos proyectar esta necesidad, sin embargo lo que define el horizonte del espacio proviene de los intereses, perspectivas y expectativas de los participantes, que manifiestan el interés de trabajar o enlazar procesos de otros espacios (como cuentos hechos en la clase de español...) entre otros.

ALCANCES/LIMITACIONES

Como alcances podemos señalar que se está construyendo colectivamente el sentido, contenido y dirección del espacio nominado temporalmente “taller de Animación” de

esta manera es posible proyectar que tipo de sesiones tendrán un énfasis en Creación de personaje, en técnicas de Animación, en teoría acerca de las prácticas Artísticas y en experimentación o narrativa Sonora.

Una dificultad o particularidad que debemos atender, es el hecho de que uno de los interesados en el espacio, esta únicamente interesado en trabajar con uno de los facilitadores, más específicamente es un chico de la sección de educación especial que le llamo la atención la convocatoria que hicimos y se acerco a Juan Moreno para pedirle una orientación musical en su formación como vocalista. Más que una limitación que pudiera desarticular la integralidad del taller, nos confronta a construir una estrategia que piense la inclusión de este participante en el grupo humano de trabajo.

RESULTADOS

- En la práctica comprendí como la educación informal necesita, un fuerte auto gestión.
- Mi taller de video experimental se articuló con la clase de sistemas de los viernes en la tarde donde se muestran las electivas.
- Se logró hacer un convenio con la fundación films Colombia, el gimnasio real de Colombia y la universidad pedagógica nacional.
- La educación es de compromiso hacia otro que espera ser guiado por el docente.

- Esta experiencia me facilito el reconocimiento a un imaginario, disfrazado por los medio y la inseguridad del país de la localidad ciudad bolívar.
- Reconocer como currículos abiertos enfocados a lo ecológico posibilitan una formación distinta en el individuo.

7.2.4 Cuarta sesión

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día Mayo 13 de 2011
Facilitador: Sandra Soracipa.

ANTECEDENTES A LA SESION

Las sesiones anteriores se llevaban a cabo los días sábados en la mañana. Pero en el espacio se unifico con la clase de informática que venía realizando el profesor Mauricio Mendoza, de los viernes en el gimnasio Real, en el horario de la tarde este espacio de realización audiovisual (video), cuenta con mi aporte como estudiante de artes visuales a la realización de montaje, edición y exploración a la imagen fotográfica y en movimiento.

OBJETIVO DE LA SESION

El objetivo de esta sesión es hacer un primer acercamiento al nuevo grupo que venía trabajando en el espacio audiovisual del colegio, además la presentación de mi labor como profesional en formación en las artes visuales, para enfocarlo a un aprendizaje continuo con ellos.

DESCRIPCION

La primera parte de la sesión, consistió en una visualización de los intereses de los estudiantes, con un intercambio de trabajos realizados por ellos en video y animación, del colegio.

Posteriormente se realiza una actividad como es la entrevista ala personera, previamente los estudiante escogían las locaciones y el parámetro de las preguntas para la entrevistada.

Más adelante la visita la sede dos del colegio, para tomar unas fotografías, con los estudiantes de educación especial

Los Recursos Usados en la actividad son:

- Por Sandra milena Soracipa Buitrago muestra audio visual de trabajos realizados por mí como reconocimiento a mi labor de profesional en la imagen.
- Por los mismos estudiantes (2 cámara de fotográficas, sala de sistemas)

PREGUNTAS / PERSPECTIVAS

Los participantes se mostraron interesados en ampliar o expandir el concepto de VIDEO como herramienta de expresión e identidad

Esto me convoca a ser un profesional, que busca no solo sus intereses personales sino los de la colectividad, y en tener siempre la voluntad abierta de respetar y abrir las inquietudes de los que se están formando y los que ven en mi una herramienta que les posibilita, a materializar lo que buscan y sienten en su papel de creadores estudiantiles, que solo lo hacen a veces por su motivación personal.

Resultados:

El comienzo de un proceso educativo.

El desarrollar estrategias para el buen aporte del espacio audiovisual del colegio

Motivar a la curiosidad.

Por mi parte empezar a visualizar mi rol docente.

Proyecto educativo

La realización de talleres audiovisuales

Componente pedagógico

Concepto la pedagogía de la esperanza y las nuevas miradas de pensarse la educación de artes visuales por Fernando Hernández.

Componente Artístico

Que es lenguaje audiovisual, que es el stop motion, que es el apropiacionismo como técnica de edición en la imagen.

Objetivos

Trabajar en valores

Valorar el trabajo en equipo.

Explorar de qué maneras los estudiantes desarrolla su proceso creativo.

Población

Estudiantes del gimnasio real de Colombia de 12 a 18 años,

Sábados en la mañana o los viernes dos horas en la semana, por confirmar

7.2.5 QUINTA SESIÓN

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 10 de Junio 2011
Facilitador: Sandra Soracipa.

ANTECEDENTES A LA SESION

En la cuarta etapa de la práctica educativa, y se inicia una nueva convocatoria para estudiantes nuevos al espacio taller de video del Gimnasio REAL DE COLOMBIA, se habla de proyectos audiovisuales donde los estudiantes empiezan, a discutir sobre nuevas maneras de realizar un corto audiovisual.

OBJETIVO DE LA SESION

El introducir a los estudiantes al lenguaje a la realización audiovisual por medio de "movie maker", programa de edición de fotografías y video para que expresen sus gustos y particularidades, que los identifican.

DESCRIPCION

La primera parte de la sesión, consistió

En la bienvenida a los estudiantes nuevos al taller de video

En la segunda parte se les introdujo al programa de edición movie maker para que empezaran a reconocer, que herramientas son necesarias para la realización e la imagen movimiento.

En la tercera etapa, se les comento sobre la imagen con una herramienta de expresión.

Los Recursos Usados en la actividad son:

._____Balance. Posterior a la Sesión_____

PREGUNTAS / PERSPECTIVAS

Los participantes se mostraron interesados en ampliar o expandir el concepto de la imagen en movimiento acercando las prácticas artísticas con el Video Instalación, La Video- apropiación, la fotografía planos y el sonido.

Esto me convoca a incluir en contenidos que me faciliten información, ejemplos y didáctica para hacer a los estudiantes a un proceso de aprendizaje con la imagen.

ALCANCES/LIMITACIONES

La falta de aparatos como tripodes, puff de sonido y una Buena camara

RESULTADOS

- En la práctica comprendí como la educación informal necesita, un fuerte auto gestión.
- Mi taller de video experimental se articuló con la clase de sistemas de los viernes en la tarde donde se muestran las electivas.
- La educación es de compromiso hacia otro que espera ser guiado por el docente.
- Esta experiencia me facilito el reconocimiento a un imaginario, disfrazado por los medio y la inseguridad del país de la localidad ciudad bolívar.
- Reconocer como currículos abiertos enfocados a lo ecológico posibilitan una formación distinta en el individuo.

OBJETIVO DE LA SESION

Acercar a los estudiantes a una técnica, con el programa de edición SONY VEGAS PRO.

ACTIVIDAD

Se instala el programa de edición son vegas pro, cada estudiante frente al computador interactúe con el programa, y también a una serie de instrucciones que les brindo empiezan a crear edición con fotografía, además de ver los efectos de la imagen que pueden escoger.

Además de eso un grupo empezó a trabaja su proyecto en el programa, al finalizar lo que se busca con este programa es que los estudiante trabaje hay sus proyectos.

RESULTADOS

Fue un trabajo en equipo con el maestro Alejandro rodríguez y angélica Cardona para que el grupo atendiera las explicaciones y cada miembro de los docentes, colaboraran a las preguntas del grupo.

Por sus como docentes aprendimos mutuamente uno del otro en la manera de explicarle al grupo el programa.

DIFICULTADES

El tiempo fue muy corto, en la siguiente sesión se seguirá trabajando, con el programa, los estudiantes algunos no trian las fotografías para empezar sus proyectos en el programa**.**

2.7.6 Sexta sesión

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 15 de julio 2011.
Facilitador: Sandra Soracipa.

OBJETIVO

El estudiante debe Seleccionar, organizar y crear una carpeta de imágenes, para identificar qué tipo de intereses, gustos, él tiene frente a la imagen seleccionada que descargo en internet

Metodología

Cada estudiante crea una carpeta con el nombre del estudiante donde la clasifica:

En fotografías, videos y música.

RESULTADOS

Se crean las carpetas y cada estudiante explica el porqué de la selección de las imágenes.

Camilo Andres casas Grupo faceboock taller de vide

VALORAR LA CREACION DEL ESTUDIANTE EN EL TRABAJO DE EQUIPO.

ACTIVIDAD:

El estudiante plantea una propuesta para una nueva escenografía en el proyecto de stop motión, en el proyecto llamado “el vengador sin alama” uno de los estudiantes trajo una escenografía o maqueta, donde planteaba una segunda escena, esté proyecto trabaja miniatura con objetos inanimado como juguetes, muñecos, carros; acercando la violencia local a su proyecto.

El segundo proyecto, se plantea la escritura en el aula, está conformado por cinco estudiantes, cuatro mujeres y un hombre, su propuesta “la escritura en el aula” evidencia como el alfabeto, se aventura por toda la institución, esta animación presenta como personaje principales, las letras del alfabeto, en tamaño carta,

El tercer proyecto, se trabaja la identidad Wainana, se toma una leyenda de la madre creadora de la cultura, y se recrea por medio de la animación, dibuja o ilustrada, en este proyecto trabajan una niña de la cultura wainana y tres estudiantes de grados octavos y novenos,

RESULTADOS

Cada estudiante entrega una propuesta, para el trabajo en cada proyecto, para las próximas sesiones empezar con la grabación.

El escuchar al estudiante y hacerle comprender que mejorando más sus propuestas podrán llevar acabó, sus proyectos.

El entusiasmo de los estudiantes, para con sus proyectos, hacen posible que cada miembro del grupo es una parte importante, validando que si uno falla todos fallan.

DIFICULTADES

El espacio es un poco distractor ya que toca informales a los estudiantes que los computadores se deben apagar y poner en clase atención pues se distraen viendo videojuegos.

Los equipos de grabación, de los estudiantes cuando no los traen hacen detener un poco el avance de los proyectos.

Las actividades paralelas hacen, limitar el tiempo de las clase, pues ha veces hay actividades como el día de la mujer o deportivas que hacen terminar el taller media hora antes.

7.2.7 Secion 7

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 26 de Agosto 2011
Facilitador: Sandra Soracipa.

Objetivo

Introducir a los tres proyectos de animación en *stop motion*, que es la animación trabajada en fotogramas.

ACTIVIDAD

En el espacio del invernadero , se trabajó unas tomas en fotografía , el trabajo de equipo se evidencia cuando hay división de los roles o papeles de los miembro en cada grupo , uno el camarógrafo y la logística en el momento de realizar fotografías en secuencias, observando los planos que fueron propicios para el proyecto, La actividad de realizar una animación en *stop motion* se evidencia y empiezan a comprender que la animación en *stop motion* es un producto audiovisual en equipo que se requiere, de concentración y de motivación , se tomaron 156 fotogramas , con tomas de falla.

Este proyecto la fotografía en el aula, en una de sus propuestas era trabajar espacios del colegio, en planos abiertos y generales, la creación de las letras del abecedario y los colores claros ayudaban a ambientar la idea que ellos buscan realizar.

RESULTADOS

Realización, de 156 fotografías en la primera escena y con 10 fotografías de falla, la grabación fue realizada en el invernadero, con una cámara fotográfica de 10 mega pixeles.

La manera de experimentar con la toma de fotografías en un campo abierto, permite al estudiante a ser más creativo en la manera o el preguntarse el cómo puede ser la imagen.

La incorporación de nuevo estudiante al proyecto

DIFICULTADES

La falta de un trípode, en el momento de colocar la cámara fija.

Muchos estudiando mirando el trabajo en equipo y eso da va a la distracción.

Una tortuga que quería ser también protagonista jijijijij

7.2.8 Octaba seción

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 16 de septiembre 2011
Facilitador: Sandra Soracipa.

OBJETIVO

Impulsar el trabajo en equipo en el grupo de sexto grado

Actividad

El proyecto de el vengador sin alma, se trabaja en el interior de la sala de sistemas, con una maqueta, técnica en estopmotion que se realiza, con escenarios pequeños, con una cámara fija apoya sobre un trípode, los niños de grado sexto empieza a capturar fotografías, en plano medio cuidando que la luz no complique la toma de las imágenes , el grupo empieza a dividirse en roles los cuales son : el camarógrafo los asistentes , el sonidista; se lleva de fondo un telón verde para ocultar el espacio exterior que sería el salón de sistemas. Los estudiantes empiezan a trabajar en equipo cuando se dan cuenta que si se mueven cualquier movimiento de la cámara traería repetición de tomas, en total de toman unas 60 fotografías.

El directo siendo el más chico ERNESTO les explica al grupo que se puede trabajar en otro escenario, para que se comunique con la primera maqueta, este trabajo es interesante en la medida que los estudiantes crean la propia realidad de la animación con las maquetas.

RESULTADOS

Se lograron 60 fotografías, 10 de prueba, cada estudiante reaccionó de una forma curiosa y creativa curiosa se trabajó en equipo, los estudiantes se encuentran motivados con expectativas de su proyecto.

DIFICULTADES

Este grupo está con formado por seis estudiante los cuales son entre las edades de 10 a 12 años, lo cual se distraen mucho cuando empiezan a discutir ha cerca de sus trabajo en equipo.

La oscuridad del salón dificulta un poco, la toma cercana.

Juegan mucho video juego y toca explicarles que apaguen los computadores.

2.7.9Novena seción

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 21 de octubre 2011
Facilitador: Sandra Soracipa.

OBJETIVO

Crear un espacio de debate sobre la imagen en la animación cinematográfica y la ilustración.

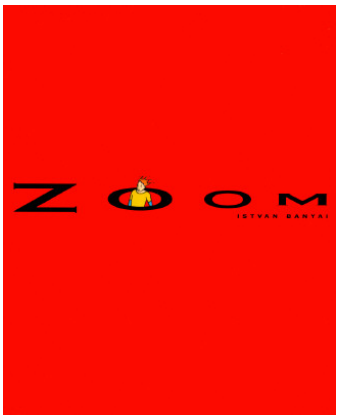

Imagen 20. Portada del Libro Zoom del autorIstvan Banyai

ACTIVIDAD

Se trabaja con el libro infantil ZOOM del autor Istvan Banyai, con este libre

Imágenes 21,22 del autor Istvan Banyai

Se logra acerar al estudiante, a que se relaciones su trabajo e animación con los planos de la cámara, se realiza una mesa redonda, discutiendo los proyectos de los grupos, algunos estudiantes explican cómo van sus proyectos, en grabación, en edición o en guion.

Imagen 23 Registros ilustraciones del autor Istvan Banyai

Los estudiantes empezaron a preguntar y asombrarse por la manera de cómo el ilustrador **Istvan Banyai,** lograba convertir el zoom de la cámara en un juego de niños, y que con la animación se puede crear y llevar a las personas a otro mundo.

Segunda fase de la actividad

Imagen 24 imagen fragmento de pelicula Viaje de Chihiro, del director Hayao Miyazaky

En la segunda fase de la actividad se les mostro un fragmento de dos películas uno EL VIAJE DE CHIHIRO del director: Hayao Miyazaky y la otra UNA MIRADA A LA OSCURIDAD dirigida por Richard Linklater, para que observaran las distintas imágenes o animaciones que hay entre estas dos películas, las texturas, los personajes, el dialogo, el clima de la película, el ritmo.

Imagen 25 imagen fragment de la pelicula Una Mirada a la oscuridaddel directorRichar Liklater.

RESULTADOS

Cada estudiante explico de una forma grupal lo que le parecía las imágenes del libro con las películas, la realidad es creada por la imagen, hay diferente animaciones y dependiendo a su cultura.

Opiniones acerca de las realidad, donde puede ser alterada, puede ser asimilada depende de una cultura, además lo que cada director buscaba llevar siempre a cabo una idea en la imagen para que todo tipo de espectadores lograran sensibilizarse o pensara libremente lo que para el observador fuera importante.

El grupo se unió y compartieron más, pese a los distintas edades que hay en el grupo.

DIFICULTADES

Para mí como profesor levantar un poco el tono de voz, para que me pudiera escuchar en el grupo.

Los más pequeños se incomodaron pues ya se habían visto una película y los otros no, pero hablaron de la película y explicaron que les gustaba de ella.

2.8.11 NOVENA SESIÓN

OBJETIVO Acercar a los estudiantes a una técnica, con el programa de edición SONY VEGAS PRO.

ACTIVIDAD

Se instala el programa de edición son vegas pro, cada estudiante frente al computador interactúe con el programa, y también a una seri de instrucciones que les brindo empiezan a crear edición con fotografía, además de ver los efectos de la imagen que pueden escoger.

Además de eso un grupo empezó a trabaja su proyecto en el programa, al finalizar lo que se busca con este programa es que los estudiante trabaje hay sus proyectos.

RESULTADOS

Fue un trabajo en equipo con el maestro Alejandro rodríguez y angélica Cardona para que el grupo atendiera las explicaciones y cada miembro de los docentes, colaboraran a las preguntas del grupo.

Por sus como docentes aprendimos mutuamente uno del otro en la manera de explicarle al grupo el programa.

DIFICULTADES

Los programas instalados en las computadoras, no eran habeces compatibles, se formatiaban seguido los computadores.

7.2.10 Muestra final seción 13

Licenciatura en artes visuales
Práctica Educativa II: Informe de la sesión realizada el día 11 de noviembre 2011.

Facilitador: Sandra Soracipa.

Al finalizar el proceso del taller de video, resultaron 5 trabajos como evidencia del proceso llevado acabo en la institución educativa Gimasio Real de Colombia, trabajos realizados con la técnica Remix Visual y con una muestra de los mismos estudiantes frente a su institución , ya que ellos también se combiertieron al final en voceros o repricadores, Esta expocicon por parte de los estudiantes que fueron parte del taller, evidencio frente a todo el colegio que fue uno de los mejores talleres . Ademas de reafiemar el convenio con la universidad pedagógica para futuras practicas en la institución.

Fue además el taller un espacio para discutir y analizar la imagen visual, que les llegaba a los estudiantes atraves del internet, una estrategia pedagógica para que los estudiantes fueran, creadores de una forma sensible y critica, de lo que observan en los medios, para asi discutir el derecho publico que todos, tienen para para aceder a las imágenes, no como plagistas sino como estudiantes que ven en el video remix una posibilidad de crear saberes.

7.3 NOTAS DIARIO DE CAMPO

En este apéndice se mostraran algunas anotaciones que realize en la etapa de antecedente, referencido el primer capitulo, cuando se habla del recorido al lugar de la practica, que aclaro que en un comenzó estaba realizando practica en la fundación fils Colombia y ella me llebo a recorrer diferentes proyectos culturales para luego llegar ala institución Gimnasio Real de Colombia.

Nota Diario de Campo

OBSERVACIONES

En el primer día de visita a la fundación sueños films Colombia, observe que en localidades como la de ciudad bolívar, hay organizaciones culturales y comunitarias, que se mueven para bienestar solo de sus habitantes, pero además como estas organizaciones, realizan procesos de enseñanza informal y artística para jóvenes y niños.

Esta fundación maneja un campo de la comunicación o canal de difusión para la recolección de experiencias de su localidad, por medio de productos audiovisuales.

Esto hace parte de la primera fase de la práctica pedagógica en educación informal, recorrido por unos sectores de la localidad 19 de ciudad Bolívar, y un acercamiento a la fundación films Colombia en sus objetivos como fundación cultural de la localida

NOTA DIARIO DE CAMPO

OBSERVACIONES

Taller de fotografia del el proyecto disparando derechos, en la visita a las instalaciones del instituto educativo gimnasio real de colombia, se realizó una cesión de foro con la muestra del corto audio visual plásticas, en el capítulo de

arte público, a cargo del equipo disparando derechos[6] *que ha tenido un proceso de formación fotográfica con jóvenes de la localidad de ciudad bolívar.*

En la socialización se habló de cómo el arte en las calles son representaciones propias de la comunidad en la que vive, además como su proceso en el taller los incluía como habitantes de un espacio que habitan.

NOTA DIARIO DE CAMPO

OBSERVACIONES -ANALISIS

La importancia de procesos de aprendizaje, en espacios informales me hace sensibilizar y empezar a observar que mi formación como docente en artes me posibilita otros campos de acción, que aunque duros, hacen parte importante de la formación social de una comunidad.

Loa espacios de aprendizaje, no son solamente la escuela, la universidad, son los cotidianos el barrio, el parque, las fundaciones, los hogares, los establecimientos comerciales, eso sería interesante verse en un currículo abierto, preocupado en la experiencia del estudiante, en su vida y no solo en su calificación o nota, que lo acredita como buen o mal estudiante.

[6] Espacio virtual del proyecto Disparando Derechos puede versé en a siguiente dirección electrónica http://capturandoderechos.blogspot.com/ visto el 23/03/2010,

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
DIARIO DE CAMPO (bitácora)
SANDRA MILENA SORACIPA BUITRAGO
ARTES VISUALES IIV
Fundación films Colombia-Gimnasio Real de Colombia.

Imagen 26 equipo fundacion sueños films Colombia

OBSERVACIONES

En el primer día de visita a la fundación sueños films Colombia, observe que en localidades como la de ciudad bolívar, hay organizaciones culturales y comunitarias, que se mueven para bienestar solo de sus habitantes, pero además como estas organizaciones, realizan procesos de enseñanza informal y artística para jóvenes y niños.
Esta fundación[7] *maneja un campo de la comunicación o canal de difusión para la recolección de experiencias de su localidad, por medio de productos audiovisuales.*
Esto hace parte de la primera fase de

Sueños Films Colombia nace como una alternativa de COMUNICACIÓN-EDUCACIÓN ALTERNATIVA Y COMUNITARIA
a través de actividades artísticas y culturales de formación,
creación, difusión, circulación,
investigación y apropiación;
para una vida digna
y en comunidades solidarias.
en equilibrio con el medio ambiente.

Sueños films Colombia considera que es necesario promover y fortalecer las redes sociales comunitarias, resaltando los valores humanos como condiciones básicas para que los Actores Sociales Protagonistas reflexionen sobre sus problemas cotidianos y construyan soluciones de una forma participativa y en convivencia con las diferentes posturas y realidades que convergen en un mismo territorio, usando como herramienta principal el arte (teatro, música, y pintura).y los medios de comunicación (cine, audiovisuales, fotografía, Impresos).

Sueños films Colombia está compuesta por un grupo de jóvenes líderes y emprendedores sociales que ha venido trabajando, aprendiendo, interactuando, compartiendo y participando en varias localidades de Bogotá, Colombia, principalmente en Ciudad Bolívar, San Cristóbal y Barrios Unidos, desarrollando procesos de COMUNICACIÓN y EDUCACIÓN, enfocados en promover y compartir espacios de libertad, de libre expresión, espacios lúdicos, creativos, productivos y protagónicos para niños/as, y jóvenes a fin de que se reconozcan, participen en la sociedad y obtengan un reconocimiento de su protagonismo.

EXPERIENCIA CON FILMS COLOMBIA: En las primeras tres visitas que tuve en la fundación , en su apartamento como sede principal de madalena, me encontré con un grupo de jóvenes que le camellan al su localidad con una manera de autogestión para que la cultura se genere en la localidad de ciudad bolívar son muy sectorizados solo es para su comunidad

[7] Los framectos que están el recuadro son referencia al siguiente sitio web: http://www.comminit.com/content/filmscolombia

EXPERIENCIAS EN LA LOCALIDAD 19.CIUDAD BOLIVAR.

- *En los recorridos hechos a la localidad de ciudad bolívar, la salida a lucero Y Juan pablo II Y me encontré, con un proyecto de biblioteca comunitaria a cargo de la asociación SEMILLAS DE CREACION, a cargo de jóvenes y madres comunitarias, de la localidad.*
- *Además un proyecto familiar de dos hermanos que viven en el paraíso, música de rap, el observar cómo se puede realizar de un estudio casero de grabación, rodeados de caballos y de techos de lata.*
- *Además de un proyecto fotográfico llamado* ***capturando derechos****, donde los fines de semana dos jóvenes primos uno de ellos llamado Pedro, le enseña a pocos niños de la localidad a conocer su* espacio cotidiano, con *recorridos y charlas proyectadas sobre la inclusión social del la localidad de ciudad bolívar con propuestas fotográficas.*

la practica pedagógica en educación informal, recorrido por unos sectores de la localidad 19 ciudad de ciudad Bolívar, y un acercamiento a la fundación films Colombia en sus objetivos como fundación cultural de la localidad

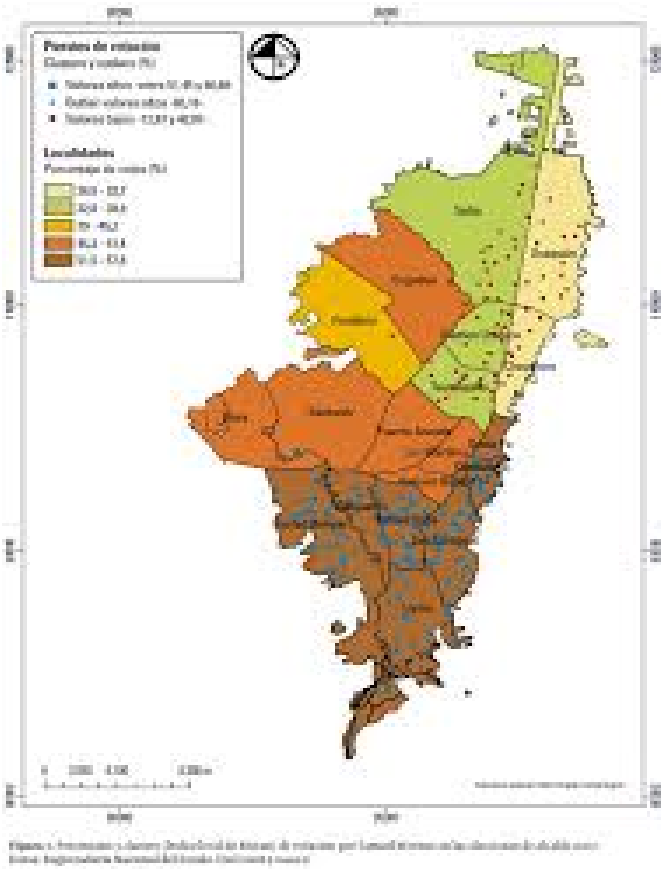

Imagen 27 mapa localidad ciuida bolivar.

Mapa de ciudad bolívar, localidad 19, en la visita y el recorrido como estudiante de la universidad pedagógica nacional, me di cuenta, que a veces los imaginarios de una zona de la ciudad, que no se cono es opacado o disfrazado por los medio yo creía que ciudad bolívar era insegura, pero cuando la recorría me di cuenta que hay gente que intenta

cambiar esos imaginarios urbanos de la localidad, hay gente que hace cultura y educación informal, hace paz y sobre todo red social.

La localidad de ciudad bolívar, es una población de estratos 0, 1, 2 y 3. Hay familias donde su trabajo familiar y su sustento es el reciclaje, pero a la vez hay familias con su propia panadería, su cabina de llamadas, sus negocios de restaurantes con shows de música popular o norteña citando un ejemplo, además por si cercanía al rio tunjuelito, la población se a acostumbrado al fuerte olor del rio. Si hay mucho rebusque en los buces, en los vendedores ambulantes, es decir el comercio informal. [8]se muestra el mapa de la localidad cuidad bolivar.

7.4 **Formatos evaluativos sobre el seguimiento de la práctica pedagógica por parte de la Universidad Pedagogica Nacional**

Los siguientes Formatos son parte del seguimiento evaluativo que se le dio ala práctica pedagógica en la intitucion educativa Gimanasio Real de Colombia, realizada por la investigadora de la monografía como nota final por parte del tutor de práctica Alejandro Rogriguez, profesor del GRC.

[8] La anterior imagen (mapa de la localidad cuidad bolivar) fue sacada del siguiente sitio web: https://www.google.com.co/search?q=mapas+ciudad+bolivar&espv=2&biw=1360&bih=624&source=lnms.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA POR PARTE DE LAS INSTITUCIONES DE CONVENIO

INSTITUCIÓN: Colegio Gimnasio Real de Colombia
PRACTICANTE: Sandra Milena Soracipa Buitrago.

CRITERIOS A VALORAR	CALIF.	OBSERVACIONES Docente titular o coordinador de la Institución
1. Muestra compromiso con la asistencia y puntualidad en las tareas asignadas para la Práctica Pedagógica.	5.0	
2. Presenta su Plan de Trabajo en las primeras semanas de la Práctica Pedagógica.	5.0	
3. Registra, sistematiza y reflexiona los ejercicios de la Práctica Pedagógica.	5.0	
4. Prepara los Ambientes de Aprendizaje (objetivos y competencias a desarrollar, soporte teórico, estrategias de trabajo, criterios de evaluación y material didáctico)	5.0	
5. Potencia con su actitud y actuación el trabajo en equipo.	5.0	
6. Adopta una actitud pedagógica y trato formativo con los grupos con los que interactúa.	5.0	
7. Establece consensos y realizaciones en torno a los criterios y acciones acordadas con la Institución.	5.0	

CALIFICACIÓN FINAL: 5.0
FIRMA DEL PROFESOR TITULAR O COORDINADOR: Alejandro Rodríguez Licenciado en Electrónica
FECHA: 14-02-2012

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INSTITUCIÓN: Colegio Gimnasio real de colombia.
PRACTICANTE: Sandra Milena Soracipa Buitrago.

CRIT	INDICADOR	OBSERVACIONES	CALIF.
1.Trabajo en Equipo	Establece relaciones que le permiten construir su propio conocimiento y aportar a la construcción del conocimiento de los demás		5.0
	Contribuye con su trabajo y saberes al logro de las metas del equipo		
	Genera y mantiene relaciones armónicas con los demás		
	Media de manera reflexiva en los conflictos inter personales		
	Se integra y participa en las dinámicas institucionales demostrando capacidad para trabajar en equipo		
2. Comunicación	Establece relaciones comunicativas (habla y escucha) adecuadas		5.0
	Se manifiesta oportunamente en sus intervenciones		
	Se muestra receptivo ante las sugerencias, comentarios y observaciones que otros hacen sobre su desempeño		
	Argumenta sus ideas con coherencia y asertividad		
3. Responsabilidad	Realiza de manera completa y oportuna los trabajos y actividades que se le asignan y/o compromete		5.0
	Sigue los criterios y procedimientos para realizar acciones y trabajos		
	Llega a la hora acordada a las actividades programadas y/o convenidas		
4.Comprensión de los contextos	Analiza y reflexiona los contextos local, institucional y/o de aula		5.0
	Su quehacer educativo es pertinente al contexto en el que se lleva a cabo la práctica		
	Asume el diario decampo como una herramienta de trabajo para reflexionar su acción		

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5. Diseño de ambientes educativos y/o aprendizaje	Identifica las características de desarrollo y formación de la población con la que trabaja		5.0
	Desarrolla acciones educativas encaminadas al cumplimiento de los propósitos establecidos		
	Reconoce estudios, investigaciones, teorías para articular sus observaciones con su formación como docente		
	Propone didácticamente prácticas artísticas significativas		
	Establece relaciones entre las reflexiones teóricas desarrolladas en el Seminario y el quehacer práctico		
6. Evaluación	Analiza críticamente su acción educativa con el fin de cualificar su desempeño		5.0
	Reconoce de manera crítica sus aportes en los procesos de formación		
	Participa activa y críticamente en los espacios de evaluación		

CALIFICACIÓN FINAL 5.0
PROFESOR ACOMPAÑANTE LAV: Alejandro Rodríguez
FECHA: 14-02-2012.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONA- LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SEGUIMIENTO A LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Practicante: Sandra Milena Sarracipa Buitrago Código:
Nivel y modalidad de la Práctica: IV Período Académico: 2011-2

DATOS DE LA ENTIDAD EDUCATIVA			
Institución:	Colegio Gimnasio Real de Colombia		
Dirección:	calle 67 # 17N -24 sur	Teléfonos:	7651272
Director de la Institución:	Edgar Parra		
Coordinador de Prácticas o de Área	Monica Romero		
Maestro Titular:	Alejandro Rodriguez	Correo:	realco189@gmail.com

No.	Fecha		Horario		Total Horas	Observaciones	Firma docente titular o coordinador de la Institución
	Mes	Día	Entrada	Salida			
1	07	22	4:00pm	6:00pm	2		
2	07	29	4:00pm	6:00pm	2		
3	08	5	4:00pm	6:00pm	2		
4	08	12	4:00pm	6:00pm	2		
5	08	19	4:00pm	6:00pm	2		
6	08	26	4:00pm	6:00pm	2		
7	09	2	4:00pm	6:00pm	2		
8	09	09	4:00pm	6:00pm	2		

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONA- LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SEGUIMIENTO A LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

9	09	16	9:00pm	6:00pm	2		
10	09	23	9:00pm	6:00pm	2		
11	09	30	9:00pm	6:00pm	2		
12	10	7	9:00pm	6:00pm	2		
13	10	14	9:00pm	6:00pm	2		
14	10	21	9:00pm	6:00pm	2		

OBSERVACIONES GENERALES DEL PROCESO:

Se realizo un excelente acompañamiento en el proceso con los estudiantes, en los cuales se mostro gran compromiso de la practicante en el desarrollo cognitivo y personal del grupo de estudiantes a cargo, el acompañamiento se realizo hasta el día 11 de noviembre 2011.77

PROFESOR TITULAR DEL SITIO DE PRÁCTICA:

NOMBRE: Alejandro Rodriguez FIRMA:

FECHA: 14-02-2012

Alejandro Rodríguez Licenciado en Electrónica

PROFESOR ACOMPAÑANTE:

NOMBRE: _____ FIRMA: _____

FECHA: _____

8. Vita

Sandra Mielena Soracipa Buitrago, Nació el 10 de febrero de 1983 en la ciudad de Bogotá-Colombia. Realizó estudios informales en el área de Pintura, Dibujo, escultura , vídeo y Danza Contemporánea en Programa “Jóvenes Tejedores de Sociedad” durante un periodo de cuatro años, fue Guía de Exposiciones en los museos:Museo Nacional, Museo de Arte contemporáneo y tradiciones populares, galería Santafé y Museo 20 de Julio, en el programa “siga esta es su casa”, participó en la convocatoria Barrio bienal para artistas locales, realizó su práctica pedagógica en el área de vídeo en la institución educativa Gimnasio Real de Colombia. Actualmente trabaja como artista comunitario en el proyecto “ser feliz creciendo feliz “en el instituto de las artes IDARTES, con la primera infancia.