





**LA RADIO Y EL AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA:  
UNA ESTRATEGIA EDU-COMUNICATIVA  
PARA APRENDER CONTANDO**

**Autores:**

**Elkin Sawbuer Salazar Castañeda**

**Sandra Paola Castro Rojo**

**Laura Manuela Corredor Álvarez**

**Jhon Fredy Rodríguez Méndez**

Programa de  
Comunicación Social-Periodismo  
UNIMINUTO Centro Regional Zipaquirá

2019



**Presidente del Consejo de Fundadores**

P. Diego Jaramillo Cuartas, cjm

**Rector General Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO**

P. Harold Castilla Devoz, cjm

**Vicerrectora General Académica**

Marelen Castillo Torres

**Rector Cundinamarca**

Jairo Enrique Cortes Barrera

**Vicerrectora Académica Cundinamarca**

Carolina Tovar Torres

**Directora General de Investigación**

Amparo Vélez Ramírez

**Directora General de Publicaciones**

Rocío del Pilar Montoya Chacón

**Director de Investigación Cundinamarca**

Juan Gabriel Castañeda Polanco

**Coordinadora de publicaciones Cundinamarca**

Diana Carolina Díaz Barbosa

La radio y el audiovisual en la escuela: una estrategia edu-comunicativa para aprender contando / Elkin Sawbuer Salazar Castañeda, Sandra Paola Castro Rozo, Laura Manuela Corredor Álvarez...[y otro].: fotografías Juan Pablo Muñoz, Nicol Rodríguez y John Mario Ovelencio. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios. UNIMINUTO, 2019.

ISBN: 978-958-763-335-1

184 p. il. + fotografías

1. Tecnología educativa -- Estudio de casos 2. Comunicación en educación 3. Radio en la educación -- Estudio de casos 4. Materiales de enseñanza 5. Enseñanza audiovisual -- Investigaciones i. Castro Rozo, Sandra Paola ii. Corredor Álvarez, Laura Manuela iii. Rodríguez Méndez, Jhon Fredy iv. Muñoz, Juan Pablo (fotografías) v. Rodríguez, Nicol (fotografías) vi. Ovelencio, John Mario (fotografías).

CDD: 371.33 R13r1 BRGH

Registro Catalogo Uniminuto No. 96705

Archivo descargable en MARC a través del link: <http://tinyurl.com/bib96705>

### **Autores**

Elkin Sawbuer Salazar Castañeda; Sandra Paola Castro Rozo; Laura Manuela Corredor Álvarez; Jhon Fredy Rodríguez Méndez

### **Coordinación Editorial**

Diana Carolina Díaz Barbosa

### **Fotografías**

Elkin Sawber Salazar Castañeda, Juan Pablo Muñoz, Nicol Rodríguez, John Mario Ovelencio

### **Ilustración portada**

Yilmer León, Gabriel Alvarado, Manuela Corredor

### **Correctora de estilo**

Clara Inés Galindo Huertas

### **Diseño, diagramación e impresión**

Xpress Estudio Gráfico y Digital S.A.S Xpress- Kimpres

Edición Impresa 978-958-763-335-1

Edición Digital 978-958-763-336-8

Primera edición: 2019

300 ejemplares

©Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO

Calle 81B No. 72B-70

Piso 8

Teléfono +57(1) 2916520 Ext. 6012

Impreso en Colombia – Printed in Colombia

Esta publicación es el resultado del *Semillero de investigación Doble Vía código IF 03 ZIP 26*, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO, programa de Comunicación Social-Periodismo, financiado por la Rectoría Cundinamarca.

Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO. Todos los capítulos publicados en el libro *La radio y el audiovisual en la escuela: una estrategia edu-comunicativa para aprender contando* son seleccionados por el Comité Editorial de acuerdo a los criterios establecidos. Está protegido por el Registro de Propiedad Intelectual. Los conceptos expresados en los capítulos competen a sus autores, son su responsabilidad y no comprometen la opinión de UNIMINUTO. Se autoriza su reproducción parcial en cualquier medio, incluido electrónico, con la condición de ser citada clara y completamente la fuente, siempre y cuando las copias no sean usadas para fines comerciales.



# CONTENIDO

PRÓLOGO .....	13
AGRADECIMIENTOS .....	17
ANTECEDENTES .....	19
<b>CAPÍTULO 1:</b> <b>EDUCOMUNICACIÓN UN CAMPO POR DESCUBRIR</b>	
REFLEXIONES INICIALES .....	33
APROXIMACIONES AL MUNDO DE LA EDUCOMUNICACIÓN .....	38
LA CONFORMACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN EL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN	46
UN ACERCAMIENTO A LA COMPRENSIÓN DE LOS MEDIOS ESCOLARES.....	55
<b>CAPÍTULO 2:</b> <b>RADIO, ¡HISTORIAS QUE CONTAR!</b>	
LIBRETOS: CONTANDO SENSACIONES E IMAGINARIOS	85
CUNAS: ESCUCHE, VENDA Y TRANSFORME .....	88



GUION RADIAL: 1, 2, 3 ¡AL AIRE! .....	90
PRODUCCIÓN RADIAL - HISTORIAS QUE CONTAR .....	92

### **CAPÍTULO 3: UNA MIRADA AL AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA**

GUION .....	104
PRODUCCIÓN .....	113
ARTE.....	118
FOTOGRAFÍA.....	122
DIRECCIÓN.....	127
MONTAJE.....	131
SONIDO.....	133
MANUAL PRÁCTICO DEL GESTOR EN MEDIOS ESCOLARES .....	137
ROMPECABEZAS AUDIOVISUAL .....	144
CONSTRUIR HISTORIAS.....	160
¡TRES, DOS, UNO! HISTORIAS AL AIRE .....	168
GRABACIÓN DOCUMENTALES Y RADIO DOCUMENTALES .....	172
PROCESO FINAL .....	174
LISTA DE REFERENCIAS.....	177



## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i>	Casting de selección proyecto Radio Escolar .....	22
<i>Figura 2.</i>	Cartografía social sobre los conflictos al interior del colegio .....	24
<i>Figura 3.</i>	Talleres de radio escolar.....	24
<i>Figura 4.</i>	Cartografía social sobre los conflictos al interior del colegio .....	25
<i>Figura 5.</i>	Nota youtube Semillero Doble Vía.....	26
<i>Figura 6.</i>	Rodaje cortometraje Venganza .....	27
<i>Figura 7.</i>	Rodaje cortometraje Venganza .....	27
<i>Figura 8.</i>	Rodaje Pequeñas causas grandes efectos.....	28
<i>Figura 9.</i>	Explicación libreto radial .....	86
<i>Figura 10.</i>	Afiche radio documental Mi abuelito Juan Manuel.....	95
<i>Figura 11.</i>	Grabación radio documental Mi abuelito Juan Manuel .....	95
<i>Figura 12.</i>	Organización libretos (Productores y Sonidista radiodocumentales).....	97
<i>Figura 13.</i>	Afiche radio documental Mi Bisabuela Lula.....	98
<i>Figura 14.</i>	Rodaje Mis abuelitos Conchos. Selección de fotografías. ....	110
<i>Figura 15.</i>	Ejercicio de creación de historias para audiovisual. Semillero Doble Vía. ....	113
<i>Figura 16.</i>	Ejercicio de creación de historias para audiovisual. Semillero Doble Vía. ....	114



<b>Figura 17.</b> Rodaje "Mis abuelitos Conchos" Revisión plan de Rodaje en set.....	115
<b>Figura 18.</b> Rodaje Naranja Dulce productora y camarógrafa en set.....	118
<b>Figura 19.</b> Afiche Naranja Dulce .....	118
<b>Figura 20.</b> Afiche Mis Abuelitos Conchos.....	119
<b>Figura 21.</b> Rodaje Naranja Dulce. Director minutos antes de iniciar a rodar una escena . .....	120
<b>Figura 22.</b> Rodaje Mis abuelitos Conchos. Directora tomando decisiones de ambientación . .....	121
<b>Figura 23.</b> Directora Mis abuelitos conchos tomando decisiones de utilería .....	122
<b>Figura 24.</b> Rodaje Naranja Dulce. Set listo para iniciar rodaje .	123
<b>Figura 25.</b> Rodaje Naranja Dulce. Revisión de guion técnico en set con el director .....	126
<b>Figura 26.</b> Rodaje Mis Abuelitos Conchos. Revisión de guion técnico en set por parte de la directora .....	126
<b>Figura 27.</b> Esquemas de iluminación.....	127
<b>Figura 28.</b> Rodaje Mis Abuelitos Conchos .....	128
<b>Figura 29.</b> Rodaje Naranja Dulce.....	128
<b>Figura 30.</b> Naranja Dulce haciendo anotaciones de actores	130
<b>Figura 31.</b> Directora "Mis Abuelitos Conchos" dirigiendo a actores.....	130
<b>Figura 32.</b> Rodaje Mis Abuelitos Conchos. Equipo técnico listo para iniciar .....	132
<b>Figura 33.</b> Rodaje Naranja Dulce. Sonidista en set. ....	136



<b>Figura 34.</b> Mis Abuelitos Conchos. Sonidista y camarógrafas en set.....	136
<b>Figura 35.</b> Explicación de actividad Rompe Hielos por parte del Semillero Doble Vía .....	140
<b>Figura 36.</b> Estudiantes que están finalizando la actividad ...	140
<b>Figura 37.</b> Estudiantes que están finalizando la actividad ...	140
<b>Figura 38.</b> Actividad: creación de micrófonos personalizados	142
<b>Figura 39.</b> Elaboración micrófonos personalizados.....	143
<b>Figura 40.</b> Actividad: cuéntame una historia .....	144
<b>Figure 41.</b> Actividad rompehielos: el marciano, explicación por parte del Semillero .....	146
<b>Figura 42.</b> Actividad rompehielos: El marciano.....	147
<b>Figura 43.</b> Actividad rompehielos: El marciano.....	147
<b>Figura 44.</b> Rodaje Mis abuelitos Conchos.....	150
<b>Figura 45.</b> Rodaje Mis abuelitos Conchos.....	150
<b>Figura 46.</b> Rodaje Naranja Dulce.....	151
<b>Figura 47.</b> Rodaje Mis abuelitos Conchos.....	151
<b>Figura 48.</b> Rodaje Naranja Dulce.....	152
<b>Figura 49.</b> Rodaje Naranja Dulce .....	152
<b>Figura 50.</b> Ejercicio de entrevistas .....	153
<b>Figura 51.</b> Ejercicio de entrevistas .....	153
<b>Figura 52.</b> Taller de improvisación radial-ejercicio "Había una vez" .....	154
<b>Figura 53.</b> Grabación secciones y cabezote programa radial GZ. Estudio de radio UNIMINUTO CRZ .....	155



<b>Figura 54.</b> Grabación cabezotes y secciones del programa radial GZ.....	156
<b>Figura 55.</b> Grabación programa radial GZ. Estudio de radio UNIMINUTO CRZ .	156
<b>Figura 56.</b> Grabación del magazine audiovisual TeleGenios	158
<b>Figura 57.</b> Grabación del magazine audiovisual TeleGenios .	158
<b>Figura 58.</b> Pitch, selección de historias para audiovisual y radio .	160
<b>Figura 59.</b> Pitch, selección de historias para audiovisual y radio .	160
<b>Figura 60.</b> Organizando detalles con los directores de los radio-documentales .....	170

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Plan de rodaje El Roberto 2015.....	94
<b>Tabla 2.</b> Guion técnico Hugo mató a Amanda por Juan Pablo Rincón .....	101
<b>Tabla 3.</b> Formato Script.....	106
<b>Tabla 4.</b> Guion técnico documental Naranja Dulce .....	136



# PRÓLOGO

Las infancias y juventudes a lo largo de la historia han cargado con rótulos pesados relacionados a la incompletitud, a ser los expósitos que están en latente peligro en una cesta que recorre el Nilo a merced de los cocodrilos. Parece ser el rol del adulto el de oficiar como protector, paradójicamente buscando, casi siempre, aislarlo de la sombra de la adultez. Sin embargo, esos deseos terminan muchas veces anulando la posibilidad de tener en cuenta la voz de quienes están empezando a comprender las dinámicas de sus territorios, de sus congéneres. Todo esto son herencias ineludibles de otros tiempos, por ejemplo en su momento, el Imperio Romano censaba a sus habitantes por rangos de edad. De hecho, hasta los 7 años se era parte de la infancia, palabra que nos remite a la etimología *el que no habla*, le seguía aquellos que tenían 8 a 17 años, quienes eran denominados como los pueriles, es decir, *los que son niños*.

Las realidades ya son otras, si bien bajo los marcos legales los niños y jóvenes siguen teniendo limitaciones a la hora de ejercer formas tradicionales de participación política, la llegada y paulatina democratización en el siglo XX de los medios masivos de información (radio, televisión y prensa) comenzó poco a poco a abrir escenarios para incluso articular lo educativo con lo mediático. Eso lo demostró Freinet hace muchos años atrás, quien impulsó en sus estudiantes escenarios reales de libertad de expresión partiendo de la importancia



de investigar el entorno para llevarlo a escenarios de debates y de producción mediática propia.

La comunicación entonces ahora plantea mediaciones más que instrumentales usos de los medios, incluso ya se hablan de hipermediaciones tomando como punto de referencia la consolidación de internet como aquella nube donde se concentran culturas digitales, en definitiva otras improntas de nuestros devenires como civilización. Ahora conectar o contagiar emociones, ideas y discursos no son una habilidad exclusiva de las grandes concentraciones mediáticas. Por fortuna, la explosión en su momento de los medios comunitarios y alternativos abrieron la posibilidad de reflexionar las tecnologías para difundir información como accesibles dispositivos a través de los cuales incluso transformar vidas, como aquellas generaciones que de la mano de Acción Cultural Popular (ACPO) se educaron a través de cartillas y programas radiales.

Es imposible no remitirse al emblemático “¡buenos días Vietnam!” de Adrian Cronauer, quien interpretado por Robin Williams encarnó la potencia de la radio, un escenario de construcción con el otro, de complicidad. Lo políticamente incorrecto tenía cabida y también la sinceridad, de esa que gozan los niños, quienes muchas veces dicen sin filtros sus pensamientos, sus modos de ver. Qué mejor ejemplo que Woody Allen en *Días de radio*, quien demostró cómo esos rezagos que reposan en nuestras mentes de aquellas voces con las que crecimos muchos, son un baúl de ideas que permiten delimitar gustos, preferencias e imaginar mundos posibles en medio de excelsos paisajes sonoros que inundan nuestros oídos.

Y qué decir de lo audiovisual, si las generaciones contemporáneas han crecido en una sobreabundancia de la imagen. Ahora, los más jóvenes construyen relatos a través de *streamings* donde conectan con otros, crean comunidades y activan la participación sin demasiado esfuerzo. En mi caso, dimensioné las implicaciones del relato audiovisual



a través de *Good Bye, Lenin!* Donde Alexander Kerner, interpretado por Daniel Brühl, trazó esa delgada línea que separa la realidad y la ficción, además de sugerir sin demasiados rodeos la capacidad de un ciudadano cualquiera de subvertir las dinámicas masivas para usarlas con fines particulares, en este caso más que engañar, se trataba de edificar una mediación con el fin de proteger, de congregar, de amar. La comunicación se trata de eso, de lazos emocionales, donde ahora los ciudadanos, incluso los más jóvenes son auténticos prosumers que si bien están permeados por las industrias culturales del momento, también pueden tener la capacidad de construir, de producir, de narrar.

Así pues, este libro es una invitación a explorar las narrativas de niños y jóvenes. De ciudadanos zipaquireños que exploran lo campesino y lo joven. Es una enramada de autopistas que se entrecruzan y se funden en el horizonte. Son flujos de imágenes y sonidos que permiten conocer y aprender del otro, en esta ocasión a doble vía. Aproximarse a esta experiencia es conocer cómo las infancias y juventudes pueden meterle país a sus cotidianidades, a esa escuela paralela que se forja en lo cultural y lo público.

**Dr. Sergio Alvarado Vivas**

---

Doctor en Comunicación y Ciencias Sociales por la Universidad Rey Juan Carlos - URJC- (España), Magíster en Comunicación y Problemas Socioculturales (URJC) y Comunicador Social de la Universidad Santo Tomás. Con más de 7 años de experiencia docente en programas de pregrado y posgrado relacionados con el campo de la comunicación y el cambio social. Actualmente se desempeña como profesor investigador de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de UNIMINUTO, Bogotá.





# AGRADECIMIENTOS

Cada discusión, experiencia y vivencias consignadas en este libro, son el resultado de la sumatoria de esfuerzos colectivos de un grupo de personas enamoradas del trabajo en equipo, del aporte a comunidades académicas desde el campo de la educomunicación, estudiantes y profesores convencidos del poder de la comunicación para el desarrollo.

Nuestro agradecimiento a la Rectoría UNIMINUTO Sede Cundinamarca, en cabeza del Ingeniero Jairo Enrique Cortes, al área de investigación por su apoyo constante en el quehacer investigativo, al programa de Comunicación Social – Periodismo, a los estudiantes y profesores que a través de estos años hicieron parte del semillero Doble Vía, gracias infinitas, esta publicación también es de ustedes.

A los colegios Liceo Integrado de Zipaquirá y al Gimnasio Integral Genios del Zipa, por permitir la realización de este hermoso proceso, y especialmente a nuestros niños genianos, por iluminar este camino con la ternura de sus corazones y enseñarnos la importancia de soñar. Nuestro especial reconocimiento y agradecimiento con nuestros estudiantes Nicol Rodríguez, Juan Pablo Muñoz y John Mario Ovelencio, practicantes profesionales entre el periodo junio – noviembre de 2018, quienes por medio de su trabajo, esfuerzo y espíritu de constante superación y entrega, dejaron su huella en esta experiencia que nos enorgullecemos en presentar.





# ANTECEDENTES

Esta apuesta investigativa inició en el año 2013 cuando, motivados por el interés de realizar procesos de proyección social en el territorio y apoyados en las líneas discursivas sobre comunicación para el desarrollo y comunicación para el cambio social, dimos inicio al proyecto de radio escolar en el Liceo Integrado de Zipaquirá. Allí evidenciamos la presencia de diferentes problemáticas (bullying, alcoholismo, consumo de sustancias, embarazo en adolescentes, violencia intrafamiliar, entre otras, a partir de la asignatura de práctica en responsabilidad social) que justificaban e incentivaban la apertura de una iniciativa de esta naturaleza.

Se trataba de un colegio con más de 1.500 estudiantes para ese momento, distribuidos en dos jornadas académicas (mañana y tarde). Para dar inicio al proceso de selección, se realizó una convocatoria entre estudiantes de grado sexto, séptimo y octavo, de la jornada de la mañana. Lo anterior teniendo en cuenta que se buscaba generar procesos duraderos con un grupo formado por medio de talleres, posteriormente denominados gestores de radio escolar, que se rompería fácilmente si se trabajaba con estudiantes de últimos grados.

Se realizó una especie de casting en un auditorio con más de 60 estudiantes, quienes realizaron un ejercicio de improvisación donde debían crear un espacio informativo en formato radial. Para lograrlo



disponían de 90 minutos y el acompañamiento de estudiantes y profesores del programa de Comunicación Social y Periodismo de La Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, Centro Regional Zipaquirá. Posteriormente, socializaron sus propuestas en grupos de cinco personas, en un set de radio improvisado. En muchos de los casos, se observaba que la tendencia mayoritaria de los estudiantes se orientaba a formatos de información y entretenimiento, influidos por La Mega y Tropicana Stereo, dos de las emisoras con mayor audiencia entre la población juvenil del centro del país. Esto nos permitió, desde un primer momento, ir estableciendo una relación entre los jóvenes y la influencia de las industrias culturales en entornos escolares. Adicionalmente, se evidenció su interés en materia de información al interior de la institución educativa pues, en casi todos los casos, los estudiantes creaban secciones sobre actualidad en su institución, chismes –como ellos lo denominaban–.

*Figura 1.* Casting de selección proyecto Radio Escolar



Fotografía por Diana Carolina Bedoya

Tras semanas de implementación del proyecto, se evidenciaba cómo los estudiantes se apropiaban de la radio como espacio narrativo desde el cual contaban no solo el acontecer diario de su colegio,

sino sus inquietudes, sueños y diferentes formas de ver el mundo. Lo anterior se materializaba por medio de radio novelas, magazines y formatos libres, experiencias que podrán ser consultadas por medio del siguiente código QR:



El trabajo se orientó al ejercicio de la radio escolar, escenario en el que los estudiantes encontraban oportunidades tanto narrativas como discursivas para contar sus historias. Según Roberto Aparici,

...la radio escolar es un medio que por ser hecho por ellos y para ellos, permite que los estudiantes o toda la comunidad educativa se exprese, esta clase de herramientas sirven como guía para que los estudiantes conozcan los medios y aprendan a analizar la información, para que sean esas personas auténticas, es un medio que permite que ellos escuchen pero también sean escuchados esto enmarca la convivencia en un ambiente mejorado, y va proponiendo pautas para seguir creciendo como institución, ellos mismos van creando y generando esa necesidad de investigar y hacer cosas nuevas para cada emisión se van enfocando en hablar mejor en expresarse mejor, y le van dando prioridad a esa comunicación necesaria en cada ser humano. (Aparici, 2010, p. 315)

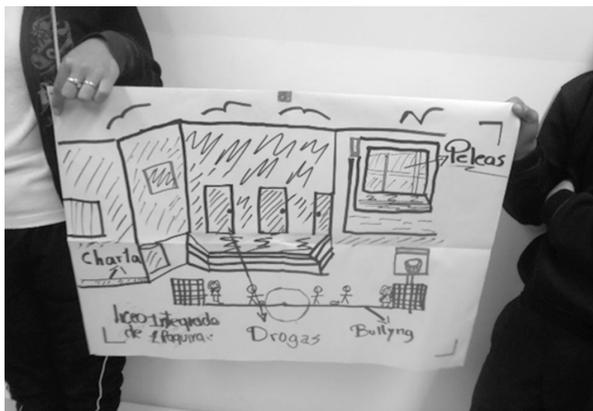
Aparici evidencia la necesidad de crear estos espacios con el fin de que los estudiantes lideren, sean autónomos y capaces de generar debates, críticas y reflexiones por medio de estas herramientas. En la construcción de estos espacios se debe tener en cuenta cuáles son esas motivaciones y cómo deben ser abordadas por los estudiantes



La radio y el audiovisual en la escuela:

y por quienes pretendan liderar procesos de creación de emisoras escolares.

**Figura 2.** Cartografía social sobre los conflictos al interior del colegio



Fotografía por Martha Patricia de los Ángeles Ramírez

**Figura 3.** Talleres de radio escolar



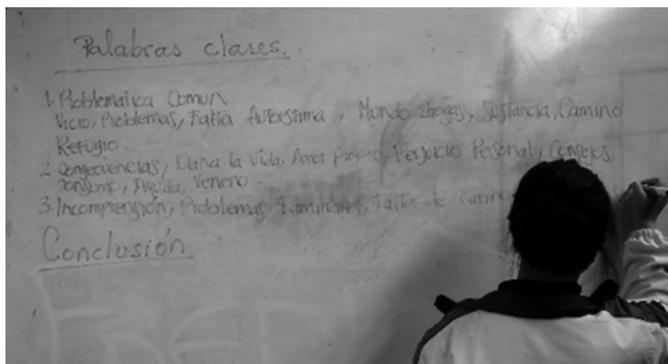
Fotografía por Diana Carolina Bedoya

Para mediados de 2016, se da inicio al semillero de investigación en medios escolares Doble Vía. La primera apuesta a nivel investigativo fue tratar de determinar cómo se configuran los ecosistemas de comunicación en instituciones educativas de Sabana Centro de Cundinamarca; así mismo, poder observar cómo los estudiantes usaban y se apropiaban del audiovisual como medio para comunicarse. Para tal fin, se trabajó con el audiovisual como medio escolar, dando inicio a varias fases de formación en la cual necesitábamos un aliado dentro del colegio, que no tardó en aparecer. Se trataba del profesor responsable del área de sociales, quien sentía que las actividades del semillero podían contribuir y potenciar sus discusiones en el aula de clase.

Comenzamos con talleres formativos en comunicación, improvisación, identidad, gestión de conflictos, manejo de cámara y géneros periodísticos para televisión.

Posteriormente, por medio de la redacción de un cuento corto, los estudiantes trabajaron individualmente en la construcción de ideas que pudieran ser contadas desde la narrativa audiovisual, las mismas que fueron puestas en común hasta decidir participativamente cuáles consideraban más acordes con sus intereses y deseos.

**Figura 4.** Cartografía social sobre los conflictos al interior del colegio



Fotografía por Martha Patricia de los Ángeles Ramírez

Con el acompañamiento de estudiantes y profesores pertenecientes al semillero de investigación, se elaboraron cuatro productos audiovisuales, dirigidos, producidos y realizados por ellos mismos, en los cuales se contaban las siguientes historias:

1. *Campesino de cuello blanco*: historia que narra el desplazamiento forzado en Colombia.
2. *Venganza*: aborda el bullying, en sus diferentes categorías, al interior de instituciones educativas.
3. *Historias de vida en calle*: cuenta las problemáticas sociales de los jóvenes y los peligros a los que están expuestos.
4. *Un despertar más*: se trata de un audiovisual creativo experimental que recrea situaciones diarias de los jóvenes.

**Figura 5.** Nota youtube Semillero Doble Vía



*Figura 6.* Rodaje cortometraje Venganza



Fotografía por Johan Camilo Castañeda

*Figura 7.* Rodaje cortometraje Venganza



Fotografía por Diana Carolina Bedoya

**Figura 8.** Rodaje Pequeñas causas grandes efectos



Fotografía por Johan Camilo Castañeda

Como resultado de este proceso, se establecieron los siguientes beneficios frente al uso del audiovisual en el entorno escolar:

1. Se convierte en instrumento de educomunicación que facilita la dinamización de relaciones.
2. Los mensajes se construyen por medio de metodologías, narrativas y técnicas, decididas de forma dialógica y participativa.
3. Lo importante no es el producto comunicativo, sino el proceso.
4. Se construyen procesos comunicativos desde el saber de cada actor interviniente.
5. Lo importante es utilizar los instrumentos de comunicación para crear una historia con sentido, por encima de la calidad técnica de producción.
6. Logra mediaciones respecto de los objetivos, tiempos y personas involucradas en los medios escolares.

7. Los estudiantes tienen la posibilidad de hacer sus propios medios, con sus estilos, vocabularios y formas propias de expresión.
8. Los procesos dejan de ser netamente orales y escriturales, para pasar a ser multimediales.
9. Modifica los roles tradicionales de la educación, dotando al estudiante de un papel protagónico en su formación.

Lo anterior se puede explicar desde los aportes de Jesús Martín Barbero (2017), quien afirma que en el ejercicio de los medios escolares se puede observar la existencia de una comunicación cultural al interior de la escuela, con sus propias ritualidades y con lógicas de producción adaptadas a las expectativas de los integrantes de la comunidad académica, donde se hacen evidentes las matrices culturales de los estudiantes y docentes.

Atrás han quedado las posturas rígidas de las instituciones educativas propias de los 80's y 90's, donde se consideraba que la radio y la televisión no aportaban nada a la vida de los ciudadanos y que, por el contrario, el estudiante adquiría patrones de comportamiento inadecuados frente a los cánones impuestos por la sociedad del momento. Para citar un ejemplo, uno de nosotros fue sancionado en el colegio en grado once por programar el Himno Nacional de Colombia, entonado por Juanes con su banda Ekhyrosis, en la emisora escolar; esto, por considerarlo un irrespeto a los símbolos patrios. Pese a que sus padres estuvieron de acuerdo con el castigo y lo reforzaron en casa, el protagonista de esta anécdota pensaba y se reafirmaba que no había hecho nada malo, pues simplemente había programado el himno que creía que en ese entonces representaba mejor a los jóvenes, uno más actual y dinámico.

Años después, descubriría que dicha anécdota que nunca antes había contado, era resultado de diferentes movimientos que constituyeron



un momento histórico del país, durante el cual nuevas manifestaciones comunicativas y culturales comenzaban a mezclarse e influir otras formas de pensamiento, otras miradas y otras aspiraciones sociales.

## **La nueva escuela trabaja en equipo**

La escuela se enfrenta hoy a grandes transformaciones. Atrás están quedando tanto la transmisión bancaria de datos para que el estudiante los recite de memoria, como el exceso de tareas para realizar en casa. Dichas actividades, especialmente la última, terminaban por quitar tiempo para la socialización entre padres e hijos.

En esta búsqueda de una nueva identidad, la escuela se proyecta como el nuevo espacio para la socialización, donde el educador debe ser facilitador de procesos más que de productos académicos. Así, debe ser capaz de orientar y acompañar al estudiante en el reconocimiento de sus capacidades, gustos, aficiones e inteligencias que le permitan un desempeño social y ocupacional satisfactorio.

Adicionalmente, los padres juegan para nosotros un papel fundamental en el proceso formativo de los estudiantes. Al considerarlos formadores primarios, asumen un protagonismo respecto de la transmisión y apropiación de valores que, se espera, sean lo suficientemente fuertes para convertirse en virtudes.

Dicho acompañamiento requiere que el padre esté preparado no solo para formar en valores y virtudes, sino para apoyar y reforzar conceptos vistos en la escuela por medio de vivencias, historias y, especialmente, desde el ejemplo. Queremos resaltar la importancia de la preparación de los padres en el campo de las nuevas tecnologías pues, actualmente, sucede que los niños y adolescentes saben y están mejor informados que los padres. Esto dificulta la guía para



un consumo responsable en el caso especial de los medios de información y entretenimiento.

Se trata, en últimas, de asumir un papel de educadores desde la premisa de que cada espacio de la vida debe ser una oportunidad formativa que favorezca y permita el auto reconocimiento, la adquisición de autonomía y el ejercicio de la creatividad, respetando siempre los intereses de los estudiantes, sus gustos y perspectivas de vida.





# CAPÍTULO 1:

EDUCOMUNICACIÓN  
UN CAMPO POR DESCUBRIR





## REFLEXIONES INICIALES

Los colegios, las oficinas, los centros comerciales, los hogares y la tienda de barrio, entre otros, son lugares confluídos por una infinitud de aparatos electrónicos y medios digitales que diariamente brindan nuevas funcionalidades: esto es lo que constituye nuestro actual sistema de objetos. Esta situación ha cambiado nuestro discurso, ha introducido nuevas palabras en el vocabulario y, lo más importante, ha transformado nuestra cotidianidad.

Los adolescentes y los niños se convierten en los expertos conductores de estas innovaciones, como producto de factores como la cercanía que tienen desde pequeños con aparatos como consolas de videojuegos, en donde el aspecto lúdico, de diversión y entretenimiento alberga un papel muy importante en su formación. En consecuencia, adolescentes y niños son los miembros mejor informados del hogar sobre las gamas de las tecnologías multimedia, audiovisuales, comunicacionales etc., al punto que los padres consultan a sus hijos sobre estos aspectos antes de tomar la decisión de una compra, por ejemplo. El uso y tenencia de estos objetos y su relación con la red transforman nuestras experiencias y saberes. En palabras de Baudrillard:

No se trata de objetos definidos según su función o según las clases en las que podríamos subdividirlos, para facilitar el análisis, sino procesos en virtud de los cuales las personas entran en relación con ellos y de la sistemática de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ellos. (2007, p. 3)

En la medida en que las sociedades son cambiantes, la relación con la familia, con los amigos y vecinos también cambia: el estilo, las formas y los usos de los aparatos con las tecnologías digitales, la red, etc.

Por ello, una de las características que impera en las innovaciones en la sociedad actual en lo que se refiere a este uso mediatizado es el automatismo: absolutamente todos los objetos buscan favorecer la comodidad, diversión, descanso e imaginación del ser humano, es decir, la reducción de sus esfuerzos. No obstante, lo que produce esta automatización<sup>1</sup> es una similitud de los objetos con el ser humano, no en lo que se refiere a sus gestos, su energía o necesidades, sino en cuanto a la autonomía de su conciencia, su poder de control y la idea de su persona.

Este sistema representa entonces una gran fragilidad, pues la relación de las personas con la tecnología y el mundo digital se condena a la compulsión y a la repetición que satisface o decepciona continuamente a los usuarios; se establece un deseo, pero también una frustración, lo que conlleva a una saturación tanto del mundo tecnológico como de las formas en que establecemos relación con ellos, y, por ende, con la sociedad. Para Anthony Giddens,

La conciencia de la fragilidad y los límites de los sistemas abstractos no se limita a los especialistas técnicos. Son pocas las personas que mantienen una confianza sin desvíos en los sistemas del conocimiento técnico que les afectan a todos. Consciente o inconscientemente,

---

<sup>1</sup> Para entender el concepto de automatismo en este trabajo, remitimos al análisis que hace Jean Baudrillard en su libro *El Sistema de los Objetos*, donde apunta que la connotación técnica es el automatismo:

...si la connotación formal puede resumirse en la MODA, la connotación técnica puede formularse en una sola palabra, el AUTOMATISMO, concepto capital del triunfo de la mecánica, e ideal mitológico del objeto moderno. El automatismo es el objeto que cobra una connotación de absoluto en su función particular (...) el automatismo no es sino la personalización soñada al nivel del objeto. Es la forma más acabada, más sublime de lo inesencial, de esa diferenciación marginal a través de la cual funciona la relación personalizada del hombre con sus objetos. (2007, p. 125-129)

En este trabajo, no concentraremos nuestro interés en profundizar sobre el análisis de este concepto. Por lo cual, para ampliar la experiencia de significación aquí referenciada, sugerimos la lectura del capítulo "El sistema Metafuncional y Disfuncional: GADGETS Y ROBOTS", en *El sistema de los objetos*, de Jean Baudrillard.



elegimos entre las diversas posibilidades de acción que ofrecen esos sistemas (o el desentendimiento de ellos). A menudo la confianza se mezcla con una aceptación práctica: se trata de una especie de "contrato a tarea" que el individuo pacta con las instituciones de la modernidad. Con una confianza en los otros que se da por supuesta pueden coexistir diversas actitudes de escepticismo u hostilidad hacia algunos sistemas abstractos. (1997, p. 36)

En nuestros días, gracias a la difusión, la información y la comunicación en masa, se ha sabido que dichos modos de actuar responden de cierta manera a un estado psicológico de los consumidores en el que al apropiarse, comprar y sentirse dueño de, el ser humano siente que ha realizado un sueño, que ha alcanzado eso que le permite ascender en la escala social. Sin embargo, sabe por la prensa, el cine, la televisión, la internet y la publicidad, que existen en el mercado productos de más lujo y prestigio y de los que se encuentra separado fundamentalmente por el dinero. Beck argumenta que:

Comienza a cambiar la cualidad de la comunidad. Dicho esquemáticamente, en estos dos tipos de sociedades modernas se abren paso sistemas axiológicos completamente distintos. Las sociedades de clases quedan referidas en su dinámica de desarrollo al ideal de la igualdad [...] no sucede lo mismo con la sociedad del riesgo. Su contraproyecto normativo, que está en su base y la estimula, es la seguridad. En lugar del sistema axiológico de la sociedad desigual aparece, pues, el sistema axiológico de la sociedad insegura. (2006, p. 69).

Lo anterior conlleva a una saturación comunicacional que exige una lectura, y no una que tenga que ver con las capacidades de articulación de la trama con sus clásicos mecanismos de anticipación del final, rememoración de los indicios anteriores y reconstrucción de la totalidad. Exige una lectura que relacione un problema un poco más profundo: en la conformación de las identidades de los sujetos, que

no es otra cosa que la existente correspondencia entre identidad y subjetividad en su accionar con los medios digitales.

Esto es, que en los espacios de nuestra subjetividad, podemos encontrar las diversas formas de diferenciarnos entre las demás personas, desde nuestro interior, hasta los procesos de interacción de las formas de interpretar y entender el entorno social, cultural, político, económico e histórico en el cual nos movemos. Por lo tanto, hablamos de una esfera íntima del ser humano en la que se configuran las experiencias de vida de cada quien.

Es precisamente el ejercicio crítico de los *prosumidores*<sup>2</sup> (Toffler, 1980) lo que nos permite entrever un camino más apropiado para llegar a establecer mejores desafíos a la hora de ver y asumir los contenidos audiovisuales, de entender las relaciones de consumo y examinar la conformación de sujetos. Este campo solo puede ser entendido desde una comunicación que, pensada en el plano educativo, nos

---

<sup>2</sup> El concepto de prosumidores fue acuñado por A. Toffler, en 1980, en su libro *La Tercera Ola*. Lo usó para explicar cómo el consumidor reemplaza al productor y se convierte en *prosumidor*, porque las nuevas tecnologías suponen un ahorro en la producción del servicio y la mano de obra a cambio de una mayor participación del consumidor, quien se va transformando en prosumidor. Como ejemplos pone el de la banca electrónica, que sustituye a los empleados de caja; a los supermercados, donde el cliente busca por sí mismo sus productos en lugar de ser atendido por un empleado; o el autoservicio en las gasolineras; etc. Autores más recientes, como C. Scolari (2013), han seguido utilizando el término y lo han introducido en el marco de la comunicación para explicar la participación del consumidor en las narrativas transmedia. Este, siendo activo en su quehacer, produce extensiones y las hace circular por las redes: parodias, recapitulaciones, finales alternativos, falsos avances, mashups (remezclas) y adaptaciones son algunas de estas producciones. Las comunidades de fans, que se criaron en torno de productos predigitales de la industria cultural como los films, los cómics o las series de TV, encuentran en internet un nuevo lugar. De esto deben dar cuenta los productores al desarrollar estrategias de contención, plataformas y espacios para dar a conocer las producciones generadas por los usuarios: "El prosumidor es un receptor que va más allá de las formas de consumo tradicionales para transformarse en productor de nuevos contenidos (consumidor + productor) sobretodo en el ámbito del remix y de la post-producción" (Scolari, 2013, p. 222)

ayude a potenciar los elementos necesarios para la consolidación de una sociedad digital.

Estas acciones educativas son la que promueven que los consumidores pasen a ser prosumidores porque, a partir de las mismas, no se entiende el mercado como un simple lugar de intercambio de mercancías sino como parte de interacciones socioculturales más complejas. Al situarnos como prosumidores, se puede generar una reflexión y experimentación más amplia que tome en cuenta las múltiples potencialidades de la comunicación, teniendo en cuenta su combinación e interpretación semiótica en los diversos contextos de las relaciones sociales, donde el medio de comunicación se piense desde un ámbito cognitivo que actúe, signifique, renueve e imagine la vida social, dentro del campo de la educación.

Esta es precisamente la visión que funda la necesidad de la construcción de este libro en medios escolares, pensada principalmente no en una educación digital, sino en una educación PARA la sociedad digital. Pues, en la experiencia con nuestro semillero de investigación Doble Vía, uno de los hallazgos muestra precisamente la brecha relacionada con la tecnología al separar a aquellos que son capaces de utilizar la tecnología de manera activa, creativa y crítica, de aquellos otros que la utilizan de manera pasiva, consumista o irreflexiva.

## APROXIMACIONES AL MUNDO DE LA EDUCOMUNICACIÓN

Para empezar, se hace necesario situar al lector sobre lo que, en este contexto de medios escolares, se entenderá como una aproximación al campo de la *educomunicación*, también conocida en el contexto iberoamericano como *educación en materia de comunicación*, *didáctica de los medios*, *comunicación educativa*, *alfabetización mediática o pedagogía de la comunicación*; y *media literacy* o *media education*, en el contexto anglosajón. Muchos han sido los trabajos que alrededor de este tema se han desarrollado en los últimos años, teniendo en cuenta que la educación se impone como el núcleo más importante en nuestros días para afrontar los nuevos desafíos de un mundo en la era digital. Se reconocen, en especial, los trabajos de Célestin Freinet, Frank Raymond Leavis y Denys Thompson, y la influencia de la perspectiva crítica sobre las industrias culturales de la Escuela de Frankfurt, con los teóricos Horkheimer, Adorno y Marcuse; así como los estudios sobre *Comunicación para el Desarrollo* en América Latina, los trabajos de Marshall McLuhan en materia de comunicación, y las experiencias de educadores como Paulo Freire, Mario Kaplún, Francisco Gutiérrez, Daniel Prieto Castillo y, en los últimos años, Carlos Scolari y Carlos Valderrama.

Gracias a las escuelas que se pensaron el análisis de los medios de comunicación a partir de la creación de nuevos enfoques o metodologías<sup>3</sup>, como la *Escuela Crítica*, la *Teoría Funcionalista*, la *Interpre-*

<sup>3</sup> Es preciso que el lector sitúe esta experiencia desde nuestra comprensión teórica de las escuelas, para lo que nos basamos fielmente en la clasificación propuesta por C. Scolari (2008) trabajadas en su libro *Hipermediaciones*, donde explica que: "Las teorías de la comunicación han sido clasificadas de diferentes maneras: a partir de su origen disciplinario (sociología, psicología, antropología, de sus sistemas explicativos (cognitivo,



---

sistémico, etcétera), de sus niveles de organización (interpersonal, grupal, institucional, masiva, etcétera), de sus premisas epistemológicas (empíricas, críticas, etcétera) o de su concepción implícita de la práctica comunicacional (retórica, semiótica, fenomenológica, etcétera) (Craig, 1999). Nuestra descripción de las teorías de la comunicación de masas sigue el criterio tradicional que las organiza en grandes paradigmas o modelos a partir de la epistemología que subyace a sus dominios conversacionales. Obviamente, la representación que proponemos es esquemática y debería ser vista como una especie de caricatura de un territorio mucho más complejo, cruzado por contaminaciones teóricas y confrontaciones entre paradigmas:

- Paradigma informacional: podría decirse que ha sido «el paradigma» por excelencia. Hasta la naciente semiología de los años sesenta cayó rendida a sus pies. Sin embargo el paradigma empírico-analítico ha sido el que mejor ha integrado dentro de su modelo al paradigma informacional. La teoría de la información (o teoría matemática de la comunicación) de Shannon y Weaver (1981) ofrecía a los sociólogos un modelo sencillo para representar lo que para ellos era un proceso lineal y directo que iba de un emisor a un receptor.
- Paradigma empírico-analítico: encarnado en el objeto de estudio (los efectos) y el método (empírico-cuantitativo) de la MassCommunicationResearch, este paradigma ha sido durante décadas el principal contrapunto teórico del paradigma crítico. También podemos ver esta oposición como una confrontación entre un modo europeo y otro estadounidense de hablar la comunicación de masas. Si bien la investigación empírica ha evolucionado con el correr de los años -entre otras cosas se ha ido puliendo y perfeccionando hasta desarrollar métodos cada vez más finos de recolección y análisis de datos-, es posible reconocer una línea epistemológica bastante coherente desde sus inicios en los años veinte. Más allá de la mayor o menor simpatía que puedan despertar sus investigaciones de corte administrativo, los nombres de Harold Lasswell (1927), Robert Merton (Lazarsfeld y Merton, 1986), Paul Lazarsfeld (Lazarsfeld, Berelson y Gaudet, 1962) o Wilbur Schramm (1972) ya son parte de la historia de los estudios de la comunicación de masas.
- Paradigma interpretativo-cultural: inspirado en la investigación antropológica, dicho paradigma excede ese campo para entrar de lleno en los estudios de comunicación. El paradigma interpretativo-cultural entiende que la comunicación de masas es una construcción social, y por lo tanto se centrará en aspectos como el newsmaking, los discursos sociales o los procesos de recepción y los abordará con métodos cualitativos. Esta forma de encarar el estudio de la comunicación de masas fue tomando forma gracias a los trabajos de los investigadores británicos -desde Raymond Williams (1983) hasta Stuart Hall (1980), Nicholas Garnham (1986) y David Morley (1996)- y latinoamericanos -entre los que no podemos dejar de nombrar a Jesús Martín-Barbero (1987), Néstor García Canclini (1989), Aníbal Ford (1994), Jorge Rivera, Eduardo Romano (Ford, Rivera y Romano, 1985), Renato Ortiz (1997), Guillermo Orozco Gómez (1997)- a partir de los años sesenta en el Reino Unido y de los ochenta en América Latina. Si bien existen rasgos que los distinguen -por ejemplo el componente marxista que aún sobrevive en la reflexión anglosajona pero que se ha ido diluyendo en la producción latinoamericana-, los estudios culturales británicos y latinoamericanos fueron creciendo a lo largo de las últimas décadas hasta conformar un territorio delimitado por problemáticas y metodologías, no comunes, al menos bastante vecinas. No los une el amor sino la recuperación de formas de trabajo etnográficas, un interés por



*tativa*, etc., en Latinoamérica se da un salto muy importante hacia la comprensión del medio, desde los retos que asume la cultura, como un espacio multidiverso y pluricultural. Esta situación acarrearía el surgimiento de lo que en teoría se conocerá como *Epistemologías del Sur*<sup>4</sup>, es decir, nuevas formas de hacer ciencia pensadas ahora desde el horizonte enteramente Latinoamericano.

---

las culturas marginales (los punks en Londres, las barriadas pobres de Río de Janeiro o Lima) y los estudios sobre la recepción de los géneros populares (las telenovelas en el sur, los informativos en el norte). Además, la investigación de inspiración cultural ha tenido pocos prejuicios a la hora de contaminarse con otros campos del saber como la antropología, la teoría política o la semiótica". (Scolari, 2008, p. 36-37)

- <sup>4</sup> Lo que conoceremos como *Epistemologías del Sur* responde a un acercamiento teórico definido por Boaventura de Sousa Santos, quien define en un momento de transición paradigmática para la ciencia, las nuevas posibilidades para elaborar otro tipo de racionalidad científica que esté construida desde el sur, para potenciar entonces una *Sociología de las Ausencias* basada en las alternativas de conocimiento que nunca llegaron a ocurrir, o en todos esos silencios o aspiraciones que el paradigma dominante ha prohibido por considerarlos como magia, superstición, o simples creencias, etc. Sousa delimita el campo de la siguiente manera:

Entiendo por epistemología del Sur el reclamo de nuevos procesos de producción y de valoración de conocimientos válidos, científicos y no científicos, y de nuevas relaciones entre diferentes tipos de conocimiento, a partir de las prácticas de las clases y grupos sociales que han sufrido de manera sistemática las injustas desigualdades y las discriminaciones causadas por el capitalismo y por el colonialismo. El Sur global no es entonces un concepto geográfico, aun cuando la gran mayoría de estas poblaciones viven en países del hemisferio Sur. Es más bien una metáfora del sufrimiento humano causado por el capitalismo y el colonialismo a nivel global y de la resistencia para superarlo o minimizarlo. Es por eso un Sur anticapitalista, anticolonial y anti-imperialista. Es un Sur que existe también en el Norte global, en la forma de poblaciones excluidas, silenciadas y marginadas como son los inmigrantes sin papeles, los desempleados, las minorías étnicas o religiosas, las víctimas de sexismo, la homofobia y el racismo. (2011, p. 35-39)

Comprender esta definición dentro de este trabajo es fundamental, pues nuestros cimientos teóricos se orientan desde esta perspectiva buscando a través de la comunicación y la educación, gestar procesos sin fronteras, en donde toda oportunidad de aprendizaje y es válida desde lo popular, alternativo y comunitario, como desde los procesos de base, llamados también "desde abajo" hacia arriba, o mejor, desde lo local hacia lo global: glocal.



La comunicación no podía escapar de este lugar enunciativo<sup>5</sup>. Por ello, teóricos como Paulo Freire, que se reconocen desde sus aportes a este campo de *Epistemologías del Sur*, dedican gran parte de su obra a re-pensar el tema de la educación con miras a la *liberación*, que será el gran aporte de la escuela fundada por este autor: una educación sin muros, una *Pedagogía para la Liberación*. Con este postulado, Freire va a enfatizar en la importancia de que los estudiantes no lean solamente las "palabras" sino "su mundo", o lo que hemos determinado aquí: su ecosistema. Esto, por supuesto, implica el desarrollo de procesos críticos que le permitan al estudiante, dentro del impulso de su pensamiento, cuestionar la naturaleza de su situación histórica y social para intervenirla en su beneficio. De esta manera, se propone un aporte de significaciones que se da en doble vía, desde el maestro al estudiante y viceversa, en donde ambos actores/agentes desarrollan nuevas formas de reconocimiento de su entorno, de manera reflexiva, crítica y creativa a través del aprendizaje significativo. Este podría ser el principio de lo que entenderemos como educomunicación, un término que nace en América Latina y busca rescatar el derecho a la libertad de expresiones desde el entramado educativo y comunicativo, Roberto Aparicí entiende la educomunicación de la siguiente manera:

---

<sup>5</sup> Scolari afirma que

Greimas ha sido quien más ha insistido en desplegar una idea de comunicación totalmente opuesta a aquella sostenida por las teorías de la comunicación de masas (tanto en su versión empírico-analítica como crítica). Como ya indicamos, para el semiólogo lituano la comunicación es un proceso polémico contractual, una «sucesión de malentendidos» (1996: 13) que no puede ser reducida a las linealidades del modelo emisor/mensaje/receptor que reinó durante años en el mundo de las teorías de la comunicación. Si vamos un poco más atrás, el italiano Ferruccio Rossi-Landi, ya en 1961, había demolido la que él llamaba la teoría del paquete postal. La comunicación, decía Rossi-Landi, no puede ser considerada un paquete que viaja de un emisor a un receptor. Éste es un modelo inadecuado para representar un proceso donde lo que sale nunca es igual a lo que llega (Calabrese, Petrilli y Ponzio, 1993: 129). Desde esta perspectiva la semiótica se colocaría en la vereda de enfrente respecto a una tradición que por la derecha o la izquierda terminó comulgando con los modelos de Lasswelly Shannon. (2008, p.38)



La educomunicación es una manera de caminar y arreglar las cosas y organizar la expresión de la gente dentro de la comunicación formal y no formal de enseñanza, acciones desde la recepción organizada y crítica hasta la gestión de la comunicación de los espacios comunicativos, se presenta como una herramienta básica para la formación de ciudadanía, esfuerzos que se llevan a cabo desde distintos espacios e instituciones en función de dar elementos cognoscitivos, expresivos y perceptivos a la sociedad, para tener una actuación e interlocución interactiva en una equitativa sociedad de redes, es un esfuerzo múltiple enfocado en la producción e intercambio de nuestros propios mensajes. (Aparici, 2010, p.310)

La educación, en este sentido, debe apuntar siempre a ser comprendida desde una base dialógica y participativa, donde se hace necesaria la existencia de un énfasis comunicativo que permita la construcción colectiva de conocimientos, sin pensar que la comunicación se convierte en instrumento de la educación, sino que hace parte de su potencial mediador de comprensión del mundo.

El gran desafío de la educomunicación está planteado entonces desde el inicio, en lo que corresponde a la falta de delimitación clara del problema, de situar los aspectos teóricos de la comunicación que, como hemos visto, abunda en teorías y metodologías, pero no existe una unificación del campo y de una educación pensada para los avatares de la era digital:

Son sugerentes las consideraciones de Philip Schlesinger (2002 p.20) a propósito de estas cuestiones: La falta de una disciplinariedad clara ha sido su gran fuerza (de los estudios de comunicación): ha abierto algunas aproximaciones productivas. Nos ubicamos dentro de y en medio de las humanidades y las ciencias sociales. Pero esta posición intermedia también ha sido una causa de debilidad: ha dispersado nuestro reconocimiento académico y ha reducido nuestro alcance. A pesar de nuestros mejores esfuerzos de los últimos años, no hay una comunidad bien definida, basada en el objetivo de la investigación,



que actúe de forma concertada o que pueda representarse profesionalmente de una manera convincente. (Scolari, 2008: 68)

Nuestro reto consiste en pensar que el término educomunicación se muestra como una alternativa para analizar las experiencias comunicativas que tienen origen principalmente en América Latina, con la creciente ola de pensamientos asociados a la cimentación de pedagogías que involucran lo educativo con la comunicación y lo más importante, con la cultura, para producir nuevos conceptos desde la comunicación popular, alternativa, comunitaria, desde abajo, etc., y que asocia el hecho de poder hacer una pedagogía no solo desde el plano institucional, o formal, sino también comprende formas no estatales, no gubernamentales, extra sistémicas, o informales.

El campo de la educomunicación se sitúa, así, en un lugar donde afloran tensiones de diversos discursos de las ciencias sociales y humanas que ubican la relación de los términos en medio de crisis institucionales, condiciones de vida y la explosión de nuevos enlaces y acciones sociales. El aparato escolar no ha comprendido el momento ni las nuevas sensibilidades y las necesidades por visibilizar algunas manifestaciones sociales y culturales, aprovechando las controversias entre experiencias para emprender una búsqueda de sentido a la comunicación en la escuela. Es necesario brindar elementos para entender lo comunicacional educativo como transformación de percepciones, modelación de identidades y subjetividades y como producción estratégica de un nuevo mundo común. También surge la necesidad de articular los espacios escolares con los sociocomunitarios para que las prácticas comunicativas recorran espacio-tiempos donde, las subjetividades sean interpeladas, reconozcan la textualidad sociocultural y se identifiquen a sí mismas dentro de una memoria crítica y propositiva más allá de lo institucional. En palabras de Derridá:

No solo se habla para informar, para transmitir un mensaje. Es lo que expresa Jacques Derridá en octubre de 1984: "la función de comu-



nicación no agota la esencia del lenguaje. Naturalmente, el lenguaje comunica, transmite, transporta sentido, mensaje, contenidos. Pero los efectos producidos por un acto de lenguaje o de escritura no se reducen necesariamente al transporte de una información o de un saber. (Como se citó en Mattelart, 1987, p.70)

Por tanto, más allá de una ubicación teórica sobre el campo comunicación/educación, el aporte está en el explícito llamado a la acción que encierra esta propuesta. En este proceso se invoca la necesidad del reconocimiento de las culturas, del encuentro constructivo y de la importancia de obrar estratégicamente a la hora de integrar educación. Si bien, el panorama plantea evidentes dificultades como el trabajo conjunto, la deconstrucción de las elaboraciones ideológicas del poder y, sobre todo, el acuerdo estratégico sobre las acciones a desarrollar, es clara la invitación que se hace a la unidad de la voz a través de la palabra y la imagen, desde el uso de los medios escolares como el escenario de mediación que permite alcanzar el fin. Un lugar desde donde puede articularse ese acuerdo es la memoria colectiva de los estudiantes y sus familias. En su búsqueda, pueden encontrarse explicaciones orientadoras del futuro y de una comunicación/educación humanizadoras y liberadoras.

En la actualidad, estos espacios en la escuela son pocos, incluso nulos, pues se asiste más a la necesidad del objeto y de la tenencia del mismo (por ejemplo, tener una emisora escolar) –lo que entendemos como reduccionismo tecnológico–, que a la proyección de un contenido emancipador y educativo (por ejemplo, el contenido que se emite en las emisoras escolares). De allí que el problema esté planteado en la relación de significación y mediación que el uso de medios escolares ofrece:

Uno de los rasgos más significativos de los espacios institucionales educativos, a través [de] y en los cuales es posible observar procesos de comunicación/educación, es la ritualidad. Con la idea de "ritualidad"



hacemos referencia a esa forma que implica ciertas regularidades y rutinas, repeticiones y operabilidades en los intercambios e interacciones producidos en las socialidades, permitiendo visualizarlas e identificarlas, y expresar sus sentidos y significaciones (cf. Martín-Barbero, 1990). (Como se cita en Huergo, 2011, p.3).

Huergo va a retomar la teoría de Barbero sobre las ritualidades, socialidades, la técnica y lo instrumental como aquello que en el campo comunicación/educación se produce para hacer múltiples lecturas de la realidad, a lo que Barbero va a denominar mediaciones, donde no son tanto los medios los que constituyen y transforman nuestra realidad, sino la manera como los sujetos se relacionan con los medios. Dice también que:

Los medios concentrados presentan un modelo de conocimiento impregnado de “tecnologías morales”: un conjunto de técnicas, imágenes y prácticas para producir determinadas formas de valor, disciplina y conducta. Para algunos autores (como Peter McLaren) esto termina alentando y produciendo verdaderas “identidades de mercado”, sobre la base de la zonificación y segmentación del espacio subjetivo, y también a partir de los dispositivos del marketing, que opera dividiendo la sociedad en segmentos o subgrupos (cada uno caracterizado por actitudes, comportamientos y estilos de vida) y produciendo deseos forjados por demandas de mercado. El mercado asume el lugar de vacancia de la política: produce primero un sujeto, que luego es el objeto de la interpelación ante la cual ese sujeto se reconoce. (Como se cita en Huergo, 2011, p.8).

De esta manera, surgen algunas preguntas que es necesario resolver dentro de la comprensión histórica y social de la categoría de la educomunicación: ¿Cómo las industrias culturales permean el entorno y los referentes escolares? ¿Cómo se puede propender por la transformación de la cultura popular a través de los medios escolares?



## LA CONFORMACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN EL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

La modernidad trae consigo unos ideales que pensaban el tema del sujeto como aquel hombre capaz de todo conocimiento y de ejecutar acciones políticas, económicas y educativas pensadas para la globalidad de la especie. Sin embargo, esta concepción muy pronto demostraba el lugar de los excluidos, donde se realizaban ciertas prácticas que buscaban reivindicar lo que el aparato neoliberal les había quitado.

Estos grupos siempre actuaron desde lo que se ha denominado *cultura popular*. La globalización se piensa, entonces, como un engranaje que acoge la universalidad y lo particular. Pero esta situación empezó a generar un choque de identidades que rompía con algunos sistemas de valores y normas que estaban socialmente establecidas. Digamos que el éxito de esta situación se logró a través de la comunicación pero, a su vez, la comunicación también es el elemento que utilizaron los excluidos para visibilizar sus voces. Este concepto de la *cultura populares* determinante para comprender el campo de la comunicación y la educación en América Latina, donde las prácticas alrededor del medio escolar confluyen con las bases de estas propuestas teóricas de modo diferente a como se desarrolla en el resto del mundo.

Por lo tanto, no somos solo una cultura popular, o solo parte de la masificación de la sociedad, en Latinoamérica, y específicamente en Colombia, somos el entramado de una multiculturalidad que, inmer-



sa en el mercado, la economía y la cultura, se permite actuar bajo las presiones del mundo global de maneras disímiles, con relatos y códigos simbólicos muy diversos.

A partir de los años noventa, el tema de las industrias y las políticas culturales toma gran relevancia, principalmente por la producción y circulación de decisiones políticas y la incursión de América Latina en los procesos de globalización. La llegada del TLC en el mercado impulsa y reafirma el tema de la industria cultural. En el caso latinoamericano, esto conlleva a que la concepción populista nacional se divorcie del pragmatismo radical de los Estados, lo que demuestra la poca atención de lo cultural y lo audiovisual en la industria cultural.

Por estas razones, se habla de la necesidad de pensar la pluralidad como eje transformador de las estructuras para que exista una verdadera práctica de la diversidad. Esto, asumiendo la cultura como un campo real de transformación de lo político y lo público, donde se establezcan nuevos modos de establecer una relación entre la cultura y la comunicación con rasgos inclusivos no tradicionales, por ejemplo, el caso del rock y el rap en Colombia.

De esta manera, se vislumbran aquellas dinámicas diferentes en las que los nuevos actores recrean las acciones culturales en radioemisoras, televisoras regionales, municipales y comunitarias, video popular, etc., y que toman impulso desde lo local. Así se sitúan en el escenario de la globalización, se revalorizan y exigen mayor autodeterminación en la toma de decisiones políticas desde sus propias imágenes y relatos, usando esos modelos de "contar" desde la apropiación de herramientas tecnológicas; lo cual transforma las relaciones comunicacionales y de lenguaje.

En los planteamientos del profesor Jesús Martín Barbero, dos dispositivos que abren el espacio hacia la ruta de la comprensión de los medios de comunicación y sus mediaciones en épocas de la industria



cultural, tienen que ver con la centralización política y la unificación cultural, donde se hace necesario replantear los conceptos de pueblo, clase y masa. Es allí donde podemos empezar a examinar nociones comunicativas como comunicación popular, comunicación masiva y comunicación alternativa.

El primero se refiere a la integración horizontal en el que se muestra el gran malestar del Estado al encontrarse frente a una sociedad multicultural, pues esta se convierte en obstáculo para la unidad nacional que conforma el poder estatal. El segundo se refiere a la integración vertical, donde nos habla de un sujeto ligado a la autoridad central, esto es, apartado de la solidaridad grupal; esto con el fin de mostrar que es el Estado el único aparato jurídico de la cohesión social. Lo anterior nos lleva a examinar el cambio del concepto de pueblo a lo popular, que es precisamente cuando la nación unifica el concepto de pueblo (ya no se habla de pueblos, sino de pueblo) y que, a su vez, es sustituido por la llamada cultura popular en el siglo XIX.

En este sentido, lo interesante es ver cómo, después de que el concepto de nación sustituye al pueblo y emerge la cultura popular, empieza la destrucción de esta última atravesada por un proceso de enculturación que tiene que ver con la transformación del tiempo y del saber. Barbero muestra estas transformaciones para introducir el concepto de clase. Así, la ruptura en el sentido del tiempo se produce desde un tiempo cíclico hacia uno lineal en donde el tiempo vivido por la comunidad conformado en fiestas y ritos es bloqueado para la cultura popular por medio del dispositivo de transformación de fiestas, en el que la fiesta se convierte en espectáculo y por otro lado se desplazan las fiestas como eje organizador de la temporalidad, para ser reemplazadas por la producción.

En ese último aspecto es donde vemos claramente la aparición del concepto de clase, ya que surge la burguesía como la primera clase dominante para la que el trabajo es un valor. De la misma forma



germina el concepto de proletariado que se refiere precisamente a la integración de las clases populares a la sociedad capitalista. De esta manera, para la clase popular la fiesta se convierte en el espacio de ocio y entretenimiento, y la vida cotidiana se convierte en trabajo. Todo esto tiene su lugar de acción en el capitalismo avanzado que, más tarde, dará origen a la sociedad del espectáculo.

En la transformación de los modos del saber también se articula el concepto de clase con lo anterior. Allí, se habla de la persecución de las brujas y el establecimiento de la escuela. Al abordar el concepto de bruja, se dice que para “los clérigos, ricos, jueces y cultos” (Barbero, 2003) era un mundo descentralizado horizontal y ambivalente que debía cambiarse por todo lo opuesto: vertical uniforme y centralizado, que es lo que diseña la razón. Nótese que, al introducir las categorías puestas en comillas, lo que se muestra es precisamente esa forma emergente de las clases sociales. En este punto se introduce el término de incultura, la apuesta hegemónica de la burguesía por establecer una unificación de sentidos, lo cual permite acrecentar la legitimación del poder burgués y deslegitimar a la cultura popular convirtiéndola en lo vulgar, lo atrasado o lo inculto. Es importante tener en cuenta que la aparición del concepto de clase se encuentra íntimamente ligado al concepto de propiedad.

Lo anterior puede entenderse de manera clara en el siguiente apartado:

...la idea de cultura va a permitirle a la burguesía escindir la historia y las prácticas sociales [...] al mismo tiempo reconciliar las diferencias, incluidas las de clase en el credo liberal y progresista de una sola cultura para todos [...] la burguesía hace la simbiosis de lo noble y lo popular y no solo concilia las clases en su cultura, también los fines y los medios en la unidad de una sola razón que integra cultura y tecnología: razón instrumental que sin embargo no podrá desvincularse de su estar constituida desde la negación y la exclusión de cualquier otra matriz cultural no integrable en la dominante” (Barbero, 2003, p.124).



Durante el periodo preindustrial es cuando las clases populares toman mucha fuerza en los movimientos de resistencia que se generan por los modos populares de vida frente a la lógica emergente del capital. Dichos movimientos buscan desafiar la seguridad hegemónica, mostrándole a la clase dominante "la fuerza de los pobres" (Barbero, 2003). Muchas fueron las oposiciones hacia estos movimientos, calificados por "ausencia de organización y proyección política" (Barbero, 2003); pero es precisamente con el movimiento anarquista que dichas concepciones se destruyen.

Para que la hegemonía pueda consolidarse, debe estar funcionando una circulación cultural, pues el pueblo debe tener acceso a los lenguajes que la clase dominante utiliza. De esta manera, Barbero propone examinar una producción cultural que le abre a las clases populares el acceso a la cultura hegemónica pero, a la vez, permite que esas clases comuniquen su memoria y su experiencia. Lo que conforma la producción cultural es la industria de imágenes y relatos, que se ven, por ejemplo, en la literatura de *colportage*, dirigida a la población campesina, y la de cordel, dirigida a la población urbana. La primera tiene montada toda una estructura industrial de producción y difusión que arranca desde los libreros, pasando por los editores, los trabajadores, el vendedor, llega al público en forma de ejemplares y busca ser mostrada a toda la comunidad. Por otro lado, en la industria de relatos hay un cambio en la forma de ver las cosas, y se empieza a tener "lo popular como lugar de reapropiaciones" (Barbero, 2003). Esto es, que el pueblo da nuevos sentidos y significados a los diferentes temas como el honor, la caballería, el romance, los crímenes, etc., lo cual origina un nuevo lenguaje que se acomoda al ritmo de vida del pueblo, en el que surge la burla hacia las clases altas y la heroicidad de las vidas marginadas. Para muchos, estos relatos no muestran una verdadera cultura popular, sino que es una literatura por imposición y, por lo tanto, manipuladora. Esto abre el debate francés que propone que "lo que viene de arriba no llega a tocar lo de abajo, y si



llega no hace sino manipular tal como sucede en la cultura de masa" (Barbero, 2003). Sin embargo, es en ese desprecio que se produce en las clases altas por lo popular donde se muestra que no solo hay manipulación e imposición, sino que la clase hegemónica "no tuvo más remedio que nombrar a la otra y a su cultura" (Barbero, 2003).

Aparte de los relatos, otro aspecto importante es la imagen. Esta es vista desde un primer momento como un tributo a lo sagrado. La burguesía da un nuevo uso a estas imágenes para educar y politizar, lo cual ocasiona una transformación de las imágenes que se constituye en el reemplazo del ideal de vida cristiana por la ascensión social. Es decir, ya no se quiere alcanzar la salvación sino el éxito social. Y, finalmente, el melodrama se muestra como el espectáculo total que busca exaltar las acciones, pasiones y emociones, en oposición a lo que la burguesía expone en los teatros: el control de los sentimientos presentados en una esfera privada. Todos los hechos sociales denominados anteriormente buscan mostrar las condiciones bajo las cuales aparecen diferenciados los conceptos de pueblo, clase y masa.

Finalmente, para hablar del concepto de masa parece apropiado examinar el epígrafe de A. Swingewood con que se inicia la tercera parte del segundo capítulo de Barbero en el libro *De los medios a las mediaciones*: "El concepto de masa surge como parte integral de la ideología dominante y de la conciencia popular en el momento en que el foco de la legitimidad burguesa se desplaza desde arriba hacia adentro. Ahora todos somos masa". (Como se cita en Barbero, 2003:163). Como se ve en la nota introductoria de este capítulo, el autor ha mostrado, dentro del espacio histórico, los desplazamientos de la legitimidad social que conducen de la imposición de la sumisión a la búsqueda del consenso. Este último aspecto es el que va a tener relevancia en la cultura de masas.

El punto principal es que ya no se va a hablar de diferencias sociales. La función de la cultura cambia al disolverse lo público que va a ser

ocupado por “la integración que produce lo masivo” (Barbero, 2003), es decir, la cultura de masa. Así, la masa “designa el modo como las clases populares viven las nuevas condiciones de existencia” (Barbero, 2003). Dicho de manera más contundente, lo masivo se ha ido gestando lentamente desde lo popular.

Cuando aparece el periódico ilustrado en 1832, se muestra la primera etapa de la cultura de masas. Los relatos ocupan un lugar preponderante en dicha transformación y el folletín consolida este fenómeno. El género del melodrama fue visto primeramente desde el teatro. Después, toma la forma de folletín. Allí la memoria popular se va a entrelazar con el imaginario burgués y, desde acá, pasará al cine (para el caso de Norteamérica especialmente) y al radioteatro y la telenovela (en Latinoamérica):

Más aún que en la prensa será en *el cine* donde se haga ostensible la “universalidad” de la gramática de producción de cultura masiva elaborada por los norteamericanos. Justo en el cine, ese “arte nómada y plebeyo” cuyo lugar de nacimiento es la barraca de feria y el music-hall. Este último bien merecería un estudio aparte dado el lugar que ocupa en el trayecto que del melodrama de 1800 y el circo conducen al cine. Hay un aspecto en ese trayecto que interesa dejar al menos anotado—para situar mínimamente al cine en el proceso de modernización y urbanización del espectáculo popular: las rupturas que el music-hall, especialmente el norteamericano, introduce por relación al circo. Del viejo circo el music-hall va a tomar muchas cosas, pero frente a su mundo *cerrado*—en el circo se nace y dentro de él se transmiten los secretos profesionales de padres a hijos— el music-hall es *abierto*, a él llegan y de él salen continuamente los artistas sin dinastía ni herencias, **la “familia” ha sido reemplazada por la empresa**. Al espacio del circo, con su pista en el centro rodeada, acosada por el público como en los viejos teatros de plaza o de corrala, y donde los actores se mezclan con la gente, le sucede

un espacio cortado, en el que “la pista” se coloca al frente, separada del público. La mezcla de destrezas animales y humanas, la diversidad de atracciones y diversiones que se daban cita en el circo sufre una fuerte reducción, no tanto por el tamaño de la sala —en el Londres de finales de siglo XIX había salas hasta de mil asientos—, sino por la forma que informa el nuevo gusto, y que ya deja sitio solamente a ilusionistas, mimos, bailarines y cantantes [...] Esas diferencias no se producen todas de una vez, sino a lo largo de una evolución que llega hasta hoy y que penetra ya lo que todavía queda del circo; pero a comienzos de siglo esas diferencias marcan un relevo importante en la historia de la transmutación de lo popular en masivo. (Barbero, 2003, p.197-198)

Tenemos entonces la transformación de un gran espectáculo: del folletín, el cine recibe el legado del melodrama y lo convierte en un nuevo entretenimiento popular, que moviliza grandes públicos, lo que genera una relación profunda entre cine y melodrama que se reconoce desde el ejercicio narrativo y escenográfico hasta los paradigmas legendarios de impacto ideológico.

Como clave de lectura, el cine y sus géneros cinematográficos recrean un propósito y es que, en el fondo, los géneros plantean una especie de reconocimiento de un mundo trabajado desde el espacio de la producción: “Si el western significó el hallazgo de un lenguaje directo y una estética elemental pero eficaz, la narración paralela y el plano general, el melodrama cinematográfico aporta el tratamiento expresivo del montaje y el uso dramático del primer plano. Fueron esos los elementos de la gramática con que Hollywood hizo del cine un lenguaje “universal” y el primer medio masivo de una cultura transnacional” (Barbero, 2003, p. 201-202)

De esta manera, se puede concluir que el mercado no puede generar vínculos sociales. Por lo tanto, el espacio educativo es la estrategia que permite representar la relación entre los ciudadanos y el sentimiento

de pertenencia a una comunidad. Entonces, al hablar de masas se habla de un hecho político y necesariamente educativo-comunicacional. Dicho de otro modo, en palabras de Thornton Caldwell,

...teorizar la cultura digital no significa simplemente examinar cómo los teóricos han articulado y descrito sus efectos. También significa prestar atención al proceso según el cual la misma teoría es una práctica cultural, producida y que circula dentro de comunidades profesionales específicas» (Como se cita en Scolari, 2008, p. 33)

Por lo anterior, debe tenerse en cuenta que

...estamos descubriendo estos últimos años que lo popular no habla únicamente desde las culturas indígenas o campesinas, sino también desde la trama espesa de los mestizajes y las deformaciones de lo urbano, de lo masivo [...] No podemos entonces pensar hoy en lo popular actuante al margen del proceso histórico de constitución de lo masivo: el acceso de las masas a su visibilidad y presencia social, y de la masificación en que históricamente ese proceso se materializa. No podemos seguir construyendo una crítica que desliga la masificación de la cultura del hecho político que genera la emergencia histórica de las masas y del contradictorio movimiento que allí produce la no-exterioridad de lo masivo a lo popular su constituirse es uno de los modos de existencia. (Barbero, 2003, p. XXVIII Introducción).

## UN ACERCAMIENTO A LA COMPRESIÓN DE LOS MEDIOS ESCOLARES

Para nadie es un secreto que, frente a la educación en medios escolares, Colombia sigue ocupando un lugar muy por debajo de los estándares esperados en épocas actuales. Los gobiernos salientes y entrantes no han puesto el suficiente empeño en hacer que el tema de lo digital trascienda fronteras. Aunque ha habido algunos esfuerzos a través de programas como *Tabletas Para Educar*<sup>6</sup> o la misma creación del Ministerio de las TIC, lo cierto es que los maestros carecen de herramientas pedagógicas clave en la utilización del recurso. No por tener una tableta o un computador, se desarrollan procesos educativos para la comunicación. El gran error que se comete es proporcionar los medios y no explotar su potencial. Las tecnologías representan una oportunidad para transitar desde modelos de enseñanza transmisivos hacia modelos de aprendizaje activos.

Hay que recordar que, con la conformación de la sociedad del conocimiento, se introducen nuevas formas de entender el transitar de

<sup>6</sup> Tabletas o computadores para educar es un programa del Gobierno Nacional que busca ...generar equidad a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, fomentando la calidad de la educación bajo un modelo sostenible. Es una asociación integrada por la Presidencia de la República, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional, el Fondo TIC y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, para promover las TIC como un factor de desarrollo equitativo y sostenible en Colombia. Pone las TIC al alcance de las comunidades educativas, especialmente en las sedes educativas públicas del país, mediante la entrega de equipos de cómputo y la formación a los docentes para su máximo aprovechamiento. (<http://www.computadoresparaeducar.gov.co/es/nosotros/que-es-computadores-para-educar>)

la cultura. Así, se introduce el término de *cibercultura*, asociado al cambio ecosistémico de la sociedad hacia la sociedad digital.

El término *cibercultura* se refiere a una colección de culturas y productos culturales que existen en y/o se hacen realizables a través de internet, junto con relatos sobre estas culturas y productos culturales (Silver, 1996). El rasgo característico, intrínseco y propio de la *cibercultura* sería la tecnología. Este atributo diferencial haría de la *cibercultura* un conjunto que la distingue de otros grupos culturales. En este sentido, la *cibercultura* se produce por medio de los dispositivos técnicos e implicaría "una serie de prácticas sociales significativas" (Ardévol, 2002: 16) en torno a las tecnologías digitales, especialmente, Internet. En esta idea se incorporan las percepciones acerca de las nuevas formas de sentir, de identificarse, de pensar el mundo. El rasgo distintivo de *lo cibercultural*, entonces, estaría sugerido por el prefijo "ciber", que refiere a lo producido en el campo de la tecnología informática. Este término connota una inscripción en un espacio de cognición entre los humanos y las máquinas. Esta relación aparentemente *in-mediata* entre hombre/máquina ya nos está dando cuenta de la fetichización de la tecnología, tema que desarrollaremos infra. Como ejemplos de representaciones de "máquinas" humanizadas —donde las máquinas no sólo piensan y razonan de manera autónoma, sino que hasta "sienten"— podemos mencionar los personajes de films como "Inteligencia Artificial", del director Steven Spielberg, o "Bicentennial Man". En el caso de ambas películas, el objetivo es que el espectador experimente empatía y compasión por la máquina, frente a la crueldad humana" (Moya, Marian, & Vázquez, Jimena, 2010, p.75-96)vq1

Dentro del ámbito escolar, esta comprensión del medio desde la cultura logra procesos de metacognición y reflexión; pues es necesario partir del principio de que nuestra sociedad no se encuentra en la transición de un ecosistema "Online" sino "Onlife" y esto afecta necesariamente la forma en que nos comunicamos.



Cada acercamiento al mundo de la tecnología ha implicado históricamente unos cambios que la sociedad no siempre acepta tajantemente desde el inicio. Es preciso recordar el surgimiento del libro, también como herramienta tecnológica. Su aparición provocó todo un movimiento a favor y en contra de lo que su uso y divulgación representaba; pero terminó cambiando las formas de transmisión del conocimiento y la información. También dio lugar a centros de socialización como las bibliotecas, únicos espacios de acceso al conocimiento, y se constituye entonces a partir del paradigma de la escasez de la información hacia la abundancia del conocimiento.

Situación similar la que ocurre con la época digital. El espacio de socialización cambia por uno virtual, donde el objeto mediador es el computador, la tableta o el celular, y parte del principio hacia la obtención de la información. De allí que conozcamos esta época como *del conocimiento de la información*. Así pues, prohibir o expulsar la tecnología de las escuelas o instituciones educativas tendrá como consecuencia el aumento de la brecha de su uso e impacto. Se trata, más bien, de fomentar mejores usos, responsables y propositivos; pues la educación está llena de tecnología. Sin ir muy lejos, el libro de texto ya se integra con el mundo virtual:

Al aprovechar la red digital para situarse en el mundo como sujetos activos y ciudadanos múltiples, aunque virtualizados, el sentimiento de ingravidez histórica puede irse superando hasta lograr una participación colectiva en algunos micro espacios o micro poderes reales. ¿Una nueva forma de utopía histórica y de fenomenología de la esperanza? Estamos presenciando el nacimiento de unas utopías telemáticas y de actores sociales vídeo-prácticos, los que –sin retornar a las nociones de gravedad moderna– dejarán *una cicatriz sobre la tierra blanda de las redes*. Cambio de gnoseología y de concepto de praxis política. Pero a pesar de estos optimismos, sabemos también que los nuevos macro relatos: el consumo, el mercado e Internet, poseen

un espíritu de invasión y ocupación total del espacio comunicativo; son sistemas *globalitarios* (Paul Virilio), globales y totalitarios, que construyen Estados-Red (Manuel Castells) y reparten su autoridad por lo largo de su estructura rizomática. Sus funciones ahora se han centrado en vigilar, anunciar y vender (Ignacio Ramonet). No solo son "la calle comercial más larga del mundo" (Bill Gates), sino una central policiva planetaria, de control y vigilancia ciber, con policías virtuales que patrullan las autopistas informáticas de la "República electrónica" (Román Gubern). Internet vigila y vende, controla y, a veces, puede castigar con la indiferencia y aislamiento al ciudadano consumidor virtual. Vende consumidores a los anunciantes en los países que poseen infraestructura para la proyección y desarrollo en la red. Los países pobres quedan marginados de las nuevas formas del mercado global y del quehacer político virtual. A estos se les despolitiza y no se les incluye en los sistemas financieros mundiales, dejando a los sujetos inactivos y excluidos de las nuevas repúblicas y sociedades civiles virtuales. (Fajardo, 2001, p. 1)

Todas las tecnologías han sido vistas como palancas y oportunidades en la acción de la educación; casi siempre hemos *domesticado*<sup>7</sup> la tecnología, por medio de la educación y la escuela:

---

<sup>7</sup> Entiéndase este término según lo explica Yarto:

Aplicado a las TIC, el término "domesticación" es una metáfora del concepto de amansar la vida salvaje. Un proceso de doma o control que hace del objeto un miembro más del hogar: "Lo hacemos con nuestras máquinas, nuestra información, así como lo hicimos en el pasado con nuestros animales y nuestras cosechas" (Silverstone, 2004, p. 53). En sentido literal, implicaría traer desde un ámbito agreste (esfera pública) un artefacto tecnológico para subordinarlo a nuestros propios fines, encontrando para él un espacio o lugar en el ámbito doméstico (esfera privada). Pero la domesticación, señala Silverstone (1994), no trata sólo de poner las cosas bajo control, trata también de la expresión de la subjetividad de los usuarios a través de la posibilidad potencial de formar y transformar objetos y sentidos mediante el consumo y apropiación de los mismos, hasta integrarlos en la propia identidad. El proceso involucra una serie de actividades (apropiación, objetización, incorporación, conversión) a través de las cuales una tecnología es traída desde el ámbito público donde es producida, hasta el ámbito privado donde es consumida. En el modelo original, Silverstone (et al., 1992) definen la "apropiación" como el momento en

Desde su origen, el enfoque de "domesticación" estuvo ligado al estudio de las tecnologías de información y comunicación (TIC), en una perspectiva que buscaba conocer sus procesos de uso y apropiación en el ámbito doméstico, a la vez que enfatizaba el contexto social en el que se consumían, con especial atención en las rutinas, dinámicas, conflictos y negociaciones que generaban su aparición y empleo en el hogar (Silverstone & Hirsch, 1992; Silverstone, 1994). Con ello en mente, las primeras investigaciones giraron alrededor de medios como la TV y el teléfono, dispositivos como la contestadora telefónica y el reproductor de video (Haddon & Silverstone, 1993, 1994, 1996), tecnologías todas catalogadas como domésticas por su contexto de uso y consumo. La llegada de las consolas de videojuegos y la computadora de escritorio desplazó la atención hacia los nuevos aparatos, y puso de manifiesto las limitaciones del acercamiento para abordar los procesos de domesticación de medios que se consumían también en otros espacios como los clubes de videojuegos y las casas de los amigos, en el caso de las primeras, y los centros de trabajo o de estudio en el caso de la segunda. La aparición reciente de dispositivos móviles como el teléfono celular, los asistentes digitales personales (PDA) y las computadoras laptop, tecnologías de carácter personal diseñadas para utilizarse más allá de los límites del hogar, evidencia-

---

que un artefacto deja su estatus de mercancía, dentro de la economía formal, y se convierte en un objeto propiedad de alguien que, al llevarlo consigo, le confiere un significado particular. La operación refiere también a la manera como los usuarios toman conciencia de la tecnología y anticipan de qué forma y en qué situaciones ésta puede ocupar un lugar en sus vidas. Considera, además, las decisiones, consensos, conflictos y negociaciones involucrados en su adquisición (Haddon, 2003, 2006) e ingreso en un determinado espacio personal o grupal. En la "objetización" el usuario adscribe valores cognitivos y estéticos, de manera que la tecnología adquiere un lugar y significado específico en la vida de las personas. Dichos valores se expresan tanto en el uso como en la disposición física de los aparatos, y apuntan a principios clasificatorios que definen diferencias por género y edad, así como patrones de diferenciación espacial público/privado. A través de su utilización y despliegue, el usuario se apropia de los objetos asumiendo que su consumo contribuye a la construcción y manifestación de su identidad personal (Ling, 2004), con lo que legitima su adquisición y uso (Ling&Helmersen, 2000). (Yarto, 2010:, p.176-177)



ron la necesidad de examinar la capacidad y eficacia del modelo para abordar los procesos de domesticación en los espacios públicos, que es donde principalmente se usan, consumen y dan sentido a estas nuevas tecnologías. (Yarto, 2010,p. 175)

La inversión en estos recursos debe, entonces, potenciarse. Actualmente, el panorama colombiano parece estancado y con pocas posibilidades de ampliación. Y, aunque nos vemos agotados de tecnología, lo preocupante es que en la escuela se sigue enseñando de la manera más tradicional. Lo cierto es que, aunque se realice la inversión necesaria en los colegios, escuelas y universidades, siguen faltando las acciones pedagógicas adecuadas a las tecnologías que actualmente tenemos.

Esta es una de las razones por las cuales se hace necesaria la implementación de este libro dentro de las instituciones educativas, en atención a la falta de preparación que el docente puede advertir sobre estos temas y asumiendo que los miembros de esta sociedad del conocimiento pasan mucho tiempo en el ciberespacio; desde donde se constituyen sus procesos de socialización. De modo que este libro le permitirá a los docentes potenciar, desde la comunicación audiovisual, elementos para el desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes mientras se permite el mejoramiento de la experiencia de aprendizaje para asumir una actitud más responsable y crítica frente a lo que vemos y escuchamos.

En consecuencia, los actores involucrados en este proceso de articulación de la educomunicación son las instituciones y el Estado, los maestros y los estudiantes. Los siguientes apartados están encaminados a visibilizar algunas problemáticas como formas de resolución del conflicto. Pero se trata especialmente de una reflexión en torno a los avances y retrocesos que, desde nuestra mirada, merecen atención.



## El papel de la institución-Estado

La tecnología puede amplificar una buena enseñanza, pero una gran tecnología no puede reemplazar una pobre enseñanza. En nuestros días, es una obligación de las políticas educativas actuales pensar en una educación con y en tecnologías, de ahí la responsabilidad de educar para el mundo digital.

Sin embargo, no hay que pensar en las tecnologías como si se tratara de una caja de herramientas. No son un instrumentos que se usen para dar continuidad al método tradicional de la enseñanza. La importancia de su uso radica en la construcción de un nuevo entorno de aprendizaje, un nuevo ecosistema. De manera que se pase de un solo modo de alfabetización, que es reducido, según Thornton Caldwell, hacia la producción de cambios profundos, que implican el método y la forma:

Las tecnologías digitales y los nuevos medios «son más que meros instrumentos o máquinas. La tecnología y la tecnocultura incluyen todos los significados y sistemas que ofrecen y permiten las máquinas y artefactos digitales que circulan en la cultura. En este sentido amplio, por tanto, investigar las posiciones teóricas significa considerar al que habla y con qué fines lo hace» (Como se cita en Scolari, 2008, p. 14)

Esta nueva forma de ver el panorama educativo implica derribar las fronteras de la educación. El reto, entonces, consiste en re-pensar la educación y las instituciones educativas desde una sociedad digital. Un ejemplo de antaño recuerda cómo los procesos de la radio Suta-tenza lograron la realización de un proyecto educativo sin fronteras donde dicho medio fue el elemento transformador de la transmisión del conocimiento. De ahí la práctica también como reveladora de nuevas formas de alfabetización. Este modelo será utilizado más adelante por Paulo Freire en la formulación de su pedagogía para la



liberación. Pues, se trata precisamente de la generación de nuevos ambientes escolares, no solo pensada hacia los medios masivos de comunicación, sino hacia la formulación de proyectos que estén dentro de la esfera de la aldea global, en palabras de Mariano Fernández (2018:170): "más escuela, menos aulas".

La gran diferencia entre los medios masivos de comunicación y las tecnologías de la era digital es básicamente el carácter funcionalista de las segundas, que se convierten en multifuncionales y su comprensión debe pasar necesariamente por el campo educativo. Stella Vesniadou (2017), en sus tesis *¿Cómo aprenden los niños?*, señala que "aprender requiere una participación activa y social" que se logra a través de las actividades significativas. Así que nuestro interés está en la construcción de este diálogo, de manera que esté centrado en la creación de nuevos métodos que permitan el desarrollo integral de habilidades desde la comunicación y hacia la competencia digital crítica, y en la formación de estudiantes autónomos, críticos, inquisitivos y participativos.

De este modo, las tecnologías no pueden ser asumidas como el simple cúmulo del uso de una caja de herramientas, pues su comprensión va más allá. Deberán pensarse desde un ejercicio de flexibilización, integración, crítica y *habitus*<sup>8</sup>, para comprender que no pueden ser instrumentalizadas, porque son el entorno.

---

<sup>8</sup> Se entenderá la noción de *Habitus* con el desarrollo categórico representado por Pierre Bourdieu. "Este habitus podría ser definido por analogía con la 'gramática generativa' de N. Chomsky, como sistema de esquemas interiorizados que permiten engendrar todos los pensamientos, las percepciones y las acciones características de una cultura y solamente estas" (1967:, p. 152). Lo que quiere decir que el investigador- docente debe buscar las estrategias propias de cada *habitus* para que los sujetos investigados potencien su accionar, tomar esta noción permite hacer una reflexión profunda en el campo de la edu-comunicación asumiendo aspectos metodológicos cualitativos y cuantitativos con una perspectiva total sobre el objeto de investigación.



Por tanto, el papel del Estado y las instituciones debe ser el de velar por la adquisición de recursos que permitan la movilidad y ampliación del medio. Preocupa entonces que, dentro de la transición de la era digital, Colombia aún se encuentre en el medio masivo. En consecuencia, no se desarrollan contenidos académicos pensados en lo audiovisual, y están dentro del currículo educativo como una clase donde se pretende “enseñar a leer en medios audiovisuales” sin el medio audiovisual, cuando el mundo va a pasos de gigantes hablando de realidad virtual y robótica.

Es obligatorio entonces que se empiece por lo simple y por lo menos por lo básico: la convivencia con los medios de comunicación. Su interiorización y dominio, que ya no será visto desde la amplitud del medio (masivo) sino de su práctica cotidiana (escolar).

Los encargados de que los maestros puedan transformar esta realidad son, en primera instancia, el gobierno y las instituciones asociadas, con la administración de un currículo que no prohíba el uso del medio dentro de la escuela, sino que lo promueva para un mejor uso. Pero esta estrategia deberá ir acompañada de nuevas pedagogías que el profesor pueda accionar, ampliar, cambiar, ejecutar, divertirse y centrar en pro de la generación de conocimiento colaborativo y nuevo.

Se aplaude, entonces, el carácter de entornos educativos de orden privado que se prestan para el uso de los medios escolares de comunicación, en donde el eje transformador de esta cibercultura se sitúa en los ejes del saber y saber hacer, como espacio de desarrollo intelectual y como la propuesta más importante en la actualidad para hablar de nuevas pedagogías del aprendizaje significativo y de la pedagogía activa.

De esta manera, los establecimientos educativos se enfrentan a dos desafíos: integración y adaptación al medio y filosofía de aprendizaje a distancia. La primera consiste en la promoción de espacios como

hipermedios y redes interactivas para generar una inteligencia colectiva<sup>9</sup> y aprendizaje autónomo. La segunda, en reconocer las habilidades que adquieren los estudiantes cuando están en contacto permanente con la sociedad de la información.

Esto genera una serie de ventajas y fenómenos que favorecen y propician la inmersión en el ciberespacio y la posibilidad de generar una cultura de uso y ampliación, empezando por las múltiples fuentes de información y referencias que no se limitan en el recurso físico. En este sentido, los estudiantes potencian actitudes como la autonomía y la colaboración, disminuyendo gastos y tiempos; y el profesor se convierte en el mediador en el proceso de la construcción del conocimiento. Este flujo de información conducido correctamente va tumbando las barreras y las brechas que generan la ignorancia y

---

<sup>9</sup> La inteligencia colectiva es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipóstasiadas. Una inteligencia repartida en todas partes: tal es nuestro axioma de partida. Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad. No existe ningún reservorio de conocimiento trascendente y el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente. La luz del espíritu brilla incluso allí donde se trata de hacer creer que no hay inteligencia: "fracaso escolar", "simple ejecución", "subdesarrollo", etcétera. El juicio global de ignorancia se torna contra el que lo emite. Si lo asalta la debilidad de pensar que alguien es ignorante, busque en qué contexto lo que él sabe se convierte en oro. Una inteligencia valorizada constantemente: La inteligencia es repartida por todas partes, es un hecho. Pero se hace necesario ahora pasar del hecho al proyecto, pues esta inteligencia a menudo despreciada, ignorada, inutilizada, humillada no es valorada con justeza. Mientras que nos preocupamos cada vez más por evitar el despilfarro económico o ecológico, parece que se derrocha impetuosamente el recurso más precioso al rechazar tomarlo en cuenta, desarrollarlo y emplearlo dondequiera que se encuentra. Desde el boletín escolar hasta los gráficos estadísticos en las empresas, desde modos arcaicos de gestión hasta la exclusión social por el desempleo, asistimos hoy a una verdadera organización de la ignorancia de la inteligencia de las personas, a un espantoso desperdicio de experiencia, de competencias y de riqueza humana. (Lévy, 2004, p. 19)



la falta de comunicación, y demuestra la importancia de reconocer todo lo que se adquiere.

## El rol del maestro

En el 2007, Umberto Eco publicó un artículo titulado ¿De qué sirve el profesor? para el periódico La Nación. Su reflexión pretendía discutir la importancia del maestro tras la aparición de la internet y rumiar sobre las habilidades del docente para mantener vigente su labor en la era digital. Referimos este artículo con el fin de abordar brevemente tres aspectos fundamentales para la docencia en la época actual.

Para empezar, es imprescindible acercarnos a lo que José Manuel Pérez Tornero llamó “alfabetización digital” señalando que

Para ello es fundamental dar acceso a la juventud europea a la era digital, y se establecen como medios: a) la formación de los profesores para que adapten sus currículos a las nuevas tecnologías y b) que los alumnos adquieran una “cultura digital para ser capaces de moverse en el mundo digital una vez hayan dejado la escuela” (2012, p.1)

Estos aspectos instigan no solo al manejo de aplicaciones o recursos, sino al entendimiento de las implicaciones mentales, sociales y culturales que se han generado a partir de la incursión de las TIC en la sociedad actual. Esto debe ser una prioridad para los maestros, no por las ventajas instrumentales que ofrecen los recursos en el aula, sino porque ayudará a entender que las relaciones interpersonales han sido modificadas por la interacción a través de los medios, siendo una posibilidad para enriquecer las teorías sobre procesos educativos y de socialización.

Aun así, es importante entender que las interacciones más fuertes con los medios de comunicación se dan la mayor parte de las veces fuera

del aula escolar, lo que constituye para el maestro una oportunidad de asumir el reto de involucrarse con los nuevos elementos que conforman el *habitus* del colegial. También constituye la posibilidad de enriquecer y nutrir su saber con las realidades y las vivencias propias y de sus estudiantes para entender cómo se teje el discurso con diferentes voces, atendiendo a la memoria colectiva, a los relatos de vida y estudios de caso como formas de comprender los “relatos” de los que hablaba Barbero, a quien mencionamos en capítulos anteriores.

Si la tecnología ha cambiado las maneras de aprender, como ya lo habíamos dicho, por supuesto que debe transformar las maneras de enseñar. Es por esto que el docente debe apoderarse de las innovaciones que la sociedad digital va produciendo y tejer en su beneficio creaciones que lo acerquen al mundo del conocimiento, de su entorno y de sus estudiantes, y que se diferencien del canon tradicional de la educación y exploren todas las formas posibles de aprender en red:

La realidad nos muestra que las tecnologías digitales han influido en la manera de aprender y, en consecuencia, en la manera de enseñar propia del colectivo docente. Tomando como referencia la Teoría del Conectivismo, elaborada por el teórico de la enseñanza en la sociedad digital George Siemens (2006), definiremos el concepto de aprendizaje propio de una sociedad de red de redes. El conectivismo es la teoría del aprendizaje propia de la Era Digital, que analiza la manera en que aprendemos en una sociedad digital que se articula en red. Se fundamenta, tal y como su propio nombre indica, en la conectividad, esto es, en la creación de conexiones. Según el autor, el conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías del caos, las redes, la complejidad y la auto-organización (Siemens, 2004). De ahí que se presente como un modelo que refleja una sociedad en la que el aprendizaje ya no es una actividad individual, sino un continuo proceso de construcción de redes. Aprender es el equivalente a abrir una puerta a una nueva forma de percibir y conocer, donde nuestra



mente debe adaptarse al entorno. En este sentido, el aprendizaje de la Era Digital se puede definir como un aprendizaje diverso, desordenado y lejos del tradicional conocimiento perfectamente empaquetado y organizado. El conocimiento en red se basa en la cocreación, lo que implica un cambio de mentalidad y actitud. Pasar de ser meros consumidores de los contenidos elaborados por otras personas a ser los expertos y aficionados los propios co-creadores del conocimiento. (Viñals & Cuenca, 2016, p. 104-105)

De lo planteado anteriormente se desprende el segundo aspecto: el uso de los medios escolares como posibilidades para la interacción con los pares y el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje. Uno de los retos actuales en esta materia es el tema de las plataformas o aulas virtuales como posibilidad de eliminar las fronteras y extender las prácticas pedagógicas. Pero no se debe considerar como un elemento que copie o transfiera el modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje a uno virtual. Sino que, en cambio, se permita la potenciación del espectro comunicacional y significativo, de manera que ayude a avanzar hacia procesos de reflexión que inviten al estudiante a cuestionarse sobre las diferentes situaciones de su realidad; y al maestro, a enriquecer su práctica pedagógica.

El tercer y último aspecto que es planteado por Eco se refiere a que la importancia del trabajo del docente no radica en la transmisión de la información, sino en su labor de formación. Y es que resulta fundamental entender que, más allá de transmitir una serie de conceptos, el papel del maestro (hoy más que nunca) es el de suscitar espacios de reflexión y diálogo con y entre los estudiantes.

Es claro que los retos que la labor educativa enfrenta actualmente implican la adaptación del maestro en la escuela; por lo que son una invitación a asumir una actitud más abierta frente al proceso de enseñanza-aprendizaje que propicie la participación de los estudiantes y les invite a asumir su realidad de forma crítica. Marc Prensky

propone tres roles que el docente debe conquistar en la era de la educación digital:

El rol de entrenador, el rol de guía y el rol de experto en instrucción. El primero de los roles, entrenador, hace alusión a la acción cargada de retroalimentación y motivación en la que, inevitablemente, como si de un entrenador de tenis se tratase, se necesita la participación activa por parte del alumnado. El autor argumenta que un entrenador apenas tiene que ofrecer exposición teórica, sino más bien tiene que observar y acercarse a los alumnos de una forma individual y personal, con la finalidad última de ayudar a cada uno a encontrar y perseguir su propia pasión. El rol de guía, más que motivar, tiene que adquirir el papel de ayudante del alumno ya motivado: «[...] ser un guía, en mayor medida, requiere que los alumnos acepten que necesitan uno [...]» (Prensky, 2011, p. 82). Como es lógico, el rol del guía será más fácil si ambos se conocen y el docente entiende las pasiones del alumnado, lo que ayudará a este a conocer en qué sentido hay que guiar a cada alumno. En tercer lugar, el rol de experto en instrucción consiste en que el docente aporte todo el conocimiento, imaginación y creatividad posible para hacer el proceso de aprendizaje del alumno efectivo y atractivo. Para lograrlo el experto debe convertirse en un auténtico diseñador de originales experiencias de aprendizaje y, a su vez, debe practicar el arte de realizar preguntas adecuadas que inciten a que los alumnos reflexionen y reconsideren un punto de vista. Por su parte, Harrison y Killion (2007) hacen referencia a 10 maneras a través de las cuales el profesorado puede contribuir al éxito de sus escuelas: 1. Proveedor de recursos; 2. Especialista de instrucción; 3. Especialista curricular; 4. Apoyo en el aula; 5. Facilitador de aprendizaje; 6. Mentor; 7. Líder; 8. Entrenador de datos; 9. Catalizador del cambio; y 10. Aprendiz. (Viñals & Cuenca, 2016, p. 11)

Esta constitución de las “redes” pedagógicas son sumamente importantes para entender la compleja tarea del quehacer educativo



en la época contemporánea dentro de la escuela y fuera de ella. Sin embargo, no es fácil pensar y entender por todo lo que se asume diariamente dentro de la profesión docente, sin comprenderla como un compromiso que atraviesa esferas que van más allá de lo político, económico, social, y hasta educativo; que involucra sujetos críticos frente a las posturas que van desde lo individual hasta lo colectivo y se adjudican en los jóvenes. La dirección de estos últimos está siempre a cargo del formador. Esta responsabilidad implica grandes compromisos que cambien nuestros modos de pensar e influyan en la práctica educativa hacia un modo de resistencia como puesta en escena y como respuesta al mercado globalizante, capitalista y neoliberal.

Los maestros, ante este panorama, rompen esquemas desde sus redes, colectivos y clases. De este modo, dejan de ser simples funcionarios o subordinados del sistema para pasar a convertirse en sujetos críticos y activos dentro y fuera de la institución.

Cuando el maestro se constituye como sujeto-actor de esas nuevas construcciones que buscan transformar las relaciones desde la institución educativa, pues se asiste a una propuesta pedagógica con sentido de "vida", donde no se cae en la incapacidad del sistema educativo, sino que se trata de entretejer todo un conjunto de posibilidades alrededor de la labor educativa y, a pesar del sistema homogenizador en el que nos encontramos, se pueden ver algunas prácticas que se formulan como modos de co-creación, que reinventan la forma de acercarse a la labor pedagógica.

En esencia la tarea que el docente debe emprender en la era digital es la de concebir al estudiante desde la diferencia y desde sus intereses como individuo, que trascenderán a lo colectivo. Por ello, la apuesta inicial es pensar la labor educativa desde esferas diferentes a las institucionales y propiciar el que se planteen nuevas formas de ese quehacer educativo para tejer redes infinitas y clarificar una apues-



ta pedagógica capaz de producir nuevas subjetividades, nacidas de pensar en la enseñanza como una puesta en práctica de esos modos de ver y asumir los medios de comunicación que pueden darse desde la escuela.

## El desempeño de los estudiantes

Cuando Feixa, C. (2006) presenta su texto *Generación X: Teorías sobre la juventud en la era contemporánea*, presenta una genealogía en torno a las teorías sobre la juventud en el siglo XX. Toman como punto de partida las reflexiones que importantes pensadores han realizado sobre este tema desde una óptica investigativa, cultural y literaria, donde se propone el análisis de diez décadas de generación denominadas de la A a la R. Nos permitimos aludir a estas teorías para desentrañar posteriormente los móviles que hacen que los estudiantes se sientan más o menos interesados por un dominio cultural/comunicativo.

Feixa inicia sus planteamientos mostrando que la adolescencia es un campo de exploración que surge al principio de la era industrial, pero no es sino hasta 1900 cuando el término empieza a cobrar importancia gracias al surgimiento de una nueva generación que se propuso marcar una diferencia entre la forma de vida de los adultos y la de los jóvenes a través de la creación de una nueva cultura.

De esta manera comienza con la descripción de la generación A (adolescente), a la cual sitúa hacia 1900, en un periodo de desarrollo menos gradual y más distintivo, donde surge la necesidad de pensar en una categoría diferente para aquellos que ya no son niños, pero tampoco adultos. Algunos autores como Hall, de acuerdo a los estudios, definen este periodo como de tormenta y agitación. Esto permitió pensarse el tema de la adolescencia de manera positiva, como un paradigma del progreso de la civilización industrial.



La segunda generación, la B (Boy Scout), surge alrededor de 1908 con la fundación de la organización de los Boy Scout por parte de Baden Powell, la cual seguía las ideologías del escultismo, patriotismo y darwinismo social. Hacia 1914, W. Benjamín hablaría en *La metafísica de la juventud* sobre la idea de que las nuevas generaciones encabezarían toda una revolución cultural de naturaleza espiritual, pues ser joven era algo específico y el papel que cumplía la escuela en la formación espiritual de los jóvenes era muy importante para la consecución de este ideal que buscaba el contacto de los jóvenes con el espíritu más que con los intereses materiales.

A esta generación le sigue la K (Komsomol), emplazada en 1920, identificada por las consecuencias de la gran guerra. Esto consolidó posiciones nacionalistas y de defensa de la patria en jóvenes obligados a prestar el servicio militar (implantado con la revolución francesa), quienes empezaban a reemplazar al proletariado como sujetos primarios de la historia.

Hacia la década de 1930 llega la generación S (Swing), en la cual la formación militar constituye las identidades de los jóvenes, sobre todo bajo las instrucciones de Benito Mussolini en su formación fascista. Pero, en contraposición, surge otro grupo de jóvenes quienes encontraron en la música y el baile un punto de fuga frente a las tendencias autoritarias de su época. Hacia 1930, Antonio Gramsci plantea el siguiente debate en torno a la juventud:

1. Los conflictos entre generación "vieja" y "joven".
2. El estado de rebelión permanente de los jóvenes por asumir el carácter nacional sin una reflexión profunda y crítica origina una crisis de autoridad.

A finales de la II guerra mundial, encontramos a la generación E (escéptica): una juventud abatida y sin fe, producto de las consecuencias



de la guerra, con actitudes existencialistas y nihilistas pero con un amplio desarrollo económico y de creciente capacidad adquisitiva. Para entonces, la sociedad abordaba la difusión de los medios masivos de comunicación y la industria del consumo. Schelski va a proponer en su libro *La generación escéptica* la falta de compromiso político y moral de las nuevas generaciones y la visión metonímica de la juventud.

Hacia finales de 1954, el nacimiento del *Rock and Roll* permitió el surgimiento de otra generación, la R, con este tipo de música orientado a un mercado juvenil. Coleman postula hacia 1955 que en el entorno de la escuela secundaria estaba emergiendo una auténtica sociedad adolescente. Los jóvenes parecían dar paso a una cultura autónoma e interclasista, donde la escuela ya no solo es el referente de formación académica sino que es, además, un espacio para la socialidad y una normatización diferente a la del adulto, altamente consumista y poco productiva.

En 1964 aparece la generación Hippy o H, conformada por jóvenes universitarios que iniciaron el movimiento por la libertad de expresión, ampliamente influidos por los sucesos de mayo del 68. Fue una cultura alternativa y dominante, con una propuesta de contra-cultura muy fuerte, pensada alrededor de la revolución de las conciencias, el jazz, la bohemia y el consumo de marihuana.

La generación P (Punk), catalogada en 1976, recupera la onda rebelde del rock con la explosión de los *Sex Pistols* y el estallido de la crisis del petróleo. Teóricos como los estudiosos de la escuela de Birmingham analizaron las subculturas juveniles lejos de las teorías funcionalistas. Aquí se encuentran quienes interpretaron las experiencias sociales de los jóvenes mediante la construcción de estilos de ocio distintivos, con una base marxista.

1985 es declarado por la Unesco como año internacional de la juventud, producto de un incremento abrumador de la desocupación



juvenil y el hundimiento de ideologías contraculturales que tienen como consecuencia una gran dependencia familiar e incertidumbre cultural. Maffesoli (1990) describe este periodo desde unas culturas juveniles nacidas de las culturas del consumo, como un fin de las ideologías e incluso de la historia. Es, entonces, "el tiempo de las tribus", lo que alude a la generación T.

Finalmente, la décima generación es la Red situada en el marco de la era digital, con el surgimiento de los movimientos antiglobalización, el uso de las tecnologías para la difusión de mensajes, denuncias y consignas, teniendo en cuenta los nuevos movimientos sociales consolidados desde la caída del muro de Berlín. Estos jóvenes están marcados por indecisiones y paradojas, formados por la falta de un sistema de valores sólido. Así, generan nuevas formas de relación con los otros, pues la red consolida comunidades virtuales y "nuevas soledades", como es el caso de los jóvenes en Japón, encerrados en su habitación digital.

Estos debates realizados en el 2006 ya mostraban la amplitud de posibilidades generadas desde los jóvenes estudiantes quienes, ávidos de conocimiento, buscaban no conformarse con el *estatu quo* y escudriñaban nuevas maneras de entender y re habitar su socialidad. Hacia el 2016, Feixa actualiza estos aportes, junto con otros investigadores como Fernández-Planells, A. & Figueras-Maz, M.:

Si la última generación del siglo XX fue bautizada por el término "generación X" (marcada por las incertidumbres y paradojas de la crisis de ideologías y fin de la historia) por un escritor norteamericano, Douglas Coupland (1993), que con ello pretendía sugerir la indefinición vital y la ambigüedad ideológica del post-68, los jóvenes que penetran hoy en este territorio, a la primera generación del siglo XXI, quedan bautizados como la Generación @, huelga decir que las generaciones no son estructuras compactas, sino solo referentes simbólicos que identifican vagamente a los agentes socializados en



unas mismas coordenadas temporales. (Feixa, C., Fernández-Planells, A. & Figueras-Maz, M. 2016, p. 113)

Esta generación @ nace bajo el influjo de la sociedad globalizada, la famosa idea de la aldea global y de un mundo sin fronteras de espacio y tiempo. Pronto llegó la generación #, quienes reemplazaron el predominio dejado por la @ y buscaron espacios más personalizados representados en la tendencia hashtag:

La Generación # está experimentando el repliegue hacia espacios más cercanos y personalizados (hacia la propia habitación, la esquina, el barrio, la plaza ocupada, la entidad local, etc.) No se trata de una vuelta a los espacios "cara a cara" tradicionales, sino de una reconstitución de los espacios sociales en forma híbrida, uniendo lo local y lo global (en forma glocalizada) (Beck & Beck Gernsheim, 2008). El geógrafo David Harvey (2012) ha interpretado este proceso como una estrategia de reestructuración del capitalismo informacional, que considera una forma regresiva de capitalismo salvaje, que se preparó con posterioridad a la caída del muro de Berlín y del fin del comunismo como enemigo real, y al mismo tiempo como una forma de resistencia de los grupos subalternos ante la expansión de tal modelo neocapitalista. (Feixa, C., Fernández-Planells, A. & Figueras-Maz, M. 2016, p.114)

Precisamente, la capacidad de los jóvenes les permite cuestionarse y generar nuevas formas de pensarse. La discusión sobre el joven no puede ser una "satanización" de su obrar. Por el contrario, ¿cuánto nos falta aprender a los adultos de los jóvenes, de sus acciones políticas, de su capacidad de riesgo, de sus utopías y de su cultura? Es vital su papel como mediadores de las prácticas educativas y comunicativas que sobrevienen, además de las nacientes apuestas mediáticas, de pensamiento, conductas, etc. ¿Si ese cambio no proviene de las y los jóvenes, de quién más?



Por esto la necesidad de construir dentro de las prácticas académicas y en medios un espacio que no debe ser autoritario con la figura del docente, sino que debe ser mediado en cuanto a cuáles son los intereses de los estudiantes, qué quieren ver, qué les disgusta, qué les gusta, con qué están de acuerdo y qué tipo de contenido quieren producir. Ese es el rol del estudiante, permitirse cuestionarlo todo desde su propia práctica y experiencia, pero también qué quiere ver, en términos de su conveniente futuro y teniendo presente cómo la tecnología puede ayudar a forjar ese cambio. Un cambio que no solo es metodológico, sino sistémico y ecosistémico.

En este orden de ideas, el rol que debe asumir el estudiante no es otro que estar a la vanguardia de las necesidades *otras* que viene representando esta noción de *habitus* de la que ya hemos hablado y entender en el entramado de sus posibilidades que la educación no se agota en el aula de clases.

Cuando Bauman (2007) escribe sobre los retos de la educación en la modernidad líquida, plantea precisamente esta tesis sobre la cual la educación no debería enfocarse solo en transmitir conocimientos o adquirir habilidades técnicas, sino sobre todo en transformar los espacios de socialización y aprendizaje atendiendo al lugar de diálogo y de derechos democráticos. En palabras del mismo autor:

Después de comparar las ideas pedagógicas y los marcos educativos de trece civilizaciones diferentes, Edward D. Myers observó (en un libro publicado en 1960) “la creciente tendencia a considerar la educación como un producto antes que como un proceso”. Cuando es considerada como un producto, la educación pasa a ser una cosa que se “consigue” completa y terminada, o relativamente acabada; por ejemplo, hoy es frecuente oír que una persona le pregunte a otra: “¿dónde recibió usted su educación?”, esperando la respuesta: “En tal o cual universidad”. La implicación es que el graduado aprendió todo lo que necesitaba saber acerca de las técnicas y aptitudes, aspiracio-

nes y valores de la lengua, las matemáticas y todo el conocimiento acumulado sobre las relaciones del hombre con otros hombres, así como también su deuda con el pasado, el orden natural y la relación con él: en suma todo aquello que necesitaba saber, es decir, que se le exigía para obtener un determinado empleo. A Myers no le gustó lo que comprobó: hubiera preferido que la educación fuera juzgada como una empresa continua que dura toda la vida [...] El "apetito de conocimiento" debería hacerse gradualmente más intenso a lo largo de toda la vida, a fin de que cada individuo "continúe creciendo" (Bauman, 2007, p. 25)

Este es, precisamente, lo que quisimos provocar en los estudiantes que participaron en el proyecto: la motivación real para construir un proceso que no tuviera como frontera el aula de clases y sirviera para explorar sus múltiples potencialidades y hacer continuidad a la tarea de preparar al estudiante en la era digital:

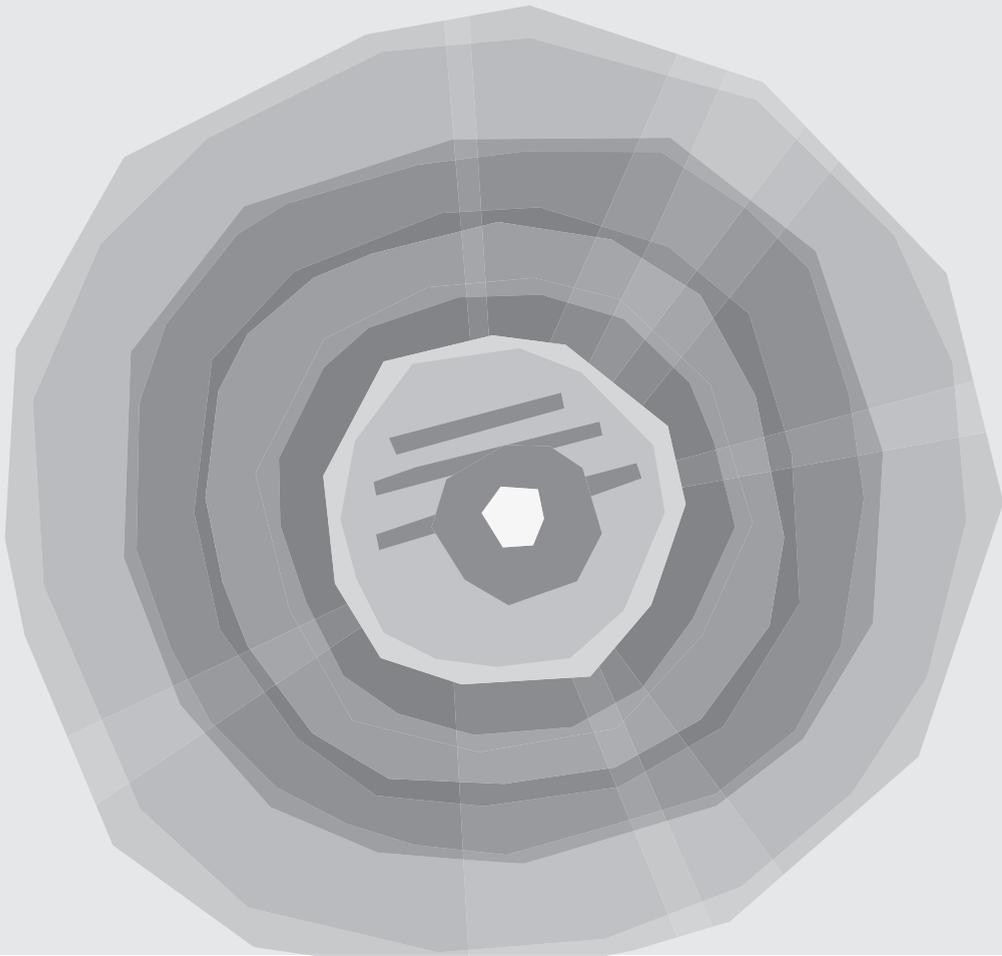
El cambio actual no es como los cambios del pasado. En ningún otro punto de inflexión de la historia humana, los educadores debieron afrontar un desafío estrictamente comparable con el que nos presenta la divisoria de aguas contemporáneas. Sencillamente nunca antes estuvimos en una situación semejante. Aún debemos aprender el arte de vivir en un mundo sobresaturado de información. Y también debemos aprender el aún más difícil arte de preparar a las próximas generaciones para vivir en semejante mundo. (Bauman, 2007, p. 28)



# CAPÍTULO 2:

RADIO

¡HISTORIAS QUE CONTAR!





Sin duda alguna, hablar de radio nos produce una serie de sensaciones e historias que trascienden la imaginación y la realidad.

La radio se ha convertido en una llave maestra de expresión de generación en generación cautivando con su lenguaje. Es un mundo donde la tristeza o alegría se mezclan e impactan desde lo más mínimo. Es un promotor de las sensaciones como constructoras de realidades colectivas, imaginarias y de esas mismas que buscan defender la comunicación como derecho fundamental. Según Quintana (2001), "Se trata de recuperar la visión de la radio como un magnífico instrumento para despertar la imaginación, fomentar la creatividad y consolidar facultades musicales y estéticas". (p.101).

Como *Mass media* revolucionó todos los estándares de comunicación e información, siendo una innovación desde 1888 cuando Heinrich Rudolf Hertz (físico alemán) descubrió las ondas electromagnéticas como instrumento que detectaba ondas radiales; las cuales, con el tiempo, se convirtieron en puente directo para la invención del telégrafo y los medios inalámbricos.

En otra parte del mundo, este fenómeno informativo empieza a dar reconocimientos a aquellas mentes que tenían la noción e imaginación de poder enviar, recibir y generar espacios comunicativos por medio de algo invisible, y que hasta entonces se consideraba imposible.

De este modo, los inventos que se crearon en cada rincón del mundo sirvieron para que, poco a poco, este fenómeno invisible se convirtiera en la energía vital para la radio. La creación de la antena por el ruso Alexander Popov o el primer radiotransmisor de Nikola Tesla posibilitaron la creación de un puente de transmisiones.



## De las transmisiones a las realidades

A 48 Km la transmisión a través del canal de la Mancha promovida por el italiano Guillermo Marconi en 1899 empezaría a entenderse la función de los primeros transmisores como escenarios de comunicación.

Poco a poco, alrededor del mundo se empezarían a ver nuevos efectos, nuevas maneras de usar esta información codificada por transmisores para hacer una pieza clave en la realidad, aquello de los asombros que se escondían en el diario vivir de cada persona. Es así que en 1800 Bertolt Brecht, poeta y dramaturgo alemán, propuso la radio como interactiva, como una herramienta comunicativa que busca el sentido de pertenencia e identidad de las emociones e imaginarios de cada persona.

De este modo, como los primeros boletines informativos emitidos desde Francia por medio de la emisora Radiola y las agencias de noticias Havas, la radio se convirtió en un producto que era confiable para el mercado y podría generar ganancias a favor de informar, educar y entretener.

Aquellas transmisiones se convirtieron en las voces radiales que narran la cotidianidad, quizás hasta la misma utopía de los niños, niñas y adultos. Las transmisiones evolucionaron para convertirse en hilos narrativos que enganchaban el pasado, presente y futuro del sentir de la gente, de lo que querían escuchar. Es así que este medio se transformó en una máquina de sensaciones, predicciones y de contar el tiempo con un sinfín de interpretaciones.

En Colombia, todo comenzó cuando el presidente Miguel Abadía Méndez presentó la radiodifusora HJN en 1929. Luego de unos meses, La Voz de Barranquilla mejoraría la infraestructura comunicativa a favor las realidades de cada persona, desde cualquier escenario, sin importar el territorio. Sin duda alguna, el acercamiento que tuvieron las



radios comunitarias en Latinoamérica produjo un fenómeno cultural, educativo y de cambio social a partir de las experiencias de la Voz del Minero en Bolivia y de Radio Sutatenza como propuesta nacional.

Estos son los dos hilos, marxista y cristiano, con que se comenzó a tejer la alfombra mágica de las radios comunitarias en nuestra región. Escribo lo de alfombra porque a través de las nuevas ondas hertzianas comenzaron a volar por los cielos de nuestra América palabras, música e idiomas nunca antes escuchados. (López, 2015, p. 20)

Radio Sutatenza (1947) fue y será la escuela radiofónica que cambió los escenarios de información, comunicación y educación en el contexto nacional. Los aportes del padre José Joaquín Salcedo desde Sutatenza–Boyacá crearon una innovadora propuesta para mejorar los procesos de alfabetización de la comunidad campesina por medio de una antena. Los resultados obtenidos durante la implementación de la radio como escenario educativo le trajo al padre Salcedo sorpresas. ¡Su invento se convirtió en una herramienta de participación popular y de empoderamiento cultural! “El modelo de Radio Sutatenza se denominó escuelas radiofónicas. Y resultó tan exitoso que fue copiado por muchos obispados y congregaciones religiosas en Chile, Argentina, Perú, Ecuador, Venezuela, en toda Centroamérica”. (López, 2015, p. 20).

El transformar la situación social de la población de Sutatenza convirtió la radio en un modelo educativo. Al permitir la escucha colectiva de conocimientos en la misma comunidad, la radio trajo consigo trascendencias que aportaron a nuevos escenarios de comunicación y nuevas experiencias de información que hacen de este un instrumento capaz de empoderar los procesos comunicacionales desde cualquier ángulo o escenario.

La radio es un camaleón comunicativo, actúa de acuerdo al sentido, al momento o situación de quien la usa o interpreta. Es aquí donde las



experiencias hablan por sí solas desde las comunidades, entidades públicas, organizaciones sociales e instituciones escolares.

Desde esta mirada, empezaremos a narrar aquellas historias que han permitido que este medio de comunicación se convierta en testigo directo de las realidades que se construyen desde el aula de clase.

## **Radio escolar: miradas desde el aula de clase**

A estas alturas, el lector se estará formulando las siguientes preguntas: ¿y la radio escolar qué?, ¿cómo funciona?, ¿cuál es su sentido? Las ciudades tienen muchas de estas experiencias comunicativas donde el centro de creación son las instituciones educativas, escenarios que construyen nuevos medios, nuevas maneras de entender la vida de los niños, niñas y jóvenes por medio de la producción radial con contenido chévere. Allí, los protagonistas son aquellos que deciden participar dentro de estos espacios, como lo menciona Kaplún (1999, p. 2): “se interesa[n] por aprender a realizar programas de radio para algo; que procura[n] el dominio de las técnicas radiofónicas en función de un objetivo, de una inquietud educativa, en el más amplio sentido de la palabra”.

Un minicomponente, un parlante, un micrófono, una grabadora de voz, un equipo de sonido, un amplificador, un celular, instrumentos musicales y mucho más tienen el potencial de constituirse en “radios escolares”. Es decir, la interacción que nos permite tener para comunicar algo con efectos de sonido, imaginación y el poder de la palabra crean la mezcla perfecta para contar historias, para interpretar los sucesos desde el aula de clase.

Las vivencias que se encuentran en estos escenarios escolares han generado que los niños, niñas y jóvenes sean quienes lideren este proyecto comunicativo, capaz de incidir de manera directa en lo que



piensan, sienten y quieren decir. Es una manera estratégica de observar el trabajo en equipo a otro nivel, de entender las relaciones intrapersonales como interpersonales para formar un conjunto de sentidos de una población juvenil. En palabras de Uranga (2007, p. 4), "Estamos hablando de la comunicación como interacción social".

En ese sentido, las emisoras escolares buscan tratar temas que atraigan a una sintonía juvenil donde los elementos del diario vivir como las drogas, relaciones amorosas, identidad, el deporte y la reconstrucción histórica sean temáticas para discutir y reflexionar teniendo como puente la radio para lograrlo. Ya lo explica Kaplún (1999, p. 42): "La radio ayudará al oyente a tomar conciencia de la realidad que lo rodea, tanto física como social; se integrarán en esa realidad, partirán de su propia problemática concreta, de su situación vivencial".

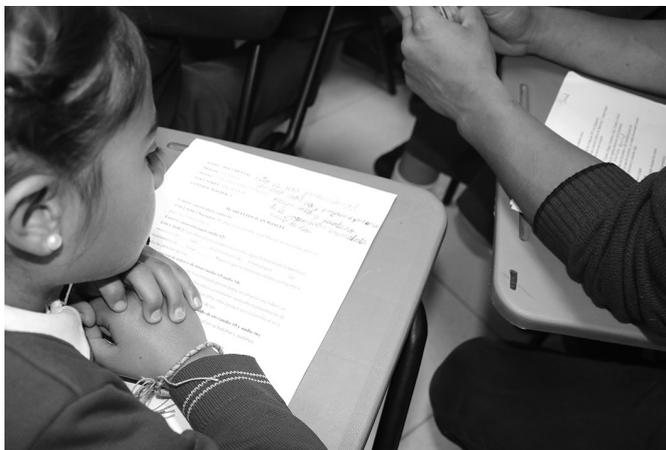
Las emisoras escolares propician estas acciones y muchas más:

- Sirven para entablar espacios de confianza y autoestima personal y colectiva.
- Trasciende para construir espacios de identidad cultural.
- Promueve espacios de inclusión y diversidad al relacionar ideas, gustos y la misma identidad de quienes participan.
- Fomenta espacios para realizar una lectura reflexiva, analítica y crítica de la realidad.
- Fortalece los escenarios de participación y diálogo como mecanismos de creación comunicativa e informativa.
- Promueve y debe defender la comunicación como derecho inherente del ser humano.

Teniendo en cuenta algunas de las apreciaciones, nos preguntaremos ahora: ¿qué se necesita para el funcionamiento de una radio escolar? Solo necesitamos de disposición, creatividad e innovación para realizar una producción radial con un celular, parlante, amplificador o cualquier otro elemento que permita transmitir.



*Figura 9.* Explicación libreto radial



Fotografía por Juan Pablo Muñoz

El resultado de una buena propuesta de emisora escolar se debe basar en la creatividad del contenido y de la empatía que se tenga con los oyentes. Y bien lo afirman Montoya & Villa (2006, p. 10) "Hacer radio escolar es ser original".

Para poder llegar a la construcción de estos escenarios edu-comunicativos es muy importante, también, conocer aquellas herramientas, actividades y ayudas pedagógicas que llamaremos "rompe hielo"; didácticas edu-comunicativa que nos servirán para generar un ambiente de diversión antes de iniciar cada proceso radial.

# LIBRETOS: CONTANDO SENSACIONES E IMAGINARIOS

## Mi abuelito Juan Manuel

### **Control: canción alegre (audio #1)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** Mi abuelito se llamaba Juan Manuel. No lo conocí, pero mi papá me contaba sobre él.

### **Control: entrevista papá (audio #2)**

**LOCUTOR 2:** Juan Manuel era una persona amable. Según la historia de la familia, él nació en el año \_\_\_1949\_\_\_ en el municipio de \_\_\_Chimichagua\_\_\_ del departamento de \_\_\_Cesar\_\_\_ . Según lo que se menciona, siempre contagiaba a todas las personas de risa.

### **Control: canción de niños y de risas (audio #3 audio #4)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** Según lo comentado por mi papá, mi abuelito era todero, es decir que tenía muchos trabajos: era mecánico, constructor, realizaba mantenimiento de objetos, entre otros. Cuando le quedaba tiempo libre salía a pasear con la familia al río y allá cocinaban una deliciosa sopa y asaban carne de res.

### **Control: sonido de cocción de alimentos y sonido de río (audio #5 y audio #6)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** A veces, cuando estaban en el río se bañaban y nadaban, disfrutando mucho en familia.

### **Control: sonido de corazones y sonido suave (audio #7 y audio #8)**



**LOCUTOR 3:** ¡Esto solo es una pequeña parte de la historia de Juan Manuel! Él creció hasta las montañas y se encontró por el camino a una mujer muy bonita.

Libreto elaborado por estudiantes del Gimnasio Integral Genios del Zipaquirá.

El anterior fragmento es una visualización de la estructura y orden que se lleva a cabo en la creación de un libreto radial como herramienta fundamental para hacer radio. Lo podemos definir como el instrumento que orienta y organiza la información que se quiere contar de una manera dinámica, directa, donde el mensaje se pueda transmitir sin problema.

También es un elemento fundamental para la elaboración de cualquier producto radial que nos permite identificar quiénes participan, cuáles elementos sonoros son necesarios y en qué situación o momento del tiempo se desarrolla la historia.

Con base en estos interrogantes, se empiezan a estructurar aquellas ideas textuales. Pero, antes, es elemental conocer algunas normas que nos permitirán comprender mejor la creación de una buena historia:

### **Escribe la cantidad de locutores necesarios:**

Para la mayoría de las producciones radiales como radio-teatro, cuñas, radio-documentales y *jingles*, es fundamental la presencia de locutores. En este caso, hacemos referencia a todas las personas involucradas o partícipes dentro de la producción radial.

### **Escucha, siente la música y crea un ambiente sonoro:**

En cada proceso radial es importante contar con la música o aquellos sonidos que le darán armonía y credibilidad a la historia que queremos



contar. En ese sentido, la palabra "CONTROL O EFECTO" se refiere a todos esos elementos sonoros que necesitamos para que nuestras producciones sean creativas y lleguen a las personas (risas, sonido de la lluvia al caer, gritos, sonido al cerrar una puerta, etc.). "Los sonidos son, pues, un lenguaje. A la vez que retratan una realidad". (Kaplún, 1999, p. 213).

En el siguiente ejemplo veremos cómo funcionan los elementos fundamentales para construir la historia.

LOCUTOR ¿Sabía usted quién es el aviador más famoso del mundo, el piloto con más horas de vuelo? No, no pregunte en KLM ni en American Airlines. Simplemente, levante la vista al cielo en un día de otoño... ¡mírela, ahí va!

EFECTO RÁFAGA SUPERSÓNICA QUE SE ALEJA

(Recuperado (s.f), de [www.radialistas.com/](http://www.radialistas.com/))

Como podemos observar, es fundamental contar los dos elementos mencionados anteriormente. Estos se pueden utilizar tantas veces como sea necesario para que nuestra historia quede bien. Es importante saber quiénes van a participar y qué elementos sonoros son necesarios para recrear nuestra historia.

- **Creatividad + escritura: creación de hilos narrativos**

Para llevar nuestra historia o proceso radial a la cima, en el proceso narrativo hay que tener en cuenta aquellos párrafos que hacen identificar al oyente con lo que escucha. Para eso, debemos pensar y escribir de una manera clara, directa y sencilla que nos permita identificar el diario vivir de la gente. Se trata de un rompecabezas literario y descriptivo que poco a poco va encajando al ritmo de la creatividad que tengamos para contar una historia que ya ha sido contada.

## CUÑAS: ESCUCHE, VENDA Y TRANSFORME

Las cuñas radiales buscan transmitir un mensaje claro, conciso y directo que pretende vender o generar impacto sobre algo.

Al momento de su creación, es muy importante definir un target, es decir, la segmentación del público: (edades, clase social, género, tradiciones y demás). Si se quiere comercializar una consola de video juegos, el contenido va dirigido a usted, jugador de video juegos. Si se quiere evitar el maltrato animal, el mensaje va para todos nosotros.

Son procesos radiales que deben identificarse con la población siendo reiterativas. Para eso se crearon, para dejar en la memoria de los oyentes aquellas historias que no se encuentran en la calle, para dar cuenta de lo extraño, de las problemáticas sociales o de algún producto en sesiones repetidas, buscando que el oyente realice una acción cada vez que las escuche.

Son muchas las formas o tipos de cuñas con las que se puede jugar y generar algún efecto desde los escenarios sonoros. Por ejemplo:

**Locutor 1:** ¡Ven y disfruta de la mejor gallina!

**Control:** Música de Pastor López

**Locutor 2:** ¡No lo piense más! Doña Juanita tiene la mejor gallina criolla.

**Locutor 1:** Siéntese en la mesa y disfrute del sabor de la tierrita

**Control:** Música carranga



Como el fragmento lo muestra, existen cuñas comerciales que, por su nombre, sabemos qué objetivo cumplen. Las cuñas sociales o educativas apoyan la democratización de espacios, la difusión de los Derechos Humanos, campañas de protección del medio ambiente, buscan evitar feminicidios, etc. Es decir, transmiten mensajes que contribuyen a espacios de reflexión y conocimiento. Si queremos identificar alguna marca, emisora o institución, nos encontraremos por el camino con los llamados promos (cuñas promocionales).

Las diferencias entre estos tipos de cuñas no tienen que ver con su parte técnica (libreto) sino con la manera como se cuenta la historia y la identificación que se les da... En un lado, se habla de compradores y vendedores. Pero, en el otro extremo se habla de ciudadanos y líderes. Depende del sentido y el tipo de población a la que se quiere llegar.

LOCUTOR ¡La gaviota ártica!... Haciendo pequeñas escalas, este intrépido aviador de plumas blancas viaja cada año del Polo Norte al Polo Sur... ¡19 mil kilómetros!... Y luego, del Sur al Norte... ¡otros 19 mil! La vuelta al mundo realizada por la mejor y más puntual compañía de aviación que se conozca hasta ahora: una bandada de gaviotas árticas.

CONTROL FONDO TRISTE MEZCLADO CON VIENTO. QUEDA

LOCUTOR Pero... ¿sabía usted que estas aves migratorias tienen sus vuelos contados? Bosques arrasados, manantiales secos, playas contaminadas... Cada vez tienen menos lugares donde posarse y reponer fuerzas en sus agotadores viajes...

EFFECTO GRAZNIDOS TRISTES

(Recuperado (s.f), de [www.radialistas.com/](http://www.radialistas.com/))



## GUIÓN RADIAL: 1, 2, 3 ¡AL AIRE!

El guion es nuestra brújula radial. Nos orienta y guía. Es una ruta que poco a poco detalla lo que debe decir cada uno, mide el tiempo de las secciones o intervención que se puede dar dentro de un programa de radio.

En algunos momentos de incertidumbre, el guion radial sirve para retomar el contenido textual y seguir con la misión de contar historias sin perder el hilo. También identifica roles dentro de los procesos que se quieren grabar.

A continuación mostraremos un ejemplo de un estructura de guion radial:

### Guion radial – Impares

Tema: El pasado y el ahora del Colectivo Somos Voz

Fecha: 01 de diciembre del 2018

Conducción: Colectivo Svoz

Sección	Diálogo / Acción	Tiempo
Saludos	Se presenta la mesa de trabajo. Se invita a la gente para seguir redes sociales y publicidad de la nueva propuesta radial.	5"
Caiga en la nota	Queen – The show must go on	5"



<b>Sección</b>	<b>Diálogo / Acción</b>	<b>Tiempo</b>
Flash informativo	Con expectativa de cumplimiento se firmó acuerdo con Minga Indígena del Choco. Con nuevos acuerdos, hacia el restablecimiento de los derechos de los	5"

Fragmento tomado: Proceso radial Colectivo Somos Voz por John Fredy Rodríguez

Como se observa en nuestro ejemplo, al momento de la elaboración es necesario realizar una descripción donde se incluya el nombre del programa radial, la fecha de emisión, la duración, el tema a tratar y quién o quiénes serán participantes.

El guion se divide en tres partes. La primera, denominada como "sección", hace referencia a las temáticas que se trabajarán dentro de cada emisión: "hablaremos de deporte, noticias, cultura". La segunda es el "diálogo o acción", y hace referencia al concepto textual del que hablaremos, o sea, el tema principal a desarrollar en cada sección. Y la tercera y última es el tiempo, la cual nos va avisando cuánta disponibilidad tenemos para desarrollar cada contenido.

De esta forma nos será más útil y fácil construir contenido radial organizado, creativo, dinámico y con sentido crítico.

Cabe recordar, que dentro de este esquema también se puede jugar con el orden de las temáticas. Esto depende de los realizadores y el hilo conductor que decidan llevar para darle a su programa un sello característico.

Hicimos un recorrido sobre aquellas herramientas, elementos y conceptos que nos acercan al mundo radial en todas sus sintonías. Iniciamos un camino que nos permitirá unirnos para apostarle a la



radio, para comunicar desde las ondas, para divertir, entretener, educar, informar y construir ciudadanía.

## PRODUCCION RADIAL - HISTORIAS QUE CONTAR

La radio no solo se limita a programas de radio. Como escenario comunicativo, también ofrece una serie de estrategias y contenido capaces de incidir en los oyentes, de generar crítica, reflexión o hasta el sentimiento más mínimo al momento de contar una realidad. "La radio es vista como un vehículo para difundir un mensaje (educativo, político, científico, religioso, etc.); un vehículo dócil y sumiso, que se limita a esparcir la voz a la distancia y diseminar la información". (Kaplún, 1999, p. 53).

Los procesos radiofónicos pensados de otra manera deben aportar a una serie de conceptos que permitan fortalecer los espacios edu-comunicativos. En ese sentido, hablaremos de los radio documentales a partir de las preguntas ¿Qué son? ¿Cómo se desarrollan? y ¿Qué aportan éstos?

Hablaremos de la experiencia edu-comunicativa realizada desde el Semillero Doble Vía con estudiantes del Gimnasio Integral Genios de Zipa, quienes asumieron el reto de contar historias desde sus propias voces, de recrear y construir memoria histórica por medio de micrófonos.



Figura 10. Afiche radio documental Mi abuelito Juan Manuel



Afiche por John Mario Ovelencio y Juan Pablo Muñoz

Figura 11. Grabación radio documenta Mi abuelito Juan Manuel



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Los radio-documentales son el fruto de un proceso radial que requiere de un ejercicio narrativo impecable que cautive al oyente y lo conecte con el suceso contado: "es una manifestación del mundo de las ideas que llega a niveles industriales por la cantidad y calidad de gestiones administrativas, artísticas, técnicas y propositivas solventadas con ilusión y actitud generosa". (Grijalva, 2009, p. 92)

## **Taller–ensayo radiodocumentales**

De esta manera, se debe contar con un equipo de producción responsable y con cargos específicos que permitan que el trabajo sea dinámico. Estos son, para comenzar, Director, Productor, Sonidista, Master y Editores para la realización de contenido radial.

### **Director**

El Director es la persona encargada de crear la historia. Él escribe y estructura el libreto o guion (herramientas que nos permite tener la información y el orden de cómo será contada la historia).

### **Productor y sonidista**

Por otra parte, hablar del productor es hablar de quien apoya en la coordinación de la trama a grabar. Está pendiente de los libretos, de que los equipos funcionen de la mejor manera y está atento a cualquier problema que pueda surgir durante la grabación.

Entre tanto, la música está a cargo del "Sonidista" quien, de acuerdo a la temática, debe escoger la musicalización indicada para que la historia se conecte con los oyentes y recree un escenario de identidad.



**Figura 12.** Organización libretos (Productores y Sonidista radiodocumentales)



Fotografía por Juan Pablo Muñoz

Con los niños y niñas del Gimnasio Integral Genios del Zipa se realizó un ejercicio de funciones en donde, por medio de papeletas, se asignaron los cargos. Así se explicaron las funciones y se puso en práctica, dentro del estudio de radio de UNIMINUTO Centro Regional Zipaquirá, ensayos que permitieron generar un ambiente de trabajo agradable, estableciendo escenarios edu-comunicativos creados por ellos mismos. Así, la radio pasó de ser solo un medio de información, a ser un espacio pedagógico. En palabras de Kaplún (1999, p.12) "la radio lo condiciona también positivamente, ofreciendo posibilidades de realizar una tarea pedagógica efectiva, siempre que dichas posibilidades sean conocidas y empleadas por el comunicador-educador".

## Master y Editores

Un cargo necesario dentro del mundo radial es el Master, entendido como aquella persona encargada de manejar la parte técnica del estudio: (consola, computador, apertura y cierre de micrófonos, manejo de programas de edición). Es quien está pendiente de la grabación y de todo lo que puede suceder dentro del estudio de radio. El editor, por su parte, se encarga de la posproducción. Es decir, es quien arregla los audios, sincroniza la musicalización y los efectos.

Tiene razón Kaplún cuando afirma que "la radio actúa sobre un único sentido, la psicología nos da un dato muy relevante: ese sentido auditivo al que llega la radio es el más ligado a las vivencias afectivas del hombre" (1999, p. 72). Este proceso cautivó el interés de los niños y niñas que participaron en la creación de los radio documentales, quienes asumieron un empoderamiento al entender el sentido de contar historias desde lo afectivo y educativo. De esta manera, las interacciones que lograron con la radio dieron como resultado una pieza radiofónica que no solo informa y entretiene, sino que educa desde la reflexión y la afectividad.

**Figura 13.** Afiche radio documental Mi Bisabuela Lula



Afiche radio documental Mi Bisabuela Lula

## Radio Documentales



Mi abuelito Juan Manuel

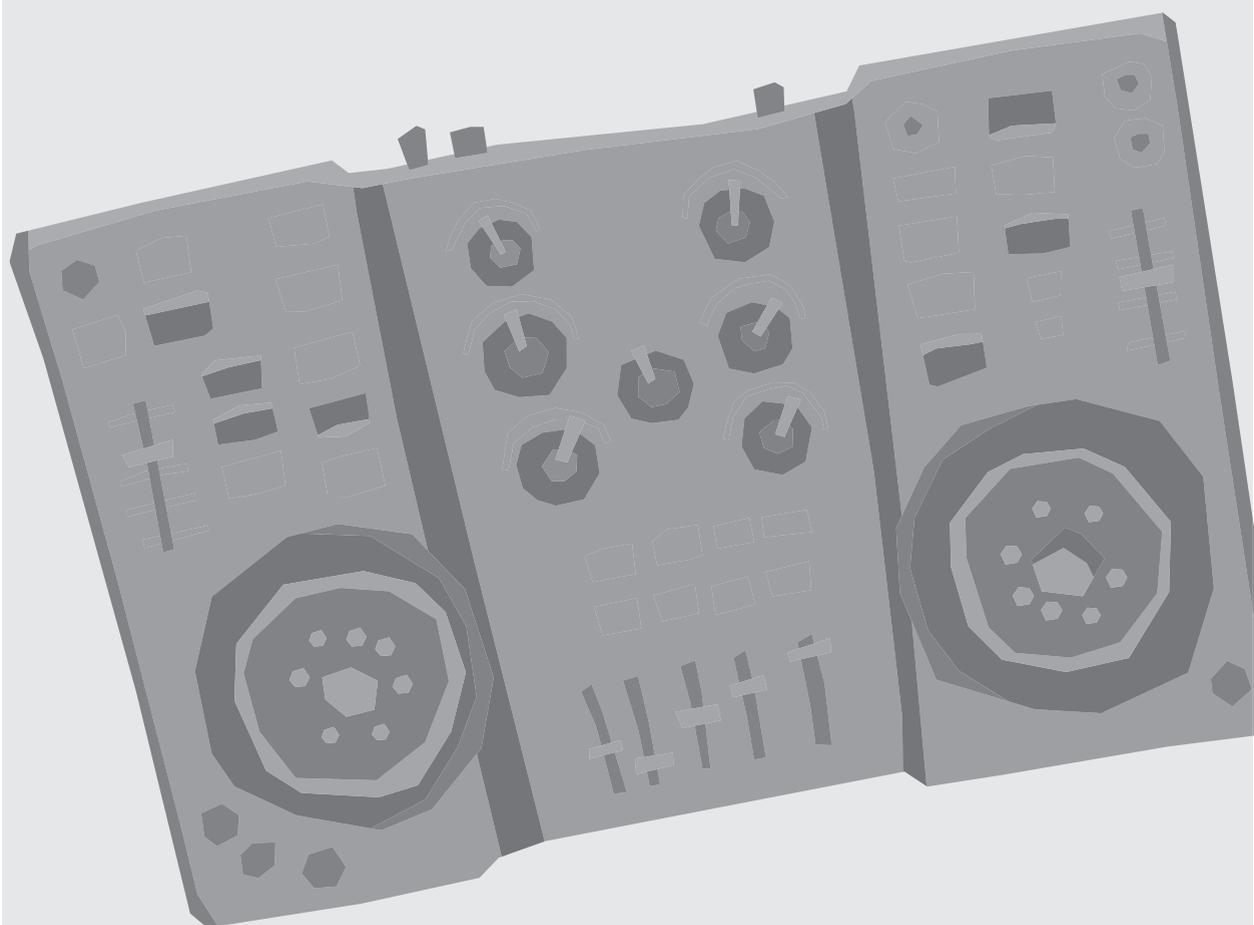


Mi bisabuela Lula



# CAPÍTULO 3:

UNA MIRADA AL  
AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA





Basta solo una mirada para enamorarse del audiovisual. Como su nombre lo indica, hace referencia a todo producto que presenta imagen en movimiento y sonido, como un apoyo creativo y didáctico al mensaje verbal que se quiere transmitir en cualquier ámbito, incluso en el pedagógico, sus usos se pueden observar en producciones cinematográficas y televisivas o en aulas escolares como método alternativo de aprendizaje.

Cuando se hace uso de la palabra audiovisual no solo se hace referencia al video, que es el medio que se va a tratar durante este capítulo. Los más conocidos para nuestra época son las diapositivas, la televisión, el cine y los proyectos multimedia.

Para hablar de su historia haremos un recuento de cómo se empezó a hablar de cine, el cual es nuestra referencia para la creación de los productos audiovisuales que hemos llevado a cabo durante el proceso edu-comunicativo con el semillero de investigación Doble Vía.

Recordemos que el séptimo arte se desarrolló gracias a los adelantos científicos y creativos que venían ligados a la pintura y, más tarde, a la fotografía. Estas dos artes fueron fundamentales para el desarrollo del cine y la creación del cinematógrafo. En primera instancia, el cine empezó a capturar imágenes cotidianas tales como la salida de los obreros de una fábrica o la llegada de un tren a la estación, bajo la influencia de la pintura impresionista, la cual buscaba retratar la vida cotidiana tal y como la veía el ojo humano, sin conceptos subjetivos ni creativos. En sus inicios, el cine le daba mayor importancia a la imagen que se iba a capturar, sin pensar en el movimiento de cámara o la composición de la misma. Por otra parte, tampoco se pensaba en la luz como herramienta creativa, ni en realizar ningún tipo de intervención a la realidad. (Moreno, 2016, p. 11)

Con el tiempo, lo artístico fue evolucionando en este lenguaje cinematográfico y, así como en la pintura y en la fotografía habían



aparecido movimientos tales como el expresionismo, el surrealismo, el modernismo y el cubismo, entre muchos otros, el cine se vio permeado por estos. Así, hubo distintos periodos fílmicos que dieron paso a la posterior constitución de los géneros cinematográficos que conocemos en la actualidad.

Se podría decir que el documental fue el movimiento con el que se inició la travesía del séptimo arte, con los hermanos Lumiere. Pero muy pronto se dio a conocer la ficción gracias a George Méliès y sus experimentos de retratar en cinta sus trucos de magia; uno de ellos conocido como “escenas de transformación”, donde iniciaba la grabación con una persona frente a la cámara; detenía la cinta para que la persona saliera del encuadre y seguía rodando, experimento que dejó al público boquiabierto. (Gubern, 2014:28). Esto marcó el rumbo que iba a tomar la imagen en movimiento. Los primeros periodos fílmicos fueron definidos por diferentes acontecimientos históricos y políticos. Entre ellos, encontramos el expresionismo alemán, el musical, el cine negro, el realismo poético francés, seguido por los géneros ya conocidos, terror, suspenso, thriller, drama y fantasía, dándole el toque creativo a lo que hoy es el cine, medio que busca apoyar la narrativa de la historia con cada elemento representativo: la luz, la escenografía, el vestuario, el maquillaje, los movimientos de cámara. Todo aquello que se veía como algo técnico fue adquiriendo el papel de conceptual y artístico.

Desde sus inicios, el cine no ha parado de evolucionar y se ha convertido en una herramienta para contar una historia de distintas maneras. Es aquí, en esta guía, donde enseñaremos y apoyaremos la realización de este método como alternativa de enseñanza-aprendizaje en el medio escolar.

Para empezar este trayecto a través del universo audiovisual adaptado en procesos escolares, debemos conocer de qué se compone,



específicamente hablando del vídeo, cuáles son sus características y objetivos para su realización.

El audiovisual se compone de todo aquello que sea necesario para expresar una idea, de manera que la narrativa quede visiblemente clara y los demás elementos a utilizar la sustenten, entendiendo la narrativa como guion o historia y los demás elementos como la dirección, la fotografía, el arte, el sonido y el montaje. Estas son las partes fundamentales de todo proyecto audiovisual, son los departamentos que configuran un sinfín de roles y cargos que contribuyen a la construcción, realización y finalización del proyecto. Por esto, deben ser vistos, no solo como herramientas técnicas, sino también creativas.

Para lograr un producto audiovisual finalizado se inicia por el guion. Este es un escrito cuya estructura específica veremos a continuación, en donde se plasman descripciones de los espacios donde transcurre la historia, las acciones de los personajes y el entorno que los rodea y los diálogos entre los diferentes actantes, refiriéndonos específicamente a la ficción.

El guion es una herramienta que define el camino que va a tomar cada historia. De ahí surge todo: las ideas conceptuales de lo que se va a trabajar, el género, el público a quien está dirigido, el estimado de tiempo del producto final, la luz que se va a utilizar, el arte, el sonido y, por supuesto, el tipo de montaje. Es el primer acercamiento a lo que se desea y es, por tanto, el punto de partida con el que hemos trabajado en las distintas producciones audiovisuales realizadas en este semillero con los estudiantes.



## GUIÓN

Según Mckee (2011), "El guionista esculpe su historia con el contenido en una mano y el dominio de la forma en la otra". Esto lo que nos quiere decir es que es tan importante tener la historia clara y la creatividad encendida, como conocer la estructura para realizar correctamente un guion. En audiovisual, el guion se compone de dos momentos: el guion literario, donde se plasma la historia que va a ser contada (muchas veces escrita por un guionista o por el mismo director); y el guion técnico, donde van todas las descripciones de movimientos de cámara, planimetría, angulación, composición de la imagen, sonidos claves, elementos de arte, utilería y demás, reuniendo el trabajo de todos los departamentos.

### ¿Cómo llegar a un guion literario final?

Como se expuso anteriormente, del guion se deriva todo lo que conlleva al producto final, sea un cortometraje (película de corta duración, con un máximo de 30 minutos), medimetraje (película de duración media, aproximadamente de una hora), o a un largometraje (película de larga duración que supera la hora de proyección). Para llegar a un guion definitivo antes de iniciar el proceso de la preproducción, momento cuando se realizan todos los preparativos para ir a rodaje, se utiliza una estructura guía.

Como dice Bahamón en su capítulo de guion de la cartilla *Cinematoteca Rodante* "Todo guion surge de una idea", el primer paso es tener una idea clara de lo que se quiere contar, e investigar el tema si es necesario. Con esta idea debemos dejar ver un punto de vista claro para, así, especificar la intención narrativa, es decir, lo que queremos contar. (Bahamón, 2016, p. 39). Durante este camino con el semillero,



se buscó trabajar con la recuperación de memoria histórica de las familias cuyos hijos participaban del proyecto. Los niños y niñas nos presentaron la historia de algún miembro de su familia a quien quisieran hacerle este homenaje fílmico. Algunos eligieron familiares ya fallecidos; por tanto, tuvieron que investigar e indagar elementos relevantes para nutrir su relato, utilizando herramientas de la investigación cualitativa como el estudio de caso.

El siguiente paso es tener un argumento: escrito de no más de cinco líneas donde se sintetice la historia que vamos a contar, de qué trata, cuál es su enfoque y cómo termina, sin revelar muchos detalles.

**Ejemplo:** (Cortometraje “El Roberto” 2015-Guion Original: Camilo Segura–Brandon Pérez)

En una galería de arte ocurre una catástrofe, una de las pinturas de la exposición no está en su lugar; cuatro sospechosos son interrogados por el guardia de seguridad, quien se toma muy a pecho su papel de detective y crea una estrategia para capturar al culpable. Sin embargo, no logra su objetivo ya que cada uno de sus interrogados tiene una versión distinta de los hechos.

En este escrito logramos visualizar el rumbo de la historia y se establecen los puntos clave para realizarla sin tener que narrarla detalladamente. Esto, con el fin de establecer un punto de partida hacia lo que será la historia audiovisual.

El siguiente paso es crear una escaleta, término que define un escrito que se compone únicamente de acciones, sin incluir descripciones del espacio ni diálogos. Está escrita en forma de lista para lograr transmitir cómo va a transcurrir la historia y qué acciones se van a ver en pantalla. Recordemos que en el guion audiovisual lo más importante son las acciones, ya que son las que se van a plasmar en la imagen final.



**Ejemplo:** (*Laura*, 2019 Guion Original por Camilo Segura)

- Laura despierta asustada
- Estira sus brazos para alcanzar el celular
- Busca el cargador y lo conecta
- Mira su celular
- Se levanta de la cama
- Recoge un plato del suelo
- Mira hacia la cama
- Sale de la habitación

Al definir las acciones que van a emprender nuestros personajes, tanto protagónicos como secundarios, se procede a la realización del primer borrador. La estructura es muy sencilla, en el encabezado marcamos siempre el número de la escena. Si es Interior o Exterior, si es Día, Tarde o Noche, y el lugar específico donde está transcurriendo la escena. A continuación, se realiza una descripción detallada del espacio que se observa, esto con el fin de que los demás departamentos (especialmente arte) sepan cómo ambientar este espacio en el rodaje. Esta descripción no es obligatoria. También se presenta al personaje y, junto a este, entre paréntesis, se pone su edad en número. Se describen también las acciones de manera específica. Cuando hay un diálogo, se escribe centrado. Va primero el nombre del personaje y la intención con la que se dice el diálogo; debajo, el diálogo, y continuamos con la descripción de espacio y acciones.

**Ejemplo:** (Tomado del guion *Laura*, 2019 de Camilo Segura)

**1. INT. APARTAMENTO. DÍA**

Laura (28) despierta por causa de un sonido fuerte (vidrio quebrarse), retoma la calma mientras acepta que se ha despertado. Se queda mirando un rato al techo esforzándose por no cerrar de nuevo los



párpados. Sin apuro, se estira hasta alcanzar su celular el cual está en el suelo, se da cuenta que olvidó conectarlo.

### **LAURA (Molesta)**

¡Carajo!

Entre la ropa en el suelo, escarba hasta encontrar el cable del cargador. Lo conecta y revisa vagamente las notificaciones que tiene. Con poco interés revisa sus redes sociales cerciorándose que no hay nada de su interés.

Gira mirando hacia el otro lado de la cama sin ocupar más de la mitad de esta, intenta sonreír. Se levanta de la cama cautelosamente procurando no hacer ruido.

A su alrededor ve su ropa en el suelo y el plato de la cena anterior. Lo recoge, y mientras sale del cuarto mira hacia atrás levemente sobre su hombro.

Para un guion en documental el proceso no difiere mucho, iniciamos también con una idea de lo que se quiere contar, ya sea la historia de un personaje, un espacio o lugar o una situación o acontecimiento que haya marcado la historia. El paso a seguir y fundamental en el guion documental es la investigación que se debe realizar sobre el tema o el personaje a tratar, debido a que son temas reales, la investigación es muy importante para que nuestro documental cuente la historia como debe ser.

Para Guzmán (1999, p. 5),

El realizador debe llegar a convertirse en un verdadero especialista amateur tema que ha elegido: leyendo, analizando, estudiando todos los pormenores del asunto. Mientras más profunda sea la investigación, mayores posibilidades tendrá el realizador para improvisar durante



el rodaje y por lo tanto gozará de una mayor libertad creativa cuando llegue el momento.

Esta investigación se compone de entrevistas, archivos, imágenes, películas relacionadas y todo lo que se logre encontrar para enriquecer el relato y tener mayor capacidad de crear contenido con información verídica. Para los dos proyectos realizados con el semillero Doble Vía, los niños y niñas estuvieron muy atentos a este paso, eligieron fotos familiares que eran importantes en la historia, se documentaron bien del personaje protagónico y trabajaron de la mano de sus padres para reconstruir la historia lo mejor posible.

**Figura 14.** Rodaje Mis abuelitos Conchos. Selección de fotografías.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Teniendo toda la información necesaria se procede a escribir el argumento, tal como en el guion de ficción, este se compone de no más de cinco líneas, donde sintetizamos la idea general.

Ejemplo:

(Guion: *Hugo mató a Amanda*, 2018 por Juan Pablo Rincón)

Hugo es un joven bogotano que nació siendo mujer, quien cuenta su historia del proceso que ha venido llevando a cabo y todo lo que ha tenido que pasar, desde lo legal hasta lo físico. Tras experiencias de rechazo, Hugo se muestra fuerte ante las adversidades de lo moral que se presentan en su camino.

Acá logramos ver de qué se va a tratar el documental, quién es el personaje de quien se habla y cuáles son los temas puntuales que va a abordar.

Ahora, como no es posible definir las acciones que el personaje va a realizar en cámara porque nos estaríamos alejando del documental, en vez de realizar una escaleta escribimos una sinopsis, un escrito en donde plasmamos la historia completa de manera que sepamos cómo inicia, qué temas se van a tratar y cómo termina. Esto se hace de forma detallada sin sobrepasar el límite de las acciones que el personaje hará.

Ejemplo:

(Documental: *Mis abuelitos Conchos*, por Valerie Paez)

Concha narra su historia recordando cómo fue su vida con Gustavo, su esposo, quien murió hace unos años. Gustavo y Concha se casaron muy jóvenes por un embarazo no planeado y desde ahí vivieron juntos durante toda su vida. Los hijos y nietos lo recuerdan como una excelente persona y cuentan diferentes anécdotas que vivieron junto a él.

Finalmente, se crea el guion de documental, conocido como guion de intenciones. Al igual que en el de ficción, se describen los espacios o lugares en donde se grabará y qué imágenes sirven para utilizar en el proyecto. Lo que difiere del guion de ficción es que no se pueden describir acciones concretas del personaje, sino un acercamiento a estas. Sin embargo, es posible crear dramatizados con base en un



La radio y el audiovisual en la escuela:

acontecimiento real; en vez de diálogos, se pregunta que se le harán a los entrevistados.

Ejemplo:

(Documental: *Naranja Dulce*, por Samuel Pérez)

### **1. INT. DÍA. HABITACIÓN ESPERANZA**

Entrevista Adriana, se ven fragmentos de videos de ESPERANZA(70) con SAMUEL (2) desde bebé hasta los 4 años.

ADRIANA (30)

Contando como era Esperanza con Samuel

FUNDIDO A: NEGRO

### **2. INT. DÍA. COCINA**

Dramatizado Esperanza (60) cocinando

CORTE A:

### **3. INT. DÍA. COMEDOR**

Dramatizado Esperanza ayudando a Samuel (3) a hacer tareas.

CORTE A:

### **4. INT. DÍA. COCINA**

Esperanza está en la cocina, cocinando arepuelas

CORTE A:



## 5. INT. DÍA. COMEDOR

Esperanza sirve las arepuelas a Samuel que está en el comedor sentado. Samuel hace cara de curiosidad y toma una arepuela, la acerca a su boca y la prueba, su rostro muestra felicidad y sigue comiéndolas con gusto.

Según Aparici (2011) "Los medios de comunicación clásicos, como la radio y la televisión, el cine y la prensa, suponen, en términos comunicativos, una transmisión para la recepción solitaria y contemplativa, al igual que la escuela tradicional". Este ejercicio de creación de guion no solo ayuda a que los niños y niñas expresen toda su creatividad, sino que evidencia las diferentes formas que existen para comunicar una idea, en esta ocasión por medio de un audiovisual como producto final, tal y como fue el caso de los dos proyectos realizados en los grados 2º y 3º del Gimnasio Integral Genios del Zipa.

**Figura 15.** Ejercicio de creación de historias para audiovisual. Semillero Doble Vía.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar



La radio y el audiovisual en la escuela:

**Figura 16.** Ejercicio de creación de historias para audiovisual. Semillero Doble Vía.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

## PRODUCCIÓN

La producción es el departamento financiero del proyecto. Su misión más grande es conseguir el dinero o el apoyo financiero para poder realizar la película y, así mismo, cuando esta es finalizada se encarga de su comercialización. Durante este ejercicio con el semillero Doble Vía, la producción estuvo a cargo de un estudiante y de las familias de los estudiantes participantes, quienes contribuyeron como productores ejecutivos, es decir, financiaron la realización del documental.

El encargado de este departamento, el productor, es quien administra y maneja el dinero que consigue para la película: realiza un presupuesto y define cuánto dinero se puede gastar en cada departamento; estructura el plan de trabajo general y el plan de rodaje, es decir, las fechas de rodaje, días y horarios en que se va a rodar; contrata la alimentación para el equipo técnico y actoral que participa en el proyecto y se encarga de resolver cualquier imprevisto que pueda ocurrir.

*Figura 17.* Rodaje "Mis abuelitos Conchos" Revisión plan de Rodaje en set.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Ejemplo: Plan de rodaje *El Roberto 2015*

**Tabla 1.** Plan de rodaje El Roberto 2015

<b>Fecha:</b>	<b>Hora inicio:</b>	<b>Hora final:</b>	<b>Escena:</b>	<b>Plano:</b>	<b>Set:</b>
20 – mayo	7:00 am	7:15 am	1	Primer plano frontal	Ext. Galeria
20 – mayo	7:15 am	8:00 am	1	Plano general	Ext. Galeria
20 – mayo	8:00 am	10:00 am	4	Plano medio corto	Oficina
20 – mayo	10:00 am	10:15 am	4	Plano detalle	Oficina
20 – mayo	10:15 am	10:30 am	5	Primer plano	Oficina
20 – mayo	10:30 am	10:45 am	5	Plano americano	Oficina
20 – mayo	10:45 am	11:00 am	5	Plano general	Oficina
20 – mayo	11:00 am	11:15 am	2	Plano entero	Oficina
20 – mayo	11:15 am	11:30 am	2	Primer plano personaje	Oficina
20 – mayo	11:30 am	11:45 am	2	Primer plano personaje (contraplano del anterior)	Oficina
20 – mayo	11:45 am	12:00 pm	9	Plano medio	Oficina
20 – mayo	12:00 pm	12:15 pm	9	Plano general	Oficina
20 – mayo	12:15 pm	12:30 pm	12	Plano panorámico	Oficina
20 – mayo	12:30 pm	12:45 pm	3	Plano medio largo	Oficina
20 – mayo	12:45 pm	1:00 pm	3	Plano general	Oficina

Fuente:

Su aporte creativo al proyecto audiovisual se basa en ser, como lo llama Botero,



...un visionario: alguien que descubre una película completa en una foto enterrada en un museo; alguien que se llena de referencias visuales para poder entender qué es lo que otro —usualmente, el director— tiene en su cabeza; alguien que aporta ideas, personajes, planos, sonidos, para que esa película logre ser lo mejor que puede llegar a ser. (2016, p. 268)

Esto nos indica que el productor no solo cumple roles operativos dentro de la producción, sino que debe estar en la capacidad de encontrar películas donde solo hay historias.

Una función de gran importancia, dentro de las muchas que tiene un productor, es la elaboración de contratos y contratación del equipo de trabajo y actores, así como de locaciones, alimentación, transporte e imprevistos, y la compra de elementos requeridos por los demás departamentos tales como pilas, cartulinas, tijeras y todo aquello que se pueda requerir durante el rodaje.

En la preproducción, su trabajo también implica pactar las citas del director con el equipo técnico para tener todo preparado, y las reuniones con actores una vez se hayan elegido en un casting, así como los ensayos en locaciones y pruebas de cámara, vestuario y maquillaje. Durante el rodaje, debe tener todo preparado para iniciar cada día, mantener la logística en el trabajo y solucionar imprevistos que nunca faltan. Además, debe estar pendiente de los requerimientos de último momento y del transporte oportuno tanto de equipos como de personal, para no retrasar el plan de trabajo que ya se ha estipulado en la preproducción.



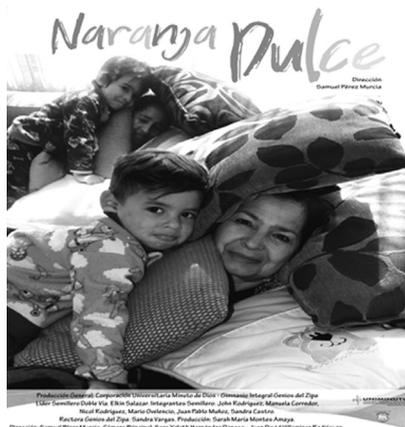
**Figura 18.** Rodaje Naranja Dulce productora y camarógrafa en set.



Fotografía por John Mario Ovelencio

Finalmente, durante la posproducción se encarga de recibir el producto finalizado para hacer la gestión temprana de afiches y promociones para la publicidad de la película, con el fin de venderla y que pueda ser proyectada. Así mismo, se encarga de buscar los festivales o concursos a donde pueda ser enviado el filme. El productor es, finalmente, quien se queda con los derechos comerciales de la película.

**Figura 19.** Afiche Naranja Dulce



Afiche por Nicol Rodríguez y Manuela Corredor

Figura 20. Afiche Mis Abuelitos Conchos



Afiche por Nicol Rodríguez y Manuela Corredor

## ARTE

Como lo expresa Sara Millán (2016, p. 70), "La función principal del departamento de arte es materializar el guion en términos estéticos, construyendo una atmósfera evocadora, convincente y apropiada para que se desarrolle la historia". Esto quiere decir que el departamento de arte es el encargado de crear el ambiente donde va a transcurrir el relato, con ayuda de los subdepartamentos de Escenografía, Utilería, Vestuario, Maquillaje y Ambientación. Construye no solo la idea de lo que va a ser, sino que crea los espacios (si es el caso de trabajar en un estudio) o ambienta las locaciones que se usarán, adaptándolas a lo que necesita el proyecto. En nuestro caso con el Semillero Doble Vía, el director de arte de cada una de las producciones tomó decisiones de vestuario y ambientación de espacios, junto con el director.

La lectura del guion es la que define el punto de partida en la creación estética de toda la película, y es ahí donde las decisiones tomadas van a ser el reflejo de lo que se quiere contar por medio de los decorados, la paleta de color, los espacios creados o intervenidos, entre muchos otros.

**Figura 21.** Rodaje Naranja Dulce. Director minutos antes de iniciar a rodar una escena.



Fotografía por Nicol Rodríguez

**Figura 22.** Rodaje Mis abuelitos Conchos. Directora tomando decisiones de ambientación.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

En la preproducción, el director de arte se reúne con su equipo de trabajo y diseñan el espacio, el vestuario que van a llevar los actores, el maquillaje que se requiere, y el diseño de peinado, con base en los requerimientos tanto del guion como del director, pensando en la psicología del color, en la personalidad del espacio o de los personajes, en la estética de la película y, sobre todo, en cómo se visualiza: época, ciudad, clima, entre otros. Bajo esta idea, sale la lista de los elementos de utilería que serán requeridos. Utilería es todo objeto con el que el actor hace contacto, es decir, el celular del personaje, su libro favorito, el pocillo donde toma café todas las mañanas, etc. También se hace una lista de todo lo que se necesita de ambientación para cada espacio o set, como un sillón para la sala o el cuadro que tiene en la habitación. Una vez se definan todos los diseños y se haga la lista de lo que hay que conseguir se procede a comprar, alquilar o construir todo lo que se enumeró. Esto se deja listo para hacer ensayos con actores y cámara y, así mismo, se hacen pruebas de maquillaje, peinado y vestuario para los personajes.

*Figura 23.* Directora Mis abuelitos conchos tomando decisiones de utilería.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

En el rodaje o producción, el departamento de arte se encarga de entregar los sets listos, a la hora pactada por el productor, para iniciar el rodaje con los elementos necesarios de ambientación, utilería y de maquillaje y vestuario de los personajes. Si la película requiere efectos especiales de imagen como maquillaje, el departamento también se encarga de esto. Su función principal en esta etapa viene a ser la materialización de las ideas presentadas en la etapa anterior; por tanto, es la cara física y visible del relato.

En nuestro caso, este departamento no tuvo que intervenir demasiado los espacios o a los protagonistas, debido a que se trataba de un documental, por lo que se respetó la realidad y el contexto habitual de los personajes y del entorno donde viven.

*Figura 24.* Rodaje Naranja Dulce. Set listo para iniciar rodaje.



Fotografía por John Mario Ovelencio

# FOTOGRAFÍA

Para Arizmendy (2016, p. 142), el director de fotografía debe ser alguien capaz de creer en su intuición y en su mirada, debe poder tomar posición frente a la imagen que quiere capturar y, por tanto, hace una invitación a los fotógrafos en formación para desarrollar estas aptitudes. Con esto, podríamos decir que el director de fotografía no solo se encarga de registrar las imágenes, sino que crea una visión, una carga emocional y dramática, una intención para generar, más allá de una imagen bonita, una imagen que narre. El departamento de fotografía es uno de los más importantes después del de dirección, debido a que es aquí donde se toman decisiones que marcarán la película, tales como el formato en el que se va a grabar, los equipos que se van a utilizar, la atmósfera de la película y demás decisiones como planos a usar, angulaciones, movimientos de cámara y composición de la imagen. Todo este trabajo se hace junto con el director y se plasma en el guion técnico.

Es allí donde todas esas decisiones técnicas se convierten en artísticas. La posición de la luz y de la cámara influyen y contribuyen a apoyar el discurso audiovisual al que se quiere llegar. Este departamento es el que le da carácter a la película. El director de fotografía permanece en contacto con el director general debido a que, entre estos dos cargos, desarrollan el guion técnico, herramienta que ahorra muchas horas de trabajo, ya que contiene toda la información relevante para agilizar el proceso de montaje de equipos y luces durante la grabación.

Ejemplo:



**Tabla 2.** Guion técnico Hugo mató a Amanda por Juan Pablo Rincón

<b>ESCENA / PLANO</b>	<b>PLANO</b>	<b>ÁNGULO</b>	<b>MOV CÁMARA</b>	<b>ACCIÓN</b>	<b>SONIDO</b>	<b>TEXTO</b>
1 / 1	General	Posterior	Fijo	Un grupo de niños están haciendo una fila		
1 / 2	Medio	Frontal	Fijo	Un grupo de niños están haciendo una fila		
1 / 3	Plano medio corto de pies	Frontal	Traveling + tilt up a rostro	A un lado están las niñas y al otro los niños		
2 / 4	Medio	Frontal	Fijo	ENTREVISTA SANDRA CASTRO – ACTIVISTA		
2 / 4.1	Medio	Diagonal	Fijo	ENTREVISTA SANDRA CASTRO – ACTIVISTA		
2 / 5	N/A	N/A	N/A	Inserto fotos		
3 / 6	Medio Largo	Frontal	Fijo	GERONIMO (24) Sentado en la sala de su casa hablando hacia cámara mientras cuenta que le quiere hacer una cena a su novia.		
3 / 7	General	Lateral	Paneo	Se levanta del sofá, coge sus cosas, se dirige a la puerta de la casa y sale		

Fuente



**Figura 25.** Rodaje Naranja Dulce. Revisión de guion técnico en set con el director.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

**Figura 26.** Rodaje Mis Abuelitos Conchos. Revisión de guion técnico en set por parte de la directora.



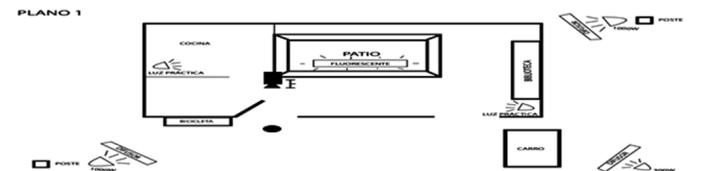
Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Durante la producción, el Director de Fotografía se encarga de dejar todas las luces listas y posicionadas junto con su Gaffer -asistente de luces- y el resto del equipo de trabajo, quienes hacen el montaje a partir del trabajo realizado que en la preproducción, cuando se definen esquemas de iluminación donde se encuentra toda la información necesaria para agilizar el proceso y no retrasar los horarios ya definidos.

Aquí también está contenida la información de posicionamiento de cámara. Este montaje se hace una vez el departamento de arte haya terminado de ambientar el set. La mayoría de veces el director de fotografía es quien hace cámara, gracias a su cercanía con el guion y a su sensibilidad con las imágenes que planteó desde la preproducción.

Ejemplo:

**Figura 27.** Esquemas de iluminación



Fuente: Creación Manuela Corredor

Durante la posproducción, se encarga, de la mano del director y el colorista, de definir la tonalidad de la película de acuerdo a lo que ya se rodó, para llegar a la imagen final que se propuso desde el guion.

Por nuestro recorrido con el proyecto audiovisual del Semillero Doble Vía, nos pudimos encontrar con una pasión por la cámara en los niños y niñas que participaron. Desde el inicio, lo más importante es visualizar y entender que esta herramienta no se basa solo en la técnica, sino que debemos comprenderla y tratarla como el elemento principal de un proyecto fílmico. Sin cámara no hay película, es el medio a través del cual los estudiantes pueden expresar sus ideas. Cada decisión que ellos toman aporta al sustento del relato y de ahí podemos partir para entender cuál es la mirada de cada persona frente al mundo.

Es verdad que el cine es una síntesis de artes diversas: la literatura, la pintura, la fotografía, la música, el teatro. Es verdad que el cine está cerca de ese universo que hoy en día se nombra con la palabra audiovisual. Es verdad que el cine ha estallado en formas enormemente

La radio y el audiovisual en la escuela:

diversas y heterogéneas. Pero quizá podría decirse para no atascarnos que, en el cine, de lo que se trata es de la mirada. (Dussel, 2006, p.115)

*Figura 28.* Rodaje Mis Abuelitos Conchos.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

*Figura 29.* Rodaje Naranja Dulce



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

## DIRECCIÓN

“El director siempre se encargará de impregnar la película de elementos que busquen reflejar un tipo de cultura, alguna opinión, apreciación y/o fomentar la reflexión en el público”. (Lozano, 2017, p. 223) Partiendo de esta tesis, el director es quien le encuentra sentido a una historia, toma un guion y lo convierte en imagen. Por tanto, es la cabeza de este grupo de soñadores y artistas que, con sus conocimientos, entregarán al mundo una obra de arte fílmica.

El director es quien define cómo quiere contar la historia, en cuántos planos y los tipos de plano que se eligen (en equipo con el Director de fotografía). Como ya dijimos anteriormente, también decide con qué intención y qué mensaje quiere transmitir a los espectadores. Es quien coordina las demás propuestas para nutrir el relato de elementos físicos y simbólicos. Participa desde el inicio en la escogencia de actores, define y aprueba todo lo que los demás departamentos proponen con el fin de plasmar su visión.

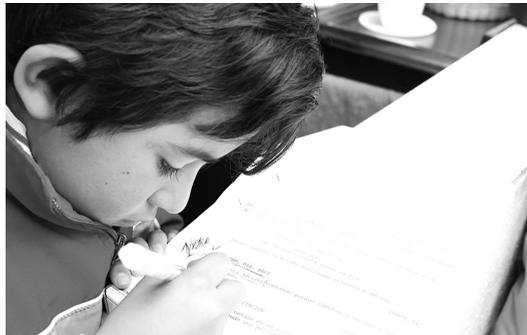
En la preproducción, el director se reúne con los actores y estipula cómo quiere que interpreten a los personajes, qué matices y qué carga dramática van a emplear. Además, toma todas las decisiones en cuanto a las propuestas de su equipo de trabajo y de los diferentes departamentos. Finalmente, elabora un último escrito antes de iniciar rodajes, donde unifica todas las propuestas presentadas por los demás departamentos para visualizar la película en papel.

En la producción, el director es quien toma las decisiones del material filmado, si las tomas quedan o si se repiten; habla con los actores y los encamina hacia lo que quiere; y toma las decisiones creativas y estéticas necesarias. En su equipo de trabajo está el asistente de dirección, quien lo acompaña en el proceso de cumplimiento del plan



de rodaje para evitar retrasos en el día, y un script, quien lleva la continuidad de la escena y las anotaciones pertinentes de vestuario, maquillaje o peinado; ya que un filme no es usual que se ruede en orden de historia, sino en el orden que mejor convenga para no desgastar a los equipos técnico y actoral; además de agilizar el transporte a locaciones. El script también cumple la función de facilitar el trabajo del montajista, mediante una bitácora que entrega donde anota qué tomas funcionan y cuáles se pueden desechar, ahorrando tiempo valioso en la etapa de posproducción.

*Figura 30.* Naranja Dulce haciendo anotaciones de actores



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

*Figura 31.* Directora "Mis Abuelitos Conchos" dirigiendo a actores.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar



En la posproducción, el director acompaña al montajista y al colorista para tomar las decisiones estéticas y prácticas que sean necesarias, como recortar escenas por la duración o desechar una toma por alguna falla técnica sin que esto afecte la historia. Finalmente, aprueba la versión final del material para ser entregado al productor y poder difundir la película en las plataformas previstas.

Los niños y niñas que formaron parte de este bonito proyecto lograron entender la función del director como cabeza mayor del filme y cada uno, desde su departamento, trabajó conjuntamente para apoyar el discurso fílmico al que se quería llegar, poder comunicar la historia de la mejor manera posible y obtener los excelentes resultados que se lograron.

**Figura 32.** Rodaje Mis Abuelitos Conchos. Equipo técnico listo para iniciar.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

# MONTAJE

Jurgeson afirma que el montaje

Es el elemento más específico del lenguaje cinematográfico. Su importancia entre los medios de expresión del séptimo arte ha ido variando en el transcurso de la historia del cine, pero no parece que su preponderancia se pueda poner en duda. Se puede definir como la organización de los planos en ciertas condiciones de orden y duración. (Como se cita en Morante, 2014, p. 24)

Es el oficio que tiene una gran importancia en el lenguaje fílmico. Es aquí donde todo lo que se realizó durante meses, finaliza con un producto visible y artístico. El departamento de montaje o el montajista es el encargado de cortar y empalmar la película final, sincronizar audios y definir el ritmo de la película que ya se ha creado desde la preproducción, complementando la edición del filme con efectos especiales visuales y sonoros. Es en este departamento donde el producto final se construye a partir de todas las partes que ya fueron creadas.

La función del montajista durante la preproducción es conocer el guion literario y, junto al director, definir el ritmo de montaje a utilizar y el hilo conductor. Pueden acudir a elementos tales como elipsis, definidas como un salto en el tiempo, como un recuerdo o una visión; o a tipos de montaje lineal, donde la historia se cuenta cronológicamente; paralelo, si se trata de distintas situaciones que se desarrollan en un mismo momento y distintos lugares; tiempos alternados, donde el montaje va y viene del pasado al presente; conceptual, donde no se pretende llevar un hilo conductor, entre muchos otros. Posteriormente, el montajista tiene en el rodaje o producción a un encargado en set que va editando un primer borrador para que el director pueda tomar



decisiones tempranas sobre el montaje. Su labor más ardua es en la etapa de posproducción, durante la cual se compilan absolutamente todos los archivos que se crearon en rodaje para que el montajista haga un empalme y tenga finalizada la película. Para realizar este trabajo se apoya de un colorista quien define la tonalidad de la película hablando estrictamente de la luz y atmósferas, y de un diseñador de efectos especiales si es necesario.



# SONIDO

“El sonido no es el 50% de una película ni es el complemento de la imagen. El sonido es fundamento y esencia del lenguaje audiovisual”. (Torres, 2016, p. 173). Partiendo de esta frase, haremos un recorrido por quienes conforman el departamento de sonido y sus labores y funciones durante cada fase del proyecto.

La cabeza del departamento se encarga, durante la preproducción, de crear una propuesta sonora basándose en el guion literario. Para esto, debe hacer una lectura detallada del mismo. Una vez estructurada su propuesta, revisa las propuestas de arte en cuanto a los sets y escenarios que se van a usar, para definir qué sonidos ambiente se van a grabar y qué sonidos se deben recrear en foleys (archivo de audio que se crea mediante diferentes elementos en un estudio especializado, como pasos o aplausos), y, así mismo, conocer qué equipos serán necesarios durante el rodaje. Esta persona está encargada de hacer visita a las locaciones para reconocer el espacio y dar visto bueno por parte del departamento si la locación es apta y no posee problemas que afecten el rodaje, como exceso de ruidos o demasiado eco. Se anexan al guion literario los comentarios de sonido.

Durante el rodaje, se lleva a cabo lo que se conoce como captura de sonido directo. Es decir que el departamento se encarga de registrar todos los sonidos: sonidos ambiente de lugares específicos como aeropuerto, campo y ciudad, entre otros; y los diálogos de los actores, claros y limpios, para luego empatar en la posproducción. Durante esta etapa, el equipo está conformado por el sonidista, quien se encarga de grabar y monitorear el sonido entrante y quien es el único que puede tomar la decisión de si un sonido queda o debe repetirse; y el microfonista, quien sostiene el micrófono (boom) y lo dirige hacia los actores o espacios que deben ser registrados en audio.



El sonidista es otro de los cargos que cumple un papel importante tanto en la realización audiovisual como en el ámbito pedagógico, debido a que su propuesta de audios nos indica de qué manera quiere contar la historia y qué sonidos quiere resaltar u obviar dentro de la misma, para aportar a la atmósfera y sustentar por medio de audio al relato fílmico.

**Figura 33.** Rodaje Naranja Dulce. Sonidista en set.



Fotografía por Juan Pablo Muñoz

**Figura 34.** Mis Abuelitos Conchos. Sonidista y camarógrafas en set



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

En posproducción, el departamento de sonido se encarga de limpiar los audios ya registrados en rodaje. Esto se inicia una vez el editor

haya entregado una copia a la que no se le va a quitar o sumar ninguna escena más. Acto seguido se graba la musicalización que se le va a dar a la película, la cual también es definida por el departamento de sonido junto con el director general. Esto con el fin de aportar la intención requerida a la imagen. Si es necesario, se hace el doblaje de la película a otro idioma o se repiten diálogos que tuvieron algún error durante el rodaje. Por último, se hace lo que se llama mezcla de sonido, donde se ajustan los niveles de audio, se ecualiza el sonido, se ajusta la acústica y se finaliza el proyecto. Este es el último departamento en intervenir.

Esta última etapa dio paso, a partir de todos los talleres y actividades previas a la realización de los corto-documentales y a la evidencia del trabajo de los participantes del proyecto, a la culminación de esta bonita experiencia con la exhibición de los mismos.

Habiendo finalizado este recorrido por cada uno de los departamentos que componen el equipo de trabajo del audiovisual, se puede identificar el uso de estas herramientas dentro del ámbito escolar. Todo entendido desde un proceso alternativo de enseñanza-aprendizaje y edu-comunicación, donde lo que se espera es apropiar y empoderar a las nuevas generaciones de estos instrumentos transmediáticos que han surgido a lo largo del tiempo como una forma creativa de contar historias.

Durante la experiencia del semillero se pudo documentar el proceso que se llevó a cabo y concluir que la respuesta a esta iniciativa de implementar los medios escolares como forma de expresión y aprendizaje fue positiva, tanto por parte de los estudiantes como de sus familiares. Esta experiencia marcó el proceso educativo, hablando estrictamente de la forma de comunicación y generó grandes expectativas en cuanto a su continuación.



La radio y el audiovisual en la escuela:



“Mis abuelitos Conchos”



“Naranja Dulce”

# MANUAL PRÁCTICO DEL GESTOR EN MEDIOS ESCOLARES

Apreciado lector, a continuación encontrará una propuesta para el desarrollo de talleres formativos con los cuales hemos tenido la oportunidad de conformar equipos de gestores en medios escolares en diferentes instituciones educativas de Sabana Centro y Norte de Cundinamarca.

## ¿Qué es la comunicación?

El objetivo de esta actividad es reconocer los espacios radial y audio-visual como escenarios comunicativos escolares.

Iniciamos con una actividad rompehielos para generar un espacio de esparcimiento y confianza entre quienes coordinan la actividad y los estudiantes que van a realizarla. Para esto, se propone una carrera de pistas. Esta actividad se realiza por equipos donde los niños y niñas buscan pistas sobre el concepto de comunicación alrededor del espacio que se designe para la didáctica.

Una vez encuentren las pistas deben organizar una oración que responde a la pregunta **¿Qué es la comunicación?** Cuando los equipos terminen de completar la frase, la compartirán con todo el grupo. El profesor encargado debe explicar el tema de manera puntual y clara.



La radio y el audiovisual en la escuela:

**Figura 35.** Explicación de actividad Rompe Hielos por parte del Semillero Doble Vía.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

**Figura 36.** Estudiantes que están finalizando la actividad.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

**Figura 37.** Estudiantes que están finalizando la actividad.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

La duración de esta dinámica no debe extenderse mucho, se contempla entre 10 y 15 minutos debido al desplazamiento que deben hacer. Una vez finalizada la actividad rompehielos y terminada la explicación por parte del profesor, damos inicio a nuestra actividad puntual de acercamiento a la radio y al audiovisual. En este paso, el grupo será dividido en dos. La primera mitad empezará con radio y la otra, con audiovisual. Una vez finalizado el tiempo, se intercambiarán los grupos. Esto para que cada uno tenga la oportunidad de participar de las dos actividades y, así, más adelante pueda tomar la decisión de cuál de los dos proyectos quiere desarrollar.

La meta comunicativa a la que se quiere llegar por medio de esta actividad es el construir un producto radiofónico y uno audiovisual iniciales a partir de la exploración de saberes de los niños y niñas de los colegios.

## **Radio: mi voz y expresión**

El objetivo de esta actividad es reconocer el micrófono como elemento clave en la formación radial y fomentar espacios de improvisación radial a través de la recreación de intros radiales.

### **Materiales requeridos:**

- Botella de plástico
- Pintura
- Colores
- Cartulina
- Papel periódico
- Tijeras
- Cinta
- Pegante
- Escarchas
- ¡CREATIVIDAD!



**Figura 38.** Actividad: creación de micrófonos personalizados



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Para la realización de esta actividad, es necesario contar con los materiales ya mencionados. Se inicia en una mesa redonda con la pregunta ¿Para qué sirve la radio? Los participantes darán su punto de vista frente a la función que tiene este medio de comunicación.

Luego de recoger todas las ideas, el tallerista o la persona encargada concluye explicando para qué sirve la radio, qué es hacer radio y por qué es importante. Esta actividad debe durar entre 5 y 8 minutos.

Después de haber realizado los aportes correspondientes, ¡es momento de crear! Aquí los partícipes empiezan a construir su micrófono personalizado de acuerdo con sus ideas:

1. Cuidadosamente, se debe empezar a cortar las botellas en la parte inferior, con mucho cuidado (**evitemos accidentes**).
2. En el orificio de la botella se colocará una esfera de icopor o, en su medida, una pelota de papel, que será la rejilla del micrófono (la cabeza del micrófono).
3. Al momento de colocar nuestra esfera de icopor o de papel, la aseguramos con bastante cinta o silicona.



4. Una vez se tenga la forma del micrófono, será el momento de decorarlo de las mil maneras, sensaciones y colores para darle vida a nuestra herramienta vocal.

*Figura 39.* Elaboración micrófonos personalizados



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Al terminar, se realizará una explicación sobre importancia de usar esta herramienta en radio. Luego, se realizará una mesa redonda donde cada participante hará un ejercicio de improvisación radial (presentación), ejercicio que consiste en que cada uno dirá su nombre, la hora y un tema de interés general, a manera de las intros que se hacen en radio. Esta actividad será coordinada por el tallerista y tiene como fin lograr un acercamiento al mundo radial de manera creativa, divertida y sin temores.

La duración de esta actividad debe ser entre una hora o una hora y media para evitar retrasos o desinterés.

## **Audiovisual: cuéntame una historia**

Materiales requeridos:

- Caja del tesoro
- Juguetes: un objeto y un personaje



- Papel periódico
- Marcadores
- ¡CREATIVIDAD!

La actividad inicia con un juego en el cual los niños y niñas buscarán dentro de una caja del tesoro llena de palabras que nombren distintos elementos. En una palabra, estas están relacionadas con su entorno social y escolar. Una vez elegida la palabra, deben leerla en voz alta. Este será el tema de la actividad que explicaremos a continuación.

Como el nombre de la actividad lo indica, los niños van a crear una historia bajo la temática que eligieron en la actividad anterior y la interpretarán con sus juguetes. Para esto, se organizarán en grupos de cinco o seis integrantes. Tendrán cinco minutos para redactar la historia entre todos y se les entregará papel periódico y marcadores de colores para que creen el fondo o telón donde va a transcurrir su relato.

Se reúne al grupo completo y se explica el término Stop Motion, animación realizada por una serie de fotografías consecutivas para generar el movimiento al unirlas todas. Se debe tomar una fotografía por cada movimiento de los personajes, esto lo hace un integrante del semillero. Las historias retratadas en esta técnica deben contar con un inicio, nudo y desenlace.

**Figura 40.** Actividad: cuéntame una historia



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Finalmente, el equipo del semillero une las fotografías para que se sienta la ilusión de movimiento.

Esta actividad cumple una función muy importante dentro del proceso educocomunicativo porque, además de ser el primer acercamiento al lenguaje audiovisual que tienen los niños y niñas, es la puerta de entrada a una forma distinta de contar historias, de comunicar ideas.

## **Cruce de palabras: taller de entrevistas**

Para esta actividad, el objetivo es muy simple: comprender y realizar entrevistas como un mecanismo de participación y comunicación en medios escolares.

Para explicar la actividad del día, se propone una puesta en escena sobre una situación noticiosa donde dos de los integrantes del semillero recreen una entrevista haciendo la representación de entrevistador –entrevistado. Mientras tanto, los demás del grupo representarán una de las cinco W (las cinco preguntas de las que se compone toda entrevista: qué, cómo, por qué, cuándo y dónde), esto con el fin de mostrarle a los niños y niñas cómo y en qué orden se debe estructurar una entrevista, tanto para audiovisual como para radio.



## ROMPECABEZAS AUDIOVISUAL

### Actividad rompe hielo: el marciano

Como de costumbre, iniciamos con una actividad para liberar la tensión dentro de los participantes y crear un ambiente de confianza. En este caso se realizará una mesa redonda donde los niños y niñas harán una rueda de prensa, espacio donde a un personaje específico se le hacen diferentes preguntas por parte de los asistentes. El personaje es un marciano que no habla nuestro mismo idioma. Por lo tanto, tendrá que haber un traductor. Quien interprete este papel debe inventar un idioma para traducir las preguntas de sus compañeros y, al mismo tiempo, traducir del idioma del marciano al español. El objetivo es mejorar la capacidad de improvisación en los niños y niñas, mientras se divierten con la actividad.

*Figure 41.* Actividad rompehielos: el marciano, explicación por parte del Semillero



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

*Figura 42.* Actividad rompehielos: El marciano.



Fotografía por Nicol Rodríguez

*Figura 43.* Actividad rompehielos: El marciano.



Fotografía por Nicol Rodríguez

Una vez finalizadas las dos actividades iniciales y explicadas las características básicas, damos paso al taller de entrevistas. La actividad inicia con bombas de colores, las cuales tienen en su interior las secciones de un magazine, formato tanto radial como audiovisual, que contiene diferentes secciones de interés para los espectadores. Los estudiantes organizarán grupos y romperán las bombas. Las secciones contenidas en ellas son: noticias sobre el colegio, entretenimiento y cultura, comunidad educativa, actividades en el tiempo libre.

Una vez asignadas las secciones, los estudiantes se dividirán nuevamente en dos grupos, audiovisual y radio y, a partir de las bases dadas anteriormente, harán entrevistas tanto a sus compañeros como a los profesores y directivos.

Los niños y niñas aprenderán a manejar grabadoras de voz y cámaras de video. Se les explicará la importancia del uso de la palabra, la expresión oral y corporal y la capacidad de improvisación a la hora de realizar entrevistas, factor importante para quienes desempeñan esta labor.

## Radio: taller de entrevistas

En esta actividad es importante explicar que para realizar una entrevista radial se necesita de buenas preguntas y una buena herramienta que capte el registro vocal del entrevistado. Para lograrlo, se explica la función de una grabadora de voz o el uso del celular como elemento de grabación. Posteriormente, se le explica a cada estudiante que antes de iniciar la entrevista es necesario realizar un formato de preguntas para tener una guía al momento de desarrollarla. También se debe tener en cuenta la presentación del personaje antes de iniciar, por ejemplo:

**María:** ¡Buenas tardes! Mi nombre es María y me encuentro con Estefanía García, profesora de Ciencias Básicas del Gimnasio Moderno Buena Fe, quien nos va a responder una serie de preguntas.

¡Para una buena entrevista, se necesita de una buena presentación del personaje! Al manejar una buena introducción empezamos con el desarrollo de nuestra entrevista de acuerdo a nuestro formato de preguntas.



¿Cómo haremos para que el miedo y la pena no afecten el sentido de la entrevista? Bueno... Podemos realizar un ejercicio colectivo con los niños y niñas en grupos de tres o cuatro, donde se hagan preguntas como: ¿qué música te gusta?, ¿quién es tu héroe?, ¿qué quieres ser cuando seas grande? Preguntas que sean del agrado de todos para empezar a calentar motores.

Este ejercicio permitirá que los niños y niñas se sientan en confianza y poco a poco empiecen a familiarizar el uso de los equipos de grabación y la manera adecuada para iniciar una entrevista.

El resultado final de esta actividad fue un ejercicio periodístico donde los niños y niñas realizaron una serie de entrevistas a diferentes docentes de la institución, compañeros del aula y miembros administrativos, preguntando sobre la importancia del colegio y cómo se sienten dentro de él.

### **Audiovisual: taller de entrevistas**

Para iniciar esta parte de la actividad, es necesario explicar un poco el manejo de cámara de video y los diferentes planos para registrar la entrevista. Se puede hacer un recorrido por los distintos botones y funciones de la cámara, y el manejo correcto de un trípode. Los planos que usualmente se trabajan en entrevistas son las tres variaciones del plano medio; sin embargo, los mencionaremos todos en esta parte de la actividad para que los niños y niñas tomen la decisión artística de usar el que mejor les parezca. Aquí una pequeña descripción de cada uno.

- Plano general: vemos a nuestro entrevistado de cuerpo completo.



**Figura 44.** Rodaje Mis abuelitos Conchos



Fuente: Documental Mis Abuelitos Conchos

- Plano americano: el plano va desde la cabeza del entrevistado hasta las rodillas.

**Figura 45.** Rodaje Mis abuelitos Conchos



Fuente: Documental Mis Abuelitos Conchos

- Plano medio: el corte se hace hasta la cintura.

**Figura 46.** Rodaje Naranja Dulce



Fuente: *Documental Naranja Dulce*

- Plano medio largo: el corte se hace un poco más abajo de la cadera.

**Figura 47.** Rodaje Mis abuelitos Conchos



Fuente: *Documental Mis Abuelitos Conchos*

- Plano medio corto: el corte se hace a la altura del pecho.

La radio y el audiovisual en la escuela:

**Figura 48.** Rodaje Naranja Dulce.



Fuente: *Documental Naranja Dulce*

- Primer plano: se ve únicamente la cara del entrevistado y llega hasta abajo del cuello.

**Figura 49.** Rodaje Naranja Dulce.



Fuente: *Documental Naranja Dulce*

Una vez entendidos los distintos planos, se procederá a realizar la parte práctica del taller. Los niños se encargarán de grabar y entrevistar según la sección que les correspondió. Esta actividad busca que los

participantes se sientan seguros tanto frente a cámara (presentando o entrevistando), como detrás de ella, grabando.

**Figura 50.** Ejercicio de entrevistas.



Fuente: Talleres de periodismo escolar

**Figura 51.** Ejercicio de entrevistas.



Fuente: Talleres de periodismo escolar

## Rompecabezas audiovisual

Esta tercera actividad se denomina de esta manera debido a que se tomarán las partes que se grabaron durante la actividad anterior y se unirán para crear el magazine radial y el audiovisual. El objetivo de esta actividad es reconocer y comprender el proceso llevado a cabo

en la construcción de piezas radiales y audiovisuales por medio de la realización de las presentaciones o entradas de cada una de las secciones y del programa en general.

## Radio

Materiales:

- Marcadores
- Hojas blancas
- Cinta
- Fichas bibliográficas
- Esferos y lápiz

Debemos ser conscientes de que los espacios de radio escolar contribuyen a la construcción de una identidad colectiva por medio del diálogo y de la propia expresión sin tener restricciones. Para lograrlo, se comenzará con una actividad rompehielos llamada: "Había una vez".

**Figura 52.** Taller de improvisación radial–ejercicio " Había una vez"



Fotografía por Juan Pablo Muñoz

Consiste en un ejercicio de improvisación radial que inicia con una pequeña historia de lo que sea: "puede ser la vida de un perro, el aseo en casa, etc." Y empezamos a narrar la historia de acuerdo con las ideas que se nos pasen por la mente durante un tiempo de 15 segundos. Se pasa el relevo al compañero del lado, quien debe iniciar la narración con la última palabra que se dijo de la anterior historia, y así sucesivamente, hasta tener miles de sucesos contados con voces diferentes. Esta didáctica permitirá que los participantes entren en confianza y se les facilite expresar sus ideas de manera más clara y sin interrupciones.

Una vez terminado el ejercicio, se realizará una mesa redonda donde se explique la importancia de crear un programa de radio y qué elementos lo conforman, como las secciones (los temas que voy tratar dentro de la emisión), los cabezotes (marcadores o intros del programa radial), el tiempo (cuánto durará la emisión radial) y separadores (pequeños spot que me dan un descanso en la transmisión). Ya explicando este tema, los niños y niñas escribirán el nombre del programa de radio en la cartulina, teniendo un tiempo prudente de entre 10 a 15 minutos.

Cuando termina el tiempo, se pegará con cinta el cartel de cada niño y niña en el tablero y democráticamente, entre todos, se escogerá el nombre apropiado para el programa de radio. Es una actividad colectiva.

**Figura 53.** Grabación secciones y cabezote programa radial GZ. Estudio de radio UNIMINUTO CRZ.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Luego, se realiza una lluvia de ideas donde se sacan las secciones que tendrá la propuesta radial como, por ejemplo: deportes, cultura, noticia, música, etc. (Se recomienda escoger cuatro temas para abarcar una propuesta radial de una duración de una 1 hora). Al escoger la sección, se conforman en grupos y en la hoja blanca realizan un pequeño libreto donde irá el nombre de la sección y una definición de lo que tratará.

**Figura 54.** Grabación cabezotes y secciones del programa radial GZ.



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

Cuando realizamos este ejercicio, se hace el proceso de producción. En este caso fueron los niños y niñas del semillero Doble Vía quienes grabaron y editaron su programa de radio.

**Figura 55.** Grabación programa radial GZ. Estudio de radio UNIMINUTO CRZ.



Fotografía por John Mario Ovelencio

## Audiovisual:

### Materiales:

- Cartulina
- Tijeras
- Pegante
- Hojas de colores
- Marcadores

Como primera medida, debemos entender que la corporalidad en el audiovisual es muy importante. Expresamos más con un gesto o con nuestro cuerpo que con las palabras. Es por esto que iniciamos la actividad con una didáctica rompehielos. En esta ocasión, los niños deben sacar de una caja un papelito con el nombre de un animal e imitarlo sin hablar o producir sonidos, para que el resto de participantes adivine de qué animal se trata solo con ver su expresión corporal. Esta actividad se realiza con dos fines: como es usual, para liberar tensiones y generar un ambiente más tranquilo y dos, para que los niños y niñas comprendan la importancia del uso del cuerpo, de las manos, de los gestos, de la postura y demás elementos que componen la expresión corporal y que son fundamentales para expresar una idea y ser más contundentes en el proceso comunicativo.

Una vez terminado el ejercicio, nos disponemos a armar el set. Todos los participantes van a crear su propio fondo para las presentaciones de las secciones. Finalmente, se grabarán la presentación del magazín y las secciones correspondientes, para que el equipo del semillero, más adelante, edite esas cápsulas y se proyecten en el colegio. Esto con el fin de que los niños y niñas vean su proceso reflejado en el trabajo realizado con el semillero.

La radio y el audiovisual en la escuela:

*Figura 56.* Grabación del magazine audiovisual TeleGenios.



Fotografía por Juan Pablo Muñoz

*Figura 57.* Grabación del magazine audiovisual TeleGenios.



Fotografía por Nicol Rodríguez

## Documental: homenaje radial y fílmico

Materiales:

- Cartulina
- Colores

- Marcadores
- Lápiz
- Hojas de colores
- Tijeras
- Pegante

La sesión inicia en el laboratorio de radio, todos los niños y niñas deben estar atentos a lo que va suceder. Los integrantes del semillero realizarán un en vivo de radio-documental utilizando sonidos ambiente para hacer un acercamiento al concepto de documental. Una vez terminado este ejercicio se da una breve explicación del tema y se contestan preguntas sobre lo que acaba de suceder. Se enfatiza el concepto con la presentación de un video documental grabado en la localidad 20 de Julio por el profesor Mauricio Suárez, sobre las historias de vida de los abuelos. Esto con el fin de realizar un acercamiento a la temática que a tratar: recuperación de memoria histórica familiar, y dejar claros conceptos en cuanto a lo que son el documental radial y el audiovisual.

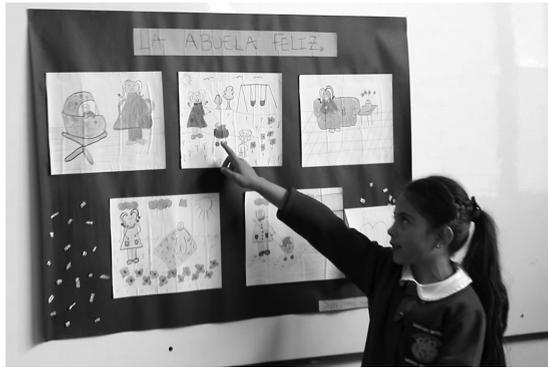
El objetivo de esta sesión es reconocer la estructura del documental y realizar una propuesta, tanto para radio como para video, sobre historias de vida. Se van a tocar temas fundamentales como construcción de una idea, sinopsis y definición de roles para la producción del documental.

La actividad consiste en realizar una lluvia de ideas engrupo, para elegir qué temas se van a tocar dentro de estas producciones. Una vez se decida esto, cada estudiante, con el apoyo de los integrantes del semillero, va a redactar su historia, su sinopsis de lo que quiere contar. Este escrito entrará a concursar en una selección que hace el semillero, para decidir qué historias están mejor contadas, teniendo en cuenta criterios como creatividad, hilo conductor y, por supuesto, si es realizable o no. La actividad aplica para los dos medios, tanto radio como audiovisual.



Para los dos casos, luego de tener la historia, los estudiantes pasarán a dibujarla como una historieta. Esto para que los jurados la visualicen mejor y puedan tomar la mejor decisión. Finalizados el escrito y el dibujo, cada estudiante expondrá su historia frente al jurado y tratará de convencerlos de elegirla. Esto se conoce como Pitch.

**Figura 58.** Pitch, selección de historias para audiovisual y radio.



Fotografía por John Mario Ovelencio

**Figura 59.** Pitch, selección de historias para audiovisual y radio.



Fotografía por John Mario Ovelencio

Así mismo, el estudiante de la historia ganadora será el director de ese grupo. Los demás participantes deberán decidir con qué historia quieren trabajar y entrarán a ocupar los distintos cargos en las producciones. En el formato radial, los cargos son Director, Productor, Master, Sonidista y Editor; y en el formato audiovisual son Productor, Director de Fotografía, Director de Arte, Sonidista y Montajista.



# CONSTRUIR HISTORIAS

Cada vez nos acercamos más a la producción de los proyectos propuestos por el semillero. En esta sesión, se anuncian las historias ganadoras. Por lo tanto, se define el cargo de dirección en los cuatro proyectos. Los niños y niñas se reunirán en grupos, elegirán con qué historia quieren trabajar y crearán la historia colectiva con ayuda de los integrantes del semillero. La historia debe tener un inicio, un nudo y un desenlace, un personaje principal y personajes secundarios, y debe responder a la pregunta ¿Qué queremos contar?

En el caso del audiovisual, una vez la historia está construida definimos una sinopsis, para organizar las ideas que se tienen, y luego se procederá a la elaboración del guion literario para documental. En este caso, los integrantes del semillero explican de qué se compone el guion y como se debe realizar, mientras apoyan a los estudiantes con su elaboración. A este paso se le debe dar mucha importancia, porque es aquí donde inicia lo que más adelante se convertirá en un producto fílmico. En este guion se definen los espacios donde se va a grabar, las personas que van a ser entrevistadas y los momentos claves para contar la historia.

A continuación, se anexa el guion literario del corto documental *Mis abuelitos Conchos* realizado por los estudiantes del Gimnasio Integral Genios del Zipa y proyecto de medios escolares del semillero Doble Vía.

## 1. INT. CASA CONCHA. DÍA .

CONCHA (16) y GUSTAVO (22) están en la sala de la casa hablando, de pronto entra ALEX (50) los mira y les pregunta

ALEX



¿De qué están hablando?

Ellos se miran y dirigen la mirada hacía el, Concha agacha la cabeza y dice

CONCHA (PREOCUPADA)

Estoy embarazada

ALEX (ENOJADO)

¿Cómo así?

Gustavo y Concha se quedan en silencio

ALEX

Voy a llamar a la policía

CONCHA (ASUSTADA)

Nooooo...

Alex las mira, coge el teléfono y llama a la policía.

ALEX

Tiene que venir a detener a este hombre

FUNDIDO A: NEGRO

## 2. EXT. PATIO CARCEL. DÍA.

Gustavo tras las rejas habla con Alex

ALEX

Ahora cómo dejó embarazada a Concha,  
se tiene que casar con ella

GUSTAVO

Bueno

FUNDIDO A: NEGRO



### **3. EXT. IGLESÍA. DÍA .**

Gustavo y Concha se están casando. (Fotografía de Boda)

CORTE A:

### **4. INT. SALA. DÍA .**

Entrevista Concha

1. ¿Cuántos hijos tuvo? Fotografías sobre entrevista

CORTE A:

### **5. EXT. PARQUE PRINCIPAL. DÍA .**

Entrevista Efen

2. ¿En que trabajaba Gustavo? Fotografías sobre entrevista

CORTE A:

### **6. EXT. PARQUE PRINCIPAL. DÍA.**

Entrevista Concha

3. ¿En que trabajaba? Fotografías sobre entrevista

CORTE A:

### **7. INT. SALA. DÍA.**

4. ¿Cómo era su relación con Gustavo?
5. ¿Qué lugar le recuerda más a Gustavo?

Imágenes de apoyo de la casa, interior – exterior y fotografías.

CORTE A:



## **8. EXT. MINA. DÍA.**

Entrevista Johana

6. ¿Qué recuerdos marcados tiene de Gustavo?

Imágenes de apoyo, buses, terminal de buses, imágenes lago, fotografías, paisajes, cañas de pescar.

FUNDIDO A: NEGRO

## **9. INT. HABITACIÓN. DÍA.**

7. ¿Cómo murió Gustavo?

Habitación sola, blanco y negro, zoom in digital. VOZ OFF / Música triste.

FUNDIDO A: NEGRO

## **10. INT. COCINA. DÍA.**

VALERIE (9) y Concha alistando ingredientes para preparar algo.

Valerie cuenta en voz off que su abuelita Concha es la reina de la casa y le ha enseñado muchas cosas.

CORTE A:

## **11. INT. SALA. DÍA.**

Valerie y Concha cocinando juntas en la sala.

FUNDIDO A: NEGRO



## **12. INT. SALA. DÍA.**

Fotografías apareciendo. Créditos.

FUNDIDO A: NEGRO

El siguiente paso es la elaboración del guion técnico; es decir, se decide qué planos se van a usar para las distintas escenas. A continuación se anexa el guion técnico del corto documental *Naranja Dulce* realizado por los estudiantes del Gimnasio Integral Genios del Zipa y proyecto de medios escolares del semillero Doble Vía.



Tabla 4. Guion técnico documental Naranja Dulce

<b>ESCENA / PLANO</b>	<b>PLANO</b>	<b>ÁNGULO</b>	<b>MOV CÁMARA</b>	<b>ACCIÓN</b>	<b>SONIDO</b>
1 / 1	Plano americano	Frontal	Fijo	Entrevista Adriana, sentada	Ambiente / Dialogo
2 / 2	Plano medio	Lateral	Fijo	Esperanza cocinando	Ambiente
2 / 3	Primer plano	Lateral	Fijo	Rostro de Esperanza	Ambiente
2 / 4	Plano detalle	Lateral	Fijo	Manos de Esperanza cocinando	Ambiente
3 / 5	Plano americano	Frontal	Fijo	Esperanza y Samuel haciendo tareas	Ambiente
3 / 6	Plano detalle	Picado	Fijo	Manos de Samuel haciendo tareas	Ambiente
4 / 7	Plano entero	Posterior	Fijo	Esperanza cocinando arepuelas	Ambiente
4 / 8	Plano detalle	Picado	Fijo	Esperanza frita las arepuelas	Ambiente
5 / 9	Plano medio	Frontal	Fijo	Esperanza sirve las arepuelas a Samuel que esta sentado en el comedor	Ambiente
5 / 10	Plano detalle	Frontal	Fijo	Esperanza sirve las arepuelas a Samuel	Ambiente
6 / 11	Primer plano	Frontal	Fijo	Samuel prueba las arepuelas (vestuario 1)	Ambiente
6 / 12	Plano general	Lateral	Fijo	Samuel probando arepuelas (vestuario 2)	Ambiente
6 / 13	Plano detalle	Frontal	Fijo	Boca de Samuel	Ambiente
7 / 14	Plano general	Posterior	Fijo	Esperanza espera a Samuel (vestuario 1)	Ambiente

<b>ESCENA/ PLANO</b>	<b>PLANO</b>	<b>ÁNGULO</b>	<b>MOV CÁMARA</b>	<b>ACCIÓN</b>	<b>SONIDO</b>
7 / 15	Plano entero	Lateral	Fijo	Esperanza espera a Samuel (vestuario 2)	Ambiente
7 / 16	Plano americano	Frontal	Fijo	Esperanza y Samuel caminan de la mano hacia cámara (vestuario 3)	Ambiente
8 / 17	Plano entero	Posterior	Fijo	Esperanza y Samuel caminan de la mano hacia el parque mientras cantan Naranja Dulce	Ambiente / Canción Naranja Dulce
8 / 18	Plano detalle	Lateral	Fijo	Juegan los dos con un balón, la canción continúa, se ven los pies	Ambiente / Canción Naranja Dulce
9 / 19	Plano medio corto	Frontal	Fijo	Samuel saliendo del colegio, mira hacia todos lados y no ve a Esperanza	Ambiente
9 / 20	Subjetivo Samuel	-	Fijo	Ve el carro de YACIN (30), su papá, Yacin sale del carro y toma a Samuel	Ambiente
10 / 21	Plano entero	Lateral	Fijo	Esperanza con maletas en la mano espera un bus destino a Bogotá, hace la parada, se sube, el bus avanza	Ambiente
10 / 22	Plano detalle	Frontal	Fijo	Letrero bus	Ambiente
10 / 23	Plano detalle	Lateral	Fijo	Manos Esperanza	Ambiente
11 / 24	Plano entero	Diagonal	Fijo	Adriana esta en la sala sentada, Samuel entra la mira y te pregunta por Esperanza	Ambiente

<b>ESCENA / PLANO</b>	<b>PLANO</b>	<b>ÁNGULO</b>	<b>MOV CÁMARA</b>	<b>ACCIÓN</b>	<b>SONIDO</b>
11 / 25	Primer plano	Frontal	Fijo	Samuel agacha la mirada mostrando tristeza y se va	Ambiente
12 / 26	Plano americano	Frontal	Fijo	Entrevista Adriana	Ambiente / Dialogo
13 / 27	Plano general	Frontal	Fijo	Esperanza esta acostada en un sillón en la sala, Samuel junto a ella de pie viendo una película	Ambiente / Dialogo
13 / 28	Primer plano	Frontal	Fijo	Esperanza gira su cabeza hacia Samuel y le dice	Ambiente / Dialogo
13 / 29	Plano medio	Lateral	Fijo	Samuel se despide de Esperanza y sale	Ambiente / Dialogo
14 / 30	Plano americano	Frontal	Fijo	Entrevista Diana	Ambiente / Dialogo
15 / 31	Plano americano	Frontal	Fijo	Entrevista Esperanza chica (60) hija de Esperanza cuenta cómo muere su mamá	Ambiente / Dialogo
15 / 32	-	-	-	-	Fotografías de Esperanza

## TRES, DOS, UNO! HISTORIAS AL AIRE

Tal como observábamos en la parte audiovisual, ahora es el turno de radio donde los niños y niñas que participaron en el Semillero Doble Vía realizaron sus radio-documentales. Una vez seleccionadas las historias, se da inicio a la creación del libreto radial, como herramienta guía al momento de estructurar los efectos de sonido, musicalización e hilo narrativo de los productos radiales.

*Figura 60.* Organizando detalles con los directores de los radio-documentales



Fotografía por Elkin Sawbuer Salazar

En esta parte de la producción, se organizan los cargos que harán parte del proceso de elaboración radial. Luego, se empieza la construcción de los libretos radiales de las historias. En este caso, los radios documentales realizados fueron *Mi Abuelito Juan Manuel* y *Mi Bisabuela Lula*, propuestas de los estudiantes del Gimnasio Integral Genios del Zipa.

Se anexa libreto radial, donde se evidencia la estructura y elementos sonoros utilizados para darle vida a las historias.

## **RADIO – DOCUMENTAL**

**Duración:** 5:00 minutos

**Director:** JUAN JOSÉ GÓMEZ SÁNCHEZ

**CONTROL MÁSTER:** X

### **Mi ABUELITO JUAN MANUEL**

**Control: canción alegre (audio #1)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** Mi abuelito se llamaba Juan Manuel. No lo conocí, pero mi papá me contaba sobre él.

**Control: entrevista papá (audio #2)**

**LOCUTOR 2:** Juan Manuel era una persona amable. Según la historia de la familia, él nació en el año \_\_\_\_1949\_\_\_\_ en el municipio de \_\_\_\_Chimichagua\_\_\_\_, del departamento de \_\_\_\_Cesar\_\_\_\_. Según lo que se menciona, siempre contagiaba a todas las personas de risa.

**Control: canción de niños y de risas (audio #3 audio #4)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** Según lo comentado por mi papá, mi abuelito era todero. Es decir que tenía muchos trabajos: era mecánico, constructor, realizaba mantenimiento de objetos, entre otros. Cuando le quedaba tiempo libre salía a pasear con la familia al río y allá cocinaban una deliciosa sopa y asaban carne de res.

**Control: sonido de cocinando alimentos y sonido de río (audio #5 y audio #6)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** A veces, cuando estaba en el río se bañaban y nadaban, y disfrutaban mucho en familia.



**Control: sonido de corazones y sonido suave (audio #7 y audio #8)**

**LOCUTOR 3:** ¡Esto solo es una pequeña parte de la historia de Juan Manuel! Él creció hasta las montañas y se encontró por el camino a una mujer muy bonita.

**Control: sonido de suspiros de amor (audio #9)**

**LOCUTOR 3:** Esa bella mujer que enamoró a Juan Manuel es la mamá de Anuar Gómez.

**Control: entrevista papá sobre la vida de mi abuelo y abuelita (audio #10)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** La esposa de mi abuelito... ¡es mi abuelita! Ella se llama Leidy Cecilio, vive en Ocaña – Norte de Santander, un lugar muy raro porque el clima es variado, en la noche y en la mañana hace calor y en las tardes llueve. Este municipio es reconocido por las arepas ocañeras... Son arepas rellenas de mucho queso rallado.

**Control: sonido asando arepas (audio #11)**

**LOCUTOR 2:** Leidy Cecilio es una persona de altura mediana, de color de piel trigueña, y tiene como 25 canas. Ella es amorosa y cuando llega visita es muy sonriente porque hace reír a todo el mundo con sus chistes.

**LOCUTOR 1 Narrador:** Mi abuelita sabe muchas historias de mi abuelito, pero cuando voy a visitarla nunca le he preguntado. Pero hoy nos cuenta su historia.

**Control: entrevista abuelita Leidy (audio #12).**

**LOCUTOR 1 Narrador:** A Juan Manuel le gustaban mucho las motos. Él arreglaba su moto cada vez que se le dañaba.

**Control: sonido de aceite goteando (audio #13)**



**LOCUTOR 1 Narrador:** En medio de sus reparaciones para la moto también construyó un tambor y una guacharaca, ¡instrumentos con los que podían crear canciones! También le enseñó a mi papá a manejar moto.

**Control: sonido martillo golpeando un clavo (audio #14) – sonido de un motor (audio #15)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** ¡Toda su historia cambió! Un día mi abuelito iba con mi abuelita en su moto Suzuki, él fue muy irresponsable y se estrelló contra una camioneta. En ese instante, llegó la ambulancia y en el hospital mi abuelito murió.

**Control: sonido choque accidente (audio #16) – sonido ambulancia (audio #17)**

**Control: Silencio**

**LOCUTOR 4:** El día del entierro de Juan Manuel, todos los conocidos, “medio pueblo”, estaban presentes, porque él era una persona muy reconocida e importante. Tuvo muchas rosas blancas y rojas.

**Control: canción triste (audio #18)**

**LOCUTOR 1 Narrador:** Yo tengo un hermano mayor que se parece mucho a mi abuelo. Mi papá y mi mamá dijeron que al que naciera de primeras le iban a colocar...¡JUAN MANUEL! Para recordar a nuestro abuelo.

Mi hermano me recuerda a mi abuelo por su seriedad...Muy igualitos.

**Control: canción normal (audio #19)**

Esta herramienta facilitó el orden de los efectos de sonido, entrevistas, musicalización y voz en off de los participantes. Al momento de realizar el proceso de grabación, este fue coordinado y dirigido por los mismos estudiantes.



# GRABACIÓN DOCUMENTALES Y RADIO DOCUMENTALES

## Audiovisual

### Materiales

- Cámara de video
- Micrófono Boom
- Cámara fotográfica
- Trípodes de cámara
- Luces Led
- Trípodes de Luz
- Micrófonos de Solapa

Ya vamos llegando al fin de esta aventura, pero no nos podemos ir sin contar todas esas experiencias edu-comunicativas que desde los medios escolares nutrieron este proceso. De acuerdo a los conocimientos adquiridos durante nuestro recorrido por el mundo audiovisual y, por supuesto, los ejercicios puntuales de creación de guiones técnicos y literarios, se inicia con las grabaciones de estos bellísimos proyectos, llenos de amor, conocimientos y experiencias adquiridos a través del camino recorrido. Estos trabajos se llevaron a cabo en diferentes lugares, con base en la propuesta audiovisual de los directores. Cabe resaltar el apoyo de los padres de familia, quienes estuvieron presentes y participaron en los rodajes de manera incondicional.

Para poder lograr toda esta propuesta audiovisual, fue fundamental realizar un plan de rodaje por horas y fechas. Así, los rodajes se



llevaron a cabo en compañía de los integrantes del Semillero Doble Vía y fueron un éxito total. Los niños y niñas que participaron en este proceso disfrutaron de la experiencia y el resultado fue conmovedor.

## Radio

### Materiales

- Grabadora de voz
- Audios entrevistas
- Efectos de sonido
- Estudio de radio

Al tener todo organizado (libretos, cargos y ensayos), se empieza el proceso de producción radial dentro del estudio de radio de Uniminuto CRZ, donde los niños y niñas estuvieron acompañados por sus padres de familia y los protagonistas de las historias, quienes fueron entrevistados como parte del proceso de producción de los radio documentales. Luego de grabar, se empezó el proceso de edición para darle vida a aquellas historias radiofónicas.

Para conocer más del proceso los invitamos a que conozcan esta experiencia edu-comunicativa en el siguiente blog.

### Semillero Doble Vía



## PROCESO FINAL

Después de realizar un acercamiento a los medios de comunicación escolar y conocer poco a poco las particularidades de cada niño, se vio necesario visibilizar lo hecho. Así, desde la planeación de las actividades del Semillero Doble Vía, se pensó en realizar un evento cultural donde se pudiera escuchar y observar los trabajos elaborados por los estudiantes del Gimnasio Integral Genios del Zipa.

De manera conjunta, la rectora de la institución y el Semillero Doble Vía del programa de Comunicación Social–Periodismo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Centro Regional Zipaquirá, organizan la visualización de los proyectos comunicativos para ser presentados en la clausura de la Institución, evento de apropiación social que marcó significativamente tanto a la comunidad estudiantil, como a los padres de familia que asistieron. Finalmente, solo nos queda estar agradecidos con los participantes y sus familiares por el desempeño y apoyo que nos brindaron a lo largo de este bonito proceso educomunicativo, al colegio por abrirnos sus puertas para la realización de este proyecto y a la Universidad Minuto de Dios y al programa de Comunicación Social–Periodismo por permitirnos soñar en grande y desarrollar, a través del Semillero Doble Vía, una forma distinta de usar los medios comunicativos en la escuela.



**“No importa si gano o si pierdo, lo importante es que participé”**





# LISTA DE REFERENCIAS

Antón, E. R. (1997). La radio educativa. Universidad Pontificia de Salamanca. Salamanca.

Aparici, R. (2010). Educomunicación: beyond the 2.0, Gedisa. Bogotá.

Aparici, R. (2011). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Editorial Gedisa. Bogotá.

Arizmendy, A.(2016). Cinemateca Rodante, Rutas para la creación, circulación y preservación de obras audiovisuales. Capítulo: Manual de dirección de arte para cortometrajes.

Bahamón, E.(2016). Cartilla Cinemateca Rodante, Rutas para la creación, circulación y preservación de obras audiovisuales. Capítulo: Manual urgente para guion de cortometraje.

Barbero, J. (2003). Matrices históricas de la Mass mediación. En: De los medios a las mediaciones. Comunicación, Cultura y hegemonía. Convenio Andrés Bello. Bogotá.

Barbero, J. M.(2007). Paradigmas de comunicación: un mapa con memoria latinoamericana. En: Mediaciones Sociales, N° 1 Segundo semestre. Universidad Complutense de Madrid, España.



Barbero, J. Ochoa, A. (2005). Políticas de multiculturalidad y desubicaciones de lo popular. En: Cultura, política y sociedad. Perspectivas latinoamericanas. CLACSO libros. Buenos Aires, Argentina.

Barbero, J.M. (1997). Proyectar la comunicación. México. Siglo XXI

Baudrillard, J. (2007). El sistema de los objetos. México. Siglo XXI

Bauman, Z. (2007). La educación en la modernidad líquida. Gedisa. Argentina.

Botero, J (2016). Cartilla Cinemateca Rodante, Rutas para la creación, circulación y preservación de obras audiovisuales. Capítulo: De qué hablo cuando hablo de producir.

Dussel, I. (2006). *Educación la mirada: políticas y pedagogías de la imagen*. Ediciones Manantial. Buenos Aires.

Feixa, Feixa, C., Fernández-Planells, A. & Figueras-Maz, M. (2016). Generación Hashtag. los movimientos juveniles en la era de la web social. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Cataluña, España.

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI, México.

Grijalva, A. (2009). Radionovelas: La aventura imaginaria. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (105).

Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Anagrama. Barcelona.

Guzmán, P. (1999). El guion en el cine documental. *Lorenzo Vilches, Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.

Herrera, Martha Cecilia. Pinilla, Alexis y otros. (2005). La construcción de la cultura política en Colombia. Capítulo I: Perspectivas analí-



ticas en torno a las relaciones entre cultura política y educación. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

Huergo, J. A. (2011). Una guía de Comunicación/Educación, por las diagonales de la cultura y la política. La Plata. Ed. de Periodismo y Comunicación.

Huergo, J.(2013). Mapas y viajes por el campo de la educación/comunicación. Conferencia inicial de COMEDU. Revista trampas de la comunicación y la cultura. N°75. Diciembre de 2013.

Hurtado, A. (2012). La cultura escrita en sociedades campesinas: la experiencia de Radio Sutatenza en el Suroccidente colombiano. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 46(82).

Kaplún, M.(1999). Producción de programas de radio. El guion-La realización.

Lévy, P. (2004). Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio. Biblioteca virtual em saúde. Washington, DC.

Martínez, M. (2008). Redes pedagógicas: la constitución del maestro como sujeto político. En: editorial Magisterio.

Mattelart, M. (1987). Intelectuales/ cultura mediática: una relación por definir (capítulo III). En: Pensar sobre los medios comunicación y crítica social. Madrid. Impreso en Chile.

Mattelart, M. (1987). Nuevos paradigmas (capítulo II). En: Pensar sobre los medios comunicación y crítica social. Madrid. Impreso en Chile.

McKee, R. (2011). *El guion. Story*. Alba Editorial.

Millan,S.(2016). Cartilla Cinemateca Rodante, Rutas para la creación, circulación y preservación de obras audiovisuales. Capítulo: Manual de dirección de arte para cortometrajes.



- Montoya, A & Villa, A.(2006). Radio Escolar–una onda juvenil para una comunicación participativa. Ediciones Paulinas. Recuperado el 06 de marzo del 2019 de: <https://es.calameo.com/read/0010723523fdea4a8dcc1>
- Morante, F. M. (2014). *Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. Editorial UOC.
- Moreno, C.(2016). Cartilla Cinemateca Rodante, Rutas para la creación, circulación y preservación de obras audiovisuales. Capítulo: Introducción al lenguaje audiovisual.
- Prensky, M. (2011). Nativos e inmigrantes digitales. Cuadernos Sek 2.0. ediciones SM. España.
- Quintana,R.(2001). El lenguaje de la radio y sus posibilidades educativas. P. 101. Recuperado el 06 de marzo del 2019 de: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/987/b11903247.pdf?sequence=1>
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones, elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Gedisa. Barcelona.
- Uranga, W. (2007). Mirar desde la comunicación. Buenos Aires, marzo.
- Viñals, A.; Cuenca,, J. (2016). El rol del docente en la era digital. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Asociación Universitaria de Formación del Profesorado. Zaragoza, España
- Washington,U.(2012). Comunicación para la transformación social. Un itinerario para la acción..Córdoba [http://www.wuranga.com.ar/images/propios/02\\_transformacion.pdf](http://www.wuranga.com.ar/images/propios/02_transformacion.pdf)
- Yarta, C. (2010). Limitaciones y alcances del enfoque de domesticación de la tecnología en el estudio del teléfono celular. Revista



Una estrategia edu-comunicativa para aprender contando

Comunicación y Sociedad, Departamento de estudios de la  
comunicación social universidad de Guadalajara, México.



Este libro se terminó de imprimir  
en el mes de abril de 2019.  
En su composición se utilizaron  
tipos flama 12/15 y KBRadioWatcher 22/24 puntos.  
Se imprimieron 300 ejemplares en papel bond bahía de 70 gramos.

Construir esta historia en tiempos en que la figura tradicional de escuela se viene resignificando, ha resultado una experiencia más que significativa para nosotros, no solo por la oportunidad de versar sobre uno de los espacios donde permanecemos la mayor parte de nuestra vida infantil y adolescente, sino por la posibilidad de aprender en y desde el hacer pedagógico, a la luz de la educomunicación.