



# Amor de luna

*VALERIA MARÍN SALAZAR*

---

Estudiante de Tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Participante del semillero de investigación Tic Tac.

vmarinsalaz@uniminuto.edu.co

*KAREN EMILCE MARTÍNEZ RODRÍGUEZ*

---

Estudiante de Tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

kmartinezr6@uniminuto.edu.co

## Resumen

En esta presentación se describe el trabajo realizado en el primer periodo de 2017 como estudiantes de segundo semestre del Programa de Tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - Centro Regional Zipaquirá. La práctica se denominó “La región según nosotros”, y consistió en la creación de cortometrajes sobre problemáticas de la región Sabana Centro. Con ello se buscó que reconociéramos elementos de lingüística, semiótica audiovisual y cultura visual que, aplicados en la realidad inmediata, permiten el desarrollo de la com-



petencia clave para nuestro desempeño personal y profesional. El trabajo tuvo como base el aprendizaje colaborativo (AC), en el que asumimos un rol y funciones en la creación audiovisual. Se trabajaron cuatro fases en la actividad: selección del tema en su espacio inmediato, al orientar el pensamiento crítico frente a la región mediante la investigación y observación del entorno; creación literaria, que incentivó la actividad lingüística; producción y posproducción del audiovisual, y devolución creativa, por la que se sometieron los productos a evaluación interna y externa; así, se obtuvo un trabajo de reflexión sobre las técnicas profesionales adquiridas y las problemáticas de la región identificadas.

**Palabras clave:** *stop motion*, memoria indígena, tradición cultural, mitología.

## Introducción

La creación del producto tuvo como objetivo desarrollar nuestras competencias a través de la realización de un producto audiovisual en la técnica Stop motion, para ello se buscó que identificáramos y ampliáramos la percepción y comprensión de hechos históricos, culturales, sociales de la provincia de Sabana Centro como realidad inmediata a través de la observación y el pensamiento crítico. Para luego, desde la producción de un audiovisual desarrollar la capacidad de descubrir y de interpretar los datos visuales, como parte de un discurso y su estructura, así como dejar un legado a nuestras tradiciones.



El sistema educativo ha cambiado a lo largo de los años según las nuevas perspectivas que aparecen constantemente. La pedagogía crítica le asigna a la educación un papel de importancia social, como herramienta de liberación individual y colectiva; con base en la acción y la praxis reflexiva para la transformación social (Uniminuto, sf). De este modo, la educación se encaminará por un lado a desarrollar las potencialidades del estudiante; y por otro, como un espacio de “reflexión crítica, donde los actores del acto educativo tienen mirada analítica y acciones de cambio que contribuyen al logro de estadios superiores” (Uniminuto, sf).

En ambos casos, la forma de medir el aprendizaje será bajo el cumplimiento o adquisición de competencias entendiendo estas como:

Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas (Tobón, 2007).

Autores como Mertens (1996) establecen tres tipos de competencias: Competencias Básicas, Competencias Genéricas y las Competencias Específicas. Las primeras se corresponden con la formación básica que permite el ingreso a un trabajo; las segundas se relacionan con la producción;



mientras que las terceras se establecen como los aspectos técnicos para determinada ocupación. Pese a que se establecen separadas, es claro que la adquisición y fortalecimiento de ellas puede realizarse en conjunto y agruparse bajo lo que el Parlamento Europeo (2006) estableció como la Competencia clave. Básicamente, es el conjunto de competencias básicas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal; que además aporta a la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Los elementos que la componen son: comunicación lingüística (1 y 2); competencia básicas en ciencia y tecnología (3); la competencia digital (4); la capacidad de aprender a aprender (5); el comportamiento social y cívico (6); sentido de la iniciativa y espíritu de empresa (7), y por último conciencia y expresión cultural (8). Particularmente, con el ejercicio se trabajó cada una de ellas desde diferentes vertientes teóricas.

La comunicación lingüística se trabajó al entender el audiovisual como un relato, configurado por Barthes (1979) como una gran frase, que acompañada por el lenguaje, en este caso audiovisual, implica una identidad social que desde la lingüística dará sentido y significación al mismo en el entorno inmediato.

Para potencializar la competencia digital, “aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación” (INTEFP, 2017) se promovió el uso de dispositivos tecnológicos como cámaras fotográficas o celulares, computadores para edición, micrófonos para grabación de sonidos, entre otros.

El comportamiento social y cívico se alcanzó con la exigencia de un pensamiento crítico frente a una realidad inmediata, el estudiante debe



identificar una problemática social de su cotidianidad, despertando los sentidos ante aquello que pudo haberse naturalizado. De este modo, se pretendió activar nodos de memoria que conforman la estructura mental de los participantes. El trabajo se dio en dos direcciones, por un lado, la activación de conocimientos previos para la interpretación de su entono; y por otro, una transformación de su visión a través de un cambio de su propia estructura o representación del mundo (Gernsbacher, 1995:).

Por su parte, el sentido de iniciativa se ahondó a través de una actividad de Aprendizaje colaborativo (AC) cuya base es el consenso de cooperación de los miembros del grupo y que se fortalece al trabajar la interdependencia positiva (entender que uno no ganará si los otros no lo hacen con él), a partir de allí fortalecer la responsabilidad individual en el compromiso con los demás y las habilidades sociales a través de la interacción. De este modo se trabaja finalmente el procesamiento de grupo, que es repensarse dentro del funcionamiento colectivo. (ITESM, 2000: 6).

Finalmente, la técnica propuesta es Stop motion. La misma consiste en “una sucesión de imágenes fijas con objetos, personajes y decorados que se modifican brevemente entre una imagen y otra” (Grupo de Investigación y Diseño en Culturas Digitales, sf). Por ello, se desarrolla la creatividad para la representación a través de la realización artística de los personajes y escenarios, que son el resultado de repensar su entorno, de mirar con otros ojos, profundiza la conciencia y la expresión cultural.



## Metodología

### **FASE 1:** Selección del tema

Justificación la selección del tema, argumentado desde la investigación de la problemática social en Sabana Centro, base para la siguiente etapa.

Actividades:

- Identificación de problemáticas de la región: De manera individual observamos nuestra cotidianidad y recogimos experiencias que evidenciaban la realidad de la región. El objetivo de esta etapa fue que desarrolláramos un pensamiento crítico frente a aquello que vivimos diariamente y quizás hemos naturalizado, siendo capaces de discernir en lo positivo y negativo de la región.

### **FASE 2:** Preparación Guión

Guión y story board que permitieron dar cuenta de la ambientación de los espacios y personajes.

Actividades:

- Taller de Guión: Taller realizado por un profesional Dirección y producción de Cine y Televisión, para establecer las bases de la realización.
- Guión y story board: En trabajo autónomo se desarrolló el producto final que estableció la historia, los materiales y las funciones de cada uno de los participantes.



### **FASE 3:** Rodaje y montaje

Cortometraje finalizado. El objetivo era comprender las responsabilidades de cada uno de nosotros, desarrollar habilidades de trabajo en equipo y aplicar los conocimientos teóricos en relación a la producción.

### **FASE 4:** Exposición y evaluación

- Exposición: Un total de 73 asistentes entre familiares y estudiantes vieron los productos. Se sometieron a una evaluación externa mediante una encuesta.
- Sesión presencial 2: Socialización de resultado de la exposición y comentarios recibidos. Exposición de productos y análisis grupal desde los contenidos teóricos de las materias.

## Cuerpo del documento

### Resultados por Fases

En total se realizaron cinco productos con duración de 3:50 a 8:46 minutos. Se utilizaron un promedio de 4500 fotografías para el desarrollo de cada uno. Las temáticas fueron las siguientes

- El pito no empuja: Contaminación auditiva a la que se exponen los residentes y transeúntes del municipio de Chía en la hora pico.
- Las clásicas del Zipa: Narra la historia del grupo “Las clásicas del zipa”, personas que tienen bicicletas de modelos clásicos que realizan actividades grupales en el municipio de Zipaquirá.



- Contaminación humana: Narra la historia del paisaje de la zona desde los indígenas hasta la actualidad, evidenciando el impacto ecológico del crecimiento urbano.
- Drekish – Rock and roll: desarrolla el video musical de una banda de Rock local.

Amor de Luna: Mito de la Diosa Chía[G1].

### **FASE 1:** Selección del tema

Para el año 2015 en Chía cundinamarca se había presentado el proyecto para la remodelación en el parque principal donde se encuentra ubicada la estatua de la diosa Chía, el proyecto consistía en subir un metro la estatua para poder construir un espejo de agua alrededor de ella y para ello debían retirar la figura; el procedimiento para levantar de su sitio a la diosa Chía fue el que molestó a la comunidad, puesto que las cadenas de la grúa rayaron el monumento y con una pulidora dividieron en dos partes la piedra que una vez en el año de 1935 había sido tallada en una sola pieza, Chía en ese momento defendió su patrimonio cultural, por ello nació “amor de Luna” donde se conmemora el mito de la diosa Chía con el fin de hacerle un homenaje a las raíces del municipio de Chía.

### **FASES 2 y 3:** Construcción de la historia y el Guión

El stop motion Amor de luna, fue construido mediante una maqueta de tamaño 1.20cm de largo por 60cm de ancho, compuesta por papel iris, los cuales formaron los árboles y las montañas, cartón cartulina y paja





para la estructuración de las chozas, tela y algodón para el cielo y las nubes; para los personajes se utilizó madera de balsa en forma de huevo para el cuerpo, alambre de cobre para brazos y piernas, porcelanicon para manos, ojos y pies, y tela de yute para la ropa. La elección de dichos materiales se hizo principalmente por mostrar una propuesta recursiva e innovadora, por ejemplo, en el caso de la maqueta al ser construida con materiales reciclables y de fácil acceso, en cuanto a los personajes se optó por que la forma fuera ovalada para que fuera diferente, causará más impacto visual y más facilidad a la hora de realizar los movimientos. En la toma de las fotografías se utilizó una cámara digital, un trípode pequeño y una bombillo como luz ambiental, el tiempo aproximado de la construcción de la maqueta y personajes, la toma de fotografías y la edición final del producto, fue de tres semanas aproximadamente.

#### **FASE 4:** Devolución creativa

Tanto la selección del tema como la realización de los escenarios y personajes evidenciaron un análisis de elementos del entorno. Réplica de espacios a escala, adaptación de materiales, aplicación de software para edición de las fotografías, dan como resultado una demanda del 100% de nuestra atención.

Por otro lado, los resultados de las encuestas realizadas en la muestra dieron cuenta que el público reconoció la existencia de las problemáticas planteadas, que sienten una mayor atracción hacia aquellas que viven diariamente como el trancón, pero reconocen como de mayor importancia aquella que trata el impacto ecológico. Por otro lado, la valo-



ración hacia los escenarios recreados fue positiva al reconocer espacios como la plaza o la estación de ferrocarriles zipaquireños.

## Conclusiones

Esta práctica se propuso para potenciar la visión crítica y transformarnos a propositivos, ya sea a través de la visibilización de la problemática o, desde nuestra formación profesional, para la creación de medio de difusión de elementos culturales. Estos productos conllevaron a una rápida transformación destinada a solucionar los problemas; además que los productos se posicionaron como metodologías e instrumentos que permitirán favorecer el ejercicio y los intereses comunitarios, en función de elevarlos a planos superiores.

Destacaremos que la aplicación de esta práctica tiene un doble beneficio, por un lado, el trabajo desde la conciencia social, ya que se abordó desde la perspectiva narrativa; por otro, el trabajo estuvo orientado a las necesidades de la comunidad desde el punto de vista de sus potencialidades culturales, de este modo se pueden proponer espacios de muestra audiovisual para la difusión de la problemática, incentivando así la crítica y concientización de toda la comunidad, en especial las generaciones futuras.

## Referencias

Corporación Universitaria Minuto de Dios. (2016). Evaluación cualitativa un espacio para la reflexión. Aulas Virtuales Uniminuto. Recuperado el 5 July 2017, de <http://aulas.uniminuto.edu/especiales/>



pluginfile.php/381188/mod\_resource/content/2/EVALUACI%-  
C3%93N%2

Gernsbacher, A. (1995). *The Structure-Building Framework: What it is, What it might also be, and Why*. Eds. B. K. Britton y A. C. Graessens. *Models of text understanding*. Hilldale: Erlbaum.

Grupo de Investigación y Diseño en Culturas Digitales (sf). *Lenguaje audiovisual I: Stopmotion y misterio*. Recuperado el 5 July 2017, de <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD27/datos/recursos/stopmotionmisterio.pdf>

Instituto Nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado (INTEFP) (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*.

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) (2000). *Las Técnicas Didácticas en el Modelo Educativo del Tec de Monterrey*. México.

Mertens, L. (1996). *Competencia laboral: sistemas, surgimiento y modelos*. Montevideo: Cinterfor, 1996.

Parlamento Europeo (2006). *Posición del Parlamento Europeo*. Bruselas.

Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Acción Pedagógica*, 16(1), 14-28. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2968540>