

# El filminuto en la escuela secundaria, un proyecto interdisciplinar para la emancipación de saberes/prácticas y lenguajes comunicativos

Alexander Alfonso  
[alexander.alfonso@epe.edu.co](mailto:alexander.alfonso@epe.edu.co)

Joaquín García  
[joaquin.garcia@epe.edu.co](mailto:joaquin.garcia@epe.edu.co)

## INTRODUCCIÓN

*“Lo que estamos viendo no es simplemente otro trazado del mapa cultural, sino una alteración de los principios mismos del mapeo” Clifford Geertz*

En los distintos encuentros del iberoamericano se ha plasmado al docente en distintos territorios de la ciudad, que no necesariamente están en los sectores escolares, posibilitando reflexionar acerca de nuestras prácticas educativas, para la construcción de propuestas pedagógicas con sentido y en donde esté presente la realidad social de la comunidad a la cual hacemos parte de ella. Por eso esta ponencia esta enmarcada a partir de un proyecto educativo, pero con una gran impronta social, que se ha venido gestado en el espacio escolar en los niveles diez –grado noveno-tercer ciclo, en la clase de ordenadores lógicos desde el año 2010.

Es así como esta experiencia educativa interdisciplinar, se ha venido situando a partir de un espacio reflexivo, donde los jóvenes de la Escuela Pedagógica Experimental son sujetos políticos, intelectuales y generadores de cultura. Por tanto, maestros, estudiantes y talleristas que han aportado en la propuesta, han nutrido sus prácticas/saberes que transforman y aportan la construcción de políticas educativas, en los diferentes encuentros pedagógicos, que posibilita de manera conjunta trabajar situaciones sociales en la cotidianidad de la escuela.

El proyecto educativo tiene por nombre “**EL FILMINUTO**”, dicho nombre, ha sido caracterizado por los jóvenes y en el que algunos maestros de distintas áreas han continuado el fortalecimiento de la experiencia hasta la actualidad en distintos lenguajes comunicativos como la radio, el teatro y las artes en general.

## PRESENTACIÓN DEL CONTEXTO ESCOLAR

La Escuela Pedagógica Experimental está ubicada en el kilómetro 4.5 vía la calera y pertenece a la localidad de Chapinero<sup>1</sup>. Brinda los servicios educativos desde escuela inicial (pre-escolar) hasta la secundaria, hace parte del proyecto de la Corporación Escuela Pedagógica Experimental (CEPE) entidad de carácter privado sin ánimo de lucro que entre otras, desarrolla otras propuestas alrededor de la formación de maestros, la publicación de textos pedagógicos y la conformación de grupos de investigación.

---

<sup>1</sup>La localidad de chapinero se ubica en el nororiente de Bogotá y limita, al occidente, con la autopista Norte, que la separa de la localidades de Barrios Unidos y Chapinero; al sur, con el canal del Arzobispo o la calle 39, que la separa de la localidad de Santa Fe; al norte con la calle 100 que la separa con la localidad de Usaquén, y al oriente con los municipios de La calera y Choachí. Chapinero tiene una extensión total de 3.816 hectáreas (ha), de las cuales 1.316 se clasifican en suelo urbano y 2.500 se clasifican como áreas protegidas en suelo rural, lo que equivale al 65,5% del total de la superficie de la localidad. Chapinero es la novena localidad con mayor extensión del Distrito. (Uribe María 2009)

Como proyecto de innovación educativa nació en Bogotá, Colombia hace 33 años y durante este tiempo ha caminado en la perspectiva de que el conocimiento y el aprendizaje es una construcción permanente en la que los estudiantes poseen inquietudes, preguntas y propuestas que son generadoras de actividades y proyectos y que este presupuesto no requiere para su concreción de motivaciones externas como premios, calificaciones o certificados.

Otro de nuestros fundamentos es la convivencia que se constituye a través de colectivos que logran niveles de auto-organización con sus propias normas y dinámicas, que surgen de los esquemas de percepción acción elaborados en las vivencias colectivas.

Estos postulados nos ha llevado a pensar que elementos como el manual de convivencia, reglamentos, exámenes y planes de estudio que son considerados determinantes en la educación Colombiana, no son viables para las intenciones pedagógicas que tenemos ya que consideramos:

- ✓ Que en la construcción de conocimiento lo que se realiza debe tener sentido para el estudiante porque es de su interés. Creemos que así se propicia la interacción y el dialogo de saberes, donde el error se convierte en una oportunidad para reflexionar y reconstruir los procesos de aprendizaje.
- ✓ Que la información es una herramienta que apoya las dinámicas de trabajo que surgen de las problemáticas abordadas y en ese sentido no puede ser preestablecida ni es la misma para todos los proyectos.
- ✓ Más que una evaluación individual, no interesa una evaluación colectiva en la cuál se describan procesos de aprendizaje y convivencia.
- ✓ Las situaciones se consideran en su contexto particular y las normas de convivencia las construyen los colectivos.
- ✓ Los planes de estudio se definen de manera autónoma atendiendo a las capacidades, conocimientos, honestidad y creatividad de estudiantes y maestros.
- ✓ Los maestros en la EPE son personas entusiastas y en permanente búsqueda que enriquecen desde su formación y experiencia la actividad educativa.

## **¿POR QUÉ TRABAJAR POR PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS EN LA CLASE DE ORDENADORES?**

La interdisciplinariedad en la actualidad es uno de los objetivos latentes tanto para la educación como para la redes de maestros que buscan fortalecer no solamente el trabajo en equipo y el campo investigativo de ellos mismos en sus territorios; sino que generar un lazo mancomunado entre los maestros de la secundaria ya que la integración de las distintas ciencias pueden mejorar la comprensión y la búsqueda de soluciones a problemas sociales, culturales, políticos, económicos, ambientales entre otras.

El trabajo interdisciplinario nos ofrece un aporte significativo a la cotidianidad de la escuela; Las actividades académicas de integración disciplinar en la secundaria y en este caso de los niveles diez contribuyen a afianzar habilidades comunicativas, cognitivas y afectivas, como también en valores en profesores y estudiantes: flexibilidad, confianza, paciencia, intuición, pensamiento divergente, sensibilidad hacia las demás personas, aceptación de riesgos, movilidad en la diversidad, y aceptación de nuevos roles, entre otros (Torres, 1996).

Esta experiencia se logró concretar, a través de la elaboración de un proyecto, que si bien, para la escuela constituye una posibilidad de reflexionar más sobre el proceso que sobre las metas esperadas, haciendo que sus integrantes jueguen un papel importante en la construcción de una propuesta de trabajo dispuesta al cambio y a la transformación. Es así como, los problemas que se estudian poseen en general dos fuentes. Por una parte, surgen de preguntas espontaneas de los estudiantes movidos primordialmente por el deseo de saber o por el deseo de construir. Por otra

de propuestas del maestro, quien conociendo a sus estudiantes, puede proponer actividades que son interrogantes para ello.

Desde esta perspectiva los proyectos abren infinitos interrogantes, y no se tiene la certeza absoluta de alcanzar a resolver todas las situaciones planeadas, lo importante es reconocer la relevancia de las dificultades y oportunidades que surgen a partir del contraste entre lo que se pretendía lograr, la manera de hacerlo, los avances hasta el momento, los problemas con los que se pueden encontrar y las posibilidades que les presenta el futuro.

En consecuencia, un proyecto de aula no es el resultado de un plan previo, sino la consecuencia de infinidad de interacciones, configuradas en una red interconectada de búsquedas, deseos, planteamientos teóricos y experiencia cotidianas (Segura 1999:43).

Es por ello, que el proyecto interdisciplinario “el filminuto”, habré nuevos caminos y retos tanto para los jóvenes como para los maestros y agentes expertos que comparten en ocasiones con el grupos de los niveles diez, charlas, talleres, debates que centren la charla acerca las problemáticas sociales. Como docentes de la escuela, ha sido una oportunidad para generar ambientes de aprendizajes donde los estudiantes aprendes cosas diferentes a las que usualmente se intenta enseñarles.

## **PRÁCTICAS/SABERES Y LENGUAJES COMUNICATIVOS**

Han pasado varios años del proyecto “El Filminuto” de desaciertos, dudas, pero también transformaciones y retroalimentaciones del trabajo pedagógico que ha permitido en la clase de ordenadores lógicos –clase de sistemas- Por un lado, centrarnos frente a la configuración y la construcción de la identidad e identidades. Pero en este trasegar reflexionamos que estas se encuentran un poco desdibujadas por la necesidad que tiene el sujeto de construir su individualidad en esta sociedad que está mediada por el consumismo llenos de arquetipos y prototipos poco claros.

Por otro lado, la incorporación de tecnologías en la educación no garantiza por sí misma un aporte real al desarrollo del pensamiento y la creatividad, ni la transformación social y cultural que los tiempos reclaman, sino que requiere repensar estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje (Huergo Jorge 1999:75), por eso se hace necesario pensar en un proyecto interdisciplinar que permita transformar, enriquecer y analizar nuestras prácticas/saberes con otras áreas del conocimientos en la básica secundaria que trace nuevos horizontes emancipatorios en el sistema educativo. Teniendo presente, que el ordenador debe ser una herramienta para rescatar; pero a la vez, para contar a través del filminuto, la palabra de los jóvenes y de los actores que participan en el proceso.

Es así como a partir del trabajo por proyectos en básica secundaria y con una mirada interdisciplinar queremos ampliar las posibilidades de los estudiantes, para que tengan múltiples opciones para construir una identidad colectiva en donde exista una sensibilización y posteriormente una concientización del contexto por el que están mediados, y que este a la vez le permita construir una mirada crítica del mundo.

En los espacios de encuentro y la reconstrucción de los planes de trabajo de la clase de expresión corporal, artes y ordenadores lógicos se plantea el conflicto a manera de pregunta que nos permite hacer una topografía de nuestro territorio como seña de identidad que generan la participación constante en los proyectos emancipatorios.

Si bien, la escuela también a través de los años se ha cuestionado por problemáticas sociales como la exclusión y la segregación en los procesos de enseñanza aprendizaje, la formación de sujetos y el sentido humano que no ha sido privilegiado en las aulas, para que esta forma la construcción de los conocimientos se genere a través de los procesos de interacción y conversación de saberes, considerando al otro como humano.

Desde esta reflexión en la Escuela Pedagógica Experimental buscamos que cada quien se afirme desde su diversidad y a la vez que reconozca a los otros con sus

diferencias y posiciones que el hecho de pertenecer a otra cultura nos permita enriquecer la construcción de conocimiento, que todos somos seres humanos que aprendemos y tenemos vivencias. Solo que cada uno desde una perspectiva diferente.

## **RECORRIDO DE LA EXPERIENCIA**

En el 2010, durante la primera clase de ordenadores lógicos, se les propuso a los jóvenes de los niveles diez, un trabajo alrededor de la edición de video. A partir de esta actividad, los estudiantes grababan con sus celulares situaciones cotidianas de la escuela. Como era difícil para aquel entonces que cada uno tuviera su propio celular, se conformaron grupos permitiendo filmar sin ninguna dificultad.

Recuerdo que uno de los primeros videos cortos que los jóvenes dieron a conocer, en la clase de ordenadores, fue en un sector cercano a la escuela conocido como el bosque, niños y niñas que pertenecían a escuela inicial, se encontraban palpando diferentes texturas, formas y colores de hojas, esto con el objetivo de hacer un reconocimiento de su propio entorno y de aquellas especies de flora que estaban junto a su salón de clases.

Este video posibilitó luego en el ordenador lógico editarlo a través de un programa conocido como Sony Vega y posteriormente generó con ello, un conversatorio acerca de la importancia de registrar experiencias de vida en la cotidianidad de la escuela; en particular, las experiencias pedagógicas que podían producir los jóvenes del nivel diez. Este lenguaje comunicativo; que era en sí, una valiosa herramienta para narrar relatos cortos de aquellos jóvenes por lo desconocido, fue un disparador para proponer el primer proyecto titulado “el Cortometraje”.

Ya para el año 2011 la experiencia cada vez generó más interés por parte de los jóvenes y comenzaron a trabajar en distintos temas como: Cámaras e iluminación, dirección, fotografía, guion, maquillaje y vestuario. Entonces nace la necesidad de crear cinco grupos para organizar su propuesta, puesto que no a todos les gustaba participar en la edición de videos.

Una vez establecido los grupos, nace un nuevo reto. Temas relacionados con la parte técnica en pre-producción, producción y pos-producción, eran desconocidos para los jóvenes. con ello, nos dimos a la tarea de involucrar talleristas que permitiera enriquecer los temas antes mencionados. comunicadores sociales, investigadores y técnicos en audiovisual cada quince días compartían su experiencia y nutrían el proceso pedagógico. Es así como el maquillaje profesional, La historia que refleja el vestuario y la elaboración de grúas para el trabajo de cámaras que los mismos chicos conocían o habían escuchado hablar, fueron agudizando sus sentidos y en el que sentían que siempre solucionaban inquietudes pero surgían otras.

A lo largo de la experiencia, tanto el maestro como los jóvenes comenzaron a descubrir nuevas posibilidades de ver el cortometraje, no solamente desde una mirada organizacional o técnica, sino que además debía tener un componente social. Nuevamente volvimos al trabajo de las grabaciones, pero en este proceso decidieron los estudiantes utilizar grabadoras periodísticas para captar narraciones y relatos de personas allegadas a ellos.

Preguntas como: ¿qué rol debería asumir la televisión en tiempos de conflicto social? ¿cómo afectan las drogas en la sociedad? ¿ha sido usted discriminado? ¿qué tipo de consumos usted consume? ¿qué lleva al hombre a maltratar a la mujer? entre otras preguntas, fueron inquietudes que para muchos jóvenes no eran ajenas a su realidad.

Es así como la clase de ordenadores, comenzó a cobrar sentido también para los padres de familia, su participación al proyecto “Filminito” en el año 2012 fue esencial. Ya los cortometrajes no solamente exigían reflexionar acerca de las problemáticas sociales que los estudiantes proponían en clase, sino que además, cómo el audiovisual alternativo y popular que los jóvenes construían en la escuela, era un proceso comunicativo político y social para la comunidad educativa en general. Muchos padres y madres del nivel diez venían a la escuela a realizar charlas, debates

relacionados con el cuerpo, género, cultura, participación ciudadana, maltrato, puesto que muchos de ellos, trabajaban estos temas en sus lugares de trabajo.

Gracias a esta experiencia la clase de ordenadores, conto con el apoyo de la maestra de expresión corporal de la escuela. Mancomunadamente comenzó a emerger historias acerca del consumo desmesurado por los video juegos en su tiempo libre, pero también del alcohol. Esto llamo la atención de muchos estudiantes que decidieron conformar varios grupos de trabajo para hacer una serie de <sup>2</sup>entrevistas no estructuradas dentro de la escuela y en el centro de la ciudad, aprovechando que iríamos al taller de fotografía que quedaba cerca de la Biblioteca Luis Angel Arango.

Es así como a través de este interés y de las entrevistas hechas por transeúntes que pasaban por la calle, los relatos cortos comenzaron a cobrar vida en la escritura de los libretos en ordenadores y en los debates sobre consumo de juegos y ritualidades que ellos mismos usaban en su casa como el playstation, Nintendo DS entre otros.

Por consiguiente, la clase de ordenadores y de expresión corporal no solamente estaba restringida únicamente a las dos horas semanales sino que otros maestros, cedían algunas horas de clase para que asistiéramos con el equipo de jóvenes a las grabaciones, para tratar de concluir el plan de rodaje en cada uno de los espacios que nos faltaba por terminar.

Como todos los años, al finalizar las clases tanto los jóvenes como los padres de familia asistieron con grandes expectativas a la presentación de los filminutos de los niveles diez. Pues para ellos, era un proyecto que trazo sus vivencias profesionales y familiares al momento de conversar en casa sobre los conflictos sociales y más cuando se percataban que el consumo de videojuegos era muy arraigado en el hogar. Con el animo de generar un sentido de pertenencia por el lenguaje comunicativo -audiovisual- en la clase de ordenadores en el año 2013 los jóvenes en compañía de los maestros de expresión corporal y ordenadores lógico sentimos que la educación debía seguir siendo emergente, participativa, incluyente en el aula de clases. Por eso, se desplego un trabajo investigativo minucioso acerca de temas sociales que para ese entonces ellos sentían que eran un flagelo social en Bogotá. Temas como el maltrato intrafamiliar y los programas de televisión privado como el <sup>3</sup>reality show de Laura en América, que era ceñido por una industria cultural y la drogadicción eran parte central de la propuesta de trabajo.

Para los jóvenes, “el filminuto” tiene como objetivo, generar y fortalecer procesos de comunicación, puesto que estaban convencidos de que la comunicación, debía ser vista como la posibilidad de generar referentes e intercambios necesarios para mejorar el bienestar y el buen vivir de la sociedad, es una herramienta fundamental para la concreción de procesos de desarrollo autónomo y para disminución de los niveles de conflicto social, fortaleciendo el diálogo y los referentes culturales a nivel popular por medio de unos principios de intervención social.

Es allí donde, se puede comprobar que tanto la educación como la cultura en general están vinculadas íntimamente, en procesos de transformación de la identidad y de la subjetividad del hombre. Es entonces que lo pedagógico es visto como una forma cultural y lo cultural se vuelve pedagógico. Aquí los procesos escolares no deben estar atados a los objetivos curriculares que demanda el estado, sino que la cultura y la educación se relacionan entre sí, para nutrir los procesos educativos que requiere cada niño, niña y adolescente fuera y dentro de la escuela.

Para el año 2014/2015 por iniciativa de los estudiantes del nivel 10 y los maestros de expresión corporal y ordenadores, el área de artes plásticas se integra al proyecto interdisciplinar en donde los lenguajes comunicativos como el audiovisual “filminuto”, trabaja tópicos relacionados con temas como el embarazo durante la adolescencia, el feminicidio, el matoneo, el consumo de drogas y cultura ciudadana

---

<sup>2</sup> Permitirán percibir e interpretar los tics, nervios, guiños, imitaciones, que no implica un orden preestablecido. (Guber Rosana: 1996 )

<sup>3</sup> Se refiere al tipo de programa que refleja la realidad dentro de ellos.

(cuidado de los espacios públicos en la ciudad). Para la realización de la experiencia, los chicos propusieron un cronograma de trabajo que implicaba proceso de investigación para cada temática, la elaboración del guion, guion técnico, plan de rodaje, la edición y finalmente la presentación de su propuesta era uno de los talleres a trabajar en cada una de las sesiones en clase.

Es así como la clase de artes plásticas se vinculo al proceso de elaboración de los filminutos, puesto que un grupo de jóvenes decidieron abordar el tema de “cultura cívica” y en ello sobresalió, el uso de los espacios comunes. Este punto de partida genero conversatorios entre el grupo de estudiantes para decidir dentro de esta temáticas que aspecto específico se trataría. Luego, se decidió abordar el tema de la limpieza de los espacios públicos y en específico la recogida de la caca de los perros ya que ellos decían que había poca cultura al respecto.

El nombre de su filminuto tuvo por nombre “Quita la caquita” a partir de un ejercicio de flick book realizado en clases, les llamo la atención utilizar la técnica de Stop motion para la construcción de su producto final. Asimismo, toman la decisión de abandonar la realización de un guion, buscando hacer el ejercicio de creación sin mucho preconcepciones y ver que sucedía con el trascurso del trabajo.

A partir de este punto de partida, los estudiantes de manera espontánea, tuvieron una idea clara de lo que querían narrar (un personaje que le pide a otro por favor recoja la caca del perro). Para ello, se dieron a la tarea de realizar el set de grabación y la construcción de los personajes que fueron modelados en plastilina.

En la etapa de realización de los fotogramas definen las sesiones de trabajo y a partir de esto, realizan el rodaje que fueron sesiones marcadas por diálogos constantes e intentos para lograr la realización del filminuto, en el que en muchas ocasiones tocaba regresar al principio y reconfigurar la idea, ya que aparecieron retos técnicos principalmente que hacían que los chicos no se sintieran contentos con lo realizado.

En la etapa de edición, se caracterizó por ser rigurosa y minuciosa, se trabajó con dos programas, Photoshop y Sony Vega. El primero se utilizó para la edición de las fotografías y el segundo para el montaje.

Finalmente, esta experiencia centro la reflexión en dos aspectos. Por una parte, estaba lo técnico y la importancia de lograr acuerdos de trabajo en función de un mejor desenvolvimiento del proceso, ya que al final, el tiempo no fue favorable de su parte, quedando una sensación de un trabajo poco elaborado. Por otra parte, el grupo del nivel diez socializaban, como la toma de conciencia en las grandes ciudades era compleja ya que el egoísmo, prima por sobre los intereses comunes.

Muchos fueron los retos a los que nos enfrentamos con los jóvenes para abordar las diferentes propuestas que surgieron en los encuentros, desde elementos técnicos propios del medio como los materiales que necesitábamos.

Encontramos que los estudiantes tenían prejuicios, desconocimientos y criterios, que los medios de comunicación les revela en el mundo actual. Si bien, las artes plásticas en la escuela es un espacio emblemático de continua interactividad, donde la implementación de las diferentes técnicas y materiales propios del medio son un pretexto para realizar procesos que pretenden privilegiar la expresión propia de los estudiantes, en un ambiente de constante dialogo individual y colectivo, donde el docente acompaña y fomenta la reflexión frente a las exploraciones que los jóvenes van tejiendo a lo largo de su paso por la escuela.

Es aquí importante terminar con una gran reflexión acerca de cómo se comprende a los lenguajes comunicativos y en particular a la comunicación en el ámbito escolar, no solo desde una mirada ligada a la producción social de sentido, ni construcción de sujetos en tanto trama de significación y construcción de subjetividades, sino también de reconocer que pasa por lugares como el reconocimiento de una comunicación que toma posicionamientos políticos y modos de marcar la existencia, la estética y la circulación de poder (Villamayor, 2014)

## **BIBLIOGRAFÍA**

- GUBER, ROSSANA, (1996), *la etnografía, campo y reflexividad*, Bogotá, grupo editorial norma.
- Hernández C. y Torres C. 1997. *Imaginados e invisibles: Reflexiones sobre*
- Huergo Jorge. 1999. *Cultura escolar cultura mediática/intersecciones*. Universidad pedagógica nacional. Bogotá.
- Maturana, H.2002 “Transformación en la Convivencia” Ed. Dolmen. Chile
- Segura D. 2009. “Educación para el protagonismo y la creatividad” Escuela Pedagógica Experimental.Doc. Interno.
- Segura, Dino, et al. (1999) *La construcción de la confianza: una experiencia en proyectos de aula*. Bogotá (Colombia): colección polémica Educativa.
- Torres Santome, J. (1996). *Globalización e interdisciplinariedad: El currículo integrado*. Madrid: Morata, 1996. 72p.
- Villamayor, C. (2014). *Las radios comunitarias, gestoras de procesos comunicacionales*. MEDIACIONES, (12), 88-105.Bogotá: Uniminuto.