



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

Formadora 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:

La voz cinematográfica

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s):

Laura Fernanda Tamayo

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

1. Articula un problema didáctico en la creación de un recurso de enseñanza-aprendizaje de las
2. artes visuales con la infancia.
3. Propone al campo de la educación en artes visuales la aplicación y el diseño de un artefacto lúdico.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1- lector	Daniel Pinzón	<i>[Firma]</i>	4.3
Jurado 2- lector	Santiago Valderrama	<i>[Firma]</i>	4.7
Jurado 3 -asesor	David Zapata	<i>[Firma]</i>	4.9
Jurado 4 -asesor	Ana María López	<i>[Firma]</i>	5.0

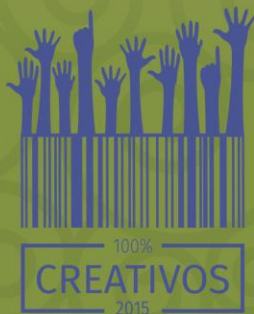
CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.7

DISTINCIONES _____

Fecha: 7 septiembre 2015

VALIJA

Cinematográfica



LA VALIJA CINEMATOGRAFICA

Laura Fernanda Tamayo González

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes, Licenciatura en Artes Visuales

Bogotá, Colombia

2015

LA VALIJA CINEMATOGRAFICA

Laura Fernanda Tamayo González

Proyecto de grado con el cual se opta para el título de:

Licenciado(a) en Artes Visuales

Asesor metodológico

DAVID ANDRÉS ZAPATA ARIAS

Asesora disciplinar

ANA MARÍA LOPEZ NAVARRO

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes, Licenciatura en Artes Visuales

Bogotá, Colombia

2015


A mi hijo Juan Diego, que es mi motor para seguir luchando cada día.

A mis padres, que sin ellos no habría logrado terminar este trabajo ni ser quien soy ahora

A Chiara, cuyo apoyo constante me ayuda a seguir

A mis amigos, quienes han estado presentes siempre apoyándome

A la vida

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Excellence in Education</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 91	

Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	La Valija Cinematográfica
Autor(es)	Tamayo González, Laura Fernanda
Director	Zapata, David ; López, Ana María
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 96 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	ENSEÑANZA AUDIOVISUAL; EDUCACIÓN ARTÍSTICA; IMAGEN EN MOVIMIENTO; CINE; LÚDICA; ÓPTICA; ANIMACIÓN; IMAGEN ANIMADA; LUZ; SOMBRA; PROYECCIÓN; JUGUETES; MALETA DIDÁCTICA; PRE-CINE, DIDÁCTICA; MALETAS DIDÁCTICAS; PERCEPCIÓN

1. Descripción
Trabajo de grado que se propone identificar las características plásticas, conceptuales y didácticas que debe tener una maleta didáctica para enseñar los conceptos fundamentales de la imagen animada a niños entre los siete y once años, mediante una experiencia lúdica.

2. Fuentes

- Aumont, J. (2008). *Estética del cine - Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. (N. Vidal, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Dubois, P. (2007). Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 131). Manizales: Universidad de Caldas.
- Dubois, P. (s.f.). *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas Universidad de Buenos Aires.
- Esteban, F. J. (1996). *La fascinación de la mirada: Los aparatos cinematográficos y sus posibilidades expresiva*. Valladolid: Junta de Castilla y León: Consejería de educación y cultura.
- Ferla, J. L. (2007). El medio es el diseño audiovisual: una introducción. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 9). Manizales: Universidad de Caldas.
- González, V. (2001). ¿Qué es el aprendizaje y qué es la enseñanza? En V. González, *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* (Vol. 10, pág. 175). México: Pax.
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*(26).
- Lincoln, Y., & Denzin, N. K. (2012). El campo de la investigación cualitativa: Manual de Investigación. En *El campo de la investigación cualitativa* (Vol. 1). Barcelona: Gedisa Editorial.
- Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. (M. R. Segura, Trad.) Barcelona, España: Gedisa, S.A.
- Mejía, F. A. (2005). *Artistas y juguetes*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Morales, A. G. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *ISLAS*.
- Ortiz, J. N. (26 de Abril de 2015). *La comprensión hermenéutica en la investigación educativa*. Obtenido de Investigación Educativa: <http://investigacioneducativa.idoneos.com/349683/>

3. Contenidos

INTRODUCCIÓN: Se presenta el proyecto al lector, enunciando el **planteamiento del problema** y presentando las necesidades encontradas para realizar el proyecto. Aquí también se **justifica** el estudio y se presentan **la pregunta y los objetivos de investigación**.

CAPÍTULO 1: Es en este capítulo donde se presentan los **conceptos fundamentales de la animación y la experiencia lúdica**. También se hace un recorrido por **los juguetes artísticos** en la historia del arte y en la prehistoria del cine, **referentes visuales y teóricos** para el diseño de los juguetes de La Valija Cinematográfica.

CAPÍTULO 2: Reflexión acerca de la **enseñanza- aprendizaje de niños entre siete y once años**, y se justifica la pertinencia de la población a la que va dirigida éste estudio. A partir de ahí y de lo reflexionado en el capítulo uno se formulan **unidades didácticas** para la enseñanza de los conceptos fundamentales de la imagen animada.

CAPÍTULO 3: Diseño metodológico y proceder del proyecto, se presenta la manera como se dio respuesta a la pregunta de investigación, mediante un **análisis objetual** y un **proceso de creación conceptual, plástica y didáctica**.

4. Metodología

Es en el diseño metodológico donde el arte, la pedagogía y la investigación se integran en un mismo proceso, nutriéndose uno al otro, para que, por medio de la **estrategia de investigación de análisis objetual** se alcance el resultado de creación. Para llegar a este resultado se plantean varias fases de trabajo, comenzando por una **fase recopilatoria y de información**, donde se definen desde los referentes el concepto de imagen animada, juguetes artísticos, juguetes precinematográficos, maleta didáctica y experiencia lúdica, buscando antecedentes que permitan entender mejor el problema. La segunda fase es de **interpretación y descripción**, es allí donde

se clasifica la información encontrada y se realiza el análisis objetual de los juguetes y las maletas didácticas de cine. El último paso es la fase creativa, donde se intenta cumplir el objetivo de la investigación, mediante un análisis de forma y contenido, se diseña y elaboran las cartillas, los juguetes y la maleta que componen La Valija Cinematográfica.

5. Conclusiones

Con relación a la indagación, búsqueda, análisis de la información y finalmente el diseño de La Valija Cinematográfica, centro mi reflexión a partir de tres lugares: primero, desde el interior del proyecto; segundo, proyecciones hacia el ámbito académico; y tercero desde mi experiencia personal.

Elaborado por:	Tamayo González, Laura Fernanda
Revisado por:	Zapata. David ; López, Ana María


Fecha de elaboración del Resumen:	7	09	2015
Revisado por: David Zapata Arias Asesor Metodológico			



Tabla de contenido

INICIO DEL VIAJE: PRESENTACIÓN	11
1. El problema: una necesidad encontrada	12
1.1. La pregunta y los objetivos de investigación	16
1.2. Justificación	17
2. CAPÍTULO 1: La magia de la mirada: lúdica y juguetes visuales	19
2.1. La imagen animada	20
2.2. Experiencia lúdica y juguetes visuales.....	24
2.2.1. Juguetes de las vanguardias artísticas.....	26
2.2.2. De aparatos pre-cinematográficos a juguetes visuales.....	31
3. CAPÍTULO 2: Educación artística y enseñanza-aprendizaje: maletas y unidades didácticas	36
3.1. Maletas didácticas	42
3.2. Unidades didácticas	49
4. CAPÍTULO 3: Diseño de La Valija Cinematográfica: Proceder metodológico	65
4.1. Fase preparatoria y de recopilación	66
4.2. Fase descriptiva y de procesamiento de la información.....	67
4.3. Fase creativa: diseño de La Valija Cinematográfica.....	73
APLICACIÓN DE LA VALIJA CINEMATOGRAFICA.....	85
CONCLUSIONES.....	88
BIBLIOGRAFÍA	92



Inicio del viaje: presentación

El cine es utilizado, entre otras cosas, como medio creativo y sensible gracias a su manifestación artística, no sólo en sus relatos como forma de transmitir información, sino en la capacidad de expresión por medio de sus elementos formales, tales como texturas, sonidos o colores. Así mismo, posee unos códigos de lenguaje que pueden sobrepasar fronteras idiomáticas y culturales, evolucionando a cada momento de una manera casi imperceptible, teniendo en cuenta la subjetivación del mismo y las diversas lecturas que puede tener.

Es por aquella magia que posee la imagen en movimiento y su forma de atraer al público que nace éste proyecto, Leonardo García afirma que “el cine ha atraído al público sin necesidad de una guía. No hay duda: cualquier persona puede ser cautivada por el cine. Y es en su accesibilidad donde radica su popularidad” (1989, pág. 7) La relación con la imagen comienza desde una edad temprana, los dibujos animados y el cine de animación son pensados para los niños a partir de sus personajes, sonido, imágenes, historias, colores o duración.

Pensando en estrategias para la enseñanza de la imagen animada en edades tempranas, a partir de sus conceptos fundamentales: la luz, la imagen y el movimiento, planteo el diseño de un recurso didáctico: La Valija Cinematográfica para la enseñanza de los conceptos fundamentales de los dibujos animados a niños entre los siete y once años, a través de una experiencia lúdica y sensible. Para la elaboración de la maleta didáctica, se parte de un recorrido por conceptos fundamentales de la imagen animada y los juguetes visuales¹, para luego abordar los aspectos pedagógicos importantes como el aprendizaje infantil, la lúdica, la didáctica y la educación artística visual. Adicional a eso, se formulan unidades didácticas y se realiza un estudio material y de contenido, antes de diseñar finalmente el producto: La Valija Cinematográfica.

¹ “Juguete visual” es la manera como nombro los artefactos que irán incluidos dentro de la maleta. En el capítulo 1: “La magia de la mirada: lúdica y juguetes visuales” explicaré los motivos para nombrarlos de esa manera.

1. El problema: Una necesidad encontrada

“Se asume que la sensibilización y el gusto por el arte se crean y se fortalecen desde edades tempranas de la infancia y la juventud. Por ello se propende socialmente a que instituciones y organizaciones del sector cultural trabajen con la mirada puesta en el futuro, desarrollando mayores muestras de compromiso con la educación y el acceso a la cultura.”(Antoine, 2012)

El cine como elemento artístico, y en especial la imagen animada para acercarse de manera activa a la imagen en movimiento, es adecuada para niños entre siete y once años, puesto que su aprendizaje está mediado por la interacción con colores, texturas, sonidos y formas. Es en esta etapa, -llamada “etapa de operaciones concretas” de acuerdo con la teoría piagetiana-, que está marcada la progresiva disminución del pensamiento egocéntrico y el aumento de la capacidad de concentrarse en más de un estímulo; aún se está desarrollando la motricidad gruesa, que es la habilidad del cuerpo de desarrollar movimientos como saltar, correr, coordinar sus partes, entre otros y la motricidad fina, que involucra partes como lo dedos, las manos o los pies e incluye dibujar, escribir o manejar herramientas². Por lo tanto, es una edad apropiada para comenzar a abordar conceptos abstractos, en este caso aspectos fundamentales del cine como la luz, el sonido, el movimiento y la proyección, pensando en métodos didácticos de enseñanza y teniendo en cuenta que deben ser adecuados para su edad y permitiendo el aprendizaje a través de la experiencia, con formas concretas a través de la lúdica³, siendo el juego un elemento primordial en la infancia que les permite afianzar conceptos mediante la práctica, la repetición y la diversión⁴.

² En el capítulo 2: “Educación artística y enseñanza-aprendizaje: maletas y unidades didácticas” se trata con mayor profundidad este tema. Es importante aclarar que éstas etapas planteadas por Piaget ayudan a tener una idea del desarrollo de los niños en distintas edades y dan pautas para responder adecuadamente a las necesidades de cada una, no obstante, no se debe tomar como un elemento definitivo, pues hay que tener en cuenta el contexto en que se desenvuelve el niño, así como sus condiciones sociales o físicas.

³ Con formas concretas se hace referencia a elementos conocidos y que preferiblemente puedan manipular, como fichas para contar, tarjetas de colores, juguetes u objetos cotidianos, representando formas existentes. En el Capítulo 2: “Didáctica y educación artística: maletas y unidades didácticas” se aclara con mayor profundidad este concepto.

⁴ La experiencia lúdica se da a través del juego, en este caso comprende la sensibilización hacia la imagen a través de la manipulación y la interacción con la luz y el movimiento con juguetes de imagen. En el Capítulo 2 “La magia de la mirada: lúdica y juguetes de imagen” se profundizará sobre esto.

Para este tipo de aprendizajes lúdicos se utilizan diversos recursos, como las maletas didácticas. La maleta didáctica se utiliza en el campo de la educación para la enseñanza de algún tema o campo disciplinar específico, viene diseñada para guardar objetos y es fácil de transportar, ya que su objetivo principal es ser trasladable e ir de un lado a otro, ya sea a casas, escuelas, territorios o cualquier otro espacio que se requiera. Dentro de ella se encuentran actividades, cartillas, objetos o juegos que permiten el aprendizaje del tema en que se especializan, de una manera atractiva, fácil e interactiva, siendo materiales diseñados para ser llamativos con una función pedagógica.

En Colombia, como herramientas de divulgación y educación audiovisual, sobresalen varias Maletas de Cine⁵. Éstas son acopios de películas, acompañadas de guías para la enseñanza del cine y son llevadas a bibliotecas, escuelas, cineclubes o entidades donde se realizan actividades culturales. Ahora bien, estas maletas han sido una herramienta importante para llevar la imagen en movimiento donde sigue siendo difícil acceder a éste, no obstante, las cartillas que acompañan el material no contienen actividades o métodos específicos para enseñar y carecen de elementos pensados para niños, como objetos, videos interactivos o actividades. Si bien la *Maleta de Cine Infantil* del Ministerio de Cultura contiene una compilación de cortometrajes, animaciones y largometrajes seleccionado específicamente para público infantil, no explora más allá el potencial de la animación con niños en temprana edad.

También se encuentran en el país maletas didácticas como lo es *El cineasta: ¡Crea tu propia película!* (Tim Grabham, 2010), éste es un material creado para niños de ocho años en adelante, donde les enseñan a hacer una película con una cámara digital o incluso un celular, haciendo un recorrido por todo el proceso de realización, géneros y formatos.⁶ Si bien es un excelente material de trabajo, en especial porque permite el aprendizaje de manera autónoma, utilizando los recursos que contiene, no aborda el cine o la imagen animada desde sus conceptos fundamentales (luz, sombra, proyección y movimiento), en su lugar, da un paso largo para hablar directamente de un lenguaje cinematográfico y de la creación de relatos o narraciones con elementos como

⁵ Maleta de películas Colombianas I y II, Maleta de cine Latinoamericano, Maleta de documentales colombianos y Maleta de cine infantil. Ver el capítulo 1: "Enseñanza y aprendizaje en los niños: maletas didácticas y educación artística"

⁶ Contiene elementos didácticos, un story board para completar las viñetas, objetos interactivos para realizar distintas escenas o efectos especiales, cd's con efectos de sonido para la edición, entre otros.

cámaras, celulares o equipos para edición, que no son de fácil acceso para todos los niños. Éste es un referente internacional, pues en la búsqueda no se encontraron maletas realizadas en Colombia sobre los dibujos animados y sus conceptos básicos.

En ese orden de ideas, y partiendo la educación artística visual, surge el propósito principal de esta investigación: el diseño de **La Valija Cinematográfica**, una maleta didáctica para niños entre siete y once años, que aborda elementos conceptuales para la comprensión de la imagen animada, presentando métodos, propuestas, actividades, juguetes y ejemplos prácticos, fácil de transportar de un lugar a otro y que permite abordar el funcionamiento de la imagen en movimiento a través de sus conceptos fundamentales, sin exigir equipos de difícil acceso, pues contiene en sí todos los elementos y materiales necesarios para el desarrollo de las actividades. Otra ventaja de La Valija, es el no necesitar un guía especializado ni con una formación o capacitación en cine, basta con un maestro creativo e interesado por acompañar a los niños sobre este tema de una manera dinámica y lúdica, donde, a través del juego, se les permita un acercamiento diferente con el cine a la vez que se sensibilizan hacia éste, como protagonistas al darle movimiento a la imagen. Las cartillas incluidas en la maleta poseen las pautas necesarias para que el maestro se inicie en el tema y logre tener una base conceptual para dirigir las actividades.

La Valija Cinematográfica posee unas características conceptuales, didácticas y de diseño. Se entiende que las características conceptuales (del latín *conceptum*-contener) hacen referencia a formas teóricas para ser contenidas como conocimiento mediante el aprendizaje, en este sentido reconozco los elementos fundamentales que componen el cine y la imagen animada para luego plantear unas unidades didácticas pensadas para acercar a los niños las bases de la animación, mediante el uso de juguetes visuales, cuya selección parte de una interpretación conceptual e histórica de la experiencia del espectador con artefactos pre-cinematográficos y juguetes artísticos, a partir de una reflexión desde la didáctica con la intención de afinar la mirada de los niños configurando una relación entre el objeto, el niño y la imagen, volviendo a la experiencia sensible.

Las características didácticas comprenden la forma en que dichos conceptos van a ser orientados para ser enseñados, tales como métodos, técnicas o estrategias que se pensaron para lograr el objetivo de aprendizaje. Primero, teniendo en cuenta los

conceptos básicos de la imagen animada y la indagación sobre artefactos pre-cinematográficos y juguetes artísticos, se realiza una selección de los mismos para así definir los juguetes visuales que irán en La Valija, teniendo en cuenta su pertinencia para abordar los conceptos, el contexto y edad de los niños que los utilizarán. Segundo, se plantean unidades didácticas, cada una con actividades alrededor del objeto, siempre apuntando al objetivo de aprendizaje de La Valija, estas actividades se plantean en una cartilla, cuya temática se piensa como estrategia para atraer a los niños y que se vean envueltos en una atmósfera llamativa.

Las características plásticas se piensan desde la didáctica y teniendo en cuenta la funcionalidad y estética, de acuerdo al contexto y edad de los niños: el tamaño de la maleta, de los juguetes, los colores y materiales utilizados, la forma, los juguetes, la apariencia estética de las cartillas y el desarrollo de las actividades apuntan a que el aprendizaje cumpla su objetivo.

1.1. La pregunta y los objetivos de la investigación

Después de tales reflexiones, es aquí donde surge la pregunta del proyecto de investigación: **¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS PLÁSTICAS, CONCEPTUALES Y DIDÁCTICAS QUE DEBE TENER UNA MALETA DIDÁCTICA PARA QUE NIÑOS ENTRE SIETE Y ONCE AÑOS, TENGAN UNA EXPERIENCIA LÚDICA CON LA IMAGEN ANIMADA?**

Partiendo de ésta pregunta, encuentro que el objetivo general del proyecto es:

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS CONCEPTUALES, DIDÁCTICAS Y PLÁSTICAS QUE DEBE TENER UNA MALETA DIDÁCTICA PARA QUE NIÑOS ENTRE SIETE Y ONCE AÑOS, TENGAN UNA EXPERIENCIA LÚDICA CON LA IMAGEN ANIMADA

Ahora bien, las acciones que me permitirán alcanzar este objetivo derivan en tres objetivos específicos:

- Entender los conceptos fundamentales de la animación desde los aparatos que anticipan el nacimiento del cine.
- Proponer unidades didácticas para la enseñanza y aprendizaje de los conceptos fundamentales de la imagen animada, mediante una experiencia lúdica para niños entre siete y once años
- Diseñar y elaborar La Valija Cinematográfica, realizando un estudio del modelo y los materiales, desde su importancia lúdica, didáctica y artística.

1.2. Justificación

“El arte sirve al hombre no sólo por hacer accesible lo inefable y visionario, sino que funciona también como un modo de activar nuestra sensibilidad; el arte ofrece material temático a través del cual pueden ejercitarse nuestras potencialidades humanas”(Eisner, Educar la visión artística, 1972, pág. 10)

La valoración de manifestaciones artísticas como el cine, está relacionada con la enseñanza y la educación en artes, pues es en su aprendizaje donde se puede lograr mayor capacidad de expresión y sensibilidad con la imagen, factores importantes en el desarrollo social e individual. Si bien dicho aspecto está en crecimiento en Bogotá, necesita más fuerza para seguir en aumento, a lo cual, como docente en educación artística, puedo aportar.

Dicha sensibilización y entendimiento por la imagen se fortalecen en la infancia, por tanto, es adecuado que los niños que están empezando a relacionarse con imágenes desde todos los ángulos –cine, televisión, internet o videojuegos-, tengan un acercamiento a los conceptos fundamentales de la imagen animada y al ¿cómo funcionan, se mueven y se realizan los dibujos animados?, sin la intención de guiarlos como seres vulnerables, sino como una posibilidad de ampliar el panorama de las imágenes con las que se relacionan a diario, apuntando a su impulso creativo y conocimiento técnico.

Desde mi experiencia como docente y estudiante, he sido testigo de que en muchos casos, el material audiovisual y artístico, en la educación preescolar y primaria, se utiliza como apoyo de otras disciplinas, limitándose a situaciones como la presentación de videos o películas “educativas” con poca retroalimentación y sin aprovechar las posibilidades que ofrecen estas. Fernando Hernández afirma que “No somos ideas, sino seres de carne y huesos que aprendemos a través de nuestros sentidos” (Hernández, 2008, pág. 17) Esto se reafirma, teniendo en cuenta que a partir de la primera infancia la lúdica ocupa un lugar importante en el aprendizaje infantil, a través del juego y el estímulo sensorial se puede propiciar un aprendizaje más notable que realizando una plana, una guía u observando un video sin retroalimentación. El arte, y en este caso específico la imagen animada, posee la cualidad de ofrecer la necesidad de conocer y

explorar nuevas habilidades, permitiendo usar la imaginación y afectando la conciencia, es decir, la cognición, sensibilizando nuestros sentidos y dándonos la posibilidad de percibir el mundo de una manera más compleja

“Debido a que lo visual y artístico ofrece una respuesta multi-sensorial y emocional como intelectual, puede ser más memorable que muchos textos escritos y por tanto tener una mayor influencia. Las imágenes o experiencias que tienen una referencia emocional permanecen con nosotros quizás ocultas en nuestro inconsciente, para aparecer y provocar una respuesta más tarde” (Hernández, 2008, pág. 17)

Un niño reacciona al canto a la ronda, al juego y al compartir en grupo, lo cual le permite enfocarse y asimilar conceptos, ya que se aprende desde el regocijo y si disfruta lo que hace, va a apropiarse de ello.

Como licenciada en artes visuales, madre y con experiencia docente con niños de temprana edad, ofrezco mis conocimientos para enfocarlos en el diseño de un recurso didáctico: La Valija Cinematográfica, para sensibilizar a los niños entre siete y once años con los dibujos animados a partir de juguetes pre-cinematográficos, mediante una experiencia lúdica, presentado conceptos fundamentales de la imagen en movimiento como la luz, la sombra, la proyección y el movimiento. Siendo ésta una alternativa de enseñanza de la imagen animada, permitiendo que incluso maestros que posean un básico conocimiento audiovisual puedan aprender y utilizarla con sus estudiantes y ese espacio artístico en el ámbito escolar sea aprovechable en mayor medida.



2. CAPÍTULO 1

La magia de la mirada: lúdica y juguetes de imagen.

“Las imágenes animadas, los antepasados más lejanos del cine, los primeros balbuceos de un lenguaje nuevo”
(Sadoul, 2004).

Con la intención de posibilitar una experiencia donde los niños se relacionen con los conceptos fundamentales de la imagen animada, me intereso por la apreciación de la imagen. Jorge La Ferla hace una distinción entre el “ver” y el “mirar” una obra cinematográfica, donde “mirar” implica una actividad que “combina una actitud frente a lo observado y la función de percibir. Los ojos no sólo se rigen por las estimulaciones lumínicas sobre la retina, sino también por las motivaciones ideológicas y psicológicas que determinan lo que se ve” (La Ferla, 2007) Lo cual afecta los sentidos y las emociones.



Imagen 1 Stellar – Stan Brakhage (1993)

Por lo tanto, la intención es el volver a la experiencia sensible, apreciando los elementos formales de la imagen animada y entenderla desde sus bases. En “Metáforas de la visión”, Stan Brakhage plantea:

“Imaginar un ojo no gobernado por las leyes de la perspectiva hechas por el hombre, un ojo no-prejuiciado por la lógica composicional, un

ojo que no responde al nombre de todo, pero el cual tiene que conocer cada objeto encontrado en la vida a través de la aventura de la percepción”. (2001)

En este proyecto se intenta volver a la experiencia sensible, sensibilizando la mirada, abordando los conceptos fundamentales de la imagen animada a través de la lúdica y

la experiencia sensorial con los juguetes visuales, reconociendo la luz, la sombra, el movimiento y el dibujo, Recordando la manera en que un bebé comienza a relacionarse con su entorno de una manera sensorial, respondiendo a las texturas, a los colores y a las formas

En este capítulo realizo un breve recorrido por los artefactos pre-cinematográficos y juguetes en la historia del arte, como una comprensión histórica para tratar de interpretar la experiencia del espectador con dichos artefactos.

2.1. La imagen animada



Imagen 2 – Fotograma de "Humorous phases with funny faces" J. Stuart Blackton (1906)

Este proyecto se enmarca en la línea de investigación de narrativas visuales: donde se aborda el problema de la imagen. Teniendo en cuenta que su universo es amplio, yo la delimito solamente dese lo animado, a partir de la relación del dibujo con la luz, la sombra y movimiento,

Dentro del marco conceptual entiendo la imagen animada como perteneciente al campo del cine y del dibujo, ésta surge, por un lado, como curiosidad científica y por otro, como diversión de feria, pero a pesar de los años y el tiempo, se ha consolidado como uno de los medios de expresión más importantes del siglo XXI.



Imagen 4-Detalle Cueva de Chiribiquete, Colombia

El dibujo cumple un papel importante en la creación de imágenes animadas. En la historia del arte, desde las pinturas rupestres, el hombre intentaba representar el movimiento a través de sus dibujos, como por ejemplo los

jaguars terracota saltando sobre

las paredes de las cuevas de Chiribiquete, en la región Amazónica Colombiana (ver imagen 3)⁷ o las cacerías representadas de manera cuidadosa en la Cueva de Lascaux, en Francia. Desde aquellos tiempos, hace unos 20.000 años, el hombre se preocupaba por el trazo y la composición para representar una imagen tal y como la vemos en la realidad. Es en el Futurismo en el S XX, que se exalta la belleza del movimiento y la velocidad, representándola a través de sus trazos (ver imagen 4) así lo afirma Marinetti en el Manifiesto Futurista:

“Afirmamos que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con grandes tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo, un automóvil rugiente que parece que corre sobre la metralla es más bello



Imagen 3-Lampada ad arco, Giacomo Balla (1909)

que la Victoria de Samotracia”

(Marinetti, 1909) La superposición de trazos para representar un caballo trotar o un cohete despegar, nos muestra el interés del hombre por darle movimiento a las imágenes.

⁷ Para más información leer: <http://www.theguardian.com/world/2015/jun/20/colombia-wilderness-film-maker-prehistoric-rock-art>



Imagen 5-Teatro de Sombras escala real, Museo del cine. España

Por otra parte, la preocupación del hombre por el movimiento de la imagen, se remonta a muchos años antes del nacimiento del cine; la representación de imágenes a través de sombras también se remonta a un origen prehistórico, donde, en las cavernas, a causa del fuego, las figuras humanas proyectaban todo tipo de formas en las paredes oscuras pero es posteriormente, en el teatro de sombras de origen chino, que estas se vuelven un espectáculo de origen místico y ritual y que también comienzan a utilizar los conceptos que más adelante se vuelven fundamentales en el cine: luz, sombra, movimiento y proyección. Este teatro consta de la formación de sombras sobre una superficie blanca, posicionando objetos, siluetas o el cuerpo entre dicha pantalla y una fuente de luz. De la misma forma, los estudios de Leonardo Da Vinci con la cámara oscura⁸, fueron sobre la proyección o el movimiento de las imágenes.

⁸ La cámara oscura es un aparato óptico, una caja negra cerrada con un pequeño orificio en uno de sus extremos, de manera que la única luz que ingresa en ella es a través de él y en su pared opuesta refleja una imagen invertida del exterior.

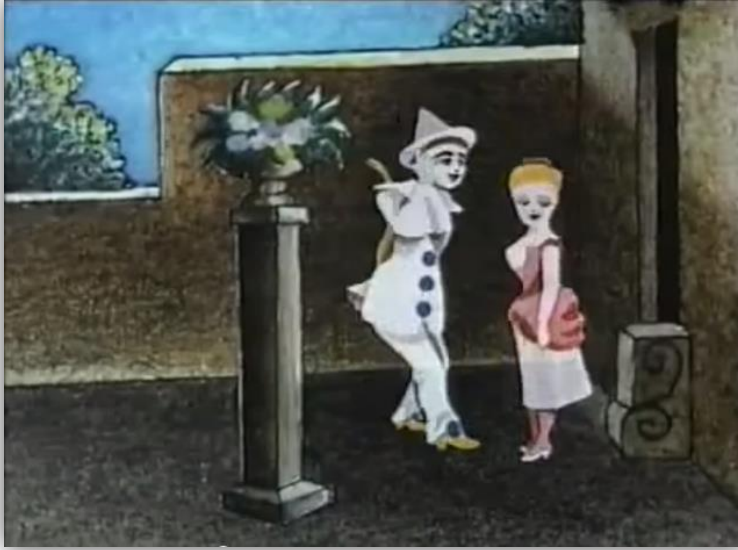
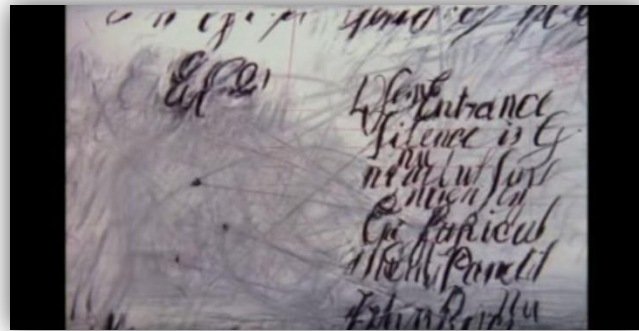


Imagen 6-Fotograma "¡Pauvre Pierrot!" de Emile Reynaud (1892)

imagen (real o representada) permanece en la retina humana alrededor de una décima de segundo antes de desaparecer por completo. Es por esto que la realidad se ve como una secuencia de imágenes independientes y estáticas. Si esto se traslada a un dispositivo, éste debe ser capaz de producir una secuencia de imágenes fijas a una velocidad superior a 1/10 para que el conjunto se contemple como una continuidad. Si las imágenes presentan una ligera diferencia entre ellas, esta diferencia acumulada se verá como una transformación de la imagen, es decir, como un movimiento" (Domènech, 2008, pág. 137)

Esta teoría permite generar la ilusión de movimiento como sucede con la imagen animada. La animación parte de darle un "ánima" o "alma" a una imagen fija. En la época actual comprende gran cantidad de técnicas y formas de creación: el stop motion - aparentar movimiento por medio de imágenes sucesivas-; el claymation -utiliza los mismos principios del stop-motion pero con elementos de maleables como



plastilina o arcilla-; las marionetas; la Imagen 7-Fotograma "Automatic Writing", William Kentdrige

En el año 1824, Peter Mark Roget presenta una teoría, que da apertura a los dispositivos pre-cinematográficos y a la imagen en movimiento, es el fenómeno de la Persistencia Retiniana:

"La teoría de la persistencia retiniana se centra en una zona del ojo, la retina, la base de la

percepción del movimiento, puesto que considera que toda

animación 3D; la animación por computador, entre otras. En este caso me intereso especialmente por las bases de la animación por medio del dibujo, imágenes fijas que muestran acciones al proporcionarles movimiento, principio básico de los dibujos animados modernos que ahora conocemos., incluso artistas como el Sudafricano William Kentdrige utilizan el dibujo y ese gesto en movimiento como parte principal de sus obras. (Ver imagen 7).

Tomo el concepto de imagen animada, teniendo en cuenta esos lineamientos, para no excluir dispositivos como el teatro de sombras o el proyector, que no parten de trazos en el papel o de un pigmento sobre una superficie, sino del dibujo de la luz sobre una pantalla.

2.2. Experiencia lúdica y juguetes visuales

La experiencia lúdica ofrece desafíos que permiten la posibilidad de aprendizaje y están presentes en nuestras vidas desde el momento en que nacemos

“Un niño pequeño trata de encajar unas formas en un juguete. Una y otra vez comienza su tarea. Las piezas giran en sus manos hasta que, pacientemente, logra ubicarlas. En cada intento de exploración, su gesto pasa de la atención a la frustración, del enojo a la satisfacción. Se establece entre el niño y el objeto lúdico una relación especial y significativa. El niño observa, explora, descubre. Primeros desafíos en su aprendizaje de vida.” (Zizzias, s.f.)

Esto significa que el juego es una necesidad del ser humano, es una actividad inherente a nuestra vida y, dado que permite tantas posibilidades, es una buena estrategia didáctica para cualquier tipo de enseñanza al ofrecer distintos caminos, riesgos y desafíos. En concordancia con la afirmación de Piaget con respecto a que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas (Piaget J. L., 1982), entiendo que el juego es curiosidad, es intriga, es el tratar de “ganar”, descifrar problemas y llegar a un objetivo, lo que implica resolver alguna situación,. Es allí donde el niño desarrolla habilidades y aptitudes.

Gadamer afirma que “no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”. (Gadamer, 1991, pág. 31). La lúdica no se presenta como algo simple “el juego es el fundamento principal del desarrollo psicoafectivo-emocional y el principio de todo descubrimiento y creación” (Vélez C. A., 2007, pág. 81), reafirmando la teoría del aprendizaje mediante el descubrimiento, el fomento de la curiosidad y la solución de problemas. Los niños juegan sin temor a la imaginación y la fantasía, dando paso a la creatividad, proponiendo una experiencia sin límite potencialmente valiosa.

“El juego como experiencia cultural es un sendero abierto a las posibilidades, a los sueños, al sinsentido, a la incertidumbre, al caos, a los conocimientos, a los saberes, y por tanto a la creatividad humana. El juego en este sentido es un espacio para la posibilidad, para la creación y para el sin sentido” (Vélez C. A., Neuropedagogía, lúdica y competencias, 2007, pág. 81)

Es por esto, que el enseñar conceptos fundamentales de la imagen animada a niños entre siete y once años mediante una experiencia lúdica es el objetivo principal de La Valija Cinematográfica. La solución de las actividades planteadas, la utilización de los juguetes, el tener que armar piezas, colorear, encender un interruptor, proyectar, inventar, recortar, dibujar, entre muchas otras posibilidades que se ofrecen, invita a un desafío de la imaginación y la creatividad. Entendiendo los juguetes como objetos de entretenimiento, que permiten desarrollar destrezas o habilidades en su manipulación.

El juego, de la mano con el arte, abre paso al caos y a la incertidumbre, genera conflictos que abren camino a la creatividad para solucionarlos, permitiendo construcción de conocimiento y estimulación sensorial y emocional, por lo tanto, el juego ideal para el aprendizaje es aquel que ofrece mayores exigencias, hay que buscar un equilibrio para el niño: si es poco exigente sucede el aburrimiento y si exige demasiado puede haber ansiedad, debe haber un estado medio donde se permita la excitación y la emocionalidad “En ese estado de flujo y de distensión el niño se caracteriza por la ausencia del yo, este es un estado de catarsis en el que se pierde la conciencia y se abandonan las preocupaciones y las tensiones, es un estado libertario para la creación” (Vélez C. A., 2007, pág. 91) .Si se relaciona este estado “libertario” que permite el juego, con el que permite el arte, el estímulo creativo se potencializa de una manera asombrosa.

Los artefactos incluidos en La Valija son objetos diseñados especialmente para niños, para que puedan aprender con ellos a través del juego y cuya característica principal es darles la ilusión de movimiento a las imágenes fijas. No los nombro en La Valija como juguetes ópticos, pues esto implica enmarcarlos en un momento histórico, como es el pre-cine, es por eso que los nombro "juguetes visuales" para identificarlos dentro de la maleta y el proyecto, pues estos nacen no sólo de la idea de dispositivos creados por artistas a lo largo del siglo XX y de aparatos pre-cinematográficos que eran utilizados como elementos de ocio antes de la llegada del cine como lo conocemos ahora, sino desde dispositivos utilizados mucho antes de este momento como es el teatro de sombras.

A continuación daré un recorrido por estos dos grupos de objetos, que me fueron de gran ayuda para pensar en los juguetes visuales que debía incluir en La Valija Cinematográfica.

2.2.1. Juguetes de las vanguardias artísticas



Imagen 8-"Rueda de bicicleta sobre un taburete"-Marcel Duchamp (1913)

La relación entre el arte y el juego, ha existido desde hace varios años en la historia del arte. Diversos artistas se han interesado y fascinado por los juguetes y su potencialidad artística. A partir de las vanguardias del SXX, el arte comienza a perder su sentido "sagrado" e intocable, la interacción de las obras, y el utilizar otro tipo de técnicas a las que se utilizaban en épocas anteriores, así como otro tipo de elementos artísticos permite una mayor libertad creativa para los artistas. La imagen para jugar es explotada por el arte en este siglo;

artistas como Duchamp introducen elementos que permiten ser manipulados por el espectador, modificando todas las lógicas museísticas sobre una obra de arte. "Rueda de bicicleta sobre un taburete" (1913) (Ver imagen 8) es un ejemplo de una obra que adquiere sentido únicamente con la interacción del espectador. La rueda de bicicleta, fijada sobre un taburete, fue pensada para que el público la hiciera girar y le diera movimiento, incluso se dice que es una de las primeras obras de arte cinético⁹. Si se tiene en cuenta que el juguete es un objeto destinado a la manipulación y divertimento, dicha interacción de la obra de Duchamp puede ser comparada con los juguetes infantiles, que adquieren sentido al ser manipulados.



Imagen 9-Marcel Duchamp.Boîte-en-valise (1935-41)

⁹ Arte dotado de movimiento o que da la ilusión de tenerlo



Imagen 10- "Payaso" Paul Klee

las maletas didácticas.

Otro artista que se interesa por integrar los juguetes infantiles y el arte es Paul Klee, quien en los años 20 crea muñecos para su hijo Félix, luego de que éste le expresara su deseo por poder tener su propio teatro de marionetas. Durante casi diez años Klee crea una gran variedad de figurines con materiales de fácil acceso como telas, varillas, yeso, etc. Félix realizaba sus propias representaciones en su casa y Klee relacionaba estos juguetes con las figuras que representaba en sus cuadros, siendo evidente este interés por el mundo infantil.

Algunos años después, hacia 1936, Marcel Duchamp trabaja en una serie de miniaturas como réplicas de sus obras, entre ellas objetos y dibujos, transportadas en pequeñas maletas llamadas "Boîte-en-valise"(Ver imagen 9), que actuaban como museos portátiles en maletines de cuero café y con variaciones en su diseño y contenido. Esta idea de Duchamp de que el arte es portátil y no debe estar en un museo, me sirve como referente y me da la idea para reafirmar la idea de la educación artística móvil, en que ésta no necesariamente debe estar en la escuela sino que se puede crear un espacio de aprendizaje en cualquier lugar y ésta es la importancia de la portabilidad de La Valija Cinematográfica, además de ser un antecedente de



Imagen 11-Payaso articulado, Joaquín Torres García (1921-22)



Imagen 12-"Blue feather"-Alexander Calder (1948)

Cuando se habla sobre artistas plásticos y juguetes, no se puede dejar de nombrar al artista Uruguayo Joaquín Torres García, quien en los años 20' se dedicó a la construcción de juguetes transformables en madera que incluían muñecos articulados, pequeños teatros con escenografías, juegos de construcción, vehículos o animales. Su pasión por el arte y la pedagogía lo

llevaron a experimentar con los juguetes infantiles para niños, más tarde esta pasión, mezclada con la necesidad de subsistir económicamente, lo lleva a comercializarlos y vivir de eso durante algún tiempo. Fue su trabajo como maestro y el conocimiento sobre las nuevas teorías pedagógicas de la época, lo que lo llevó a pensar en la forma y funcionalidad de los juguetes que construía y que estos objetos podían ser parte importante del aprendizaje, a través del juego. La creación de estos objetos la



Imagen 12-"Cirque de Calder"-Alexander Calder (1961)

complementó muy bien con su carrera artística, pues sus obras y manejo de materiales estuvieron directamente influenciadas por esa actividad.

Una década más tarde, en 1931 Duchamp nombra las obras de Alexander Calder como "móviles", un nombre afortunado, pues se refiere al movimiento que producen las obras de este artista. Calder crea objetos dotados de movimiento, de distintos tamaños y materiales como alambre o cuerdas, de distintos colores y con gran dinamismo, generalmente colgadas del techo, así que incluso el viento puede hacerlas mover (ver imagen 12). Pero de sus obras, la que especialmente me llama la atención es "El circo de Calder", este está conformado por figuras fabricadas por él mismo, con distintos materiales como alambre, corcho, madera y cada figura tiene distintos movimientos: trapevistas que vuelan, bailarinas, perros que saltan, entre muchos otros, todos realizados en funciones periódicas que él personalmente realizaba y disfrutaba, por lo cual obtuvo gran éxito en el círculo artístico de la época incluso, viajando a otras ciudades para realizarlo (ver imagen 13)¹⁰. No sólo fabricó estos juguetes, también creó decenas de objetos para sus hijos y nietos, era algo que hacía parte de su vida. Calder



Imagen 13- "Blue Penetrable BBL" (nylon, metal), Jesús Rafael Soto (1999)

¹⁰ Para observar cómo funcionaba el circo y de qué manera operaba los juguetes, ver el siguiente video en internet: "Le cirque de calder/Carlos Vilardebó" <http://vimeo.com/9687849>.

utilizaba maletas para transportar su circo, podemos nombrar estas maletas como maletas viajeras, siendo otro ejemplo claro de los juguetes en la creación artística, y de un espectáculo mágico y fascinante, propio de la lúdica y un interesante referente para La Valija Cinematográfica.

Más adelante, en los años 70, Jesús Rafael Soto, gran exponente del arte cinético, fabrica sus "penetrables", esculturas a la cuales las personas podían literalmente ingresar, caminar y observar desde adentro. Estas obras dan cuenta del interés del artista por integrar la obra al espectador, de volver el arte interactivo y manipulable (ver imagen 14).

Al igual que estos artistas, hay muchos más que han incursionado en la relación lúdica-arte, nombres como Fortunato Depero, Lyonel Feininger, Ángel Ferrant, Pablo Picasso son sólo algunos de los que componen esa lista. Y son los que integran no sólo la lúdica con el arte sino también con la pedagogía los que tomo como referentes de este proyecto, pero principalmente como inspiración, pues esa pasión por integrar la educación y la creación artística es la que, como estudiante de Licenciatura en Artes Visuales, me inspira a seguir por ese camino.

Ahora bien, no sólo el campo de las artes plásticas se ha interesado por estos objetos, la prehistoria del cine también lo ha hecho y es gracias a estos inventos que nace la imagen animada, a continuación daré un recorrido por los principales artefactos que influenciaron los juguetes de La Valija Cinematográfica.

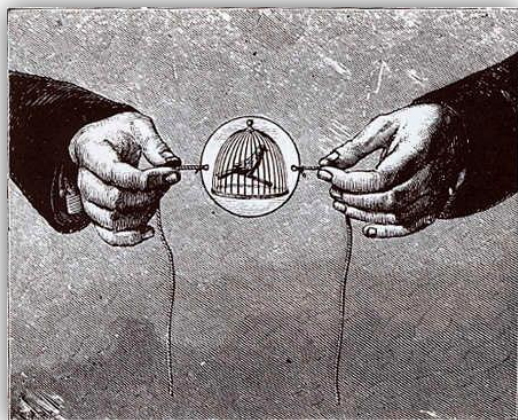


Imagen 14-Bird-in-cage thaumatrope the subject of the first hand-made example, by Dr. Fitton

2.2.2. De aparatos pre-cinematográficos a juguetes visuales

En el caso del cine, es bien dicho que esa preocupación por representar el movimiento se remonta incluso a las pinturas rupestres y al teatro de sombras. Pero es tiempo después, en la revolución industrial que se le

da vida a los aparatos pre-cinematográficos.

Fitton y Paris presentaron en 1825 el Thaumatrope, un cartón con un dibujo en ambas caras y con dos cuerdas a cada extremo y que al ser tiradas, hacen girar el cartón generando la ilusión de que las dos imágenes se funden en una sola¹¹.

En 1832 el belga Joseph Plateau presenta el Fenaquistiscopio. Este consiste en un círculo con 16 dibujos en serie que representan una acción distinta y consecutiva, de modo que, al girar el disco, se produce por la persistencia retiniana la ilusión de movimiento.



Imagen 15-Paris's original thaumatrope set, 1825 (Richard Balzer Collection)



Imagen 17-Phenakistoscope - France - c. 1833 (Richard Balzer Collection)

Manufactory Company, propiedad de Thomas Alva Edison, fue uno de los dispositivos que introdujo la proyección, pero aún sin las características de poder ofrecer un espectáculo colectivo como la Linterna Mágica, el Teatro

En 1834, William George Horner presentó el Zootropo, el cual, al hacer girar los dibujos en un cilindro sobre una base giratoria, generaba un movimiento mucho más notorio, pero lo más importante es que permitía que varias personas pudieran ver el espectáculo de manera simultánea, no individual.

Más adelante, el Kinetoscopio, aparato de la Edison



Imagen 16-"Record of a Sneeze"-Edison Manufacturing Company (1894)

¹¹ Para ver un ejemplo del funcionamiento del Taumátropo ver el siguiente enlace en internet: <https://vimeo.com/31114963>



Imagen 18-The zoetrope (The Richard Balzer Collection)

Óptico o posteriormente el Cinematógrafo “no proyectaba en una pantalla; cada espectador veía por su cuenta mediante una mirilla. Era un espectáculo puramente individual” (Juan Felipe Leal, 2006). Contaba con una mirilla donde el espectador podía ver una sucesión de fotografías cambiando a velocidad constante con una fuente de luz, creando ilusión de movimiento. Uno de los filmes más conocidos de la Edison Manufacturing Company es “Record of a Sneeze” (1894), cuya secuencia de imágenes presenta la acción de

estornudar.

Todos estos objetos eran artesanales y en su mayoría, eran exhibidos en ferias locales para el entretenimiento y placer de las personas de la época, quienes se apasionaban por estos artefactos.

“Un mundo apasionante de aparatos, soportes, técnicas y procedimientos, puramente artesanales en su mayoría y unidos entre sí por el hecho de apelar, con la ayuda de algún tipo de mediación técnica, laboriosamente ingenitada y construida, al placer que experimenta el ser humano en la mirada” (Esteban, 1996)



Imagen 19-Magic Lantern (Richard Balzer Collection)

Son estos aparatos los que abren el camino del cine y por supuesto de la imagen animada, pues en un inicio no se veía imagen captada de movimientos reales por medio de algún dispositivo de video o fotográfico, sino la imagen fija animada, a través de ilustraciones, únicamente siguiendo la teoría de la persistencia retiniana. Éstos son

los primeros dibujos animados que se realizan y que cualquier persona puede apreciar, esta fascinación por proporcionarle movimiento a imágenes dibujadas recorrió la mente de los científicos, artistas y hasta fabricantes de juguetes.

“Una vez disipada la embriaguez de las primeras posibilidades técnicas, la elección del asunto se impuso a los fabricantes de juguetes. El campo era limitado: había que ejecutar un movimiento simple y que pudiera repetirse indefinidamente, en circuito cerrado, como dicen hoy los especialistas del dibujo animado” (Sadoul, 2004, pág. 11)

Los grandes fabricantes de juguetes del S XIX incluyeron en sus catálogos una interminable lista de artefactos y curiosidades ideados para simular el movimiento a partir de una serie de dibujos

“En Viena, en París, en Londres, estos aparatitos salen de los gabinetes de física para convertirse en juguetes, que describe minuciosamente Baudelaire, en 1852, lamentando que su precio demasiado elevado los reserve para los más afortunados” (Sadoul, 2004, pág. 5)

Estos juguetes visuales eran adquiridos por muchos hogares como objetos de ocio y aumentaron el consumo de las imágenes animadas, puesto que su facilidad de manejo era la de un juguete pero su encanto era fascinante, aunque su acceso era limitado para las familias más afortunadas, debido a sus elevados precios.

Uno de los aspectos de estos juguetes que más me interesan en esta investigación son las bases que ofrecen para los dibujos animados modernos y su relación con artefactos de proyección que permitirían volverlo un espectáculo colectivo.

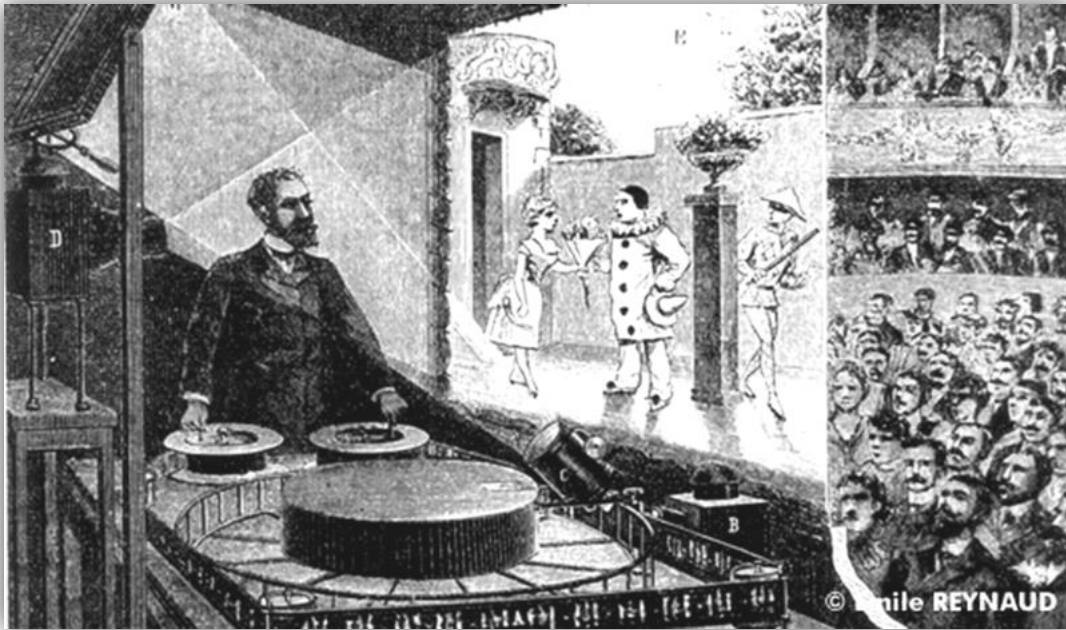


Imagen 20-Teatro óptico, Émile Reynaud (1888)

Émile Reynaud, en 1888, crea el Teatro Óptico utilizando un tambor de espejos, permitiendo que las cintas tuvieran una continuidad y que se pudieran proyectar en una gran pantalla, para así ser apreciada por un público. Éste aprovecha de una manera afortunada esta relación de los aparatos que dan movimiento a la imagen y la proyección de la misma, realizando las primeras proyecciones públicas de dibujos animados a color y de varios minutos de duración. Él mismo crea algunos de los primeros dibujos animados como es *Pauvre Pierrot!* (1892) (Ver imagen 6) y *Autour d'une cabine* (1895), abriendo paso a la imagen animada tal y como la conocemos hoy en día.

Son estos juguetes, elementos que se han utilizado como entretenimiento pero que no sólo se quedan como objetos de ocio, sino que permiten su uso en otros ámbitos, ya sea en la educación, en el aprendizaje o en la ciencia. Es mi preocupación por el aprendizaje a través de experiencias lúdicas y la investigación realizada acerca de los juguetes en la historia del arte y prehistoria del cine, que me ofrece ideas y me permite reflexionar acerca de qué tipo de juguetes visuales voy a incluir en la Valija Cinematográfica, por supuesto objetos artesanales que me permitirán desarrollar el segundo objetivo específico de esta investigación, donde voy a plantear unidades didácticas para la enseñanza de los conceptos fundamentales de la imagen animada a través de la lúdica, y que desarrollaré en el siguiente capítulo.



3. CAPÍTULO 2

Didáctica y educación artística: maletas y unidades didácticas

“La educación es el proceso de aprender a inventarnos a nosotros mismos”

(Eisner, 2004)

La enseñanza no se trata de una relación vertical donde el docente “ilumina” de conocimientos al niño, ésta apunta a configurar la relación del niño con formas de conocimiento y procesamiento de la información, generando una relación de reflexión entre docente- estudiante, No se puede hablar de enseñanza sin referirse al aprendizaje; aunque una no causa la otra, es una relación constante y de doble vía; cuando se enseña algo o mediante la resolución de conflictos se aprende, traducido en la construcción de nuevo conocimiento y así mismo, ese conocimiento puede ser



Imagen 21. Por: Laura Tamayo. 2015

enseñado. La doctora Virginia González afirma que este es el

“proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la

transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno." (González, 2001), por lo tanto, el aprender va más allá de asimilar un oficio o una capacidad técnica, implica un razonamiento y una transformación en el interior del individuo, causado por la reflexión.

Algo primordial que se debe tener en cuenta cuando se pretende realizar un trabajo pedagógico con niños, es tener claras las necesidades, intereses, expectativas y capacidades propias de la edad. Para este trabajo en específico, sobre la enseñanza y aprendizaje de los conceptos fundamentales de la imagen animada, considero pertinente enfocarlo en niños entre los siete y once años, cuyo estadio, de acuerdo con la teoría piagetiana, está marcado por una "disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo"¹² (Aprendiendo matemáticas, 2011). A esta etapa se le llama etapa de operaciones concretas; aproximadamente a esta edad adquieren pensamiento lógico pero no abstracto, siendo aún necesario no sólo tener en cuenta las estructuras propias del desarrollo cognitivo sino el contexto en que se desenvuelve.

Pero, a qué me refiero con "lo cognitivo". Siguiendo las reflexiones de Eisner, la cognición hace referencia a la conciencia que tenemos sobre nuestro entorno, "incluye las formas más complejas de resolución de problemas imaginables mediante los vuelos más elevados de la imaginación. Pensar, en cualquiera de sus manifestaciones es un evento cognitivo" (Eisner, 2004, pág. 27), por lo tanto, la resolución de situaciones requieren el uso de la cognición lo que a su vez, permite su desarrollo. Ahora bien, siguiendo la teoría Piagetiana, se les debe propiciar a los niños experiencias y actividades que les permitan desarrollar su pensamiento mediante la exploración y solución de problemas. El niño debe intentar alcanzar un objetivo retirado, pero utilizando sus propios métodos para alcanzarlo o resolverlo. Su desarrollo intelectual se basa en la actividad de construcción individual, en su relación con el ambiente y su necesidad de adaptarse a los desequilibrios que se presentan ante él. Desde sus primeros días de vida, el niño encuentra situaciones problemáticas que lo desequilibran, ante las cuales busca adaptarse, mediante estas acciones el niño alcanza nuevo conocimiento, "El desarrollo es, por lo tanto, en cierto modo(...), un perpetuo

¹² Es importante aclarar que el uso de la edad es un elemento puramente clasificatorio y práctico para especificar la población en este proyecto. El desarrollo del niño no implica únicamente un proceso intelectual y biológico, sino social, histórico y cultural, pues estamos sujetos a cambios según nuestras vivencias y lugar en el mundo, a lo largo del capítulo se aclarará más este asunto.

pasar de un estado menor de equilibrio, a un estado de equilibrio superior” (Piaget J. , 1991, pág. p 11). Tal estado nace de la necesidad de conocer y la curiosidad por entender algo, es el esfuerzo del niño por resolver un problema, el que le hace alcanzar otro nivel de conocimiento.

El ser humano por naturaleza es un ser sensible, nace con instintos y necesidades de desenvolverse en el mundo, pero también aprende a utilizar sus sentidos para experimentar su entorno, en especial en una edad temprana, pues antes del desarrollo del lenguaje, su interacción con el mundo es básicamente sensorial, así que, es importante el estímulo sensible para interpretar su realidad y construir conocimiento “de alguna forma necesitan manipular la realidad para poderla entender” (Sala & Goñi, 2002, pág. 52) En la primera infancia, el niño observa, escucha, toca, huele, incluso saborea lo que encuentra a su alrededor, permitiéndole diferenciar elementos de su entorno. A medida que va creciendo, el desarrollo del lenguaje y otros aspectos cognitivos le permiten clasificar, diferenciar y discriminar formas, olores, sabores, personas, todo mediado principalmente por la exploración y los sentidos, pero su desarrollo exige herramientas de la cultura como el lenguaje, el arte, la ciencia, los valores, etc. (Eisner, 2004, pág. 18). Esta distinción permite a los niños crear conceptos, esto significa que el niño posee la capacidad de distinguir cualidades entre fenómenos más amplios, discriminando y clasificando por conjuntos de cualidades.

Desde la educación artística y del aprendizaje de la imagen animada, no es adecuado tomar la experiencia de los niños con las artes como un aspecto rígido ni medible, ya que esto implica una relación sensorial y emocional, una parte del ser humano que no se puede ni debe medir. Cada niño tiene una capacidad distinta de alcanzar distintos niveles de conocimiento, así pertenezcan a un mismo grupo, con las mismas actividades o experiencias planteadas, habrán diferencias en sus niveles de comprensión. Eleanor Duckworth afirma que, si bien, sería ideal que cada niño trabajara en su propio nivel, la solución no es el planear actividades específicas para cada uno, sino el ofrecer situaciones donde los niños, situados en niveles distintos, logren construir nuevas formas de conocimiento con respecto a alguna parte de la realidad. (Duckworth, s.f., pág. 7).

A continuación nombro dos experiencias que tuve durante un proceso de educación con niños de diferentes edades para concluir sobre la pertinencia de la edad para este proyecto. La primera es una experiencia docente con niños de preescolar (tres a siete años) del Colegio Nacidos Para Triunfar en Cristo, en la Localidad de Suba en Bogotá en el año 2015. En este colegio pude corroborar que estos niños se encuentran, -según las etapas de desarrollo de Piaget- en la etapa pre-operacional; en esta etapa aprenden mediante elementos concretos: para contar los números del uno al diez, no se podía comenzar por la imagen del

número, ya que es un elemento abstracto y lo único que se lograba era presentar garabatos de manera confusa o memorizar nombres y conceptos sin aprender realmente el contenido; en cambio, se utilizaron elementos manipulables y con imágenes conocidas para ellos, como fichas de colores, de animales o juguetes, por medio de las cuales aprendían a contar los números y así, progresivamente se iba introduciendo la imagen del número (1, 2, 3, etc.). Para otro tipo de conceptos como los medios de transporte, los colores o las figuras geométricas, se realizaba de la misma manera (Ver imagen 22). Otros métodos de aprendizaje utilizados fueron los juegos y las rondas, por medio de estos, los niños se apropian del conocimiento y deben utilizar sus propias estrategias para resolver diferentes tipos de situaciones.



Imagen 22- Colegio Nacidos para triunfar en Cristo (2015)

El aprendizaje debe proveer recursos creativos, que fomenten la duda y la curiosidad del niño, que les permita utilizar sus propios métodos para solucionar sus dudas, mediante elementos que fomenten su creatividad por medio de la acción.



Imagen 23-Taller de dibujo y cómic -Gimnasio Real de Colombia (2012)

Mi otra experiencia fue realizando un taller de dibujo y cómic con niños entre los 8 y 14 años, en el Gimnasio Real de Colombia, en la Localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá en el año 2012 (ver imagen 23); se inició con conceptos del dibujo, la narración gráfica y la historieta, mediante elementos concretos -como revistas o videos- y abstractos -como luz y sombra, degradado, anatomía y proporciones del cuerpo-. Esta metodología tuvo acogida con los niños más pequeños, es decir, los que se encontraban entre los 8 y 11 años aproximadamente, en cambio, los chicos que estaban entrando en la adolescencia no tuvieron continuidad durante el taller y varios desertaron, si bien les gustaba el

tema, la metodología no fue atractiva para ellos, pues estaba pensada también para que los niños de menor edad comprendieran los temas tratados, este fue un problema surgido por intentar enseñar los mismos temas a un grupo con tal diferencia de edad; Eisner con respecto a esto afirma que “los niños, como cualquiera de nosotros, rara vez emprenden voluntariamente actividades que les producen poca o ninguna satisfacción. Experimentar lo estético en el contexto del trabajo intelectual y artístico es una fuente de placer que predice mejor lo que es probable que hagan los estudiantes cuando pueden hacer lo que desean” (Eisner, 1972, pág. 15).

En ese orden de ideas, opté por escoger una población de niños entre los siete y once años de edad para La Valija Cinematográfica, una edad donde el pensamiento lógico se desarrolla y se pueden comenzar a introducir elementos abstractos de manera básica que en una etapa anterior son difíciles de abordar, como son los conceptos fundamentales de la animación: luz, sombra, movimiento y proyección; mediante la asimilación de objetos concretos, aprendiendo a través de la lúdica y juguetes, que para una edad más avanzada no serán tan llamativos, pues la magia de estos no es tan grande como en temprana edad.

Didáctica: estrategia de enseñanza

Las artes se relacionan con el juego en cuanto a la imaginación y su cualidad ilimitada, permiten explorar y rendirse ante impulsos, ante el placer de la exploración y lo sensorial, sobretodo en los niños, donde la imaginación es un aspecto importante, e impulsa su desarrollo. “Una cultura poblada por personas de escasa imaginación tiene un futuro estático” (Eisner, 2004).

La imagen animada nos da la posibilidad de estimular lo sensorial, lo congitivo y lo imaginativo, para ello, utilizo la didáctica, para explorar los conceptos fundamentales de la imagen animada con los niños y lograr el objetivo de potenciar sus estímulos creativos y capacidad técnica, pensando en un recurso didáctico y en estrategias de educación, como métodos para potenciar el aprendizaje y definiendo pautas para que el análisis de conceptos se realice de manera profunda, teniendo en cuenta el contexto y buscando acercarse a cada niño como ser particular.

Esto me lleva a diseñar esquemas y planes para estimular habilidades creativas y de fácil comprensión alrededor de los conceptos a tratar, como son las Unidades didácticas, que más adelante profundizaré, las cuales comprenden actividades y métodos de utilización de los juguetes visuales, que permiten el acercamiento a un concepto teórico por medio de un ejercicio práctico y lúdico. Este análisis sobre las características didácticas de La Valija Cinematográfica las pienso desde los objetos, como herramientas de apropiación de los conceptos y desde las unidades didácticas planteadas en las cartillas. Tanto la temática como los conceptos y las características plásticas, están pensadas para transmitir a los niños de una manera apropiada para ellos, el objetivo de aprendizaje de La Valija, que es reconocer los conceptos fundamentales de la imagen animada, sus bases y la sensibilización con la imagen en movimiento, para que los niños se motiven y se les despierte el deseo por el conocimiento.

3.1. Maletas didácticas



Imagen 24-Maleta de películas Ministerio de Cultura- Documentales Colombianos I

La Maleta didáctica no es sólo un recurso de enseñanza, es una herramienta pedagógica, un artefacto que utiliza material didáctico específico del campo en que se esté trabajando, bien sea en museos o disciplinas como matemáticas, ciencias, entre otros, como en nuestro caso, la imagen animada.

El término "Maleta", se puede referir a un traslado de conocimientos, a un viaje efectivo y completo hacia nuevos aprendizajes. Sus características incluyen, entre otras razones, la facilidad de transporte de un lugar a otro, que son llamativas y atraen a la persona que esté interesada en el tema, que pueden ser útiles para varias personas

al tiempo, que se pueden crear varios ejemplares, cubriendo así una gran parte de población y su practicidad para entender y apropiarse del tema propuesto gracias a los recursos y a la didáctica empleada. Para los maestros es un recurso aprovechable, ya que permite romper la monotonía de una clase, trabajar en un tema de una forma divertida y ampliar los recursos de aprendizaje y enseñanza; por otro lado, cuentan con materiales que pueden ser utilizados de forma autónoma, sin necesidad de un maestro que esté presente.



Imagen 25-El cineasta: ¡Crea tu propia película! (Tim Grabham, 2010)

Existen las maletas didácticas, las pedagógicas, las viajeras y las de películas. Las maletas didácticas y las pedagógicas poseen las mismas características, ambas cuentan con recursos didácticos o materiales de apoyo como objetos o juegos, la única diferencia notable entre ellas es que las maletas didácticas tienden a tener objetos más de tipo lúdico como juegos, juguetes u objetos, mientras las pedagógicas pueden

contener únicamente libros, guías o cartillas, pero en esencia son iguales. La maleta viajera, al igual que la pedagógica, no se diferencia mucho de la maleta didáctica, el nombre cambia pero su finalidad no; se utiliza generalmente para nombrar las maletas que contienen libros o cartillas y que por lo general son diseñados por las bibliotecas para promover proyectos de lectura o llevarlas a lugares que no tienen fácil acceso a los textos.

Las maletas de películas únicamente contienen material audiovisual que se distribuye en diferentes lugares para darle uso a éstas películas, ya sea en exhibición o para formación de públicos o espectadores. Algunas pueden traer recursos como guías o cartillas (al igual que las maletas

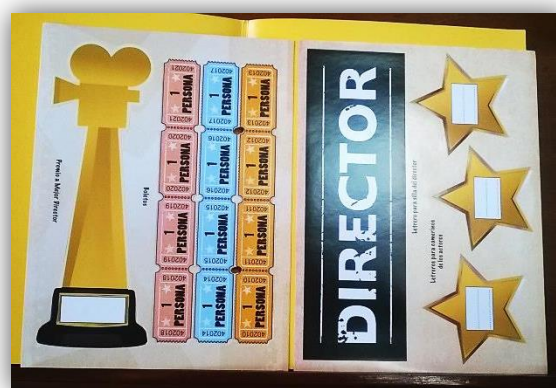


Imagen 26-Detalle de contenido-El cineasta: ¡Crea tu propia película! (Tim Grabham, 2010)

anteriores) para dar pautas para su uso en la formación.

A pesar de que en el país no se han realizado maletas con un fin lúdico para la enseñanza de la imagen animada, si se encuentra un estuche didáctico para la enseñanza del cine: *El cineasta: ¡Crea tu propia película!* (Tim Grabham, 2010) (Ver imagen 25), dicho estuche, que no es realizado en Colombia, es un material creado para niños de ocho años en adelante, donde se hace un recorrido por el proceso de realización, géneros y formatos de una película; contiene elementos didácticos, un story board para completar las viñetas, objetos interactivos para realizar distintas escenas o efectos especiales y CDs con efectos de sonido para la edición (Ver imagen



Imagen 27-Maleta Viajera de Cine Japonés-Red de Bibliotecas del Banco de la República

26). Éste es un material que permite el aprendizaje de manera autónoma y contiene los recursos necesarios para hacerlo, todo de una manera lúdica. Sin embargo, si bien toca el tema de la imagen animada en stop motion y 3D, pasa a hablar directamente de un lenguaje cinematográfico y de la creación de

relatos o narraciones con una cámara, sin abordar sus conceptos fundamentales.

En Colombia se han creado varias maletas sobre cine o audiovisual¹³. Tal y como lo nombro en el planteamiento del problema, a pesar que han sido un recurso valioso, no son especializadas para público infantil o carecen de objetos, elementos didácticos y lúdicos para la enseñanza de la imagen animada a niños.



Imagen 28-Maleta Viajera de cine Colombiano-Red de Bibliotecas Banco de la República

Por ejemplo, la red de bibliotecas del Banco

¹³ En el Capítulo 4: "Diseño de La Valija Cinematográfica" se realiza un análisis de las maletas a nivel plástico, conceptual y didáctico

de la República cuenta con las Maletas Viajeras de Cine Japonés (Ver imagen 7) y de Cine Colombiano (Ver imagen 8), cuyo objetivo es “llevar el cine a las comunidades y grupos escolares que no tienen fácil acceso a las imágenes en movimiento”. (Red de Bibliotecas Banco de la República, s.f.). Cada maleta contiene películas en DVD, sobre su respectivo tema, una guía de estrategias para docentes y un paquete de guías de estudio.



Imagen 29-Maletas de Películas-Ministerio de Cultura

El Ministerio de Cultura cuenta con “Las Maletas de Películas” (Ver imagen 29), éstas son: Maleta de películas Colombianas I y II, Maleta de cine Latinoamericano, Maleta de documentales colombianos y Maleta de cine infantil. Cada una contiene un acopio de películas en formato VHS y un cartel a todo color con la sinopsis y ficha técnica de cada película (Ver imagen 10) Así mismo, cuenta con la Maleta de Películas Colombianas (PAN) y la Maleta afrocolombiana en formato DVD. Por otro lado, existen gran variedad de colecciones como la de cine silente colombiano de la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, las Videotecas Locales de la Cinemateca Rodante y una gran cantidad de estuches de películas que el Ministerio de Cultura ha realizado también en formato DVD. La única maleta especializada para niños es la Maleta de cine infantil, pero a pesar de esto, no contiene elementos didácticos como juegos, juguetes, cartillas o actividades para la enseñanza de los conceptos básicos de la imagen animada.

Para profundizar aún más sobre este tema, realizo una entrevista a Marina Arango Valencia, de la dirección de cinematografía del Ministerio de Cultura. El objetivo de dicho encuentro, que se realizó el día 8 de Mayo de 2015, fue el dialogar sobre las maletas, sus diseños, contenidos y materiales didácticos, así como su proceso de creación y propósito, adicionalmente, conocer de cerca las maletas que ha producido la Dirección de Cinematografía.

¿Por qué Marina Arango Valencia?, es Maestra en Bellas Artes Cinematográficas con especialización en Dirección de Cine y Televisión Argumental, es realizadora, guionista y diseñadora de Proyectos y series audiovisuales, es funcionaria de las Direcciones de Cinematografía y Comunicaciones del Ministerio de Cultura, pero lo más importante, es que fue una de las creadoras de las Maletas de Películas de la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura, y posee valiosa información y conocimiento para aportar a este proyecto de investigación.

El diálogo con Marina Arango fue acerca del proceso de creación de una maleta de cine, a propósito de su

participación para la creación de las Maletas de Películas del Ministerio de Cultura. Fue un encuentro

productivo en tanto obtuve pistas sobre las huellas de estas maletas creadas en el país, lo cual me ayudó a pensar en qué tipo de valija iba a diseñar y de qué manera podría llegar a ella. Por otro lado me sugirió varias pautas a seguir para el diseño de un recurso de este tipo en Colombia, aunque muchas de estas pautas me las dijo pensando en una maleta con un acopio de títulos o películas, lo cual no es una característica de La Valija Cinematográfica, si hubo varias sugerencias valiosas para pensar en mi maleta, por ejemplo, el contexto, la edad, la manera de presentar la información, los materiales con que se realizarán, entre otros, que fueron pertinentes y utilicé como una guía para terminar mi proyecto de investigación.

Los puntos a tener en cuenta que ella me ofreció son: Escoger unos criterios de selección de los títulos, pensando en la población, contexto, entre otros; tener en



Imagen 30-Fichas técnicas de Las Maletas de Películas del Ministerio de Cultura

cuenta el número de títulos que va a contener, a qué territorios o lugares va a llegar la maleta, si es sólo en Colombia, en Latinoamérica o a nivel Internacional; tener en cuenta el idioma, dependiendo del territorio al que irá dirigida; la duración de derechos y licencias, este es un asunto importante, ya que se deben comprar los derechos de los títulos que estarán incluidos; la duración de títulos según las edades: Se debe pensar la edad de los niños a los que irá dirigida y pensar en que la duración del título debe ser apropiada; pensar en el lenguaje, si será animado, documental o argumental; montar el proyecto de manera formal; tener en cuenta la ventana del proyecto: tener muy claro qué uso va a tener la maleta, su alcance y el uso de los audiovisuales, ya que si se va a vender a la televisión o alguna entidad, este tema debe estar claro; escoger un comité curador de selección conformado por un experto en contenido infantil; realizar una memoria de lo que hagan los niños con la maleta: una edición pensando en los derechos de los resultados de los niños durante ese proceso y por último, pensar en el tema legal del futuro: proyectar a cinco, diez o quince años.

A continuación, un fragmento de la entrevista:

- *Laura:* ¿Por qué crearon maletas y no otro tipo de material, como cajas?
Marina A.: Porque son viajeras, como una maleta, es un componente estratégico de circulación para llevar el cine colombiano a territorios donde las salas de cine no llegaban.
- *Laura:* ¿Las maletas poseen materiales didácticos?
Marina A.: Si, poseen cuadernillos de programación para cine clubs, cartillas y afiches con la ficha técnica del título.
- *Laura:* ¿Cómo se pensó y se llegó al diseño final de las Maletas de películas?
Marina A.: Se realizó un concurso donde varios diseñadores realizaron propuestas, al final se escogió la mejor.
- *Laura:* ¿Qué otras maletas ha producido la Dirección de cinematografía?
Marina A.: La maleta del PAN, que es en formato DVD, contiene programación para centros culturales y cine clubs, puesto que está diseñada para la formación de públicos. La maleta de cine Afro, que fue creada como álbum familiar inicialmente. Por otro lado hay muchos Estuches de películas.
- *Laura:* ¿Las maletas están Diseñadas para que las manejen qué tipo de personas?

Marina A. Personas jurídicas o entidades nada más, por el tema de derechos de autor y licencias.

- *Laura:* ¿Qué sugerencias puede darme para la creación de la maleta?

Marina A.: Entrevistarse Martha Triana de la Fundación Cinecultura, quien realiza talleres para niños, construyendo esos aparatos cinematográficos. Realizar una selección de muestras de tipos de lenguaje, por ejemplo, sobre el ABC de la imagen y el sonido. Pensar en materiales para niños: no tóxicos, etc.

Para finalizar este capítulo, se puede concluir que efectivamente en Colombia existen diversos tipos de maletas didácticas en el campo del cine, pero, como estudiante de Licenciatura en Artes Visuales, me doy cuenta que aún les hacen falta ciertas características necesarias para el aprendizaje y sensibilización de los niños hacia la imagen animada.

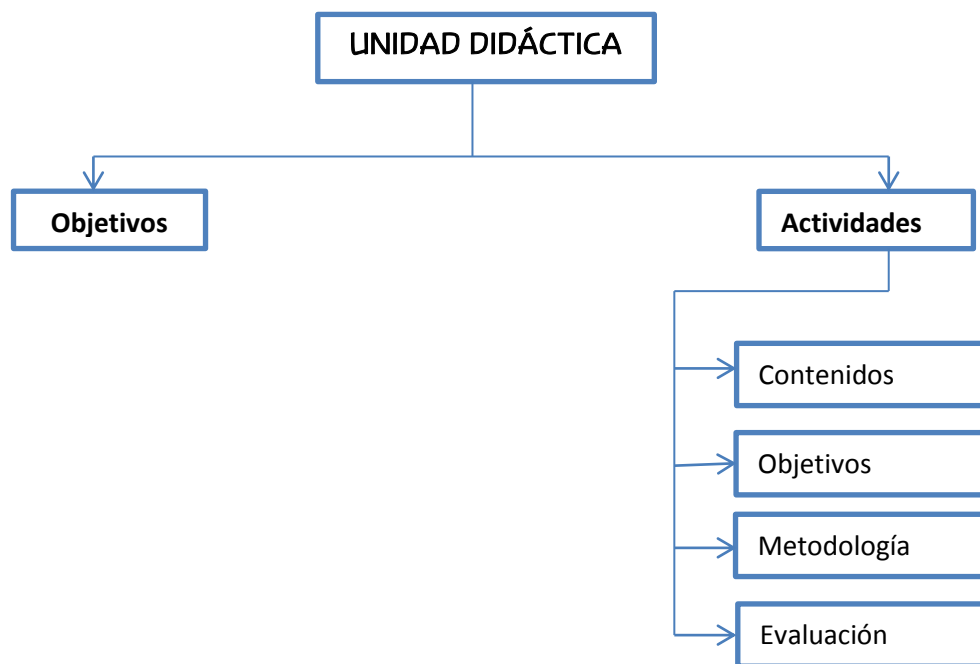
Como reflexionamos anteriormente, el aprendizaje está mediado por la reflexión y la acción mediante la resolución de conflictos; La Valija Cinematográfica está diseñada especialmente para niños entre los siete y once, y permite desde el hacer y la práctica relacionarse con conceptos fundamentales del cine: contiene una cartilla donde los niños encuentran una guía donde aprenden interactuando y observando directamente con los juguetes; esta guía ofrece pautas para realizar una actividad o utilizar los objetos pero es solo un impulso para que el niño los utilice y aproveche de diversas maneras, así empiezan con el acercamiento a los conceptos mediante su utilización con ayuda de las actividades y relacionándose con los dibujos animados, el movimiento y la proyección, aprendiendo la importancia de la luz o el funcionamiento de una sala de cine.; la idea es que el niño, como ser sensible, potencie su imaginación. La temática y personajes de la cartilla ayudarán con este propósito, pues son pensados para ese fin.¹⁴La base conceptual de la cartilla parte de las unidades didácticas que planteo a continuación.

¹⁴ Ver el capítulo 4: "Diseño de La Valija Cinematográfica", donde profundizo acerca del diseño de la cartilla y sus personajes, los juguetes y la maleta.

3.1.1. Unidades didácticas

La indagación y búsqueda de información que realicé en los capítulos anteriores, me permite desarrollar el objetivo específico número dos: **Proponer unidades didácticas para la enseñanza y aprendizaje de los conceptos fundamentales de la imagen animada, mediante una experiencia lúdica para niños entre siete y once años, pensando en estrategias didácticas para el abordaje de dichos conceptos y la posibilidad de relacionar a los niños con los principios básicos de la imagen en movimiento**

Una unidad didáctica es un proceso sistemático y ordenado dentro de un límite de tiempo para enseñar algo, esta consta de objetivos y actividades, las cuales a su vez, se componen de objetivos, contenidos, metodología y evaluación.



- **Objetivos:** La formulación de los objetivos es importante en la planeación didáctica, de estos que parten la metodología y las actividades. Deben ser

claros, pues es necesario saber a dónde se quiere llegar con la actividad y qué se quiere lograr, para así trazar la estrategia y planeación para alcanzar dicho fin, así como el resultado que se desea en la enseñanza-aprendizaje, “Los objetivos describen el aprendizaje que se busca alcanzar en los estudiantes, son el enunciado explícito del resultado deseado de la enseñanza.” (Universidad de Colima CEUPROMED, s.f.)

- **Actividades:** La actividad es la planeación de un conjunto de acciones que dirigen el aprendizaje hacia una meta señalada, y constan de:

- *Objetivos*

- *Contenidos:* Son el “qué” se va a enseñar, y es lo primero que se define, pues comprende los saberes y conocimiento que se consideran valiosos para la asimilación de los estudiantes y su desarrollo, estos deben ser organizados, estructurados y pertinentes para el contexto en que se van a desarrollar. Poseen temas y subtemas y deben tener un orden lógico para su comprensión, los temas deben conectarse de tal forma que se facilite su comprensión y el procesamiento de la información.

Existen varios tipos de contenidos: conceptuales, procedimentales, declarativos y actitudinales. Los **conceptuales** son la información que se va a ofrecer para generar nuevo conocimiento. Los **procedimentales** comprenden la ejecución de habilidades o técnicas, y su objetivo es el hacer, el lograr realizar una acción por medio de reglas, técnicas o estrategias. Los **declarativos** son los que se refieren a datos, fechas o hechos y los **actitudinales** implican comportamientos socialmente aceptables y acatamiento de normas y valores (Universidad de Colima CEUPROMED, s.f.)

- *Metodología:* Va en función de los objetivos, determina el proceder de la actividad y la manera en que se dirige o gestiona la enseñanza. La metodología Define qué método se utilizará, para su realización, de qué manera se hará, cómo se organizará el grupo y en qué tiempo y espacio, así como la definición de los recursos a utilizar.

- *Evaluación:* Es un aspecto importante que no se puede omitir, pues permite hacer un sondeo del aprendizaje de cada actividad y de determinar si se alcanzaron los objetivos propuestos. El tipo de evaluación propuesta en estas actividades es la heteroevaluación, es en esta donde el docente evalúa lo que se ha realizado, mediante análisis de la actividad y preguntas a los niños, lo cual permite recoger y analizar información para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de esta evaluación no es exigir a los niños a alcanzar un objetivo, sino que permite el mejoramiento de las actividades observando el interés, participación, desempeño y respuesta a las preguntas que se les realice.

Las unidades didácticas serán la base para la construcción la cartilla para niños de La Valija Cinematográfica y de la guía docente. Para formularlas se parte de las condiciones de las que ya hemos hablado a lo largo del documento: deben ofrecer una experiencia lúdica que permita a los niños interactuar y manipular los objetos. Las actividades deben estimular la imaginación y la creatividad a la vez que ofrecen desafíos, para así potenciar el aprendizaje.

Antes de iniciar cada actividad, es importante motivar a los niños mediante juegos imaginativos con el objetivo de que cada ejercicio realizado sea para ellos una experiencia emocionante y se despierte el deseo de conocer qué hay más allá de la propuesta. La sugerencia para el docente o instructor es que si se pretende generar un impacto en los niños y lograr que participen activamente en el proceso, es importante preparar un espacio acorde con lo que se quiere enseñar, se recomienda aprovechar la inagotable motivación que tienen para aprender cosas nuevas que sean acordes a sus intereses, necesidades y expectativas propias. Para esto se sugiere iniciar el proceso preparando el sitio donde van a elaborar los materiales, convirtiéndolo en un lugar mágico, con luces y sonidos que logren despertar la creatividad y la imaginación. Si bien, todos los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades se encuentran incluidos en la maleta, es importante la creatividad y empeño del docente por utilizar otro tipo de elementos que permitan ir más allá de lo planteado en este documento.

La temática utilizada es la exploración a un mundo mágico, habitado por hadas, duendes y dragones. Las Unidades didácticas son un recorrido por cada territorio, relacionándolo con los contenidos. Escogí este tema para darle un lenguaje infantil a la

catilla y generar una conexión con el niño, al ser un tema llamativo y conocido para ellos, se va a abrir una puerta para llevar a cabo las actividades con mayor agrado. Las unidades didácticas que se formulan son las siguientes.

La metodología que se propone para el uso de La Valija es que antes de comenzar las actividades con los niños, se debe preparar el espacio y la atmósfera del grupo, debe ser un lugar donde los niños tengan suficiente espacio y comodidad para trabajar, iluminado para las actividades en que se realizarán ejercicios manuales y con la posibilidad de oscurecerlos totalmente cuando se realicen actividades con luz y sombra.

Para comenzar a abordar el tema de la imagen animada, se empieza un diálogo con ellos alrededor de preguntas como ¿Han ido alguna vez a cine? ¿Qué es el cine? ¿Qué pasa con la luz cuando ven una película en cine? ¿Qué son las sombras? ¿Se forman sombras en el cine? ¿Qué es movimiento? ¿Qué es un teatro?, entre otras preguntas para comenzar a indagar sobre el conocimiento de los niños y explicándoles los conceptos que no reconozcan.

Luego de eso se dialoga específicamente sobre los dibujos animados, ¿Qué son los dibujos animados? ¿Qué dibujos animados conocen? ¿Cuáles son sus favoritos? ¿Cómo se imaginan que se hacen los dibujos animados? ¿Cuáles son sus personajes favoritos? Finalmente, se les motiva a aprender más sobre cómo funcionan los dibujos animados y las imágenes en movimiento, por lo que es momento de utilizar La Valija y realizar las actividades.

Al utilizar La Valija, es importante permitirle a los niños tocarla, sentir su textura, abrirla, descubrir lo que se encuentra allí, crearles una motivación y curiosidad sobre lo que puedan encontrar, que puedan sacar los juguetes, tocar los objetos e investigar cómo funciona lo que ven. Luego de esta motivación, se pueden realizar las actividades.

I. **BOSQUE DE LAS HADAS: Dale movimiento a los dibujos. (*Sensación de movimiento con imágenes fijas-persistencia retiniana*)**



Ésta unidad pretende introducir al niño al mundo de la imagen en movimiento y entender, a través de actividades lúdicas y sencillas cómo a causa de la persistencia retiniana, el ojo puede retener durante un momento una imagen que estaba viendo y se retira de repente, por lo cual, al unir una secuencia de imágenes a cierta velocidad, da la ilusión de movimiento. Es el principio de la animación en cine. Los objetivos propuestos para ésta unidad son:

- Comprender el efecto de la retención visual a través de las actividades propuestas.
- Entender el cambio en la apreciación de una imagen fija al manipularla con el movimiento, utilizando los juguetes visuales.
- Comparar los dibujos animados actuales con los resultados de las actividades

ACTIVIDAD 1

Título de la actividad: Hagamos una Maravilla Giratoria (Taumátropo)

Duración de la actividad: 1 hora

Número de niños con los que se puede hacer la actividad: máximo 10.

Recursos:

- *Disco de cartón*
- *Lápices, colores o marcadores*
- *Tijeras*
- *Tiras de caucho*



Imagen 31-Taumátropo, por Laura Tamayo

Inventado en el S.XIX, su invención se le atribuye a diversas personas, pero quien lo comercializó con más éxito fue John Ayrton Paris, en 1825.

Lo interesante de la Maravilla Giratoria es que no trata de crear la ilusión de un movimiento a partir de elementos estáticos, sino precisamente todo lo contrario: logra producir la impresión de algo estático a partir de movimientos.

Teniendo en cuenta las habilidades motrices de los niños en esta edad se les proporciona el objeto pre-construido, es decir, con guías para reteñir o colorear, lo cual no exige una gran dificultad pero si les permite utilizar la creatividad e imaginación para crear sus propios objetos.

Mostrar a los niños cómo funcionan los Taumátropos que vienen en La Valija y luego darle uno a cada uno para que ellos mismos para que los reconozcan y los aprendan a utilizar. Mientras se muestra el juguete, realizar un diálogo con ellos, acerca de su funcionamiento y de la relación de dicho efecto con los dibujos animados actuales.

Cuando los niños estén seguros acerca del funcionamiento del juguete, se les pasa un disco "en blanco" para que lo completen a su gusto, con la ayuda del acompañante se les puede dar ideas, aprovechando la temática de La Valija. Por ejemplo, si dibujan un dragón en una cara del disco, ¿qué pueden dibujar en la otra?, o si dibujan una cueva en una cara, podrían dibujar algún monstruo, producto de su propia imaginación.

Los objetivos que se pretenden alcanzar con los niños son los siguientes:

- Entender cómo el movimiento de dos imágenes fijas puede generar una imagen nueva.
- Aprender a manipular la Maravilla Giratoria que viene incluida en La Valija, reconocer su forma y tamaño para luego crear una propia.
- Estimular la creatividad y la motricidad fina, mediante la manipulación del juguete y el dibujo.

Actividad 2

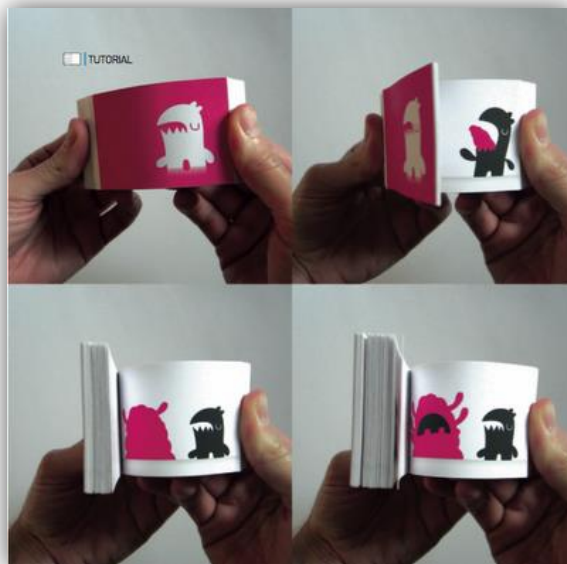


Imagen 32-Imagen tomada de: www.designitsyou.com

Título de la actividad: Descubre el Cuadernillo Mágico (Folioscopio)

Duración de la actividad: 1 hora

Número de niños con los que se puede hacer la actividad: máximo 10.

Recursos:

- Cuadernillo "en blanco"
- Lápices, colores o marcadores

Éste cuadernillo fue patentado por Henry William Short en 1898, está compuesto por dibujos o fotografías sucesivas en las páginas de un cuaderno. Se tratan de una misma figura que en cada página representa un instante de movimiento, todas del mismo tamaño y ocupando el mismo lugar en cada página, al hojear rápidamente desde la primera página hasta la última, se genera una imagen con ilusión de movimiento.

Observar el Cuadernillo que viene en la valija, ver cómo funciona, reconocer su textura e imágenes. Teniendo en cuenta que las habilidades motrices de los niños en esta edad aún no les permiten alcanzar este nivel de dificultad para dibujar desde cero las figuras del cuadernillo, se les proporciona el objeto pre-construido, es decir, con guías para reteñir o colorear, lo cual no exige una gran dificultad pero si les permite utilizar la creatividad e imaginación para crear sus propios escenarios. Sin embargo, para niños con mayores habilidades motrices o con mayor práctica en el dibujo se les puede proporcionar un cuadernillo en blanco y realizar su animación desde cero.

Mostrarles a los niños cómo funcionan los Cuadernillos que vienen en La Valija y luego pasárselos para que ellos mismos los reconozcan y los aprendan a utilizar, luego de eso, darles un cuadernillo “en blanco” para que lo completen a su gusto, armarlo y utilizarlo, pensando en sus personajes favoritos, crear el personaje principal y a partir de eso, crear una “mini-historia”, donde dicho personaje tenga que pasar por alguna situación específica, como una princesa siendo rescatada por un caballero, o un gnomo brincando por el bosque.

Al final dialogar con los niños sobre la actividad, para abrir el diálogo se pueden realizar preguntas como ¿Qué pasa con los dibujos del Cuadernillo Mágico? ¿Por qué creen que pasa esto? ¿En qué se parece el Cuadernillo a los dibujos animados?

Los objetivos propuestos para esta actividad son:

- Entender cómo el movimiento imágenes fijas puede generar una animación
- Identificar similitudes y diferencias entre el Cuadernillo Mágico y los dibujos animados

Actividad 3



Imagen 33-La Toupie Fantoche por Laura Tamayo

Título de la actividad: Pirámide mágica (La toupie fantoches)

Duración de la actividad: 30 minutos

Número de niños con los que se puede hacer la actividad: máximo 10.

Recursos:

- *La Toupie Fantoche*
- *Discos de imágenes*

Patentado el 26 de Agosto de 1879 por Reynaud, La Toupie Fantoche estaba compuesto por cuatro espejos triangulares, con una inclinación de 45 grados y acomodados de manera que formaran una pirámide en cuyo vértice superior se colocaba un disco de cartón con cuatro imágenes impresas, todo ello montado sobre una empuñadura de madera, sobre la que giraba, reflejando en sus espejos las bases del movimiento. La pirámide que viene en la Valija funciona con tres espejos.

Ésta es una actividad de apreciación, se puede complementar con alguna actividad de creación como la Maravilla Giratoria o el Cuadernillo Mágico. Observar el funcionamiento de La Pirámide Mágica, hablar con los niños sobre los reflejos en el espejo ¿Por qué veo imágenes en el espejo? ¿Qué pasa con las imágenes en el espejo al hacer girar la pirámide? ¿Qué acciones observo al ver girar la pirámide?. El objetivo de esta actividad es entender cómo el reflejo de las imágenes en el espejo parece que realizaran una acción por medio del movimiento.

II. LA CUEVA DEL DRAGÓN: Vamos a proyectar: luces, sombras y movimiento



En esta unidad se comienza desde lo más sencillo: luces, sombras y su cambio con el movimiento, para pasar a la proyección con luz, Realizando un recorrido desde el teatro de sombras chinescas hasta el proyector.

Para realizar estas actividades se debe contar con un espacio oscuro y cómodo para que los juguetes se puedan utilizar con todo su potencial

Objetivos:

- * Reconocer el cambio de la luz y la sombra al incorporar movimiento
- * Valorar el uso de las sombras como medio de expresión
- * Entender el mecanismo de proyección de una imagen y cómo han cambiado los mecanismos a través de la historia gracias a la tecnología.

Actividad 1



Imagen 34-Teatro de Sombras por Laura Tamayo

Título de la actividad: Teatro de Sombras

Duración de la actividad: Mínimo 1 hora

Número de niños con los que se puede hacer la actividad: máximo 10:

Recursos:

- *Teatro de sombras*
- *Siluetas*
- *Lápiz*
- *Papel calcante*
- *Fotografías de personajes de dibujos animados*
- *Papel calcante*

El teatro de sombras consiste en interponerse entre una fuente de luz y una "pantalla", permitiendo que con las manos, el cuerpo u objetos se proyecten sombras. Se trabaja la comunicación con la imagen, relato de historias y representación a través del manejo de la luz, principio básico del cine.

Mostrar a los niños el funcionamiento del teatro. Tomar las siluetas que vienen en la valija, o con los cartones hacer nuevas siluetas. En el teatro, jugar con las siluetas y ver cómo se proyectan, realizar sombras con las manos y el cuerpo también.

Pedir a los niños desde el día anterior a la actividad que lleven imágenes sobre sus personajes favoritos de dibujos animados, ya sean recortes de revistas, impresiones o fotografías. Invitarlos a hablar sobre las imágenes que trajeron y dividirlos en dos grupos. Cada grupo inventará una historia con los personajes que tienen, con ayuda del acompañante realizarán un guión para representar la historia, luego de esto, crear los personajes: con ayuda del papel calcante dibujar únicamente la silueta, luego, pasarla a la cartulina y recortarla, pegarla al palo que sirve de soporte y así crear las siluetas. También se pueden utilizar las siluetas que vienen con la Valija. Cada grupo pasará a representar su historia, organizándolos de tal manera que el primer grupo maneje inicialmente el teatro y los demás actúen como público. Realizar un diálogo alrededor de preguntas como: ¿Qué pasa con el reflejo de las sombras en la pantalla? ¿Cómo se hacen las sombras? ¿En qué se parece el teatro de sombras al cine?

Los objetivos propuestos son:

- Estimular la creatividad a partir de la creación de personajes e historias mediante teatro de sombras y las siluetas de la Valija
- Entender el funcionamiento de un teatro de sombras
- Estimular el trabajo en equipo y respetar la opinión del otro

Actividad 2



Imagen 35- Proyector por Laura Tamayo

Título de la actividad: Teatro mágico (proyector)

Duración de la actividad: 1 hora

Número de niños con los que se puede hacer la actividad: máximo 5

Recursos:

- *Teatro mágico*
- *Imágenes y objetos para proyectar*

El proyector, basado en la Linterna Mágica, consta de una caja con una fuente de luz adentro y un espejo, apuntando hacia un lente. Este teatro proyecta cualquier imagen que se le coloque sobre una superficie blanca, permitiendo su enfoque mediante el ajuste del lente.

Mostrar a los niños el funcionamiento del proyector, permitirles cambiar las imágenes que se proyectan y animarlos a utilizar otro tipo de cosas como objetos. Mientras esto sucede, hablar sobre los proyectores que son conocidos para ellos, como el proyector digital o Video Beam, ¿Dónde lo han utilizado? ¿Qué diferencia hay entre el proyector de La Valija y el Video Beam? ¿Cómo funciona el proyector en el cine?

Pedir a los niños desde el día anterior que lleven dibujos, fotografías o pequeños objetos alusivos a los dibujos animados que más les gusten, en las hojas blancas dibujar con diferentes técnicas como marcadores, lápices de colores, vinilos, etc. Sus personajes favoritos, añadiéndoles cosas que se les ocurran a partir de la temática de La Valija que es el "mundo mágico". Al finalizar, observarlos en grupo mediante el proyector, observar los dibujos de los demás niños y dialogar alrededor de ellos, responder preguntas como ¿Por qué la imagen que pongo dentro del proyector se refleja en la pared? ¿En qué se parece el teatro mágico a la forma actual de ver cine?

Los objetivos propuestos son los siguientes:

- Entender el antecedente de un proyector digital
- Aprender a utilizar el proyector de manera autónoma
- Entender por qué las imágenes dentro del proyector se reflejan en la pared

III. EL CASTILLO EN EL CIELO (capas y 3d)



:

Sensibilizar a los niños y afinar la mirada acerca de la forma contemporánea de ver imágenes. Acercarlos al principio básico de lo que se está haciendo actualmente en el cine y en la imagen animada, para entender la evolución de esta gracias al avance tecnológico.

Actividad 1

Título de la actividad: Gafas 3D (Anaglifo)

Duración de la actividad: 30 minutos

Número de niños con los que se puede hacer la actividad: máximo 2



Imagen 36-Anaglifo

Recursos:

- *Gafas 3D*
- *Imágenes en 3D*

Empezar dialogando con los niños acerca de las películas que ven en cine, ¿Cuáles les gustan más? ¿Han ido a ver películas en 3D? ¿Cómo funcionan? ¿Qué diferencias hay entre una película en 3D y una en 2D?

Entender la perspectiva, relieve y vista de una imagen por capas, para dar la ilusión de tridimensionalidad y volumen, mostrar a los niños el anaglifo y explicarles su funcionamiento, pasar a cada uno una imagen en 3D y permitirles observarla con cuidado, observar las demás imágenes. ¿Qué diferencia notan al ver la imagen con gafas y al verla sin ellas? ¿El cine que vemos actualmente en 3D funciona de la misma manera?

Se proponen los siguientes objetivos:

- Identificar las diferencias entre ver la imagen sin gafas y con gafas

- Identificar el cambio en las ilustraciones que vimos con los juguetes anteriores y las 3D
- Identificar similitudes y diferencias entre las imágenes que vemos con el anáglifo y las que vemos en el cine 3D
- Reconocer la evolución que han tenido los dibujos animados a lo largo de la historia

Las unidades didácticas que planteo son la base para realizar la cartilla de niños y la guía docente. La cartilla de niños tendrá un lenguaje infantil, con instrucciones sencillas, historias y diálogos con personajes, con lo cual se pretende crear una conexión con el niño. La guía docente tendrá instrucciones más específicas, así como sugerencias para trabajar con los niños. En el siguiente capítulo mostraré el proceso metodológico de creación tanto de las cartillas como de los juguetes de imagen y la Valija Cinematográfica.



4. CAPÍTULO 3

Diseño de La Valija

Cinematográfica:

Proceder metodológico

Es desde el enfoque Hermenéutico que se estudiaron los campos de conocimiento del proyecto, donde es importante realizar una interpretación subjetiva, comprendiendo su significado.

Así, lo que ha caracterizado a las diversas escuelas, corrientes y enfoques de la hermenéutica ha sido su compromiso de conducir mensajes de un texto a un lector, como lo hizo Hermes; de comunicar un mensaje de un sujeto a otro, de traducir y volver inteligible un mensaje de un interlocutor a otro, como el intérprete de otra lengua y, finalmente, de comprender o hacer comprensible el significado y fin de un texto o un contexto entre personas, sustrayéndolos del positivismo, permitiendo recuperar el sentido de la existencia humana (Ortiz, 2015)

Por lo tanto, en el caso de la relación del espectador con los juguetes visuales en la pre-historia del cine y la historia del arte, es interpretar el pensar del otro, analizar el momento histórico en que se encuentra, su contexto y tratar de comprender el sentido de su experiencia

Adicionalmente se realiza un ejercicio descriptivo, especialmente pensando en las características plásticas de la Valija. En este estudio la descripción no se realiza como un acto superficial, pues se realiza un ejercicio importante de observación, agudizando la mirada y cumpliendo un papel esencial dentro de la investigación. Este ejercicio se realiza en la Fase 2 del desarrollo del proyecto.

Con dicho propósito, este trabajo tiene la cualidad de ser interdisciplinar, al poseer como ejes principales el arte, la pedagogía y la investigación.

(...) Se puede apreciar una primera relación que se podría denominar como tautológica y que asume que en toda actividad artística hay un propósito investigador Al tiempo que una finalidad pedagógica, en el sentido de que construyen y proyectan sobre parcelas de la realidad, que fijan maneras de mirar y de mirarse. (Hernández, 2008)

De acuerdo con Fernando Hernández, existe una estrecha relación entre las artes y la investigación. El arte, en su proceso de creación, necesariamente posee un proceso de investigación que a su vez, genera creación y nuevo conocimiento.

Por lo tanto, en este trabajo se utiliza la investigación desde varios puntos: primero, desde una mirada pedagógica, en el momento de indagar sobre el proceso de aprendizaje de un niño, sobre la didáctica y la lúdica. Segundo, desde la mirada artística, realizando una comprensión histórica de los juguetes visuales y la imagen animada en la pre-historia e historia del cine y la historia del arte. Por último, estos dos puntos se unen en el análisis de los antecedentes para así dar paso al proceso creativo, donde las indagaciones pedagógicas y artísticas confluyen en las características plásticas, didácticas y lúdicas del producto final del proyecto La Valija Cinematográfica, siendo una respuesta creativa, donde, a través del arte y el hacer se sintetiza todo un seguimiento teórico, producto de mi indagación como investigadora y educadora. Hernández (2008) afirma "supone estar abierto no solo a la cognición científica sino también a la imaginación artística"

Para desarrollar todo este proceso, se plantearon varias fases de trabajo, donde se pretendió alcanzar los objetivos de investigación de la siguiente forma: Fase preparatoria y de recopilación, fase descriptiva, interpretativa y de procesamiento de la información y fase creativa: diseño de La Valija Cinematográfica.

4.1. Fase preparatoria y de recopilación

La estrategia de investigación para este proyecto es la investigación documental. Jorge Uribe Roldán la define como:

El estudio metódico, sistemático y ordenado con objetivos bien definidos, de datos, documentos, escritos, fuentes de información impresas, contenidos y referencias bibliográficas, los cuales, una vez recopilados, contextualizados, clasificados,

categorizados y analizados, sirven de base para la comprensión del problema, la definición o redefinición de nuevos hechos o situaciones problemáticas, la elaboración de hipótesis o la orientación a nuevas fuentes de investigación en la construcción de conocimiento (Roldán, pág. 197)

Si bien analizo documentos como cartillas, textos investigativos o libros infantiles, mi mayor interés son los objetos como maletas didácticas, juguetes o aparatos cinematográficos, por lo tanto las lógicas y metodología de investigación son las de la Investigación Documental pero con especial énfasis en el análisis objetual.

Esta fase se empieza a desarrollar en el Capítulo 1: “La magia de la mirada: lúdica y juguetes visuales” y en el Capítulo 2: “Educación artística y enseñanza-aprendizaje: maletas y unidades didácticas”. Se trata de definir, desde los referentes teóricos y visuales, lo que significa una maleta didáctica, un juguete cinematográfico y un juguete artístico, así como sus usos y objetivos en la enseñanza, especialmente en la educación artística; adicional a eso, identificar los conceptos fundamentales de la imagen animada y la experiencia lúdica.

El proceso se realiza con la búsqueda de fuentes de información: seguir huellas de las maletas didácticas en el campo del audiovisual en Colombia y buscar antecedentes y documentos que permitieran entender mejor el problema, por medio de la búsqueda documental, objetual y entrevistas.

4.2. Fase descriptiva, interpretativa y de procesamiento de la información

En esta fase se realiza una selección de la información encontrada: Clasificar los objetos y documentos como un acercamiento a la idea de la investigación. Siguiendo esta estrategia se hace una revisión documental a partir de fuentes secundarias de los aparatos pre-cinematográficos, la imagen animada en la pre historia e historia del cine y los juguetes artísticos en la historia del arte, tratando de comprender su sentido en el contexto histórico que se presentaron y la experiencia de los primeros espectadores que interactúan con esos juguetes, es un ejercicio interpretativo, al

intentar reconstruir un momento histórico, buscando el significado que pudo haber tenido un objeto.

Para determinar las características plásticas, didácticas y lúdicas de las maletas didácticas en el campo audiovisual en Colombia se utilizaron diferentes instrumentos de investigación para analizar en qué estado se encuentran y qué aciertos o falencias poseen, para así, mediante dicho análisis, determinar las características de La Valija Cinematográfica y los elementos que van en ella.

Mediante las fichas de caracterización se hace un análisis de las maletas didácticas de cine y las cartillas con las principales categorías de análisis: aspecto didáctico, lúdico y plástico.

Para el análisis plástico tomé como referencia una ficha clasificatoria, llamada "lista preliminar de registro de colecciones", realizada por el Ministerio de Cultura a través del Programa de Fortalecimiento de Museos "El inventario de las colecciones" (Programa de fortalecimiento de museos, 2014), creado especialmente para aquellos museos de algunas regiones de Colombia que no tienen idea de cómo clasificar y catalogar su material¹⁵. Mi interés en esta guía fue el caracterizar en una tabla los objetos pertinentes que incluí en la Valija Cinematográfica, mediante categorías como fecha de creación, nombre, uso, material del que está hecho, año, contenido, curadores/creadores, población a la que va dirigida y registro fotográfico. Adaptándola para facilitar el análisis material, conceptual y didáctico de los objetos tal y como lo presento a continuación.

Las cartillas

Las cartillas serán las guías para que el niño y el maestro puedan utilizar correctamente La Valija, habrá una para los niños y una guía docente para el adulto. Se pensó, teniendo en cuenta que las instrucciones deben ser legibles y fáciles de entender, especialmente para los niños que son los protagonistas de nuestra maleta.

¹⁵ Para ver un ejemplo de la tabla clasificatoria ingresar a http://www.museoscolombianos.gov.co/publicaciones/cartillas/inventario_2014.pdf. P.10

NOMBRE	PALETA-DE-COLORES	ORGANIZACIÓN-DE-LOS-TEXTOS	IMÁGENES	FORMA-DE-LA-CARTILLA	TIPO-DE-PAPEL	FUENTE-DE-LOS-TEXTOS
(Nacho: Libro inicial de lectura, 2012)		Poco texto, mucha imagen. Títulos llamativos con colores, fondo de la hoja blanco. Textos en horizontal, no vertical. Hoja dividida en 3 partes.	Colores vivos, ilustran los contenidos. Fondo blanco, con imágenes a color encima y letras a color.	Vertical, tamaño cuaderno. Como un libro: 95 páginas, encuadernado (pegado).	Hoja normal (como de imprimir).	Numero 32, Century Gothic. Simplicidad de rasgos y fácil visualización.
Huellita-B (Huella Editorial, 2009)		Texto escaso, únicamente el necesario para explicar las actividades, se encuentra debajo de las ilustraciones.	Ocupan toda la hoja, de gran tamaño, dibujos para colorear y de colores vivos. Imágenes atractivas para explicar conceptos. Fondo blanco, monocromático.	Horizontal, tamaño oficina. Encuadernado (pegado).	Hoja normal.	Fuente 12 tipo Arial.
El libro de las virtudes para niños (Bennet, 1998)		Poco texto, solo para los cuentos. Es un libro de cuentos. Portada para cada valor.	Ilustraciones a mano, grandes, llamativas que explican la historia que se desarrolla en el cuento. Fondo amarillo con ilustraciones encima.	Vertical. Libro tamaño carta. Encuadernado (pegado).	Hoja gruesa brillante.	Fuente 14. Times new roman.
Mi primer		Poco textos, uno	Ilustraciones a mano	Vertical.		Fuente 16. Letra

Imagen 377-Detalle Ficha de caracterización de las cartillas



Imagen 38-Detalle: Análisis paleta de colores de una cartilla infantil

Para el análisis de las cartillas, se comienza con una ficha de caracterización de cartillas y libros diseñados para niños, cuyas categorías analizadas fueron el nombre: qué tan llamativo es; la paleta de colores, que determina qué gama de colores se utilizaron en el diseño de las cartillas. La organización de los textos, qué tan apropiados son para los niños. Las imágenes utilizadas, qué tipo de ilustraciones contiene. La forma de la cartilla, cómo se abre, si es horizontal vertical, etc. El tipo de papel. La fuente de los textos y el aspecto

didáctico. (Ver imágenes 37 y 38)¹⁶

La Maleta

El concepto de valija es una metáfora del viaje al pasado, de vivir la experiencia de la imagen animada desde sus inicios, de poder manipular los juguetes de imagen que se utilizaron hace siglos. Es una valija viajera que puede ser llevada a cualquier lugar, con practicidad. El término "Valija Cinematográfica", nace para atraer al público, dándole un nombre llamativo y sonoro. Tomé este nombre, como un sinónimo poco común de maleta en nuestro contexto, pero ello no significa que la excluya del mismo, precisamente, como no es muy utilizado, la intención es ampliar el léxico de los niños.

La Valija Cinematográfica va dirigida a niños entre siete y once años, el estudio del material debe tener en cuenta características como: el uso de materiales que no sean tóxicos o afecten la salud del niño, la dureza o consistencia de los materiales, de modo que sean seguros, las dimensiones de los materiales, que no sean muy pequeños para no correr riesgo de asfixia, especial atención en los filos o esquinas, que no sean peligrosos. El volumen de la maleta debe ser apropiado para el uso que se le va a dar, no debe ser tan grande pues su objetivo es que sea trasladable de un lado a otro de manera práctica, pero debe tener espacio suficiente para poder contener los juguetes de imagen, cartillas y materiales, debe tener facilidad de apertura para poder manipular lo que hay dentro de ella, así como un cierre seguro para no correr el riesgo de daño de los materiales al ser transportada, no debe haber exceso de piezas para no complicar su uso ni al guardarlo. Los materiales deben ser resistentes al clima, a la humedad en lo posible para que no hayan daños dentro ni fuera del material, debe ser de fácil limpieza y fácil de manipular.

Continuando con el análisis realizado a las Maletas de Películas Colombianas, que comienzo en el Capítulo 2, realizo ficha de caracterización), donde se determinan categorías como nombre, año, contenido, aspecto didáctico, lista de películas, aspecto pedagógico, curadores, descriptores, población a la que va dirigida, características de diseño y descripción (ver imagen 37)¹⁷.

NOMBRE	AÑO	CONTENIDO	DIDÁCTICO	LISTA PELÍCULAS	PEDAGÓGICO	CURADORES	DESCRIPTOR S	POBLACIÓN-LUGARES	DISEÑO	DESCRIPCIÓN
Maleta de Películas Colombianas I	2002	18 películas en Formato VHS entre cortos, medios y largometrajes. El proyecto incluye una guía de apreciación cinematográfica, afiches, sinopsis de las películas y un perfil biográfico de los directores. Las sinopsis son en cartón, en la parte frontal tienen la carátula de la película, en la parte posterior, tiene la ficha técnica, la sinopsis y un perfil biográfico del director. Contiene un	El diseño de la maleta, lo cual hace mucho más fácil el transporte de las películas. El diseño de las sinopsis permite una breve revisión de cada película, con su descripción.	-Carne de tu carne -Confesión a Laura -Chircales -El embajador de la India -Fragmentos: las más bellas imágenes del cine Colombiano -Más allá de la tragedia del silencio -El proyecto del diablo -Pura sangre -Soplo de vida -Rodrigo D. no futuro -El taxista millonario -La taza de té de papá -La vendedora de rosas -Visa USA -Reputado -Diástole y Sístole -María Cano	Se utilizan en diferentes ámbitos: bibliotecas, escuelas, cineclubes. Se realizan ciclos con la maleta y algunos trabajan sobre ella Llegan a distintos sectores donde no es fácil el acceso a cine colombiano	Ministerio de Cultura- Dirección de Cinematografía. Las obras que integran esta colección fueron escogidas por su especial valor estético, cultural o patrimonial y expresan la diversidad del lenguaje cinematográfico -ficción, documental, animación.	Claudia Pulido, Jorge Botero, Camila Loboguerrero, Marina Arango, Silvia Amaya, Hugo Chaparro, Hernando Martínez pardo, Enrique Quintero, Rito Alberto Torres, Diego Rojas y Juan Diego Caicedo	Se comprometen a exhibir la maleta por 5 años sin ánimo de lucro. Se han proyectado filmes en 800 municipios de 31 departamentos de Colombia	Es una caja en forma de maleta con manija, de color azul, adentro, tiene una especie de "bolsillo" donde vienen guardados los afiches	La idea de la entidad es llevar el cine a toda la población, sin exclusión alguna. Su objetivo fundamental es divulgar material audiovisual cultural colombiano, latinoamericano y universal, y propiciar así la formación de públicos activos y críticos.

Imagen 38-Detalle ficha de caracterización Maletas de Películas

Las maletas analizadas en esta ficha son: La Maleta de películas Colombianas I y II, Maleta de cine Latinoamericano, Maleta de documentales colombianos, Maleta de cine infantil en formato VHS. La Maleta de Películas Colombianas (PAN) y la Maleta afro, en formato DVD, todas de la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura. El material de las Maletas de Películas en formato VHS es de plástico corrugado, sus colores no son muy vivos, tienden a ser opacos: azul, morado, verde, amarillo y rojo, su tamaño es de aproximadamente 50 cm de largo por 25 cm de fondo, su espacio es exacto para contener de 15 a 20 películas en formato VHS y posee un compartimiento donde se ubican los carteles con la ficha técnica, las maletas se abren levantando una tapa, dando facilidad para sacar y guardar las películas, posee también una manija en

¹⁷ Para ver la ficha de caracterización completa ver anexo 2

la parte superior para cargarla como una maleta y dos cierres, a cada lado de la tapa. El uso del plástico es una buena decisión, pues es un material resistente, protege las películas y es liviano, lo que permite su transporte (ver imágenes 38 y 39)



Imágenes 38 y 39-Maleta de Películas-Documentales Colombianos I



Imagen 40-Maleta Afrocolombiana-Ministerio de Cultura

El material de la Maleta Afrocolombiana, es madera, contiene las películas en formato DVD, Posee una manija para cargarse como una maleta y se abre con una tapa en la parte superior, posee dos cierres, uno a cada lado de la tapa en forma de carretes de cine. Los colores son vivos, naranja y amarillo, y cortan con el negro del símbolo, las letras, la manija y los cierres. Es una maleta llamativa y su diseño tiene que ver con la población a la que va dirigida (ver imagen 39)



Imagen 41-"El cineasta: crea tu propia película" Tim Grabham (2010)

Por último, el estuche *El cineasta: ¡Crea tu propia película!*, tiene forma y color de claqueta de cine: negro y blanco, su material es en cartón Maule plastificado y se abre

con una tapa en la parte superior, sus medidas son de aproximadamente 25 cm de largo por 20 de alto, en su interior trae una cartilla, un story board, un cd para realizar efectos de sonido y un paquete de Stickers y elementos en cartón como antifaces, bigotes, estrellas, etc. Para realizar las actividades que proponen, para disfrazarse de distintos personajes o como el mismo director (ver imagen 40).

4.3. Fase creativa: diseño de la valija cinematográfica

Para realizar el diseño de la maleta, se pensó en las características de la población, su contexto, el uso que va a tener la maleta, el alcance, practicidad, duración y estabilidad de los materiales, todo esto desde sus características físicas, lúdicas y conceptuales. Las conceptuales van principalmente en las cartillas y las unidades didácticas, las lúdicas en los juguetes y actividades, y las materiales en el diseño de la maleta, los juguetes y demás elementos.

Las características físicas del modelo, comprenden elementos visuales, Wucius Wong en (Fundamentos de diseño, 1995) plantea los siguientes: forma, medida, color y textura. La forma: es lo que puede ser visto, aporta a la identificación principal de nuestra percepción. Medida: es el tamaño o magnitud de la forma. Textura: Superficie de la forma. El color es importante en tanto permite generar emociones y sensaciones, estimula la percepción visual.

A continuación haré un recorrido por la última fase del proyecto, que es el diseño de La Valija Cinematográfica y su contenido: las cartillas y los juguetes visuales.

Las Cartillas

A partir de las unidades didácticas, el análisis realizado anteriormente y con los juguetes que se van a utilizar definidos; el siguiente paso fue diseñar la cartilla para niños y la cartilla para docentes, las cuales tienen cada unidad didáctica con las actividades paso a paso y conceptos a aprender. Para esto,

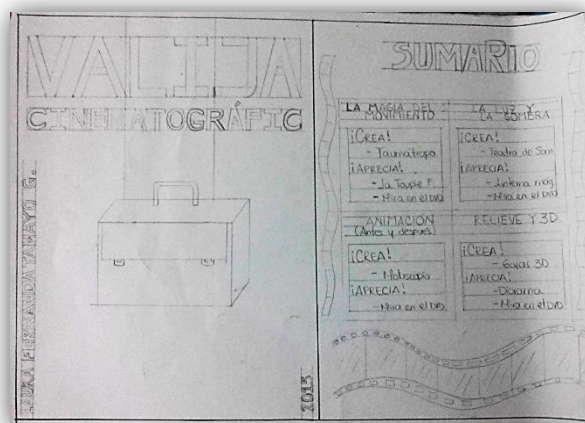


Imagen 42-Primer boceto de la cartilla

se seleccionaron muestras de color, de fuentes, ilustraciones y fotografías para obtener un panorama creativo sobre lo que se iba a realizar en las cartillas y la maleta. También se llevó un registro visual sobre todos los bocetos e ideas en una bitácora de bocetos, donde está documentado el proceso de ilustración de las cartillas, juguetes y maleta, así como la creación de los personajes y la temática a utilizar.

Para el diseño de la cartilla, se tomaron como referentes paletas de colores con una gama de tonos vivos, fuentes y diseño apropiados para captar la atención de los niños. Para las ilustraciones se realizaron varios bocetos y pruebas de imagen: Primero, se realizó un boceto a mano, pensando en la portada y el sumario de la cartilla, el tamaño de la letra y la distribución de las imágenes (Ver imagen 41).

Luego de este boceto, se digitaliza y se hace prueba de color, tipos de letra e imágenes (Ver imagen 42). Después de esta prueba me di cuenta que el fondo de la cartilla interfería con el texto, además, los colores no eran muy vivos ni llamativos, así que se cambia la propuesta de diseño y se realizan otras pruebas, seleccionando tipos de fuente (ver imagen 43) y paletas de colores. Es desde este punto que se trabaja en conjunto con una diseñadora para lograr una adecuada diagramación



Imagen 44-Primera prueba de portada de la Cartilla

Finalmente, se hicieron pruebas con varias opciones de portada, escogiendo la definitiva. Se realiza el mismo proceso para las demás páginas, estableciendo que el tema principal de la cartilla serían los duendes, las hadas y los dragones, personajes mágicos que llevan a los niños por un viaje fantástico: el darle movimiento a las imágenes. Para establecer este diálogo con los niños se crea un personaje principal llamado Pixie (ver imagen 44), es un duende del bosque que los guiará por el camino de las imágenes animadas. Pixie y los demás



Imagen 43-Pruebas de fuentes para la cartilla



Imagen 45-Pixie- Personaje principal de la cartilla

personajes de la cartilla nacen de bocetos que posteriormente se digitalizan y modifican para el resultado final. En un inicio se utilizaron también fotografías, pero para generar una unidad estética en la cartilla se descartan y se decide utilizar únicamente ilustraciones, las cuales no son sólo los personajes sino los objetos e instrucciones paso a paso.

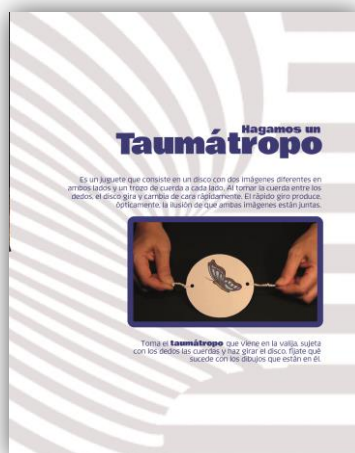


Imagen 46-Prueba de una página interna de la cartilla

Luego de todo este proceso, de revisiones, éste es el resultado final:

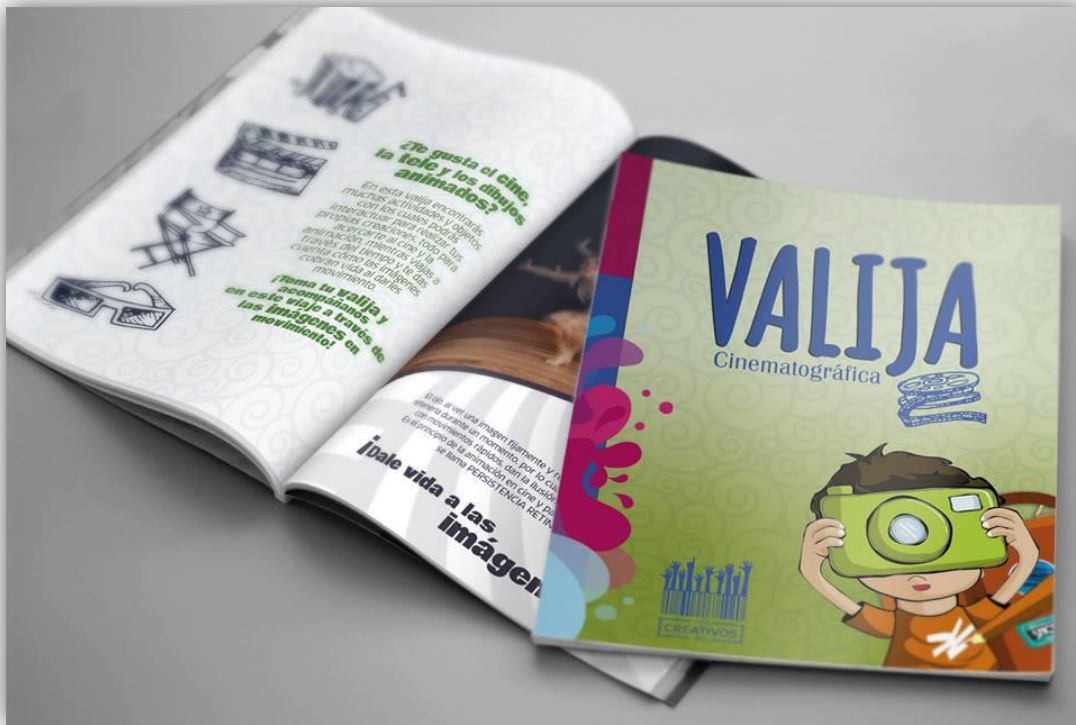


Imagen 47- Diseño final de la cartilla de niños

Los juguetes visuales

Una vez terminadas las cartillas, el siguiente paso es construir los juguetes, para tal fin se realiza un sondeo con pruebas e ideas de materiales resistentes y adecuados para el objetivo de la investigación.

El proceso de diseño de los juguetes parte de la búsqueda y reflexión realizada en el Capítulo 1, sobre los juguetes visuales y que luego defino en el Capítulo 2 con las unidades didácticas. Los juguetes que diseñé fueron pensados bajo las condiciones de que fueran seguros, funcionales y estéticos. Estos son: Taumátropo, Filoscopio, La toupie fantoches, Teatro de sombras, Proyector y Gafas 3D.

Para esto, se comienza con el análisis de los referentes de imagen y un estudio desde el boceto¹⁸ en la bitácora, lo siguiente, es la construcción de un modelo en un material provisional, para determinar la forma, el tamaño y el funcionamiento. Dichos materiales fueron papel y cartón, ya que son resistentes y moldeables.

Después de definir las medidas, la forma, y material del juguete, se procede a la búsqueda del lugar donde se construirá, si es una fábrica de acrílico, de madera, de cartón, etc. Finalmente, se definen detalles como la pintura y pruebas y ajustes de funcionamiento.

El proceso para la fabricación de cada juguete fue el siguiente:

- *Taumátropo*



Imagen 48-Modelo de taumátropo por Laura Tamayo

¹⁸ Se entiende boceto como los primeros trazos antes de realizar una obra definitiva, es el estudio del tamaño, la forma y la composición que se desea para el trabajo final.

Este juguete parece sencillo, pero no hay que dejarse engañar por su simpleza, para empezar a diseñarlo primero realicé varias pruebas, tomé discos de diferentes tamaños: unos grandes, otros más pequeños y probé dibujando distintos tipos de elementos, es complicado el ajustar la posición de las imágenes para que al girar el objeto se fundan en una sola, por lo tanto realicé varias pruebas. Cuando se logró darle la posición a las imágenes y el tamaño adecuado del objeto, se digitalizaron y posteriormente, se imprimieron en un material resistente para su uso.

- *Filoscopio*

Fabricar este juguete es complicado también, primero, hice pruebas en cuadernillos a manera de borrador y con dibujos simples, luego intenté definir las acciones de cada imagen por medio del dibujo pero el resultado final no fue completamente estético, por lo que decidí hacerlo digitalmente, realicé una búsqueda de programas para realizarlo y encontré el programa *Flipbook Printer*, éste programa funciona subiendo un video y seleccionando los fotogramas, los cuales automáticamente organiza en orden y listos para su impresión., posteriormente se imprimió el cuadernillo en un papel resistente, pues en las pruebas iniciales me dí cuenta que si el papel era muy delgado se podían unir las hojas y no seguir un flujo continuo y si era muy grueso no pasaban lo suficientemente rápido.

- *La toupie fantoches*



Imagen 49-La toupie fantoches por Laura Tamayo

Para realizar este juguete, comencé realizando bocetos acerca de la forma y tamaño en que lo iba a hacer, luego de eso en papel realicé el modelo de la pirámide intentando que fuera de tres caras, después de varios intentos las caras no cuadraron por lo que tuve que hacerlo de tres caras. Teniendo el modelo y las medidas pensé en el material en que lo iba a construir, una opción fue en acrílico, por lo liviano, pero se descartó la idea porque no era lo suficientemente estético, por lo que decidí hacerlo en el material original, en madera, por lo que inicié una búsqueda de lugares que trabajaran dicho material. Encontré un lugar donde también fabricaban otro tipo de juguetes y gracias a las medidas construyeron La Toupie Fantoches, junto con el teatro de sombras y el proyector. Para darle el toque final a La Toupie, debía buscar los espejos, pero pensando en la seguridad de los niños, averigüé espejos de plástico que se utilizan en los juguetes, después de mucho buscar supe que ese tipo de material se llama "Acrílico espejo", pero el problema es que dicho acrílico sólo está a

su venta por láminas de más de dos metros y lo que necesitaba era un cuarto de metro, por lo que decidí averiguar otra opción y encontré que existe una película protectora que se le pone al espejo de vidrio para evitar, si se rompe, que los pedazos caigan, lo que evita que hayan cortes si eso pasa. El último paso fue la creación de los discos de imágenes y la prueba de que efectivamente funcionó el objeto.

- *Teatro de sombras*



Imagen 50-Teatro de sombras por Laura Tamayo

Para realizar el teatro de sombras, realicé varios bocetos pensando en la manera más práctica de diseñarlo, realicé también un modelo en cartón con las medidas que deseaba, al principio pensé en hacerlo en una sola pieza, pero pensando en el tamaño final de La Valija, decidí hacerlo en varias piezas armables, el material que escogí fue la madera también, pensando en la resistencia, la estética y en la unidad con los demás juguetes. Como dije anteriormente, el teatro de sombras necesita de una fuente de luz y como La Valija debe ofrecer todos los elementos necesarios, pensé en una estructura en forma de "L" que sostendría un bombillo, apuntando directamente a la pantalla del teatro, de manera que quedara espacio por la parte superior y los laterales para mayor comodidad y manejo de las siluetas. Los detalles finales fueron la pantalla de tela blanca, las cortinas y la pintura.

- *Proyector.*



Imagen 51-Proceso de pintura proyector

Para realizar el proyector, tuve que hacer varias pruebas con cajas de cartón, probando el tamaño de la caja, tamaño del lente, la posición del espejo, dar cuenta que la caja debía estar totalmente sellada para evitar la filtración de luz, se hicieron pruebas de lentes, con distintos aumentos, muchas de estas pruebas tuvieron resultados negativos, hasta que finalmente se logró el objetivo: proyectar una imagen. Al lograr esto, realicé el diseño del proyector pensando en la manera en que se iban a ubicar las imágenes, la forma de la tapa, entre otros. Se decidió hacer en madera

también y con una lámina de acrílico para ubicar las imágenes-Los últimos detalles fueron la pintura y ajustes de luz.

- **La Valija**



Imagen 52-Modelo de La Valija Cinematográfica sin decorar

El último paso fue realizar el diseño de la maleta: a partir de las fichas de caracterización y el análisis obtenido, se realiza nuevamente un sondeo con paletas de color, fotografías, muestras de materiales y bocetos, pensando en una composición con la organización de cada objeto, juguete y cartilla en su espacio, de tal manera que al transportarse no haya riesgo de dañarse o quedar en mal estado, y así, finalmente, construirla con los materiales y diseño final, tal y como se realizó el proceso de los juguetes.

Para diseñar La Valija Cinematográfica se pensaron varios materiales, los más indicados fueron: Cartón Maule de 2 a 3 mm de grosor, este es un cartón grueso, plastificado y resistente, para proteger los materiales y liviano lo cual permite su



Imagen 53-Detalle 1 de la bitácora de bocetos

transporte y en madera. Luego de distintas pruebas la decisión fue realizarla en madera por la practicidad de construcción y la resistencia del material para proteger los materiales, pues el cartón puede sufrir fisuras que afecten los objetos en su interior. El diseño se realizó de la misma manera que las cartillas y en vinilo adhesivo de colores vivos y se abre por una tapa

tipo baúl que deja todos los objetos al descubierto. Tiene espacio suficiente para almacenar los juguetes de imagen,

materiales y cartillas.

El diseño de La Valija Cinematográfica, las cartillas y los juguetes de imagen me permiten entender la forma de planeación y fabricación de un juguete o elemento didáctico. La prueba y error son constantes en este proceso, así como la búsqueda inalcanzable de nuevos materiales y formas de hacer. Se procura hacer un trabajo juicioso respetando los criterios que planteo al inicio del capítulo: seguridad, funcionalidad y estética.

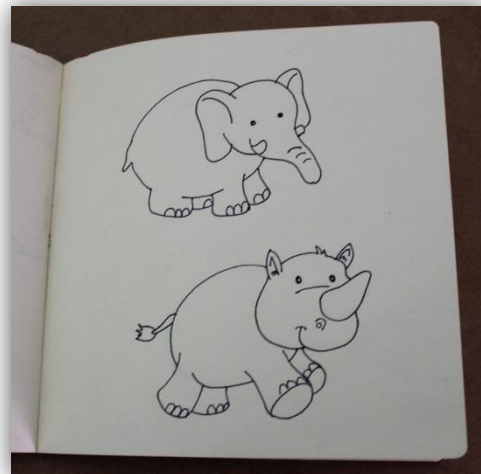


Imagen 54 y 54-Detalles de la bitácora de bocetos



5. APLICACIÓN DE LA VALIJA CINEMATOGRÁFICA

Para trabajar con La Valija Cinematográfica se escogió a un grupo de niños del Colegio Distrital Nicolás Buenaventura, ubicado en la vía Cota-Suba, en la vereda de Chorrillos. Este es un colegio rural que acoge niños tanto de la vereda Chorrillos como de la Localidad de Suba.

Los niños con los cuales se realizó la actividad se encuentran entre 2° y 5° grado de primaria y son:

Sara: Tiene 7 años y vive en el barrio Suba Compartir

Jacobo: Tiene 8 años y vive en el barrio Salitre de Suba

Maria Camila: Tiene 11 años y vive en la vereda de Chorrillos

Alisson: Tiene 10 años y vive en el barrio Rincón de Suba

Sofía: Tiene 8 años y vive en el barrio Suba Almendros



Se organiza un salón en el colegio, el cual se prepara con mesas y sillas cómodas y oscureciéndolo para un buen desarrollo de las actividades. La persona acompañante de la actividad es la orientadora del colegio, no tiene una formación profesional en el audiovisual, pero ha trabajado en los proyectos de cine del colegio, cine-foros y cineclubes, además de conocer a los niños con los que se va a trabajar. Para iniciar la actividad comienza preguntándoles su nombre, edad y dónde viven, luego de esto se les cuenta acerca del tema que se va a tratar: el cine. Los niños se emocionan y comienzan un diálogo acerca de las películas que han visto en cine y sus favoritas, sobresalen títulos como "Tarzán", "Pixels", "Metegol", "Intensamente". Van al cine con sus padres, pero especialmente con el colegio o ven las películas en el cine foro del colegio. Les gustan estas películas por los personajes y los temas que tratan. Las niñas de diez y once años hablan de sus películas favoritas y nombran un documental sobre cómo prepararse para un terremoto, lo cual es curioso, pues dicen que a través de ellas pueden representar sus miedos. Hablan también de imágenes "diabólicas" como Hello Kitty, lo cual me permite interpretar el contexto en que viven y la forma en que ven las imágenes.

Se dialoga acerca de la luz, de la sombra, el movimiento en cine y la proyección. Así mismo, se les pregunta acerca de los duendes, si les gustan las hadas y los dragones. Hablan de personajes como el hada Tinkerbell o el dragón Chimuelo.

Luego de este diálogo, se les dice que van a empezar una actividad muy divertida, se apaga la luz y se pone la caja sobre la mesa en la mitad de todos, se les pide que la toquen y adivinen qué es. Al encender la luz, observan La Valija, se les pide adivinar qué hay adentro. Algunos dicen dulces, otros dicen juguetes, observan los personajes que se encuentran impresos fuera de la caja: el dragón, el hada y el duende. Abren la caja y observan y tocan con curiosidad su contenido y su textura. Sacan los juguetes con emoción e intentan adivinar para qué sirve cada uno, incluso manejan el cuadernillo mágico sin alguna instrucción previa, diciendo que ocasionalmente hacen eso en sus propios cuadernos. También le quitan el lente al proyector y comienzan a observar a través de él.

Luego de ofrecerles un tiempo para que exploren, toquen y manipulen los objetos, se vuelven a guardar y se les pasa las cartillas. Comienzan a leer, reconociendo al personaje principal "Pixie" y al dragón y las hadas.

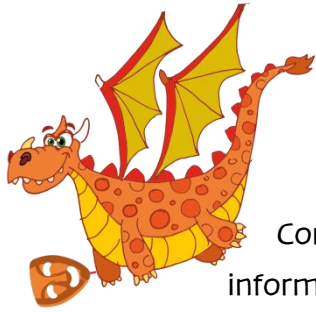
Se muestra uno a uno los juguetes de la Valija, explicándoles cómo funcionan y realizando un diálogo alrededor de ellos. Primero La Maravilla Giratoria, a lo

cual reaccionan emocionados, al entender su funcionamiento, así mismo, son hábiles para el manejo y lo pueden manipular solos fácilmente. Luego de este juguete, se les muestra el Cuadernillo mágico, La pirámide mágica y las gafas en 3D. En el momento de utilizar el proyector, se emocionan y apagan las luces, es visible su emoción al observar el reflejo en la pared, ellos mismos cambian las imágenes.

La última actividad es el teatro de sombras, se arma el teatro con ellos y se les muestran las siluetas, se observa cada personaje y entre todos se describe: cómo se llama, dónde vive, es bueno o malo, alegre o triste, etc. Se les pide imaginar una historia con dichos personajes para mostrar a un público como si fuera una película. Los niños discuten acerca de la historia y aportan ideas. Al final, se apagan las luces y toman las siluetas narrando lo que se les ocurrió, improvisando alrededor del tema principal de la historia, jugando e incluso utilizando las manos para realizar sombras.

La actividad arroja una experiencia agradable, los niños se sienten motivados a utilizar La Valija y los juguetes que contiene, relacionan muy bien el tema de la imagen animada con los juguetes visuales y su manejo técnico.





CONCLUSIONES

Con relación a la indagación, búsqueda, análisis de la información y finalmente el diseño de La Valija Cinematográfica, centraré mi reflexión a partir de tres lugares: primero, desde el interior del proyecto; segundo, proyecciones hacia el ámbito académico; y tercero desde mi experiencia personal.

Acerca del trabajo realizado

Durante el tiempo que estuve desarrollando este proyecto me planteé muchas dudas y preguntas acerca del proceso investigativo y sobre los resultados que iba a encontrar en él, una de ellas derivó en el primer objetivo específico: *Entender los conceptos fundamentales de la animación desde los aparatos que anticipan el nacimiento del cine*. Fue por el intento de desarrollar este objetivo que indagué sobre los juguetes utilizados en la prehistoria del cine y por el cual logré identificar los conceptos fundamentales de la imagen animada, analizando el funcionamiento de dichos artefactos, realizando modelos y pruebas con ellos y relacionándolos con los antecedentes de la animación; pero no sólo hallé eso, sino que encontré que desde hace mucho tiempo se ha pensado desde la historia del arte, el diseño funcional y estético del juguete como elemento artístico y pedagógico, no sólo los pedagogos sino los artistas se han hecho esta pregunta, lo cual arrojó un resultado que no había pensado en un inicio, me permitió reafirmar que el arte y la pedagogía van de la mano y al integrarse forman un equipo fantástico, es este estado "libre" que ofrecen el arte y el juego permiten la curiosidad, la creatividad y por supuesto el aprendizaje.

Por otro lado, durante la elaboración de los juguetes reafirmé que el cine y la imagen animada son un lenguaje universal, ésta no necesita ser traducida, por lo que se vuelve un campo con muchas posibilidades para trabajar con niños de cualquier contexto.

El segundo objetivo específico que me propuse fue *Proponer unidades didácticas para la enseñanza y aprendizaje de los conceptos fundamentales de la imagen animada, mediante una experiencia lúdica para niños entre siete y once años*. Con la información recolectada acerca de los juguetes visuales, la experiencia lúdica y el aprendizaje de los niños en esta edad, tuve que encontrar un punto adecuado para formular las unidades didácticas. Esta experiencia despertó mi curiosidad y fue esa curiosidad la que quise transmitir al plantear las actividades: la utilización de los juguetes, el tener que armar piezas, colorear, encender un interruptor, proyectar, inventar, recortar, dibujar, entre muchas otras posibilidades que se ofrecen, invita a un desafío de la imaginación y la creatividad, con la intención de despertar en los niños ese sentimiento de conocer más y de aprender, pues es la curiosidad el principal motor de aprendizaje.

El tercer objetivo específico fue *Diseñar y elaborar La Valija Cinematográfica, realizando un estudio del modelo y los materiales, desde su importancia lúdica, didáctica y artística*. Durante este proceso encontré que El diseño de La Valija Cinematográfica, las cartillas y los juguetes de imagen me permiten entender la forma de planeación y fabricación de un juguete o elemento didáctico. La prueba y error fueron constantes en este proceso, así como la búsqueda inalcanzable de nuevos materiales y formas de hacer pues las posibilidades son infinitas. El diseño de un juguete implica pensar varias características sobre todo si es para niños, para ello se pensó la textura, la forma, la apariencia y el material para que fuera llamativo seguro funcional y estético, por lo que desde el principio se procuró hacer un trabajo juicioso respetando estos criterios.

La condición de ser la primera versión que se fabrica de la maleta, implica diseñar cada objeto como único modelo, pintar a mano, realizar cada detalle personalmente e ir puliendo, esto aumenta el esfuerzo de trabajo y los costos, lo cual cambiaría al realizarse en serie, pues los costos de fabricación disminuyen por cada valija fabricada, sin dejar de lado su cualidad artesanal.

Proyecciones hacia el ámbito académico

El segundo lugar desde donde realizo mi reflexión es son los hallazgos en el ámbito educativo. Con respecto a esto, encuentro que en Colombia existen diversos tipos de maletas didácticas en el campo del cine, pero, como estudiante de Licenciatura en Artes Visuales, me doy cuenta que aún les hacen falta ciertas características necesarias para el aprendizaje y sensibilización de los niños hacia la imagen animada. Estos aspectos fueron de gran ayuda pues fue gracias a estos vacíos que logre definir las características de la valija cinematográfica pero teniendo en cuenta que aún quedan muchas cosas por resolver en el campo de las maletas didácticas para niños en el campo audiovisual.

Por otro lado, este proyecto promueve la importancia de aprovechar los espacios de enseñanza para potenciar el estímulo creativo, si se relaciona este estado “libertario” que permite el juego, con el que permite el arte, el estímulo creativo se potencializa de una manera asombrosa y permite trabajar con los niños en diferentes espacios, así como la utilización de los juguetes, no sólo para el ocio, ni como recursos de acompañamiento para la enseñanza, sino como elementos principales de aprendizaje.

La Valija Cinematográfica, y su característica de no necesitar recursos externos, facilita el uso de recursos artesanales que no necesitan de ningún tipo de equipo electrónico costoso o difícil de conseguir. Además, su portabilidad tiene la característica de llevar un espacio de enseñanza a lugares no convencionales, armar el “salón de clase” en cualquier lugar y permitir otro tipo de experiencias

Lo personal

El tiempo que dediqué a realizar este proyecto me permitió aclarar dudas y abrir caminos que no me había permitido explorar durante mis estudios en la Licenciatura en Artes Visuales, gracias a este trabajo pude descubrir en mi interior la relación arte-pedagogía, cosa que a lo largo de mi carrera aun no tenía claro como relacionar, fue gracias a ese proceso interno que logre integrar finalmente mis dos pasiones: la educación y la creación artística, dos cosas que se complementan y que me hacen sentir afortunada y orgullosa de ser licenciada en artes visuales

Como docente, el componente didáctico, me implicó un ejercicio de reflexión, orientado a dudar de mis propios procesos y estrategias de enseñanza y descubrir otras posibilidades. Ahora que culmino este proyecto, el objetivo es seguir con el proceso de investigación, pues quedan muchas puertas abiertas y caminos que recorrer, en un futuro me gustaría profundizar en el tema del diseño de juguetes artísticos-pedagógicos, así como el problema de la didáctica y la formulación de unidades didácticas. También seguiré identificando aciertos y vacíos en la maleta para ir mejorándolos y seguir con el proceso,

Como última reflexión, es mi deseo con este proyecto incentivar a los educadores artísticos y futuros licenciados en artes visuales a que aprovechen esa relación que nos ofrece el arte y la pedagogía, la cual se puede explotar de muchas maneras y que encuentren la integridad, para seguir explorando ese camino que aún tiene mucho que ofrecer.



BIBLIOGRAFÍA

Aprendiendo matemáticas. (3 de Diciembre de 2011). Recuperado el 8 de Junio de 2015, de Etapas de desarrollo cognitivo segun Piaget:
<http://aprendiendomatematicas.com/didactica/etapas-de-desarrollo-cognitivo-segun-piaget/>

Nacho: *Libro inicial de lectura.* (2012). Colombia: Susaeta Ediciones S.A.

Alcalde, M. G. (2013). *POLÍTICAS CULTURALES PARA LA FORMACIÓN DE PÚBLICOS EN LAS ARTES ESCÉNICAS.* Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Álvarez, L. A. (1986). Reflexiones al final de un periodo (FOCINE). *Arcadia va al cine*(13).

Antoine, C. (2012). Modelos teóricos para el desarrollo de audiencias. *Universidad de Santiago de Chile, Proyecto Fondecyt Museos & Audiencias.*

Aparici, R., & García-Matilla, A. (1987). *Lectura de imágenes.* Madrid, España: Ediciones La Torre.

Aumont, J. (2008). *Estética del cine - Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje.* (N. Vidal, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Bennet, W. J. (1998). *El libro de las virtudes para niños.* Barcelona: Ediciones B.

Bernardino, O. (2005). *La Didáctica.* Barcelona.

Brakhage, S. (2001). Metáforas de la visión. En *Essential Brakhage: Selected Writings on Filmmaking.* McPherson and Company, 2001.

Charalambos, G. (s.f.). *Aproximación a una historia del Videoarte en Colombia.* Recuperado el 29 de Septiembre de 2014, de <http://www.bitio.net/vac/>

Cimiano, J. G. (2003). El homo ludens de Johan Huizinga. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(4), 32-35.

Colombiano, F. P. (Dirección). (2012). *Historia del cine Colombiano* [Película].

Cuartas, S. L. (2009). INVESTIGACIÓN - CREACIÓN Un acercamiento a la investigación en las artes. *Horiz Pedagógico, 11*(1), 88.

(2010). Política cinematográfica. En M. d. Cultura, *Compendio de políticas culturales.* Colombia: Ministerio de cultura.

- Dickins, R., & Courtauld, S. (2011). *Mi primer libro de arte*. Usborne Publishing.
- Domènech, J. M. (2008). *La forma de lo real: introducción a los estudios visuales*. Barcelona: MEDIAActive, SL.
- Droysen, G. (1858). Grundriss der historik. En K. O. Apel. *Die Erklären: Verstehen Kontroverse in Transzendentalpragmatischer Sicht*. Suhrkamp, Ffm.
- Dubois, P. (2000). Máquinas de imágenes: Una cuestión de línea general. En P. Dubois, *Video, cine y Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Dubois, P. (2007). Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 131). Manizales: Universidad de Caldas.
- Dubois, P. (s.f.). *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas Universidad de Buenos Aires.
- Duckworth, E. (s.f.). *O se lo enseñamos demasiado pronto y no pueden aprenderlo o demasiado tarde y ya lo conocen: el dilema de "aplicar a Piaget"*. (J. I. Pozo, Trad.) Massachusetts Institute of Technology y Universidad de Ginebra.
- Educación para crear*. (s.f.). Recuperado el Marzo de 2015, de Proyecto de educación en derechos de propiedad intelectual:
http://web.educastur.princast.es/proyectos/Proyecto_PI/t1n3s3.php?sec=1&nuc=13&s=3
- Eisner, E. W. (1972). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós educador.
- Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. (G. S. Barberán, Trad.) Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- El'Gazi, L. (Abril de 1999). María (Máximo Calvo). *Revista Credencial Historia*(112).
- Esteban, F. J. (1996). *La fascinación de la mirada: Los aparatos cinematográficos y sus posibilidades expresiva*. Valladolid: Junta de Castilla y León: Consejería de educación y cultura.
- Ferla, J. L. (2007). El medio es el diseño audiovisual: una introducción. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 9). Manizales: Universidad de Caldas.
- Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. (Diciembre de 2006). Recuperado el 11 de Septiembre de 2014, de Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano:
<http://www.patrimoniofilmico.org.co/anterior/info/historia.htm>
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós, Ibérica S.A.
- González, V. (2001). ¿Qué es el aprendizaje y qué es la enseñanza? En V. González, *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* (Vol. 10, pág. 175). México: Pax.

- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*(26).
- Huella Editorial. (2009). *Huellita B*. Bucaramaga: Huella Editorial.
- Instituto Distrital de Cultura y Turismo-Observatorio de Cultura Urbana de Bogotá. (2006). *Estado del arte del área de artes plásticas en Bogotá D.C.* Bogotá D.C.: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Juan Felipe Leal, C. A. (2006). *1896: El vitascopio y el cinematógrafo en México: Anales del Cine en México, 1895-1911*. Coyoacán, México: Juan Pablos Editor, S.A.
- La Ferla, J. (2007). El medio es el diseño audiovisual: una introducción. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 9). Manizales: Universidad de Caldas.
- Lincoln, Y., & Denzin, N. K. (2012). El campo de la investigación cualitativa: Manual de Investigación. En *El campo de la investigación cualitativa* (Vol. 1). Barcelona: Gedisa Editorial.
- Machado, A. (2007). Repensando a Flusser y las imágenes técnicas. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 96). Manizales: Universidad de Caldas.
- Machado, A. (s.f.). *Pioneros del video y del cine experimental en América Latina*. Recuperado el 9 de Octubre de 2014, de Biblioteca Nacional de Colombia:
<http://www.bibliotecanacional.gov.co/ultimo2/?idcategoria=44862>
- Machado, A. (s.f.). *Pioneros del video y del cine experimental en América Latina*. Recuperado el 9 de Octubre de 2014, de Biblioteca Nacional de Colombia:
<http://www.bibliotecanacional.gov.co/ultimo2/?idcategoria=44862>
- Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. (M. R. Segura, Trad.) Barcelona, España: Gedisa, S.A.
- Marinetti, F. T. (1909). Manifiesto Futurista. En *Le figaro*.
- Mejía, F. A. (2005). *Artistas y juguetes*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Mora, S. A. (2007). *Psicología del niño en edad escolar*. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Morales, A. G. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *ISLAS*.
- Ortiz, J. N. (26 de Abril de 2015). *La comprensión hermenéutica en la investigación educativa*. Obtenido de Investigación Educativa: <http://investigacioneducativa.idoneos.com/349683/>
- Petersen, C. B. (Septiembre de 2011). *El problema del grado cero en la estilística cinematográfica y, en particular, en los realismos*. Recuperado el Febrero de 2015, de Revista figuraciones: teoría y crítica de artes:
<http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php?ida=169&idn=8&arch=1>

- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Labor, S.A.
- Piaget, J. L. (1982). *Juego y Desarrollo*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Programa de fortalecimiento de museos. (2014). Lista Preliminar. En *El inventario de las colecciones* (págs. 5-10). Ministerio de Cultura.
- RAE. (2014). *Real Española*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2014, de Diccionario de la lengua española.
- Red de Bibliotecas Banco de la República. (s.f.). *Banco de la República-Colombia Actividad Cultural*. Recuperado el 10 de Junio de 2015, de Biblioteca Luis Ángel Arango y su red de bibliotecas: http://www.banrepcultural.org/sites/default/files/maletas_de_cine.pdf
- Rivera, J. (28 de Noviembre de 2014). *10 cosas que deben cambiar en el cine colombiano*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2014, de El Tiempo: <http://blogs.eltiempo.com/el-tiempo-del-cine/2014/11/28/10-cosas-que-deben-cambiar-en-el-cine-colombiano/>
- Rodríguez, V. M. (2009). *EL CINE Y OTRAS MIRADAS Contribuciones a la educación y a la cultura audiovisual*. España: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Roldán, J. U. (s.f.). La investigación documental y el estado del arte como estrategias de investigación en ciencias sociales. En P. Páramo, *La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación* (pág. 30).
- Romero, D. R. (s.f.). *Banco de la república-Colombia actividad cultural*. Recuperado el 12 de Septiembre de 2014, de Biblioteca virtual Biblioteca Luis Ángel Arango: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/biografias/salchern.htm>
- Russo, E. A. (2007). El lenguaje del cine: evolución, crisis y renovación de un concepto. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 163). Manizales: Universidad de Caldas.
- Sadoul, G. (2004). *Historia del cine mundial desde los orígenes*. Mexico: Siglo XXI editores, S.A.
- Sala, E. M., & Goñi, J. O. (2002). *Las teorías del aprendizaje escolar*. UOC.
- Tim Grabham, S. H. (2010). *El cineasta: ¡Crea tu propia película!* México: Larousse S.A.
- Tsao, L. G. (1989). *Cómo acercarse al cine*. México, D.F.: Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Universidad de Colima CEUPROMED. (s.f.). *Universidad de Colima*. Recuperado el 1 de Agosto de 2015, de Centro universitario de producción de medios didácticos: http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%3%91AR/AaE_1_que-son.htm

- Universidad de Colima CEUPROMED. (s.f.). *Universidad de Colima*. Recuperado el 1 de Agosto de 2015, de Centro Universitario de producción de medios didácticos:
http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%C3%91AR/AaE_3_contenidos-escolares.htm
- Vélez, C. A. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá, D.C.: Cooperativa editorial magisterio.
- Vélez, C. A. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá, D.C.: Cooperativa editorial Magisterio.
- Vélez, M. L. (2014). *La diferencia: Artes electrónicas en Colombia*. Recuperado el 10 de Octubre de 2014, de Biblioteca Nacional de Colombia:
<http://www.bibliotecanacional.gov.co/content/cine-y-video-experimental-en-colombia?>
- Villar, F. (2003). *Universidad de Barcelona*. Recuperado el 24 de Mayo de 2015, de Psicología Evolutiva y Psicología de la Educación:
http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf
- wikipedia. (20 de 05 de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/Comenio>
- Wong, W. (1995). *Fundamentos de diseño*. España: Gustavo Gili S.A.
- Zizzias, E. A. (s.f.). *Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis*. Obtenido de Secretaría de educación pública en el DF: /proesa/archivos/biblioteca_linea/pedagogia_ludica.pdf