

CineXperiencia; una metodología experiencial de educación no formal audiovisual,
basada en la suma de capacidades, el juego y el aprendizaje, por la Corporación
Artística CineXperiencia.

Trabajo de grado para optar por el título a Magísteres en Gestión y Producción
Cultural y Audiovisual

Autores:

Wilson Javier Ardila Fajardo
Jefferson David López
Carlos Andrés Rubiano Castillo

Tutor de tesis:

Ana Piñeres

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Maestría en Gestión y Producción Cultural y Audiovisual
Bogotá, Colombia 2018

Tabla de contenido

Un manual para leer a CineXperiencia	4
Resumen	4
Epílogo	5
Agradecimientos	7
Introducción	8
Antecedentes - políticas públicas y referentes	9
Referentes	12
Escuela Audiovisual de Belén de los Andaquíes	12
Crónicas Elefantiles	12
Marco Teórico	12
La imaginación en los niños como representación de Cundinamarca	12
CineXperiencia, la experiencia que va más allá.	12
Cruzando al otro lado del espejo; en búsqueda de la fantasía	13
Carnavales, festividades, máscaras, moda y danza.	14
Metodología	15
Importancia	15
Cultura, arte, educación y tecnología	15
¿Qué es <i>gamification</i> ?	16
Método	19
1. Día uno (Pre-producción)	22
2. Día dos (Cámaras, Fotografía, Ángulos, Tomas y Acción – la cámara oscura)	26
3. Día Tres (Lo Aprendido A La Práctica)	29
4. Día cuatro (LA FANTASÍA COMO MI VOZ INTERNA)	32
Cronograma	33
La fantasía es el estado superior del hombre	34
Propuesta de valor	35
Desarrollo	36
Propuesta estética:	37
Plan financiero	38
Descripción de la Corporación Artística CineXperiencia	38
Misión	38
Visión	38

Propósito y objetivos	39
Propósito:	39
Objetivo General:	39
Objetivos Específicos:	39
Metas para alcanzar los objetivos	39
Modelo de negocios	41
Modelo de trabajo	42
Enunciado presupuestal	44
Inversión	45
Proyección a 2021	45
Primera fase (2018)	47
Segunda fase (2019)	47
Tercera fase (2020)	47
Cuarta fase (2021)	47
Justificación presupuestal	48
La demanda	51
Consumo	51
Estrategia de comunicación	53
CineXperiencia 720°	53
Objetivo General	53
Segmento a intervenir	53
Público objetivo a persuadir	54
Campaña de comunicación	54
Activación:	54
Actividades	55
Parrilla de programación	56
DOFA de intervención	57
Conclusiones	58
Conclusiones Carlos Rubiano	¡Error! Marcador no definido.
Conclusiones Jeferson	¡Error! Marcador no definido.
Bibliografía	64

Un manual para leer a CineXperiencia

A continuación, se presenta un manual, donde se le indica al lector los pasos para desarrollar una lectura sobre el planteamiento de CineXperiencia y así, de esta manera se construya en forma colectiva una postura de esperanza y rectificación con el país y con la imaginación. Las reglas para leer son sencillas:

1. Fase introspectiva:

Pensar como ese niño interior, aquel que quiere protagonizar la película de su vida. En este punto es necesario que el lector regrese a esos años de infancia donde la imaginación se reflejaba en héroes, en villanos, en armas, en magos, en monstruos gigantes mitológicos, en un romance que rompe barreras. Es necesario buscar en lo más profundo de los recuerdos los rescoldos de un universo fantástico donde el imaginar es lo único que importa.

2. Fase de reconocimiento:

Ponerse cómodo tanto física como espiritualmente, buscar ese lugar donde la mente huye cuando las cosas no marchan bien, es el tan llamado escape psicológico. Encontrar el punto de giro en la transición que se da entre el ser niño y el ser adulto, la historia de vida que se piensa tener cuando se es niño y la vida que se lleva actualmente. Es necesario regresar a esa etapa de la infancia donde escalar árboles, encontrar escondites, descubrir sabores y olores, encontrar texturas es una de las tareas que más se disfruta y por consiguiente la que más ocupaba su tiempo.

3. Al momento de leer:

Durante el desarrollo del texto se encontrará con espacios imaginados, espacios de construcción y espacios necesarios. Este punto es importante para que el lector decida de qué manera quiere leer el texto.

4. Una reflexión para el cambio:

Luego de finalizar la lectura es necesario hacer una reflexión sobre aquel sueño que se tuvo de niño, así este sea el más mínimo, y comprometerse con el niño que se lleva por dentro a cumplirlo dentro de un tiempo estimado.

Resumen

CineXperiencia es un proyecto que pretende por medio de una metodología de educación no formal, enseñar el audiovisual y su cadena de producción a través del juego, el aprendizaje colectivo y la suma de capacidades, exaltando habilidades como la cooperación y el trabajo conjunto para lograr un fin común. El reto de pensar, producir y exhibir una serie de micro-relatos en menos de 4 días de trabajo con niños

en edades entre los 4 y los 12 años de edad se hace más grande cuando en ellos recae la responsabilidad de exaltar el patrimonio cultural y simbólico de su municipio.

A su vez este emprendimiento cultural se presenta a los ciudadanos como un plan de salvaguardia para ese gran patrimonio inmaterial que se localiza en las prácticas y costumbres ancestrales de los más de noventa millones de habitantes que existen en el país. Por consiguiente, el planteamiento fundamental es llevar a los municipios un cine popular creado y protagonizado por sus pobladores más pequeños, donde la reconstrucción histórica y reconocimiento del espacio, en el que interactúan día a día, se convierta en uno de los detonantes para el desarrollo cultural de las antiguas y las nuevas generaciones.

Palabras clave: CineXperiencia, estado, infancia, relatos, cinematografía, creación, experiencia

Epílogo

Un sueño llamado Cinexperiencia

La experiencia que nunca pensamos vivir

En ese país que está más allá del sur, pero cada vez más lejos de un norte, ese mismo del sagrado corazón, un país que vive rodeado por gigantes verdosos: guardianes de tierra y piedra; tan fuertes y robustos que en sus faldas llevan frutos tan grandes que solo con agitar sus cabellos alimentan a aquel país, ese país llamado Colombia. Allí es donde se desarrolla la historia de un Güipa, un Guámbito y un Pelado. Aunque todos sean de un mismo lugar viven una Colombia diferente.

El Güipa y su abuelo se encontraban recorriendo la Madreselva, la dueña y señora de los gigantes verdosos.

- Mi Güipa: sabías qué si recorres estos senderos en la noche y llevas malas intenciones en tu cabecita, te puedes llegar a pegar un buen susto...

El Güipa asustado lo interrumpe.

- Yo no quiero que me asusten, sabes que soy muy miedoso.

- ... no te preocupes solo asusta a los malvados y tú solo eres un güipita inocente.

También cuentan las historias que los que son puros de mente y corazón son sorprendidos por un regalo espectacular, como encontrarse con una cascada de 7 colores, frutas doradas con el sabor más delicioso del mundo y en ocasiones con una cueva cálida donde descansar, o te puedes encontrar con animales mitológicos como el Jaguar Dorado, hijo en estos senderos, brota la magia por donde quiera que vayas y espero que algún día la puedas ver tal como yo la veo.

- Abuelo: yo quisiera, pero me da miedo ser asustado por La Pata Sola o El Mohán o qué tal la Madre Monte.

- Mi querido Gúipa cuando descubras esa magia no vas a querer salir de aquí te lo aseguro.

En aquel Gúipa fue creciendo ese encanto, esa fascinación por la naturaleza y las historias que se encontraban allí, tanto así que empezó una búsqueda interminable por encontrar la forma de contarla a los demás, ya siendo un adulto se encontró con el resultado final el cine; y la empatía que genera en la gente.

El Guámbito otro pequeño proveniente de la gran ciudad, siempre esperaba con grandes ansias que llegase el fin de semana, a ver si de pronto por una vez en la vida alguno de sus ocupados padres, provenientes del campo, lo llevaran a ese tan nombrado cine.

-Qué es lo que habrá en ese cine, por qué todos mis compañeros de clase hablan de él. Se preguntaba el Guámbito.

Cuando por fin llegaba la noche y se podía encontrar con su mamá le preguntaba.

- ¿Mami vamos al cine?

-Vamos otro día, es que hoy estoy muy cansada y no tengo mucha plata; o dile a tu papá.

Cuando el niño se dirigía hacia el papá siempre lo encontraba durmiendo o hablando por teléfono. Así el niño fue creciendo, hasta que un día tuvo la suficiente edad para poder salir con su tía y su prima a ver una película de dinosaurios. Cuando salió de esa sala de cine supo que, aunque su imaginación iba mucho más allá de lo que había visto, una de las herramientas más poderosas para poder expresarse iba a ser el cine.

El Pelado, siendo el mayor de los tres, desde muy pequeño pudo ir al cine y la fascinación de primíparo duró unos momentos, pues habitualmente asistía a las salas. Con el pasar del tiempo fue encontrando diferentes tipos de cine, ya siendo un pelado hallaba un placer indescriptible en las películas de ciencia ficción especialmente las de súper héroes. Este género se había convertido en su escape psicológico: en su espacio feliz.

En un principio pensó en convertirse en superhéroe, otras en ser el mejor de los villanos, y aunque lo intentó luego de tantas peleas mal libradas con los bravucones del colegio, de tantas caídas de las sillas intentando volar, de uno que otro dolor de cabeza por intentar mover las cosas con la mente, desistió; y cuando el momento llegó, en una de las sesiones de meditación vislumbró que si él se quiso convertir en superhéroe por una película, pues se dedicaría a crear la película de su vida.

Pero el inconfundible y exquisito camino de la vida no es como se piensa, y estos tres entusiastas se fueron encontrando con varios baches en el camino. Para ellos las grandes montañas se fueron convirtiendo en edificios de piedra, las películas se

tornaron repetitivas y excesivamente industriales, y para crear una, era necesaria la determinación y la consistencia de un superhéroe. Cuando el Güipa, el Guámbito y el Pelado se encontraron con esta realidad entendieron al momento, que eran adultos y que la misma vida se les estaba comiendo la imaginación.

Allí, en el pasaje presencial de la ciudad y sus prácticas académicas, se encaminaron, esos tres adultos con esperanza de niños hacia una palabra esencial: CineXperiencia: una oportunidad de entregar el cine a los niños del país para que exploten su imaginación desde pequeños, y cuenten el mundo mágico que los habita y que solo ellos pueden percibir.

Es aquí donde los tres integrantes de CineXperiencia invitan al lector a conocer el proceso y cómo se está gestando.

Agradecimientos

Como Corporación Artística CineXperiencia, queremos agradecer a la cinematografía como mecanismo especial de inspiración y canal de comunicación; incluyendo a todos los que han dedicado su tiempo y su vida al mejoramiento de la misma, especialmente en Colombia. También es importante agradecer y enaltecer la belleza innata de esos espacios espectaculares de nuestro país y los que los salvaguardan.

Agradecimientos especiales a la Universidad Jorge Tadeo Lozano, por brindar en su agenda académica un espacio de reflexión y pensamiento crítico con su Maestría en Gestión y Producción Cultural y Audiovisual, al director del programa, Santiago Trujillo, por preocuparse incansablemente por el desarrollo de la cultura en un país que poco a poco se olvida de ella. Y a cada uno de los grandes académicos y compañeros que nos guiaron sobre la Marcha. A nuestra tutora de proyecto, Ana Piñeres, dado que es impensable desistir en un proceso, cuando se tiene el apoyo y el aliento para seguir adelante de una persona como lo es ella: gran profesional, excelente mentora. No olvidaremos las obras sociales de cada diciembre enfocadas a los niños más necesitados.

A nuestros tutores que creyeron en el proyecto y lo apoyaron con su conocimiento y con su gran actitud: Carlos Cuervo, Natalia Navarrete, Andrés Ardila, Juan Gabriel Fernández, Patrick Nicolás Skillings y Esteban Jaramillo; su acompañamiento fue fundamental. Al personero del municipio de Mosquera, Carlos Guillermo Granados, por haber confiado en nuestra Corporación y haber puesto en marcha nuestro primer proyecto; sin su apoyo no se hubiera dado la reafirmación de nuestro propósito. Agradecimientos especiales al Colectivo Sumaioque por su trabajo en la corrección de estilo de este texto que hoy presentamos a ellos muchas gracias por sumarse a

nuestro proyecto y haber depositado su confianza y profesionalismo en nosotros, esperamos que sean más los proyectos que se puedan trabajar en conjunto. Mil gracias también a los que no se mencionaron pero que de igual forma aportaron al desarrollo de CineXperiencia.

Introducción

CineXperiencia es un proyecto que abarca la reconstrucción simbólica y cultural del país, interviniendo esos espacios resquebrajados por la hegemonía cultural proveniente del extranjero, por la re-significación negativa de las costumbres que es generada por la violencia y los múltiples factores que esta acarrea, uno de los aspectos más preocupantes es la migración de la población civil a los grandes centros urbanos. También se pueden identificar problemas tales como la des-virtualización de la cultura, subyugándola meramente al ocio, y la poca oferta que se gesta en torno a la educación cultural, en especial en las zonas de la periferia.

Todas las deficiencias mencionadas anteriormente son trastocadas de manera positiva por un modelo de negocio, que se propone desde un ámbito social y económico. Y con la creación de una metodología que se desarrolla desde las ciencias de la complejidad, entendiendo el proceso de aprendizaje de los niños y niñas como un sistema vivo que está en constante cambio, transversal a todas las áreas del conocimiento y que es fundamental en el desarrollo de un individuo autónomo que vive en sintonía con el entorno que habita.

Es posible encontrar, según Bourdieu (Capdevielle, 2011, pág. 33), un *habitus* (campo de acción) primario, una primera disposición a invertir en lo social sin ningún tipo de sesgo y ese campo se encuentra mediado por la infancia. Por consiguiente el desarrollo y la práctica de los métodos de aprendizaje aplicados aquí son sustentados en la implementación de las experiencias, la capacidad de imaginar, sentir y apropiar los diferentes entornos vivenciales en los que se puede llegar a desarrollar la infancia. El audiovisual, específicamente la cinematografía, se convierte por excelencia en ese gran canal de oportunidades para el desarrollo y conceptualización de todos los productos que se generan desde la imaginación, la experiencia y el juego, puesto que sus múltiples plataformas narrativas dan libre albedrío a las historias que allí se quieran expresar. Lo anterior mediado por una estructura sistémica de aprendizaje, la cual se conoce como *gamification*, una gran herramienta para aprender jugando y estudiar divirtiéndose.

Para esta primera entrega se presenta La Comarca del Cóndor, un planteamiento inicial que relata el desarrollo del piloto oficial de CineXperiencia en el municipio de Mosquera Cundinamarca, donde se aborda la metodología experimental y es llevada a

cabo por un grupo de niños comprometidos con su entorno y todo lo que este puede llegar a ofrecer.

Antecedentes - políticas públicas y referentes

Colombia es un país con una gran riqueza de expresiones artísticas y culturales. El mestizaje, los procesos históricos y sociales, su variada geografía y sus múltiples fronteras, han determinado y creado un amplio espectro de manifestaciones simbólicas. Sin embargo, las prácticas artísticas, las prácticas culturales y el patrimonio material e inmaterial, se ven cada día más afectados por múltiples variables, y una de las más importantes para CineXperiencia, es el desplazamiento de las nuevas generaciones a los centros urbanos como las capitales, causado por la falta de arraigo y de apropiación por su entorno. Este factor afecta significativamente la tradición y las costumbres, segregando lo ancestral además de dar preponderancia a lo actual y novedoso.

Como se menciona anteriormente una de las grandes preocupaciones culturales de estos tiempos es la migración de los jóvenes a las grandes cabeceras urbanas, a las ciudades del país, según el Banco de la República en su publicación *“El campo y la ciudad: Colombia, de país rural a país urbano”* (Rueda, 2018) si se comparan los datos de emigración departamental del 2018 elaborado por el DANE, se puede evidenciar que en los departamentos principales del país, la población migratoria es menor a los 40 años de edad, situación que a su vez genera una migración familiar media entre los 12 y los 55 años en los mismos departamentos. En la actualidad, según el censo del DANE especifica que en el municipio de Cundinamarca el 25% de su población se encuentra en una edad igual o superior a los 15 años de edad. La problemática es latente, puesto que el abandono emocional es un factor importante en la creación y concepción del individuo, condicionada por la transformación de las familias nucleares rurales a familias extensas urbanas.

En cuanto al ámbito social y cultural se encuentran diferentes formas en las cuales se manifiesta el problema tales como; insuficiencia en el acceso a expresiones artísticas desde los primeros años de vida, pocos espacios de discusión y reflexión académica en torno a las artes, deficiencia en espacios para la circulación artística y cultural en las regiones, zonas rurales y espacios de participación de las nuevas generaciones para construcción de la práctica cultural. Adicionalmente también se da la desvirtualización de las expresiones culturales en la población colombiana, el alto índice de insostenibilidad y vida corta de los emprendimientos y empresas dedicadas a actividades de las artes y la cultura en la infancia.

El desconocimiento de qué tan grande es el ecosistema cultural en Colombia ha permitido que, en términos de normativa, falte una política cultural enfocada hacia la infancia, la formulación de políticas sectoriales o conexas que ayuden en igualdad de condiciones los productos culturales nacionales y extranjeros. En términos de incapacidades, se aborda la carencia de un modelo educativo que privilegie las artes y la creatividad como eje de la formación humana, esto a su vez favorece el desconocimiento y poca valoración de los creadores locales que fomentan a nivel regional conceptos especializados hacia la niñez y la juventud, tal como lo evidencia Martha Bravo en su artículo sobre las políticas culturales en Colombia “La realidad de la población infantil y juvenil, también duramente golpeada por el conflicto, pide mayor visibilidad mediante la expresión de sus nuevas sensibilidades y más políticas culturales imaginativas e incluyentes”. (Bravo, 2008, pág. 122)

La formación audiovisual en los colegios es un tema que se ha tratado desde 1990 en la capital del país, sin embargo, el avance sobre el proceso de implementación ha sido lento y en algunos casos desaprovechado. Existe un creciente desinterés por incluir en las ofertas académicas la educación cultural, alimentando la concepción de la cultura como una actividad secundaria y meramente de entretenimiento.

En un estudio realizado por la Universidad Nacional Los Análisis Educativos en Santa Fe de Bogotá (Rodríguez, 1999) obtuvieron algunos resultados como: en el 35% de las instituciones no existe un área determinada para audiovisuales, 42.2% dice tener una unidad de carácter administrativo, 5.1% una unidad de carácter técnico y el 17.7% considera que la unidad de audiovisuales tiene un carácter pedagógico. Lo anterior deja entrever que no se considera el audiovisual como un elemento de formación y no hay concepción de pedagogía debidamente marcada en los valores institucionales de los colegios. Entre los análisis cualitativos se encontró que los estudiantes al estar en presencia de un audiovisual generaban nuevas interacciones con el profesor y entre ellos mismos. A pesar de que dicho estudio estaba dirigido hacia los profesores se encontró que la intención de explorar el universo audiovisual se daba principalmente en los estudiantes, en este punto es donde CineXperiencia hace un énfasis especial sobre la formación de tutores especializados en el énfasis cultural y audiovisual donde interviene con una de sus líneas de acción el acercamiento a la academia, específicamente a los colegios.

A su vez en el marco de una generación que se desarrolló en medio de la guerra, se encuentra un estudio realizado por Juan Carlos Amador sobre jóvenes, narrativas y temporalidades donde su objeto de estudio es un festival que se lleva a cabo en la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá, Ojo al Sancocho, puesto que “es una experiencia comunitaria, gestionada por jóvenes, que tiene como propósito la incidencia política y el empoderamiento social, cultural, ambiental, económico y

educativo de los sectores periféricos, locales y regionales, en torno a la construcción de una vida digna” (Amador, 2016, pág. 1320)

Cuando se habla de la autogestión desde un sector específico, se crean proyectos que se vuelven sustentables en el tiempo. Para CineXperiencia resulta significativo que dicho festival se encuentre presentando su onceava edición y que siga creciendo, en estándares sociales y de alianzas estratégicas, debido a que se convierte en uno de los referentes principales para la elaboración de un esquema de producción autónomo y perdurable en el tiempo. Amador también sostiene como planteamiento que en una sociedad como la colombiana “es cada vez más explícita la brecha entre la temporalidad institucional moderna y las temporalidades que construyen los individuos jóvenes alrededor de experiencias productoras de sentido, especialmente cuando éstas son tramitadas a través de narrativas no convencionales” (2016, pág. 1315) En este punto se establece una de las premisas fundamentales, que se aborda posteriormente en el escrito, donde se identifica la cinematografía y las expresiones artísticas que son acarreadas en su creación, como un elemento imprescindible en la elaboración de un modelo de apropiación y aprendizaje desde los niños y niñas del país, permitiendo a su vez que se elaboren nuevos campos sociales donde los mayores puedan aprender de los menores.

Uno de los referentes teórico prácticos en el desarrollo y la ejecución del emprendimiento fue sin lugar a dudas la iniciativa distrital de IDARTES en la alcaldía Bogotá Humana, Los CLAN (Centros Locales de Artes para la Niñez y la Juventud), una iniciativa del año 2013 dirigida, en la primera fase, a la atención integral de la primera infancia y posteriormente gracias a su gran acogida en las comunidades optó por desarrollo artístico de la infancia y adolescencia, este es un proyecto que relata y da certeza de que es necesario conceder mecanismos o canales que permitan el acceso al arte y a la cultura desde los primeros días de vida, la capacidad de creación y de producción que se han gestado en estos centros reafirmaron que iniciativas como estas deben mantenerse vivas y creciendo exponencialmente. Lo anterior se puede evidenciar en el momento que se genera el cambio de alcaldía distrital comandada por Enrique Peñalosa, quien a pesar de tener una visión de ciudad totalmente diferente a la de la anterior Alcaldía, continuo con el programa y únicamente cambio su nombre de CLAN a Crea. Y en la actualidad estos centros se conciben como uno de los puntos de encuentro juvenil más importante para la ciudad, la cual cuenta con 17 sedes en toda la capital. (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2018)

Referentes

A lo largo del proceso de investigación, se encontraron algunos proyectos referenciales e inclusive inspiradores en pro de la gestión, y dentro de los mejores están la Escuela Audiovisual de Belén de los Andaquíes y Crónicas Elefantiles, los cuales presentan similitudes con la forma de trabajo de CineXperiencia, tanto visual como narrativamente y detallamos a continuación.

Escuela Audiovisual de Belén de los Andaquíes

Es un proyecto de comunicación que nace de una radio comunitaria en el municipio de Belén de los Andaquíes Meta. Posteriormente se crea la escuela audiovisual donde se le brinda a los habitantes, especialmente a los niños y niñas, la oportunidad de ampliar su potencial artístico y profesional y realizar sus ideas en el municipio.

Es el referente más cercano a la esencia de CineXperiencia, puesto que crean productos audiovisuales con los niños y niñas del municipio, también brindan las herramientas y los equipos para la libre creación, la exploración del lenguaje audiovisual y el uso de las nuevas tecnologías de comunicación. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2014)

Crónicas Elefantiles

Se trata de una serie animada donde los niños son cronistas y guionistas de las historias. El proyecto pretende generar temas vinculantes de interés para niños y adultos y que se basa en el valor del afecto, la complicidad entre niños y adultos, la seguridad y la confianza. Además de ser un referente estético, también es un referente en cuanto a la metodología de trabajo con los niños, porque que a través del juego “Gamification”, los niños se involucran en su rol como artistas audiovisuales. (Maguaré, 2018)

Marco Teórico

La imaginación en los niños como representación de Cundinamarca

CineXperiencia, la experiencia que va más allá.

Para CineXperiencia los recuerdos, en su mayoría se convierten en los flagelos del pasado, porque los momentos maravillosos e indescriptibles se escapan de una manera tan fugaz que no dan tiempo de extasiarse con los sentimientos que provocan dichas experiencias, momentos que tal vez nunca fueron contados y que aun así hacen parte de un pensamiento colectivo de una región. Para Fernando Broncano “La

experiencia es un proceso, a la vez, objetivo y subjetivo, que se funda en el acontecimiento como punto nodal en las sendas de significado; la experiencia recuerda siempre lo vivido”. (Broncano, 2012, pág. 20)

Los productos audiovisuales ayudan a resguardar dichos momentos. La cinematografía, por ejemplo, ha sido uno de los pilares donde reposa ese millar de oportunidades para atiborrar recuerdos y enmarcar un pasado cargado de emocionalidad. Tal como lo afirma Juan Amador (2016, pág. 1314) las narrativas visuales son memorias, repositorios y productos almacenables que les permite a los jóvenes construir tiempos sociales de momentos específicos en la vida.

Es por esta razón que CineXperiencia busca generar procesos donde los niños y niñas puedan identificar que el lugar donde han crecido es único e irrepetible y que las historias que se escriben en el día a día, deben ser contadas por las mentes inocentes que se atrevieron a imaginar. Estas características, son evidencias que se verán reflejadas en diversos ejercicios como la implementación del arte y las nuevas tecnologías para exponer desde el universo circundante e individual de cada niño, los elementos oníricos implícitos en él. Dándole así importancia a un amor criollo, al campesino domador de caballos con `alpargatas` y sombrero o al chaman que vive y siente por la naturaleza.

El redescubrimiento de capacidades que no son mostradas en el quehacer diario, enaltece el propósito trazado y demuestran la capacidad de innovación. Por esta razón CineXperiencia permitirá a los niños tomar el papel que prefieran, en completa libertad, se podrá usar el baúl completo de sorpresas imaginativas, con elementos formadores organizados que exaltan la unicidad encontrada en los infantes.

Cruzando al otro lado del espejo; en búsqueda de la fantasía

La fantasía en Colombia, al igual que en otros lugares del mundo, ha podido desprender el niño soñador del hombre común, existe la posibilidad de encontrar en este espectro temas de ciencia, humanización hacia los animales donde las personas toman conciencia y establecen pensamientos de cambio. Los mundos imaginarios esconden grandes secretos que esperan ser explorados, los viajes más inusitados se hallan allí. Seres desconocidos habitan en nuestros bosques, la fuente de la vida emana en algún lugar custodiado por una mujer hermosa que sale del humus, el volar se hace común, el morir; un lugar que hay que conquistar y soñar.

Lo anterior representa ese pequeño baúl que contiene nuestros deseos más celados; toda esta poesía no es más que fantasía, y Colombia no está muy alejada de este universo; lo vemos reflejado en los libros de grandes escritores como Rafael Pombo,

Tomás Carrasquilla y Gabriel García Márquez y en la pintura de un gran artista como David Manzur.

Sin embargo, vemos como el brote de la fantasía no se desborda por completo y debemos ocupar ese vacío consumiendo y apropiando la diversidad cultural de nuestro país, tal como lo dice Fernando Broncano en “La estrategia del simbiote” en donde menciona que “las sendas de los humanos se desarrollan en una economía de lo posible entre limitaciones y condicionantes, habitadas por logros y fracasos, fantasmas de la casa del hombre que hacen notar su presencia como nuevas fuentes de deseo, como posibilidades perdidas, como mundos posible”. (Broncano, 2012, pág. 23)

Carnavales, festividades, máscaras, moda y danza.

Varios son los factores que alimentan el imaginario de los niños, los diferentes municipios de Cundinamarca están inmersos en la fantasía que se da en la multiplicidad de eventos como celebraciones, festividades y carnavales. Colombia siendo uno de los países con más ferias y fiestas del mundo¹, demuestra un estupendo manejo de danza y música, la inmensa creatividad para darle a estas celebraciones el toque especial, hace que cada persona desde su punto de vista convierta estos festejos en algo propio. (Bajtin, 2013, pág. 20) afirma que “el carnaval es la celebración de una suerte de liberación transitoria, en la que sus actores buscan anclarse en una coordenada temporal que suspende las relaciones jerárquicas, así como las reglas, los tabúes y los privilegios”.

En el mismo sentido dichos carnavales y festivales hablan de la personificación de animales o de protagonistas totalmente irreales que están llenos de colores, magia y formas inimaginables, envolviendo al partícipe de estos festejos en un mundo de fantasía que causa un exceso de energía saliente, el baile, los festejantes, la música, la danza, los personajes reales que representan lo irreal son elementos que hacen de estas festividades un puente entre la fantasía y el primer acercamiento de los infantes al reconocimiento de su cultura, en este caso de Cundinamarca.

¹ Datos según los datos la sección turismo de la página web del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo <https://www.recorrecolombia.com/experiencias/ferias-y-carnavales/> rescatado el 12 de agosto de 2018

Metodología

Importancia

Cultura, arte, educación y tecnología

A lo largo de la historia, tanto el conocimiento, como el saber, han resultado ser la piedra angular en el desarrollo social de la humanidad, ya que han permitido crear los avances no sólo tecnológicos, sino a su vez los adelantos culturales de las sociedades modernas. En efecto, la capacidad de innovar, de crear e imaginar, ha desarrollado un sistema, el cual permite generar la transformación de diversos productos y servicios culturales, que son ofrecidos a cierto público en específico y el cual, según Bourdieu, hasta hace apenas unas décadas estas ofertas estaban dirigidas a una y solo una clase social específica. Por ejemplo, existían gustos de las elites “alta cultura” por naturaleza, gustos mediocres o “fiesteros” típicos de la clase media y gustos “vulgares”, venerados por los sectores más bajos (Bauman, 2011) Es de esta manera, como se crea una brecha social, partiendo de un conjunto de preferencias sugeridas, recomendadas e impuestas en virtud de su corrección, excelencia o belleza. Es gracias a este hecho que, al estar segmentadas, se vuelve inaccesible para cierto sector de la población generando como sugiere el texto “Ir al cine. Antropología de los públicos, la ciudad y las salas” que la desigualdad en el acceso cultural trasciende a los individuos y a los grupos sociales, de manera tal que se convierte en un elemento relevante para comprender las relaciones que entablamos a nivel global (...) ya que no toda oferta circula por los canales formales (...) evidentemente han incrementado las posibilidades de acceso para sectores que han estado excluidos de los canales formales (Mantecón, 2017, pág. 2).

De esta manera, la sociedad actualmente ha mutado a maneras más convenientes de apropiar contenidos culturales. Ana Rosas Mantecón (2017) sostiene que “la transmedialidad se ha convertido en la tendencia creciente a ofrecer los bienes culturales, por varios medios, lenguajes y plataformas a la vez”. (pág. 7) Por otro lado, Pierre Levy agrega que el ciberespacio, al que llama también la red, es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores. El término designa no solamente la estructura material de la comunicación numérica –escribe– sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan. (Lévy, 2013).

Si se tiene en cuenta esta definición de Levy se podría afirmar, de acuerdo con los datos de la Encuesta de Cultura Digital, que el ciberespacio de los colombianos se ha ampliado notablemente en los últimos diez años y que, dentro de previsiones serias,

su crecimiento será aún más rápido y contundente en los próximos. Así lo demuestran numerosos estudios y estadísticas del propio Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (MINTIC), así como de otras entidades como la Comisión de Regulación de las Comunicaciones (CRC). (Rey, 2017, pág. 5).

Al igual que la transmedialidad ha sido una de las nuevas plataformas de ofrecimiento de servicios culturales, la educación, en búsqueda de nuevas metodologías ha optado por buscar fórmulas dinámicas y de fácil aprendizaje en personas de temprana edad (Scolari C. A., 2013). La gamificación ha mostrado excelentes resultados en países como España, Argentina, México y Estados Unidos, a tal punto que El Gartner Group predijo que para 2015, cerca del 70% de las grandes empresas estarían utilizando *gamification*, dirigiendo el 50% de toda la innovación. Además, M2 Research menciona que las empresas de Estados Unidos estén invirtiendo 3.000.000.000 de dólares por año en tecnologías de *gamification* y servicios al término de la presente década. (Olomudski & Lang,, 2016, págs. 1-2).

¿Qué es gamification?

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann, & Cunningham,, 2011, págs. 67-69).

En la diferencia entre juego y jugar entendemos que el primero implica un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia metas discretas y resultados, es por lo tanto algo cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, entonces, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo, involucrándole. (Gené, 2015, págs. 12-15). Por otro lado, jugar es libertad, pero dentro unos límites, se basa en el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse. Y es que, por medio de la diversión y experimentación, los sentidos de los niños se pueden activar, para poder explorar su creatividad e imaginación, causando una motivación particular del aprendizaje, en este caso artístico, que busca a partir del audiovisual, crear una nueva alternativa para mantener el compromiso de las personas.

Para poder construir una metodología constructiva utilizando el juego como herramienta fundamental, se tuvieron en cuenta las categorías definidas por Werbach y Hunter (2014) como relevantes, las cuales están relacionadas entre sí, como vemos cada mecánica está ligada a una o más dinámicas y cada componente está enlazado a uno o más elementos de mayor nivel. (Werbach, & Hunter, 2014, págs. 16-18)

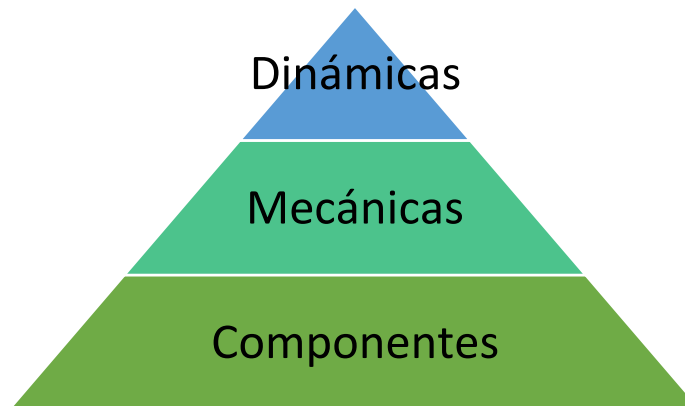


Figura 1. Jerarquía de elementos del juego.
Fuente: Werbach y Hunter (2014). Elaboración propia.

Si tenemos en cuenta las categorías de Werbach y Hunter, sumándolo a la edad de los niños escogidos para hacer parte del experimento, que oscilan entre los 12 a los 15 años de edad, se encuentran en la etapa final de las etapas de desarrollo cognitivo de Piaget, la cual es definida como “Etapa de las operaciones formales” que es una fase en la que el niño gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano. Por tanto, a partir de este momento es posible "pensar sobre pensar", hasta sus últimas consecuencias, y analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo. (Triglia, SF)

El objetivo de los talleres será el desarrollo no solo de sus etapas, sino, además que se fortalezca un sujeto autónomo y competente, por medio de una relación conjunta con los puntos clave de cada actividad y suplir las necesidades de cada sujeto. En esta relación comienza a forjarse el carácter de los niños, que a medida que avanzan por cada uno de los talleres, su dificultad va aumentando de manera gradual, de esta manera la autonomía del sujeto incrementa con el paso del tiempo y es capaz de realizar más cosas por sí solo, y la relación con las actividades y su entorno ayudan durante cada actividad a forjar a un sujeto independiente que es capaz de trabajar colectivamente aportando lo mejor de sí mismo a su grupo de trabajo.

En el cuadro descrito a continuación, veremos la relación entre el desarrollo de las actividades vs. La dificultad a medida que se avanza, situación que, a su vez, según Werbach y Hunter irá aumentando la motivación en el niño y, por lo tanto, lo mantendrá lejos del aburrimiento y de la desconexión de los talleres. (2014, pág. 19)

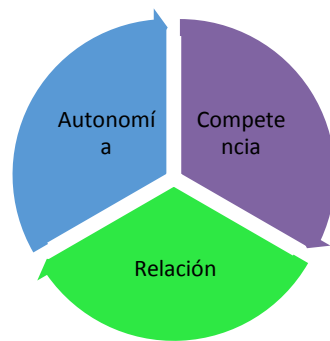


Figura 2. Elementos de la Teoría de la autodeterminación.

Fuente: Deci y Ryan (1985). Elaboración propia.



Figura 3. Desarrollo de los talleres Vs. Dificultad
Elaboración propia.

Finalmente, para poder plantear cada uno de los objetivos de nuestros talleres, tuvimos en cuenta los elementos mencionados anteriormente, metodología que no sólo le da un orden sino a su vez un sentido a cada tema planteado en el momento en que se abordará a continuación y, vemos una tabla dará razón del proceso que se quiere elaborar.

Para ello, según Werbach y Hunter lo primero que habría que hacer es una lista de todos los objetivos potenciales. Conviene describir cada objetivo de la forma más precisa posible, para después ordenarlos según la importancia. (2014, pág. 23) Una vez hemos descrito nuestros objetivos, debemos eliminar aquellos que no sean un fin en sí mismos. Podría darse el caso que uno de nuestros objetivos fuese que los jugadores consigan puntos e insignias. (Barbero, & Ochoa, 2001, pág. 112) Esto no es un objetivo en sí mismo, sino que es un medio para alcanzar otro objetivo. Por ello,

deberíamos eliminarlo. Una buena prueba para saber si algo es un objetivo o no, es preguntarse si consideraríamos un éxito el proyecto en el caso de que el único resultado obtenido fuera ese punto concreto. (Lera, 2016, pág. 23).



Figura 4. Proceso de definición de los objetivos, y desarrollo de la metodología.
Fuente: Werbach y Hunter (2014). Elaboración propia.

Método

Método ‘El Juego como instrumento de aprendizaje’

En CineXperiencia, la intervención que se realizará en los diferentes municipios de Colombia, tendrá un esquema a ejecutar con la investigación previa. Sabemos que como interventores estamos sujetos a generar un punto de vista desde lo externo, por consiguiente la historia, el clima, su fauna, la tradición oral, la música, las costumbres, sus cuentos, su arquitectura y calles hacen parte de una idiosincrasia, donde se establece un sello único y no existe otro igual; por cada lugar que se viva la experiencia se debe crear una metodología adecuada a cada región. Es muy diferente la intervención que se realiza en Melgar, que la que se realiza en Mosquera; las condiciones de vida dan lugar a mostrar la diversidad de nuestro país, con los heterogéneos factores que viven las personas; las metas por municipios son muy diferentes unas de las otras; cada habitante obtiene sueños y deseos que inconscientemente provienen de un pasado y de el lugar que lo rodea; el mismo suelo que pisan da origen a oficios y trabajos que generalmente es identificado por los pobladores, los árboles y plantas silvestres que nacen en el entorno o los mismos minerales que se forman allí, plasman el quehacer de sus habitantes, un diario vivir que normalmente el turista o personas que no viven allí no adaptarían, porque somos lo que somos por el amor a la tierra que nos ve nacer.

Teniendo claro este factor que hace que el trabajo de CineXperiencia sea definitivo, se acude a la magia e inteligencia del niño, ‘EL NIÑO COMO UN TODO’. Ver las mentes en fugas de los diferentes municipios de Colombia a causa de falta de oportunidades y ver pueblos que se consideran fantasmas, porque la mano de obra es

importante para el crecimiento fortalecimiento de los habitantes, pero el único pensamiento de los jóvenes es el de poder dejar sus lugares natales para abrirse camino en la ciudad, se considera al niño como el salvador de la identidad, donde la imaginación es factor diferenciador de la cultura de cambio.

Cuando un niño tiene la voz y mando, sus ideas se tornan en verdad, y adquiere más fuerza cuando su voz se hace visible y trasciende: es la gran diferencia del hombre-adulto, es el niño quien visualiza sus sueños sin barreras y logra así plasmar ideas fantásticas y universos donde ellos son aquel vínculo entre lo real y el espejo de la imaginación creativa. Hacer que estas ideas y sueños se tornen en verdad gracias al cine, el audiovisual y el sonido, para recrear y satisfacer todos los deseos de los niños y niñas quienes podrán confrontar a sus líderes adultos y demostrar que sus pensamientos son tan valiosos como cualquier ciudadano, además de exigir ser escuchados y enseñar a una comunidad a ver el mundo de diferentes maneras para adoptar el legado y las riquezas de sus antepasados y volver a su comunidad y pueblo factor de cambio y de emprendimiento.

Son el audiovisual y el sonido los ejes fundamentales para que el niño sea independiente en decisiones y criterios que lograrán conectarse con sus raíces y crear un entorno de sostenibilidad emocional, económica, turística y sobretodo cultural de su municipio, que podrán ser visibles por las múltiples narrativas que se les enseñarán y se exhibirán en las diferentes plataformas para así convertirlas en transmedia y poder llevarlas más allá de sus fronteras, enseñándonos las verdaderas riquezas que poseen esos pueblos y empoderarse de su región y ser ellos mismos quienes dibujen su propio retrato, su esencia misma y no factores externos que invadan e impongan costumbres y modas.

Los niños y niñas escogidos por cada municipio tendrán la oportunidad de conocer herramientas y programas modernos, dispositivos móviles, tecnología para capturar imágenes y sonidos para realizar las obras Audiovisuales, o sus piezas musicales. De esta forma conocerán el ADN del proyecto, para poder vivir la experiencia al máximo, conociendo e interactuando con sus compañeros para aprender a potencializar las ideas; escuchar y ser escuchados y aprender a trabajar en equipo, de poder conocer el procedimiento de la cadena de producción desde la concepción de la idea hasta la distribución y divulgación de las obras, y entender que cada trabajo es valioso por pequeño que sea y que comprendan que si uno de estos engranajes falla en su creación, se verá reflejada en el contenido, pero que sin duda tienen que apoyarse unos a otros para solucionar situaciones hostiles, y que por nada deben desfallecer, sino al contrario, ser creativos y recursivos para dar solución y llevar a cabo sus deseos y sueños más extrovertidos.

Por consiguiente, se llevarán a cabo talleres por medio de la *gamification* con la ayuda de expertos en el audiovisual. Se incluirá un factor sorpresa que consiste en presencia de un docente que esté reconocido por el medio y por la industria. Este acercamiento a los grandes maestros les dará luces para poder deslumbrar y vivir así una experiencia más enriquecedora y divertida, al tener contacto con las personas que han logrado enfocar sus ideas en verdaderas obras de arte. Por medio de la *gamification*, se quiere sacar el máximo provecho teniendo una experiencia mutua. El entorno (el municipio) será el escenario donde se harán las puestas en escena, adonde los niños contarán a su manera el potencial y riqueza que poseen a su alrededor, la imaginación se mezclará con los lugares fantásticos que ellos poseen. La estructura principal, pero no definitiva tendrá una serie de procesos comunes que se llevarán a cabo por 4 días con jornadas de 8 horas, donde intensamente, se vivirá la experiencia, para consolidarla en tres micro-relatos que serán el argumenta (Ficción), Investigativo (Periodístico), Animación (Cut out).

Las metodologías para aplicar son diferentes cada día, el reto es que el niño sea libre desde el primer momento de interactuar y de comunicar sus ideas, sin límites, es por eso que la semilla que sembraremos es: **Qué pasaría si...** el municipio fuera de agua... que los habitantes no usaran carros de gasolina sino de aire... que cada domingo la luna se acercara a la tierra para poder pisarla, etc. Una pregunta que no tiene límites, donde podrá cambiar al antojo y darle la vuelta por completo a una idea, y sin duda, otorga al niño condiciones y momentos que dan como peripecias y anagnórisis resultados paralelos de mundos fantásticos, donde se podrá cultivar abonar y regar para obtener un árbol fuerte y frondoso, de igual forma se trabajará los procesos de la idea. De allí partiremos y le ayudaremos a darle solidez para sacar una historia con verdadero valor y que trascienda y perdure en el tiempo.

La *gamification* como ADN para nuestras relaciones directas con los seis (6) niños será la puerta que abrirá la confianza y dará sentido a establecer una experiencia única e irrepetible. Definiremos un objetivo a realizar, en este primer caso en Mosquera, serán tres historias que contengan diferentes narrativas, relatos e investigaciones propias por los niños, donde se conecten con un propósito. Los juegos implementaran diversión para que el aprendizaje sea entretenido y participen en todo lo que se les ocurra, además de generar libertad de expresión entre ellos y los docentes, se planteará un reto específico en cada clase y estos serán escalonados para que tengan el tiempo suficiente de resolverlos. El niño verá la cadena de producción del audiovisual y del sonido pasar rápidamente, pero divirtiéndose, a la vez en estos cuatro (4) días, sin embargo, se establecerán reglas donde el juego se pueda llevar a cabo en cada uno de los días, al igual que las premisas que se dan en los videojuegos donde el nivel de dificultad se va incrementando a menudo que va pasando los

obstáculos, de esta misma forma sucederá en el juego que realizaremos por CineXperiencia.

Antes de meternos de lleno en el método es importante hacer la salvedad, que gran parte de la metodología que se presenta a continuación se basa en un trabajo de campo experimental llevado a cabo con el grupo de niños de Mosquera. Teniendo como exponentes principales los principios de pedagogía desarrollados por Ander Egg, los cuales se implementa en tres líneas de acción: aprender haciendo; aquí se genera una articulación entre la teoría y la práctica donde el niño basa su conocimiento en las acciones que ha tomado. Una metodología para la participación; en este punto se tiene en cuenta lo que cada uno de los niños propone sin condiciones ni lineamientos cualquier aporte por parte de los participantes es fundamental para el desarrollo de las actividades. Y para finalizar está la pedagogía de la pregunta; un elemento fundamental que confronta lo aprendido con lo que se quiere realizar, sin preguntas no existe retroalimentación ni desarrollo. (Ander-Egg, 1993)

1. Día uno (Pre-producción)

A. Actividad ‘Encuentro’

En el primer encuentro entre los niños y CineXperiencia se tendrán un sitio asignado cómodo y seguro para los niños y sus padres, se les mostrará el cuerpo docente quienes guiarán los talleres y quienes tendrán una comunicación directa incluyendo los agentes externos que en este caso es el talento humano, cámaras y sonidistas que se implementará para el Making off`. Los padres al igual que los niños solo serán presentados y no se les hablará de las actividades que se realizarán por parte de la docente Natalia. Será un secreto para generar curiosidad y para que se hagan la pregunta ¿Qué aprenderá mi hijo? o ¿Qué me contará mi hijo?, simplemente se dará una breve iniciación y luego se les dirá que se retiren para que los niños no se sientan observados o incómodos y sean más libres.

B. Actividad ‘Tingo Tingo Tango’

La Actividad que se llevará a cabo es un famoso juego tradicional y popular colombiano que se llama ‘Tingo Tingo Tango’ algo que se da como espontáneo para romper ratos incómodos y entrar en acción directa con los niños, además de conocer la agilidad y concentración para pasar rápido la pelotica y tener una breve presentación, entre los niños y el docente, que en esta primera clase será la Guionista y Productora Natalia Navarrete Villalba de Patrimonio Fílmico Colombiano se conocerán.

En esta actividad luego de una presentación de niños y el docente, se da la oportunidad de jugar con varios objetos del pasado, y conocer los juegos ópticos que dan inicio a las maravillas de la ilusión óptica. El docente les mostrará algunos de los

elementos que se tienen por parte de CineXperiencia y podrán manipular y entender cómo se genera la sensación de la ilusión óptica y cada paso que dio la humanidad para poder llegar hasta nuestros tiempos será un recuento histórico en una hora, mostrando los inventos y las experiencias únicas entre las personas de cada época y así arles a entender a los niños que cada logro obtenido por la humanidad es gracias a que el cine se crea como instrumento de comprensión humana. Los niños podrán plantearle a la docente cualquier duda. La curiosidad de los juegos ópticos y la comprensión y creación de los mismos despertará interés, y en ese encuentro y viaje por el tiempo el docente llegará a mostrarle en videos los avances más significativos de las películas de ficción un breve Making off de seriadados conocidos hasta la famosa tela verde (CROMA KEY) para la implementación y recreación ya sea de espacios imaginarios o personajes u objetos que darán vida a la escena; luego de esto pasará el docente a realizar una actividad para que la creatividad se de a conocer por medio de otro tipo de actividades que les enseñará a involucrarse con el inicio de la cadena de producción.

C. Actividad ‘Luces Y Sombra’

En esta actividad rápidamente se ubicaran a los niños, la luz se apagará y por medio de un efecto de fuego sintético, que dará la sensación de fogata, con unas luces puntuales y acetatos proyectadas a la pared con las manos la docente Natalia dará vida una sombra que formará a animales, objetos, rostros, y que en este caso los sonidos capturados por CineXperiencia en banco de datos, recreará el objeto que se proyecta en la pared, una atmósfera donde los niños tendrán la opción de participar y recrear su sombra mientras y a la vez el docente narrará como si estuvieran en una cueva que todo lo que vemos es producto de la luz y la sombra y que a manera de recrear las cámaras de hoy en día es asemejar el ojo, gracias al iris como mecanismo que gradúa la cantidad de la luz a la manera del obturador y son los primeros intentos de proyectar figuras por medio de las sombras y generar movimiento en las cavernas prehistóricas y que después de muchos años en china y en otros países asiáticos el teatro de las sombras empieza a recobrar importancia y se vuelve un espectáculo popular. De esta forma captaremos la atención del niño, recrearemos la atmósfera y las emociones el sonido ambientará aún más y transportaremos a los chicos a los inicios de la luz y las sombras como diversión.

D. Actividad ‘Juegos Ópticos – Ilusión Imagen Y Movimiento’

Los niños después de vivir una época donde todo era descubrimiento y que cosas tan simples nos transportan a momentos mágicos con seres que podemos proyectar se prendera la luz y acudiremos a objetos inventados en diferentes épocas y en este caso el Taumatropo aquel objeto sencillo donde dos imágenes en yuxtaponen y que por medio del movimiento rotacional damos la sensación de crear una situación o acción el claro ejemplo que mostrará la docente es el de la jaula de pájaro y el pájaro que

girando rápidamente obtendremos la ilusión óptica de ver a un pájaro metido dentro de la jaula, le llevaremos varias ilustraciones en papel para que los niños armen rápidamente el que ellos seleccion y recreen con diferentes imágenes esos efecto y crear situaciones simples.

E. Actividad ‘Capturando El Movimiento’

Se les mostrará un Flipbook de ‘MARÍA’ de 1922 de Máximo Calvo donde se recrea un fragmento de la película y que se da un movimiento gracias a pasar las páginas rápidamente creando la ilusión de movimiento, de la misma forma podrán ver material de celuloide y de fotogramas en positivo, este tipo de materiales les será desconocido porque su época llena de tecnologías van olvidando la manera artesanal de realizar el cine, sin embargo para CineXperiencia le es importante resaltarlo y mostrarles como las películas viejas y algunas en la actualidad se hacían con procesos fotoquímicos y procesos análogos que dan origen al movimiento y donde los niños podrán ver estos objetos y manipularlos mientras el docente se los explica brevemente.

F. Actividad ‘Efectos Especiales’

En esta actividad se les mostrará por medio del video algunos fragmentos de películas y animación donde los efectos de HOLLYWOOD recrean por computador imágenes, recurriendo a bodegas cubiertas de Kroma Key para luego ser reemplazados por escenografías y generar ambientes reales y mundos donde probablemente el hombre le sería difícil o imposible de capturar, de esta forma el niño está entre diferentes momentos históricos con variedad de situaciones y recursos, el docente mantendrá un dinamismo que por medio del juego mantendrá arriba la atención de los niños.

G. Actividad ‘Atrapa Sueños’

Argumental

En esta Actividad la docente Natalia realizará un juego donde los niños escribirán en tiras de papel la primera palabra que se les ocurra que contenga una acción y la meterán en una bolsa, de igual manera se hará con varias pelotas de ping pong se escribirá palabras que sea nombres como por ejemplo ‘agua’ y se agregaran en otra bolsa, el ping pong que saque el primer niño se lo pasara a otro tirándolo para que el resto de niños lo agarren y participen, en el tablero anotarán todas estas palabras que estarán medidas, no todas serán anotadas solo las que ellos tomen de las bolsas y anotándolos hasta tener una lista adecuada con varias palabras que hasta el momento no dicen nada pero que en grupo y siendo guiados se les enseñarán a sacar una historia que comience a tener sentido, que se relacione con el municipio, que contenga la premisa de la magia de las historias de sus abuelos o mitos y leyendas que ellos sepan, donde contenga presencia de sitios representativos de su entorno, y donde ellos serán los propios protagonistas, de aquí saldrá el primer micro relato de

ficción, y el docente, con la participación e imaginación de los niños enfocara el argumental para que la historia sea de contenido valioso para la comunidad, los niños serán quien tomen el control de su imaginación para estructurarla y tendrán la oportunidad de ser quien ellos quieran ser, teniendo una rememoración un encuentro no directo con su pasado y con sus legados.

o Micro Noticiero

Después de terminar este juego y de consolidar una historia, se procede a montar un noticiero donde exista investigación se cuente problemas, se hable de deportes, de cultura, tradición, logros positivos de la comunidad, lugares representativos, arquitectura, parques emblemáticos, bibliotecas y espacios públicos, todos estos elementos tendrán que desarrollar los niños por cuenta propia, el docente sacará un tablero que sacara el docente con casillas al estilo escalera pero muy simple un juego de fichas con preguntas y otro con respuestas, un juego realizado por CineXperiencia que lleva al niños a jugar con los dados y al caer en una de las casillas tomara una carta que tendrá que contestar para poder avanzar estas preguntas y respuestas son subjetivas, generalmente están enfocadas a temas genéricos que se adaptan al municipio como ¿Qué deportes conoces en tu municipio?, ¿Qué celebran en las ferias y fiestas del municipio?, ¿Cuál es la comida representativa? etc... un juego que dura aproximadamente una hora hasta obtener unas respuestas y unas preguntas que se plantearán en el noticiero, y que ellos como conocedores de su entorno tendrán que salir en rodaje a investigar e indagar y preguntar a personajes representativos del municipio para que informen de manera periodística y verídica, de esta forma se sientan las bases de los temas a tratar y se escoge a los presentadores y a los reporteros y cámaras para dicha labor donde se turnaran en oficios para ejecutar lo planteado con la Docente, de esta manera el micro noticiero quedaría listo a realizar, los niños estarán mostrando sus dotes periodísticos pero a la vez están aprendiendo de estructura, e investigación y voluntariamente por medio del juego darán a conocer que tanto saben de su entorno y que problemáticas ve de su municipio y como podrían dar solución a dicha problemática, con la fase de Escritura Interactiva y creativa.

o Animación

En esta práctica el desarrollo es muy creativo, donde los niños y el docente hablan de mitos y leyendas, sobre lo que les gustaría ser cuando grandes, si tienen una mascota o si se imaginan un lugar fantástico, así los chicos comienzan a interactuar información valiosa para luego recurrir al dibujo, el recorte, rasgado, y las caricaturas, de esta manera los colores, pinturas, revistas, plastilina, darán forma a sus muñecos, o monstruos, quienes tendrán un lugar en el municipio o adoptarán un rol, inclusive muchos de ellos se ven como personas científicas que inventan píldoras o pociones que fácilmente mejoran la calidad de vida, el docente les plantea una idea

para decirles que ellos son grandes inventores y que su función es inventar un objeto, una bebida o una máquina que ayude a que su municipio sea mejor, los niños plasman sus deseos más fantásticos, en el papel, un dibujo que enmarca una historia un deseo, donde se ven reflejados y hasta comprometidos, el docente siendo parte del reto plasmará un dibujo con ellos para dar ideas, relacionado con todo lo hablado, a través que van realizando el dibujo se les habla de acordarse claramente que quieren ellos plasmar como contarían con palabras su creación para que se capturen los audios y en otra clase retomen sus obras de arte para seguir dándole vida y forma para realizar una animación.

Con este trabajo se finaliza una jornada de juegos y descubrimientos fantásticos que enmarcarán las obras de los niños y mostrándoles fácilmente la primera parte de la concepción de la idea, que luego se plasma en un mágico proceso del guion dándole forma desde el papel y el dibujo, con procesos creativos y de fácil recordación donde no necesariamente se tiene que ser un escritor o un dibujante sino ganas de crear y ser imaginativo para así plasmar las ideas y convertirlas en realidad, un proceso que inclusive a los adultos se les dificulta, pero que por medio de estos talleres se dan respuestas recursivas para que el pensamiento se convierta en algo tangible y donde el niño se sienta libre a todo lo que se le encomiende sin temor, como principios pedagógicos, JUGANDO, APRENDIENDO, CREANDO, al igual que otras metodologías participativas, tienen como objetivo un aprendizaje de carácter grupal además ser genuino y pragmático y desarrollar la imaginación y fantasear con todo que él ha vivido y sueña.

2. Día dos (Cámaras, Fotografía, Ángulos, Tomas y Acción – la cámara oscura)

En este día el Docente Carlos Cuervo Realizador por más de 20 años de experiencia como profesional y director de importantes programas en T.V. pública y privada, y el sonidista Andrés Mauricio Ardila Fajardo Ingeniero de Sonido, con énfasis audiovisual quien ha trabajado en videojuegos como diseñador sonoro Cine y T.V. realizarán como pedagogía con base al juego, de personificar animales, a cada niño le dará un roll, un animal, pero como primera instancia y acercamiento en el lugar asignado para la intervención se hará una práctica del yoga, para que los niños se sientan cómodos y luego realizarán una rutina muy corta de ejercicios para ver como se encuentran físicamente, ya que los docentes, mientras realizan este juego se les comentará lo difícil de ser un camarógrafo, un fotógrafo, trabajar con la luz, de observar la vida de otra manera, de poder mirar lo que otro normalmente no ve, al igual que el sonido son elementos distintos pero que tiene que entrar en correlación.

A. Actividad (Ágil Como El Gato Y Pesado Como El Elefante)

Luego de realizar los ejercicios físicos, se prepararan para personificar un animal, el camarógrafo el niño que irá a manipular esta herramienta, será tan sigiloso como un gato para que pase desapercibido y así pueda mantener la cámara sin tanto movimiento pero que los demás no lo sientan, el niño quien sea el sonidista quien manipulara la caña, el boom, y la grabadora de sonido será un elefante, quien posee una extremidad en alto en este caso la caña, sin embargo esa no es su única particularidad tendrá la posibilidad de escuchar más allá que los demás, se le da este papel de personificar porque tendrá que sostener en alto el micrófono y aparte tendrá que seguir al camarógrafo sin intervenir, midiendo proporciones y captando todo a su alrededor, los otros cuatro (4) niños serán gallinas dispersas en un galpón donde podrán jugar, hablar, moverse, y hacer relativamente lo que ellos deseen cada docente guiará a los niños que tienen la importancia de capturar en escena a las gallinas, la parte corporal y las expresiones de sus rostros, de esa forma se les explicara los encuadres, perspectivas, movimientos, ángulos, voces, pisadas, detalles, trabajar con la luz, evitar la sombras, este juego hará que el niño se aprenda a relacionar con los instrumentos y los adopte como extensión de su cuerpo, que se manifieste de manera natural donde conocerá y aprenderá de sus comparabilidad para que sus trabajos más adelante sean prolijos, el juego se termina hasta que todos los niños pasen a realizar el mismo oficio.

Los docentes adoptarán el papel de guía para llevar a los niños en las condiciones de su municipio, donde se guiarán a monumentos, parques, bibliotecas, sitios representativos quienes tendrán el reto de jugar con las herramientas como cámaras, tabletas, celulares a describir el sitio asignado, esta opción es libre, solo se les da una indicaciones simples pero es importante ver como ellos se familiarizan con las herramientas que poseen y las que les damos y observar que tanto han aprendido, se les da un tiempo determinado para este juego, con las imágenes captadas desde sus dispositivos, todas las narrativas que quieran realizar serán válidas, la importancia de tener diferentes medios de captura mostraran un ejercicio interesante porque se podrá observar la recursividad y creatividad para realizar sus contenidos.

B. Actividad (Pare Oreja)

Se acude a elevar el sentido del escuchar y de capturar el sonido que quieran darle relevancia y de contar una historia con los audios del lugar, para demostrar que es tan importante los elementos que componen el oficio del audiovisual y que las diferentes maneras de querer contar algo que no son siempre las mismas.

Al manipular las herramientas del audiovisual y del sonido se les lleva a ubicarse en un sitio despejado, donde se puedan recostar y tomar un descanso y a practicar unos ejercicios para despejar su mente y donde se les dirán que cierren los ojos para que se enfoquen en un sonido y aprendan a aislar los demás ruidos para que logren describirlo más adelante y entiendan la importancia del escuchar y logren identificar

lo que para ellos es importante dando relevancia y detalle, después cada niño tendrá la opción de hablar en grupo ¿que escucho?, ¿qué fue lo que le llamó la atención de ese sonido?, ¿qué tan cerca lo percibió?, ¿como se imaginaba ese sonido en imágenes?, ¿Este sonido hace parte importante de su entorno todos los días?, etc. El proceso sensorial y motriz ayudan a los niños a percibir el mundo de múltiples formas, este juego es una actividad que aparte de ser lúdica y divertida escena al niño a conocer su cuerpo, el conocer el espacio y tiempo, además de adquirir expresión oral y corporal y agilidad mental, (memoria, inteligencia, creatividad y atención), con un solo objetivo el trabajo en grupo y aprender a escucharse y escuchar.

C. Actividad (Ver Como Un Superhéroe)

Los niños escogerán un sitio representativo que contenga historia y arquitectura para que jueguen a describir este lugar, las imágenes sin sonido tendrán que hablar por sí solas, el capturar en movimiento con la ayuda del docente y dependiendo lo que quieran, dará las pautas para que los niños aprendan a narrar historias mirando lo que otros no ven, la perspectivas y movimientos tienen un significado, es aquí donde se les enseñara que dependiendo del posicionamiento de la cámara y a que altura este, tiene un código y un lenguaje que hablara sin tener que describirlo verbalmente, un ejemplo es ubicar a un niño en el sitio escogido a narrar, y colocar la cámara a ras de piso, mirando hacia arriba, es aquí donde se les comentará que la imagen del niño que se está capturando tiene aires de grandeza, o es superior, demuestra poder, pareciese que aplastará a alguien, de igual forma si se realizara inversamente, la cámara desde muy alto y mirando hacia abajo, representa lo diminuto, que es inferior, que se siente oprimido, que puede ser pisoteado, etc. Este ejercicio se les mostrará para que entiendan estos códigos que les servirán para sus narrativas, de igual forma sucede con los objetos, la arquitectura, animales, es por eso que es importante darles el papel a los niños de darles la responsabilidad de ser poderosos, los niños tendrán un poder valioso, la posibilidad de observar mejor que los demás, donde se va adquiriendo y aprendiendo y que pocos poseen ese poder, con una gran reto, saberlo usar, es aquí donde los súper niños como seres importantes, podrán de imaginar que posiciones de cámaras querrán ubicar para darles ese valor importante a sus narrativas.

D. Actividad (Quien Soy Yo)

El juego es el método de liberación mental, donde su función es participar, emocionar y ser uno mismo, inconscientemente se rompe todos los muros y máscaras, el niño se muestra en su forma pura, además la alegría es proceso sanador y por eso cada acto realizado con este método ubica a la memoria en absorber todo el contenido posible sin comprensión el aprendizaje es inmediato, es por eso que al jugar en este proceso es tan importante para que el tiempo les sea muy cómodo, y que se informen de todos los procesos que son bastantes en el audiovisual, donde demora años en este oficio, y en unas horas el niño tendrá que aprender lo que mas pueda para que en su

experiencia lo pueda mantener presente hasta que un día le sea como beneficio, el juego que llevarán a cabo es el de saberse retratar, ya han adquirido todo un aprendizaje de capturar lo externo, ahora el reto más difícil es el de capturar su yo interno, este juego se realiza en una aula y el niño tendrá la opción de dibujar, escribir, moldear una figura que quiera o un autorretrato donde se describa, por medio de estos oficios el niño dirá ¿como se ve él?, cuando el niño se aprende a identificar le es fácil saber qué es lo que quiere, después de tener todos los trabajos de los niños ya finalizados, los tendrán que exponer y describir, contar a cámara ¿como se ven?, es aquí donde sus palabras tienen fuerza, y tienen un primer acercamiento al reportaje, porque los demás niños le harán preguntas con referencia a su obra, cada uno tiene diez (10) minutos de exposición, en este juego la idea es que el niño también identifique qué fortalezas tienen y que otras son sus debilidades, dialogue con sus compañeros y entrelace una confianza propia de hablar en público, los niños quien hacen las preguntas sin saberlo se vuelven reporteros, sus preguntas son importantes en todas sus expresiones, cuando todos los niños pasen al frente de la cámara se les mostrará una breve repetición de sus exposiciones más como a manera de verse en pantalla y que aprendan de ellos mismos todo el tiempo.

3. Día Tres (Lo Aprendido A La Práctica)

En este día los niños mostrarán lo aprendido en los múltiples juegos que se realizaron en los días anteriores, sin embargo el juego está presente en todo momento, y los trabajos que sacaron a flote para la investigación, el reportaje, el interactuar con los demás, se tendrán que ver reflejados en su primer encuentro, en este caso saldrán a la comunidad porque su primer reto es un reportaje deportivo, donde las cámaras y el sonido serán escogidos por ellos mismos a esta altura ya se ve quien quiere realizar este trabajo, y son ellos mismos quienes son los que operarán estas herramientas, solo se les guiará si ellos deciden pedir intervención pero algo sí se deja claro ‘la duda es parte del juego’ si en este caso el niño pide ser guiado o alguna explicación acudiremos de inmediato para la solución, de lo contrario seremos solo espectadores de sus trabajos, mientras los otros niños realizarán el trabajo de reportería e investigación, donde tendrán que recordar el proceso de relacionarse con las personas que no conocen al igual que su primer encuentro, sin embargo los tips y consejos que se les da por parte de CineXperiencia es esencial aplicarlo para llegarle a el entrevistado y sacar la información que ellos desean y como lo desean, se les llevarán a campo abierto, un lugar que en su visión tendrán que dimensionar, y donde ellos se prepararán para abordar a los personajes que ellos quieren retratar, en este proceso CineXperiencia dejará que los niños se organicen y sean ellos quienes realizarán todo, se escoge un deporte para que se suelten y tengan que involucrarse en una actividad física, y que a diferencia de las otras notas cada una demanda una técnica diferente para el desarrollo de su noticiero, así que cualquier deporte que lleve varios jugadores

y que ellos vean que podrán ser importante extraer como contenido son ellos quienes desde sus ojos harán ese proceso, por procedimiento e investigación de CineXperiencia hecha del municipio, se escogerá el deporte para que los niños intervengan, de manera que les deseamos una buena práctica del oficio audiovisual, el seguimiento se les realizará también con cámaras un Making Off como detalle de observar más adelante que tienen que pulir y si tienen que perfeccionar la técnica además de pasar un rato agradable observando su oficio y debatiendo para integrarse aún más como es de importante todos los trabajos y que todos dependen de cada uno para realizar un excelente trabajo, esta es la verdadera riqueza que el audiovisual libera, para ser el medio integrador y comunicativo en la expresión del niño.

A. Actividad (Mi Historia – Tu Historia)

En este juego mental y comunicativo se les dará la oportunidad de saber qué tanto conocen de su entorno, porque aquí jugaremos con los niños a reunirlos en un recinto cerrado donde se pondrán en círculo y por medio la ruleta cada niño participará, en este caso el juego consiste en girar la ruleta donde hay unas categorías por colores, las azules que son tres (3) nos indican una pregunta de historia, se le puede preguntar al niño cualquier cosa que tenga que ver con el municipio donde demarque un hecho que haya sobresalido en la historia de sus habitantes, si el niño no lo sabe tendrá una penitencia, que consiste en manipular el sonido para capturar el registro sonoro de otro niño donde se le planteará una pregunta y la contestará de forma que se cuente desde sus saberes para capturar el hecho histórico y más adelante conseguir las evidencias de los acontecimientos verídicos, es decir cada niño que caiga en la ruleta en los colores azules si no sabe decir la respuesta será el reportero del sonido para luego investigarla y documentarla, otros colores que se encuentran allí en la ruleta es el color amarillo, también son tres (3), los amarillos son para hacer preguntas de hechos históricos geográficos, es decir si su municipio tiene montañas, si pasa algún río importante, si ha sufrido de algún desastre natural etc. De esta forma seguimos con el color rojo que son tres (3) estas preguntas van relacionadas a hechos futuristas, son más enfocadas a respuestas soñadoras, aquí la imaginación no tendrá límites, un ejemplo es ¿Qué ven para la solución el medio de transporte en su municipio?, allí las respuestas por muy grandes que sean es una clara visión de que su mente se acondiciona en procesos donde las soluciones son expectativas a cambios que han visto y que ven como solución momentos drásticos, y existe una sola casilla blanca que aquel niño que caiga en ella podrá elegir a otro compañero para que gire la ruleta saltándose el turno, este juego en sí dará las preguntas que investigarán pero que primero capturarán las voces en Off para así contextualizar la nota y luego producirla con material que ellos mismos capturarán inclusive tendrán la opción de salir y apoyarla con voz populi las respuestas de sus habitantes, el juego de la ruleta impulsa a al niño a recordar o mencionar algo que haya escuchado y vivido, los cuentos de sus abuelos o padres, inclusive de la misma comunidad determinan parte de su

conocimiento, de la historia que los niños comienzan a tejer y a ser partícipes de su propias historias.

B. Actividad (Yo Soy El Periodista)

En esta actividad procederemos a recrear un SED de noticias para realizar las presentaciones y titulares y darle paso a las notas que han estado construyendo con la comunidad, esta parte se jugará con el niño para construir con los recursos que tengan a su alrededor una puesta escena, donde exista dos presentadores y quien de las pautas para que las notas que los niños tienen las ubique por interés, este noticiero será un pregrabado a diferencia de los que se realizan en la actualidad, sin embargo tendrá todo los detalles de un noticiero de los noticieros actuales, aquí los niños demuestran su recursividad el pensar rápido, el comparar elementos que tal vez no posean, aquí se puede apreciar que el ojo que el niño que se está educando tendrá sus primeros indicios, con las cámaras puestas en una planimetría imaginaria miraremos la composición del encuadre para poder observar si lo que ven les gusta desde el punto de vista del encuadre, los periodistas empezarán a ubicarse con respecto a la organización que se determina por los mismos compañeros, estos niños tendrán la oportunidad de estar frente a la cámara, de ser expresivos y de plantear la organización del noticiero, los demás estarán capturando el audio y el video en este caso será a dos cámaras, el jugar a personificar un reportero es decirle al niño la importancia de ser el narrador de historias, aquí este juego no termina hasta que la grabación quede finalizada y que el director de noticias escogidos por ellos mismos determine el final de las presentaciones.

C. Actividad (Mil Preguntas – Mil Respuestas)

El docente de CineXperiencia los llevará a un lugar narrado por los niños y que surge gracias a las preguntas que en el juego de la ruleta por medio de las preguntas fue revelado, de esta forma como centro del municipio y punto principal que se menciona será determinante para que los niños se fogueen con entrevistar a las personas a realizar, la actividad es muy simple, a la gente que va por la calle preguntarle dependiendo del reportaje y las preguntas del noticiero, una encuesta *voz populi* para saber la percepción de los habitantes, sin embargo los niños tendrá que ser audaces para que la atención por los habitantes del municipio les pongan atención, las preguntas que les dirán son preguntas que surgieron de los juegos anteriores, la dinámica es la misma que el reportaje del deporte, los chicos estarán totalmente libres para que desarrollen la actividad, ellos deciden si quieren empezar con las entrevistas o descripción del sitio, los niños tendrán la oportunidad de estar siempre activos, los talleres y los juegos dan la oportunidad de enfocarse en sus alrededores de corregir los errores de sus habitantes, de recalcar problemáticas, y buscar soluciones rápidas, donde el niño propone una iniciativa para enfocar sus virtudes y expresar lo que siente y de ser ellos quienes les muestren a sus habitantes del municipio a valorar lo

que tienen y a observar más para mejorar su estilo de vida y determinar que tan ricos son con el suelo que pisan, las oportunidades y juegos que se realizaron en este día termina hasta que los niños hayan hecho las preguntas necesarias, para su noticiero.

D. Actividad (Imaginando Lo Vivido)

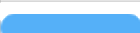
Esta actividad se realiza en un sitio cerrado donde el niño termina su día con un dibujo de lo que ha vivido y donde es quien visualiza el futuro de su municipio, aquí la política, los cambios de infraestructura lo podrán hacer a su antojo, se les dará un indicio de cómo ven a su municipio en 20 años donde ellos serán mujeres y hombres empoderados del mañana aquí como actividad el niño ya ha vivido y explorado su municipio donde ha escuchado a sus habitantes y donde ellos observan qué está bien para ellos y qué posibilidades tendrían si las cosas se realizan con estudio y dedicación de allí saldrán las mejores ideas, así ellos no sepan de ciencia su acercamiento se hará gracias a este ejercicio, los dibujos de los niños es fundamental que los exponga estos contenidos se mostrarán en la narrativa de la animación porque allí se verán reflejados para el mañana, muchos de ellos se podrán plasmar como deportistas, arquitectos, médicos, científicos, medioambientales y por qué no, un cineasta que logre sacar películas de gran avance y que tenga la relación de su entorno, porque es el principal objetivo de CineXperiencia es que las raíces jamás sean cortadas sino que se ramifiquen por todos habitantes para construir país, desde sus municipios y erradicar el pensamiento de emigrar a grandes ciudades y construir un mejor futuro sabiendo que se encuentra en ellos el legado más grande que son la cultura pero que no se identifica de igual forma si se emigra al interior donde se olvida y no se recupera.

4. Día cuatro (LA FANTASÍA COMO MI VOZ INTERNA)

En esta actividad tendrán la oportunidad de jugar quienes ellos quieran ser, en este caso, la narrativa o guion que se plantea desde la primera clase tendrán que representarlo y son ellos quienes harán todo lo correspondiente con el rodaje, el script, la cámara, el sonidista, Actores, extras, vestuario, pero antes tendrán un video juego que pasar porque el ojo de los aires lo tendrán a su disposición y aparte lo podrán manipular, CineXperiencia llevará para los niños un piloto de Drone certificado para que los niños aprenda a manipular un objeto no tripulado y donde conocerán todos los procedimientos y detalles que conlleva elevar un aparato de estos, el Docente Juan Gabriel, Piloto Certificado por la Aerocivil, Colombiana, llevará sus aparatos para que los niños vean como operarlos pero sobre todo mencionarles que no solo es de uso exclusivo del audiovisual sino que ya se están utilizando para la cartografía, para desastres naturales, identificación de lugares o zonas inhóspitas, para llegar a lugares donde el hombre no podría pisar o capturar, en este caso el docente lleva un simulador, que les enseñará a los niños para guiarlos en

estos pasos fundamentales de despegue, estabilización y de aterrizaje, primero recibirán instrucciones del docente y luego todos los niños podrán utilizar el simulador como si fueran a elevarlo de verdad, estas instrucciones se harán en el sitio escogido por los niños para llevar a cabo la puesta en escena del microrrelato de ficción para que allí mismo operen el drone, luego de esta actividad se procede a un momento de relajación y de enfoque por medio de ejercicios físicos que el docente Carlos Cuervo les da a los niños para llevar a cabo la actividad más difícil y complicada de hacer, que es una película con todas las herramientas, dependiendo del guion los niños se distribuirán para hacer cámara, sonido, script, director, productor, maquilladores, vestuaristas, operadores de drone, etc. este proceso de relajación es indispensable porque la jornada cuenta de 8 horas intensas para el rodaje de la película de los niños en su municipio, el lugar se determinará dependiendo de la historia a realizar, si es desde la ciudad, allí es donde trabajarán con las condiciones extremas de la calle, pero si es en un sitio rural podrán actuar en entornos hostiles, allí dejarán en evidencia todo el aprendizaje de los talleres para la creación de una de sus obras más representativas de sus vidas por esto el ánimo de los niños y la disponibilidad tiene que estar por los más alto para poder desempeñar este reto, aquí finalizan los procedimientos de la cadena de producción hasta el rodaje haciendo falta todo el montaje y elaboración de la cadena de la pos-producción.

Cronograma

Taller / momento	1 FDS Sep.	2 FDS Sep.	3 FDS Sep.	4 FDS Sep.	Octubre	Noviembre	Diciembre
Taller de Guion							
Taller de lenguaje de cámara							
Taller de Dron							
Taller de Audio							
Postproducción							
Exhibición con Comunidad							
Participación en primeros festivales							

*Sujeto a cambios.

La fantasía es el estado superior del hombre

La necesidad de que la imaginación ocupe un lugar propio en la educación; a quien confía en la creatividad infantil; a los que saben cuál es el valor de liberación que puede tener la palabra. “Todos los usos de la palabra para todos” suele ser un buen lema, con un bello sonido democrático. No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo. (Rodari, 1983, pág. 17) CineXperiencia es un proyecto que toma el poder del infante y su imaginación como materia prima, y que funciona como un lente gran angular que refleja los detalles más pequeños del niño en la sociedad, a los grandes; que puede ser el pensamiento tácito y real de él mismo.

El lente de innovación plantea desde este proyecto, la diferencia entre la inocencia que desprende la creatividad al máximo y el adulto creativo que recurre a diferentes referentes de inspiración, de lenguajes y de modas, el niño no necesita estos elementos, se expresa con todo su cuerpo, la capacidad de imaginar es natural y sincera, cada palabra y vivencia expuesta se refleja de manera coyuntural plasmándose en procesos artísticos, por consiguiente el lente de las necesidades no expresadas es un de los pilares en el desarrollo de CineXperiencia.

El desarrollo de elementos comunicativos y de exploración es complejo, encierra varios enigmas en el hombre, pero el niño como creador de fantasía ejerce procesos imaginativos en su mente a tal punto que la cadena del lenguaje se torna sofisticada y congruente, convirtiéndose en un acto creativo “imaginativo” constructivo, el cual rompe con la ortodoxia de narrar historias por medio de productos audiovisuales.

“En el interior de las hipótesis todo se vuelve perfectamente lógico y humano se carga de significados abiertos a diferentes interpretaciones, el símbolo sobrevive autónomamente y son muchas las realidades a las que se adapta” (Rodari, 1983, pág. 39) estas realidades nunca antes vistas, reflejadas por los infantes, serán expuestas como lente innovador en audiovisuales y piezas artísticas, que exaltan la capacidad del relato infantil en procesos creativos, además de establecer procesos formativos, resaltando las habilidades de los niños en poblaciones pequeñas de Cundinamarca de manera profesional.

Sin juego no hay risas, no hay aprendizaje certero y recordable, factor indispensable y diferenciador a la hora de formar a los niños en el arte, las capacidades creativas hechas instrumento tangible, son el lente que construye desde las competencias propias nuestros activos estratégicos. Por esta razón el juego que desencadena elementos completamente innovadores.

Todos los niños juegan a ponerse los zapatos del papá o de la mamá. Para ser “ellos”. Para ser más altos. Pero también, simplemente, para ser otros. El juego del disfraz, además de su importancia simbólica, siempre es divertido por los efectos grotescos que este provoca. Es teatro: meterse en el pellejo de los otros, entrar en un papel, inventarse una vida, descubrir nuevos gestos. Es una lástima que normalmente solo se les permita a los niños disfrazarse durante el carnaval, ponerse la chaqueta del papá, o una falda de la abuela. Siempre debería haber, en cada hogar, un baúl de vestidos viejos, que los niños puedan usar para jugar a disfrazarse (Rodari, 1983, pág. 34). La posibilidad en las actividades realizadas para los infantes es entrar en el papel del adulto sin perder las características y talentos del niño, sintiéndose empoderado del proceso creativo, con toda la libertad de tomar el disfraz que se requiera para desarrollar relatos propios entorno al contexto que lo rodea.

Los elementos diferenciadores, la practicidad y formación que desencadena el trabajo realizado pensando en un mejor futuro, los niños, enaltecen de forma coyuntural la etapa en la que nos encontramos. En un mundo sumergido en la tecnología es importante que los jóvenes se identifiquen con sus raíces y desde procesos creativos y cognitivos desarrollen de manera productiva sus capacidades en el entorno en que se desenvuelven.

Propuesta de valor

Teniendo en cuenta el apartado anterior, se busca exaltar la fantasía por medio de una experiencia audiovisual donde se cuenten los relatos de los niños, por ellos mismos, en los municipios de Cundinamarca, enfocados hacia la representación y la simbolización de sus contextos locales. En este orden de ideas, carnavales, moda, poesía, máscaras, mitos, leyendas, títeres, teatro, cuentos, fábulas, y la tradición oral misma, se tiene que mirar desde otro punto de vista, donde desafiando la ortodoxia del relato común de un adulto contemporáneo, el niño desborde su creatividad a todos estos universos diegéticos, es allí donde cruza el otro lado del espejo.

Cuando por medio del lente de la innovación se puede mostrar un contexto social a través de un relato, donde se descubran las convergencias entre historias que narran la versión más aproximada a la realidad de un departamento, desde la visión de un niño, es necesario identificar el brote de la fantasía, para así cultivarlo en nuestros relatos, es importante ver el reflejo propio en el espejo y su cambio de forma a través del tiempo. Notoriamente vemos cómo día a día se muestra toda clase de violencia, maltrato, y brutalidad hecha por el hombre en las novelas o relatos que hablan del país, pero realmente... ¿Esto es lo que llevamos en nuestro interior como artistas? o ¿Es lo que nos ha hecho ver nuestro universo circundante?, ¿Cómo podemos ver todo

el tiempo siendo artistas lo bello e imaginario que en esta labor puede encontrarse y plasmar tan fría visión de nosotros?

La fantasía de nuestros jóvenes nace de los aspectos culturales que los rodean desde sus bases, tal vez esta sea una de las razones por las cuales en diferentes lugares de Colombia son olvidados por sus propios habitantes, donde su tradición se sepulta por las mentes en fuga y el desprecio de su tierra y entorno a causa de la violencia, la obsesión con la realidad vivida lo crudo y cómico, desde lo vulgar y lo fácil, es realmente difícil cambiar el panorama, pero no imposible, y en esta época donde el país quiere reconciliarse con la paz, es donde tenemos que actuar para empezar a cambiar, el punto que toca esta investigación hace que se cuestione el problema, y da cabida para que emprendimientos como CineXperiencia busquen la formación de públicos desde sus primeras fases de desarrollo, y que mejor si es desde la mente de un niño que puede ser un país entero.

Desarrollo

Tema: Generar una memoria histórica y un patrimonio audiovisual material e inmaterial que comprenda lo nacional desde lo rural. Y a su vez la identidad contada desde la cotidianidad de los niños y niñas.

Relación con el público: Niños y niñas de 4 a 12 años de edad, que se interesen por explorar, crear y comunicar su entorno vivencial, por medio de experiencias sensoriales y artísticas producidas en la forma de hacer cine. La capacidad de percepción e imaginación que se da en este tipo de público es exponencial al momento de dar a conocer la identidad del lugar que habitan, sus costumbres o comportamientos. dándole cabida a estos personajes de ser parte en la construcción de la memoria histórica de sus pueblos.

Contenido: Intervenir a 6 niños (segmentado según el grupo poblacional al que pertenezcan) del municipio de Mosquera, durante 4 días, con las herramientas artísticas para la creación de contenidos propios audiovisuales, que permitan su desarrollo conceptual desde la imaginación y la práctica. El producto final es el audiovisual de las experiencias desarrolladas por ellos mismos compiladas en 3 micro relatos.

Justificación:

Es indispensable e ineludible apuntarle a un objeto social y de desarrollo plausible y necesario en la sociedad.

Social:

- Unir a las familias de los municipios por medio del relato cotidiano de los niños en cuanto a la experiencia y la participación.
- Ofrecer modelos diversos de creación, implementación y participación para el crecimiento y la formación de públicos culturales en el futuro.
- Mover las placas tectónicas sociales de los sentimientos de las personas para que de una u otra forma hagan parte del proyecto.

Desarrollo humano:

- Creación: no hay lineamientos, la imaginación es el único limitante, todo lo que sueñe o piense será plasmado.
- Participación: es un proyecto dirigido hacia los niños, pero que implica a todo un municipio en el proceso.
- Autorrealización: este proyecto busca darle un giro a la praxis del joven rural desde lo cultural, busca proponerle nuevos retos que antes desconocía, es superarse a sí mismo.
- Identidad: los niños, viven el país de diferentes maneras según el lugar que habitan. Son identidades diversas con una misma nacionalidad.
- Subsistencia: es un proyecto que perdura en la memoria de los niños, jóvenes y adultos, y estos a su vez se verá reflejado en su desarrollo profesional para un futuro.

En cuanto a la cultura y sus datos:

Según La Cuenta de Satélite de Cultura, la tasa de crecimiento de variación en el sector audiovisual se encuentra en el 2,4 entre el año 2015 y 2016. Lo anterior indica que el proceso creativo de dichas industrias genera nuevas oportunidades para los bienes y servicios que buscan entrar al mercado. (DANE, 2016)

Propuesta estética:

Las características del formato son: grabación en 4k, en cine-style a 24 cuadros por segundo, exportado en códec MFX para web H.264.

En cuanto a la fotografía, se piensa en una coloración cálida, como principal referente de color esta la película la tierra y la sombra, los equipos a utilizar son cámaras Canon 5d Mark III por la cantidad de colores cálidos que puede percibir. Se trabaja virando al blanco en neutro, para poder trabajar los colores suaves por aparte

La animación por otra parte estará enfocada a la técnica cut out la cual presentará las creaciones de los adolescentes mezclada con escenografía real, como principal referente el programa animado, El mundo de *Gumball*.

En cuanto al sonido, se manejará un sonido directo y sonido ambiente con colchones de audio del municipio, para que así se pueda generar un registro sonoro que identifique al municipio.

Con respecto al montaje, por medio de planos detalles desde lo micro hasta un gran plano general, donde el montaje se trabaje desde la perspectiva de los niños hacia el mundo que transitan en general, guiados por planos subjetivos y planos secuencia.

Plan financiero

Descripción de la Corporación Artística CineXperiencia

CineXperiencia despierta la curiosidad de nuestra audiencia a través de contenido que ofrece historias y personajes que se centran en la aventura y en el descubrimiento de nuevos caminos, buscando dejar siempre información valiosa y útil. Es por esto que somos los mejores desarrolladores de contenido, cuando se trata de creación de historias a partir de la imaginación de los niños y niñas, potenciando los diálogos de las comunidades y exaltando los valores de los municipios intervenidos.

Misión

La Corporación Artística CineXperiencia promueve el desarrollo de las artes audiovisuales, por medio de procesos artísticos de esparcimiento y apropiación regional de los niños y niñas por y para su entorno, con miras a su realización integral de la persona y su contribución al desarrollo del país.

Visión

- Consolidar a la Corporación Artística CineXperiencia como un referente de construcción colectiva de arraigo y memoria ante las entidades territoriales de los municipios y/o departamentos de Colombia.
- Trabajar de la mano de las entidades territoriales de los municipios y/o departamentos de Colombia, en la construcción conjunta de la apropiación de la niñez por su territorio, costumbres y relatos ancestrales de su región.
- La Corporación Artística CineXperiencia pretende que un número significativo de niños y niñas de distintas regiones del departamento de Cundinamarca, adhieran a su componente formativo el audiovisual como herramienta motivadora de creatividad en su vida.

- Empoderar a nuestra audiencia para que se unan a empezar por pequeños cambios en la sociedad, descubriendo a su vez la identidad de su región, aprendiendo sobre el trabajo colaborativo, la unión y los principios son las bases para que estos sujetos lleguen a ser líderes de su entorno.

Propósito y objetivos

Propósito:

Contribuir en el acceso a la cultura y las artes audiovisuales de los niños y niñas de diversos municipios pequeños e intermedios de Cundinamarca.

Objetivo General:

Crear un modelo de educación no formal basado en el juego, que permita que los niños y niñas expresen su identidad socio cultural y la realidad de su entorno desde su perspectiva infantil.

Objetivos Específicos:

- Indagar sobre los modelos de educación basados en pedagogías del juego y trabajo colaborativo.
- Desarrollar una metodología propia enfocada en la cadena de producción audiovisual y diseñada especialmente para los municipios intermedios y pequeños de Cundinamarca.
- Implementar el modelo educativo en al menos un municipio del departamento de Cundinamarca, abarcando una población rural y urbana.
- Aprovechar la creatividad de los niños y niñas, para crear contenidos audiovisuales con mensajes contundentes sobre la realidad sociocultural de su entorno y de Colombia.

Metas para alcanzar los objetivos

Meta #1

Indagar sobre las metodologías basadas en el juego y trabajo cooperativo, y así tener elementos para plantear la metodología propia de la Corporación.

- Indicador de gestión: capítulo argumentativo de la metodología, que explique por qué ha sido esa la metodología escogida para la implementación de los talleres.
- Indicador de planeación: Argumento y soporte académico de la metodología.

- Indicador de resultado: capítulo transitorio entre el marco teórico y la metodología, dando el soporte de la explicación académica del método.

Meta #2

Generar una metodología propia e identitaria del proyecto, basada en la gamificación.

- Indicador de gestión: documento de la metodología, testimonios de los docentes aplicando la metodología y de los niños seleccionados contando su experiencia.
- Indicador de planeación: Explicación detallada de cada uno de los talleres, con un propósito claro y enfoque en función de la pieza que se desea crear finalmente.
- Indicador de resultado: adaptación de los contenidos por los niños en función del producto comunicativo final.

Meta #3

Hacer 4 días de talleres artísticos con 6 niños del municipio de Mosquera.

- Indicador de gestión: asistencia de niños a talleres. Plantillas de asistencia.
- Indicador de planeación: asistencia constante de los niños durante los 4 días de intervención
- Indicador de resultado: satisfacción en las familias de los niños intervenidos con los contenidos otorgados durante los talleres

Meta #4

Llevar a cabo la experiencia cinematográfica con los niños y niñas seleccionados en el municipio, con talleres enfocados en exaltar y aprovechar la creatividad de los infantes para que puedan crear contenidos audiovisuales con mensajes clave para su comunidad.

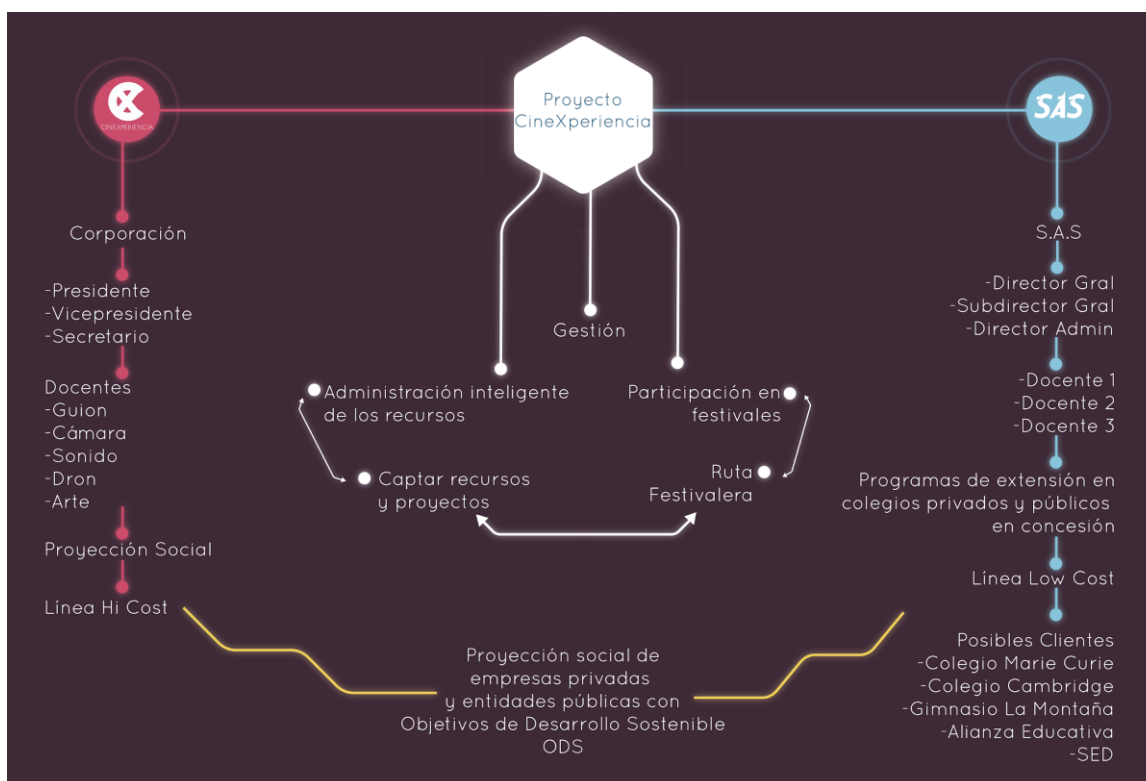
- Indicador de gestión: micro-relatos editados con los mensajes creativos de los niños y niñas del municipio.
- Indicador de planeación: cronograma y plan de rodaje ejecutado.
- Indicador de resultado: exhibición de los micro-relatos.

Modelo de negocios

Aliados Clave	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relación con el Cliente	Segmentos de Clientes
Productora Los demonios de mi tierra Estudio fotográfico Kodak Express Productora Lupus Universidad Tadeo Lozano ICBF Alcaldías municipales Personerías municipales Fundación Patrimonio fílmico Secretarías de cultura municipales ANTV RTVC	Experiencia de creación audiovisual en niños y niñas en los municipios de Cundinamarca. eXperiencialParque, presentación de resultados a la comunidad	- Identidad de las nuevas generaciones sobre su entorno social. - Formación de públicos desde la infancia y adolescencia. - Acercamiento de herramientas audiovisuales a lugares con poca accesibilidad cultural. - Enaltecimiento de la imagen de una entidad o persona ante una comunidad. - Piezas audiovisuales que perduran en el tiempo mediante festivales o preservación en la Fundación Patrimonio Fílmico.	Relación directa y siempre amigable con los clientes directos. Nos podrán contactar a través de teléfono o correo electrónico. Canales Festivales audiovisuales infantiles. (2 por año al menos) Exposiciones ante la comunidad involucrada Redes sociales: -Facebook -Instagram Página web Fundación Patrimonio Fílmico (Conservación) Páginas web de aliados estratégicos.	Clientes directos: Funcionarios públicos o ciudadanos interesados en algún cargo público de elección popular. Proyección social de empresas privadas con Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Festivales audiovisuales de target infantil. Clientes Indirectos: Niños y niñas de 4 a 12 años de municipios aledaños a grandes capitales del país. Comunidades de municipios aledaños a grandes capitales del país.
Estructura de Costes Costos importantes: Contador \$2'000.000 COP anual; Productor de campo \$2'000.000 proyecto; Equipo docente \$10'000.000 proyecto; Alquiler de equipos \$21'000.000 proyecto; Seguros \$15'844.000 proyecto. Actividades importantes: Festivales \$4'000.000 anuales; Proyección ante la comunidad \$4'000.000 proyecto		Estructura de Ingresos En la actualidad el incentivo de FONTv de la ANTV para producción audiovisual infantil se encuentra aproximadamente en \$240'000.000 COP para la realización de 12 capítulos, lo que quiere decir que cada capítulo ronda en \$20'000.000 COP, nosotros le entregamos al municipio 3 piezas elaboradas por los niños y a su vez realizamos el BackStage para un total de \$80'000.000 COP.		

Modelo de trabajo

Nuestro modelo de trabajo se ha pensado desde la línea base del proyecto CineXperiencia manejando una doble línea de trabajo, la cual le permita generar los ingresos y a su vez cumplir con su objeto social, las cuales serán descritas a continuación:



En el cuadro anterior vemos el modelo de negocios del proyecto, el cual se divide en tres ramas principales de acción:

La Corporación, que es la proyección social del proyecto y a su vez nuestra línea *Hi Cost*, tendrá la siguiente estructura organizacional:

- Presidente pro tempore – director creativo y artístico – Wilson Ardila
 - Vicepresidente pro tempore – productor general y director administrativo– Carlos Rubiano
 - Secretario general pro tempore – director de comunicaciones – Jefferson López
- También encontramos unos cargos y vacantes por necesidad, las cuales son el cuerpo docente:
- Guion
 - Lenguaje de cámara

- Montaje de audio
- Manejo de Dron
- Dirección Artística

Por otro lado, encontramos la SAS, la cual será fundada en 2019 con la finalidad de que en 2020 podamos postularnos a convocatorias de emprendimiento como el Fondo Emprender o INNPulsa, con el objetivo de comprar/adquirir equipos audiovisuales tanto para el funcionamiento de la SAS como para poderlos prestar en comodato a la Corporación por proyectos, situación que a su vez bajaría los costos de operación del proyecto estrella en los municipios del país. El principal negocio y a su vez fuente de ingresos será la venta de la metodología CineXperiencia a colegios, principalmente privados, pero no descartamos la posibilidad de poder trabajar con colegios oficiales o en concesión. El coste del proyecto será el equivalente al de los salarios de los tres miembros fundadores, más el rubro de declaración de renta, los seguros de los equipos y los honorarios del contador.

De la SAS se desprenden tres cargos fijos, los cuales son los siguientes:

- Director General
- Subdirector General
- Director Administrativo

A su vez estos tres miembros serán los docentes encargados de intervenir en los colegios.

La SAS será la línea Low-Cost del proyecto ya que, al tener los equipos propios, podremos usarlos en los colegios y a su vez ir produciendo constantemente contenidos para poder participar y crear una ruta festivalera que le de un punto de retorno a los colegios y al proyecto. Al tener una conexión directa con la Corporación y en su lazo, beneficiarla con el comodato de los equipos, pretendemos subsanar y reducir la declaración de renta ante la Dian.

Un objetivo en común del modelo de trabajo es la gestión, la cual se encargará de buscar conjuntamente para la SAS y la Corporación, recursos para su sostenimiento, captándolos y administrándolos inteligentemente, además de encargarse de generar una ruta festivalera que le otorgará reconocimiento y una tasa de retorno para los colegios y el proyecto mismo. El modelo busca a su vez, facilitar la consecución de recursos por medio de empresas privadas que desarrollen sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) ambientales y beneficie conjuntamente a ambas ramas del proyecto.

Enunciado presupuestal

La Corporación Artística CineXperiencia, pretende llevar a cabo su proyecto estrella en los municipios del departamento de Cundinamarca, para ello debe contar con tres tipos de nóminas descritas a continuación:

Vacantes fijas

Vacante	Asignación Salarial	Tipo de contrato
Director General	\$ 5'500.000	Prestación de Servicios
Productor General	\$ 5'500.000	Prestación de Servicios
Productor Ejecutivo	\$ 5'500.000	Prestación de Servicios

Vacantes rotativas por proyecto

Vacante	Asignación Salarial	Tipo de contrato
Docente de cámara	\$500.000	FreeLance OPS
Docente de sonido	\$500.000	FreeLance OPS
Docente de guion	\$500.000	FreeLance OPS
Docente de animación y doblaje	\$600.000	FreeLance OPS

Vacantes por necesidad

Vacante	Asignación Salarial	Tipo de Contrato
Contador	\$1'500.000	Prestación de Servicios
Asistente general	\$1'000.000	Prestación de Servicios

El total de la nómina necesaria para un proyecto ejecutado por municipio es de \$ 21'100.000 de pesos, por otra parte, el proyecto en su parte técnica requiere de los siguientes instrumentos:

Equipo	Cantidad	Propio/Alquiler	Valor por Unidad
Cámara RED ONE	2	Alquiler	\$6'300.000
Juego de Luces HMI Par 1,2	2	Alquiler	\$2'695.980

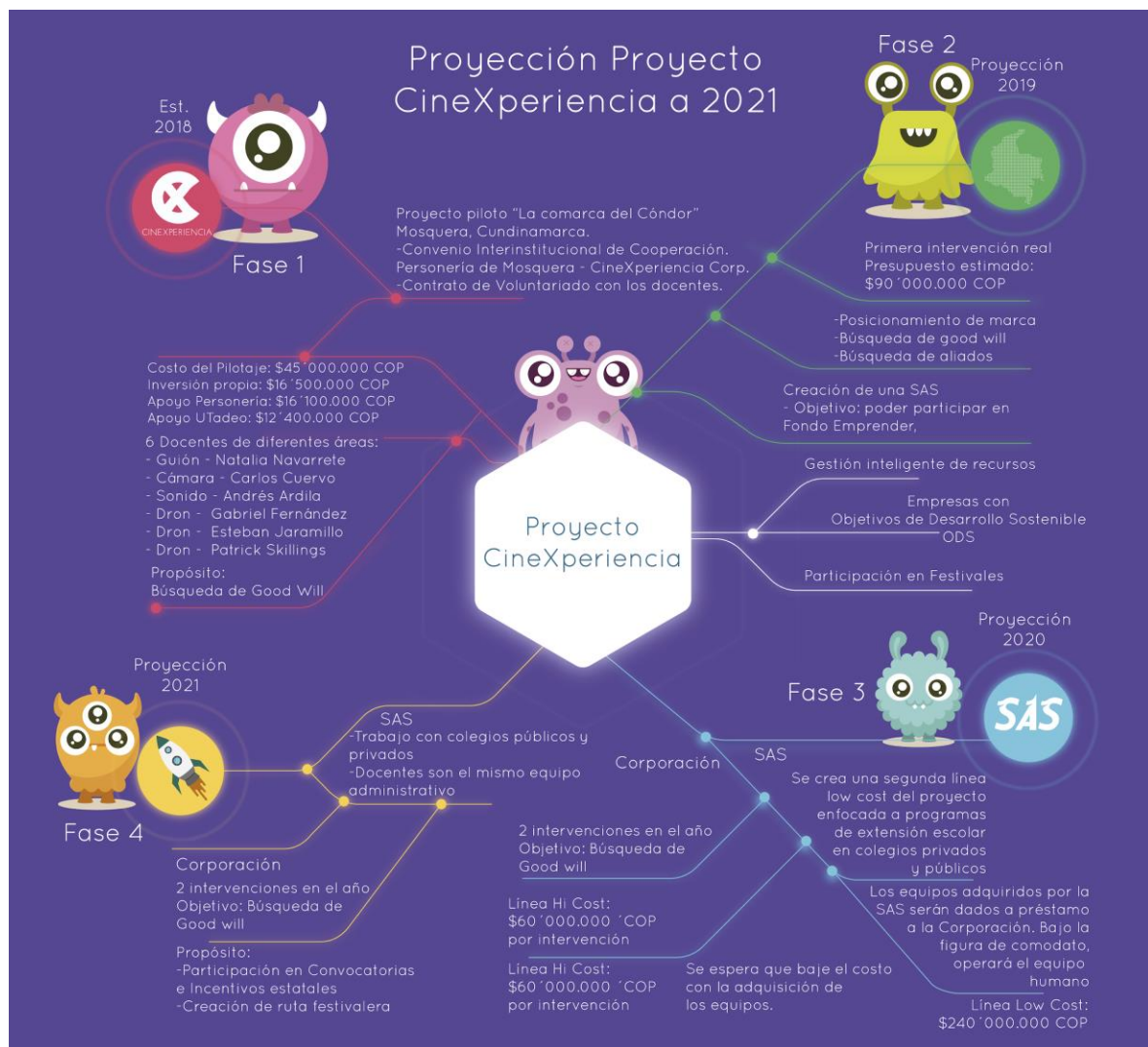
Trípode	2	Alquiler	\$135.000
Lentes (50 mm/24-70mm/70-300)	1	Alquiler	\$2'000.000
Grabadora de Audio Zoom/Tascam	1	Alquiler	\$987.900
Micrófonos solapa y Boom.	2	Alquiler	\$287.920

Inversión

Ya que la Corporación no cuenta con recursos en su fase inicial, debe recurrir al alquiler de los equipos, lo que genera un gasto por proyecto de \$12'406.770 de pesos, IVA incluido, situación que, gracias a el apoyo de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, pudimos reducir estos gastos. Finalmente, la Corporación Artística CineXperiencia hizo una inversión de \$16'500.500 de pesos y nuestro *partner*, la Personería de Mosquera, nos apoyó con un valor de \$16'093.230 de pesos.

Proyección a 2021

El proyecto cuenta con una proyección por fases durante los tres próximos años, los cuales avanzan y dependen directamente del *good will* que nuestro producto estrella genere en cada una de las intervenciones que se hagan. Para entender un poco más la estrategia de posicionamiento, a continuación, describiremos el plan.



Luego del establecimiento de la Corporación Artística CineXperiencia en 2018, el cual tuvo como eje central la consecución del proyecto “La Comarca del Cóndor; capítulo Mosquera” que contó con un presupuesto total de \$15.000 USD (\$45'000.000 de pesos COP) los cuales se encuentran justificados de la siguiente manera:

Entidad	Monto	Justificación
Corporación Artística CineXperiencia	\$16'500.500	Inversión propia / Mano de obra
Personería de Mosquera	\$16'093.230	Logística, alimentación y transporte
Universidad Jorge Tadeo Lozano	\$12'406.770	Préstamo de equipos audiovisuales

Primera fase (2018)

Para lograr la primera fase del proyecto, la de implementación, en este primer proyecto contamos con la participación de 6 docentes que nos apoyaron bajo la figura de “Contrato de Voluntariado” para las áreas de guion, lenguaje de cámara, sonido y manejo de dron. El objetivo de la implementación era abrirnos camino en la industria, consiguiendo un *good will* generado a partir de la factura del producto final además de el reconocimiento por la metodología utilizada.

Segunda fase (2019)

Para esta segunda fase, aspiramos a poder ejecutar el primer proyecto de manera real en región, con un objetivo claro, el de seguir generando un *good will* a partir del producto final. Como un segundo objetivo de la fase dos, pretendemos crear una segunda línea de producción y de gestión, la cual irá encaminada en la formación de una Sociedad por Acciones Simplificadas (SAS), cuyo objetivo será el de participar en el Fondo Emprender o INNpula con el fin de poder adquirir una dotación tecnológica idónea (Equipos audiovisuales, sala de edición y computadores) para poder continuar con la consecución del Proyecto. A su vez, la creación de un objetivo común del proyecto será el del Centro de Gestión, el cual se encargará de gestionar diferentes tipos de recursos, tanto para la Corporación como la SAS, administrando inteligentemente los recursos, rastreando convocatorias públicas, formulando la metodología de una línea de *low cost* enfocada a colegios privados, públicos y en concesión.

Tercera fase (2020)

Para la tercera fase, aspiramos a poder ejecutar dos intervenciones al año, las cuales seguirán en búsqueda conjunta, ahora de la SAS, de un *good will* del producto, situación que a su vez nos abra las puertas de al menos un colegio privado, para poder implementar una metodología de educación continua o de extensión académica. Para lograr este objetivo, desde la fase 1 se han implementado pequeños pilotos en diferentes colegios de Bogotá y Cundinamarca, tanto públicos como en concesión. (Ver anexo en Brochure: Piloto Marie Curie y Piloto AAEMUN2018 Alianza Educativa).

Cuarta fase (2021)

En esta cuarta fase, aspiramos a consolidar el Proyecto, tanto en su proyección social como comercial. Esperamos normalizar la producción de las dos ramas de producción

en 2 intervenciones al año en municipios de Cundinamarca y, por otro lado, en máximo tres colegios privados, públicos o en concesión de Bogotá.

Justificación presupuestal

En el siguiente apartado se presentan las fuentes de financiación directas e indirectas que le dan una viabilidad económica y política al plan financiero de CineXperiencia. También es necesario hacer la salvedad de que para cada territorio se debe realizar un análisis técnico y económico de cada región que se va a intervenir, pues las condiciones de recursos económicos cambian según la población.

Tipos de financiación Directa

Sistema General de los Participantes (SPG)

Propósitos generales:

En este apartado le corresponde el 11,7% de todo SGP vigente para el 2018, entre las cuales se encuentran 17 dependencias donde la separación porcentual se hace de la siguiente manera: 8% deporte, **6 % cultura**, 10% Fonpet (Fondo Nacional de Pensiones de las Entidades Territoriales) y el 76% para libre inversión. Sustentados en atender la prestación de servicios que se le otorgan a la comunidad.

Propósitos generales	
Recursos existentes	Recursos destinados a la cultura (acceso financiero)
3.829.302 Millones destinados para el 2018	6% destinados para la cultura: 115.015 millones

Fuente. (DNP, 2017) CONPES 2017 Sistema General de los Participantes

En este punto tenemos un panorama general de la distribución financiera a nivel nacional que se le da a la cultura.

Atención integral a la primera infancia

Este es uno de los recursos fundamentales en el desarrollo de CineXperiencia pues va dirigido a una parte del grupo objetivo que se piensa intervenir, la cual enmarca grupos de niños entre cuatro y seis años tal como lo comprende el siguiente apartado del SPG:

Esta línea de inversión, orientada técnicamente por el Ministerio de Cultura, abarca la ampliación, adecuación, mejoramiento y dotación de la infraestructura cultural y de

los espacios físicos donde tienen lugar las diversas prácticas y manifestaciones artísticas en la edad de 0 a 6 años de edad.

La Corporación se mueve dentro de la línea de acción de escenario artístico.

Atención integral para la primera infancia (vigencia 2017)	
Recursos existentes	Recursos destinados a la cultura
154.164. millones destinados en 2017	4,5% destinados a la cultura: 7.386. millones destinados meramente al desarrollo cultural en las regiones del país en primera infancia.
Entre el 2012 y 2016 se encuentran: 116.379 millones sin ejecución	De los cuales 5. 237 millones de saldo acumulados para la cultura
	Total, de recursos: 12,213 millones

Fuente. (DNP, 2017) CONPES 2017 Sistema General de los Participantes, atención integral a la primera infancia

Estampilla Pro-cultura

Este mecanismo le permite a la entidades territoriales y distritales fijar un impuesto que sustenta la libre inversión en la cultura por parte de los territorios, dicho impuesto es desarrollado en autonomía de cada entidad, es discutido y reglamentado por las Asambleas Generales y Consejos Departamentales o Distritales.

CineXperiencia debe tener en cuenta los siguientes aspectos al momento de sustentar una propuesta en la Estampilla Pro-cultura:

- Un 10% del total del recaudo va destinado a la seguridad del creador y del gestor cultural.
- Por lo menos otro 10% al mejoramiento de la red de bibliotecas.

Dejándole así un posible campo de acción al emprendimiento de un 60% de los recursos.

Contribución parafiscal de los escenarios públicos

Este tipo de recaudo genera en CineXperiencia la creación de un espacio de exhibición en las regiones para los productos cinematográficos finales realizados por los niños.

Esta contribución consta de un 10% en el valor de la boletería de cualquier espectáculo público que se pueda llegar a generar en la región.

Impuesto Nacional de Consumo a la Telefonía Móvil

Consiste en una tarifa del 4% a los operadores móviles donde el recaudo es destinado al fomento del deporte y la cultura, este impuesto es distribuido a los entes territoriales y distritales, donde los campos de acción son el fomento, la promoción y desarrollo de la cultura y el deporte.

Algunos aspectos fundamentales a tener en cuenta:

- el 70% del recaudo total se destina al deporte
- el 30% es destinado a la cultura
- en caso de que las entidades no ejecuten los recursos, el estado hará un nuevo recaudo y esos recursos pasarán al tesoro nacional.

Objetivos de Desarrollo Sostenible

A pesar de ser un programa en desarrollo cuenta con una viabilidad política potente, en el ámbito de ejecución de recursos por parte de las entidades departamentales encaminadas al cumplimiento de las metas propuestas por el PNUD en concordancia con la meta que gobierno desea impulsar

Cinexperiencia contempla su aporte al desarrollo de los objetivos desde su campo de acción los cuales son:

- el objetivo #10: Reducción de las desigualdades.
- el objetivo #11: Ciudades y comunidades sostenibles.
- el objetivo #15: Vida y ecosistemas terrestres.

En el 2018 el CONPES determinó que a pesar de ser una necesidad política, social y cultural los ODS deben contar con una agenda de financiamiento estructurada y concisa, se plantea que los organismos que deben asumir esta tarea son: PGN (Presupuesto General de La Nación) SGP(sistema general de participación), SGR(Sistema General de Regalías). Y los recursos totales que se deben ejecutar hasta el 2030 son de 108 billones de pesos. Acompañados de una cooperación internacional (DNP, 2017)

Ley Naranja

La nueva ley impulsada desde La Presidencia de la República, va enfocada específicamente a la creación de una economía creativa, la cual tiene como finalidad desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas y culturales.

Una de las fuentes de financiación para CineXperiencia será la Política Integral para la Economía Creativa, aunque se encuentra en desarrollo estará dirigida a la sostenibilidad de las industrias culturales.

Tipos de financiación indirecta

- Plan Nacional de Concertación Cultural.
- Plan Nacional de Estímulos Culturales.
- Recursos propios de las entidades territoriales.
- Sistema General de Regalías (SGR)
- Fondo de Desarrollo Cinematográfico
- Recursos de otros Ministerios

La demanda

En la actualidad no existe una mayor demanda por parte de los alcaldes, personeros o gobernadores en demostrar de una manera dinámica donde se visibilice a la niñez. Uno de los motores de la Corporación es crear la necesidad en el usuario y mostrar los resultados obtenidos en otros municipios anteriormente. Ante la posibilidad de un primer eventual cliente, lo ideal antes de terminar el 2018, es conseguir el rodaje del piloto del proyecto.

De acuerdo con nuestro sondeo con personajes de la vida pública de municipios aledaños a Bogotá, las líneas en las que se buscan mostrar de gestión de las alcaldías, personerías y gobernaciones son las siguientes:

- Visibilizar lo rural y lo urbano
- Visibilizar la actividad y gestión cultural de la entidad y al funcionario representante
- Programas culturales del municipio o la región
- Mostrar la pujanza de la comunidad

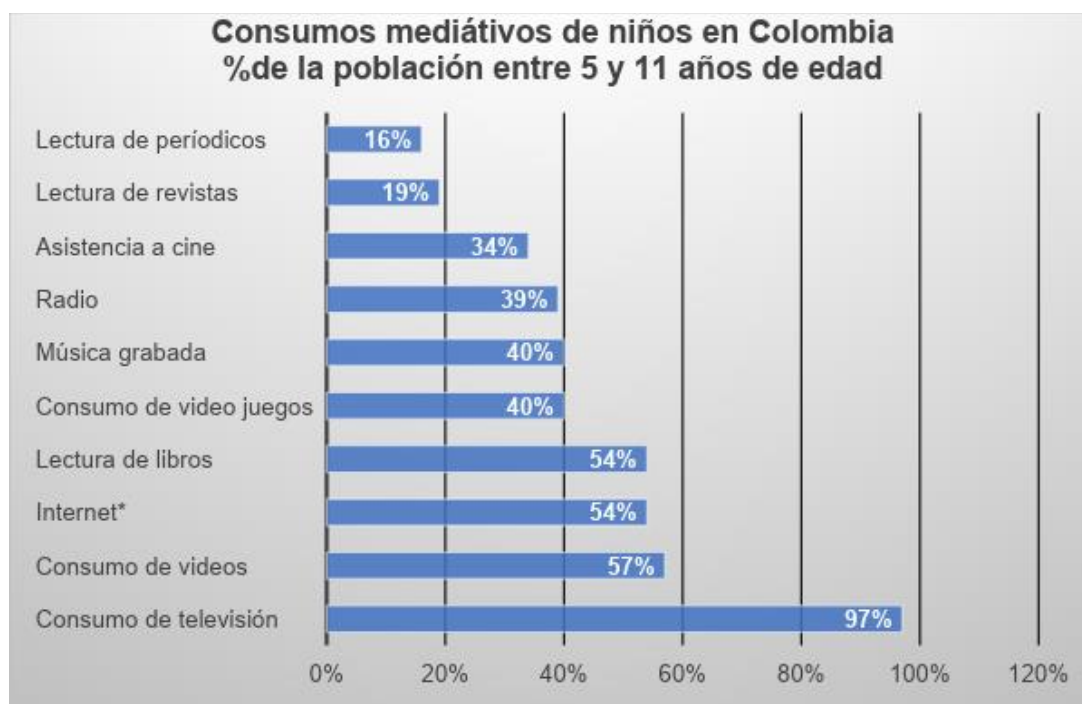
Consumo

Teniendo en cuenta que nuestro consumidor potencial es la población infantil, encontramos que es una de las poblaciones que más consumo mediático tiene, especialmente entre la población más pequeña (5 a 11 años) según datos de la encuesta de consumo mediático del DANE, los mayores canales de consumo son la televisión, los videos el internet y la lectura de libros. En cuanto al consumo por regiones, encontramos que Bogotá, es la ciudad con mayor consumo de Cine en los niños de estas edades con una asistencia del 59% a diferencia de regiones como la Atlántica y la Orinoquía con apenas el 16%.

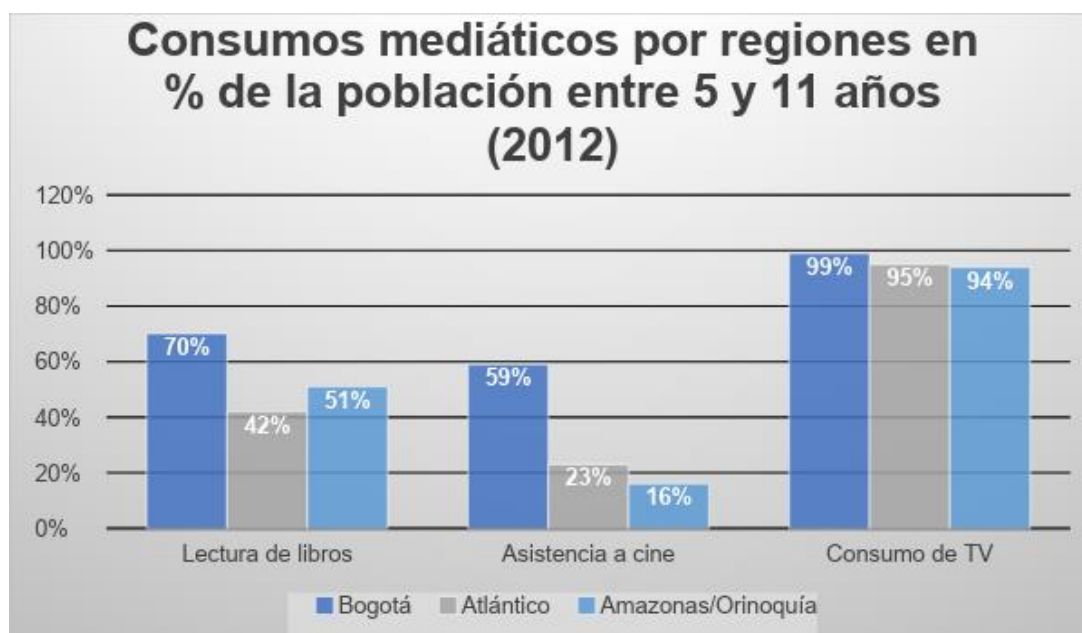
Vemos entonces como el proyecto CineXperiencia, busca a su vez incentivar tanto la producción de contenidos infantiles por y para lo niños, como promover la asistencia

a las salas cine, en una relación denominada por Carlos Scolari como Prodsuuarios. (Scolari C. , 2013)

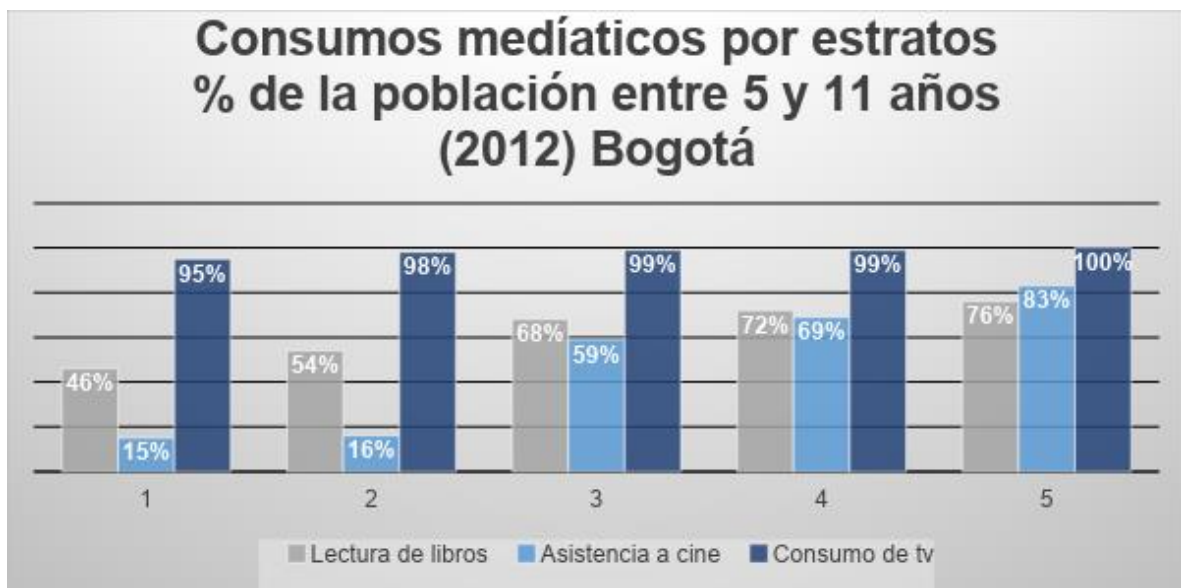
A continuación, podemos ver la gráfica de consumo cultural del DANE en población infantil de 5 a 11 años.



Fuente: (DANE, 2016). Encuesta Nacional de Consumo Cultural.



Fuente: (DANE, 2016). Encuesta Nacional de Consumo Cultural.



Fuente: (DANE, 2016). Encuesta Nacional de Consumo Cultural.

Estrategia de comunicación

CineXperiencia 720°

Objetivo General

Posicionar la Corporación Artística CineXperiencia, como una productora audiovisual proveedora de experiencias cinematográficas necesarias para apropiación y salvaguarda del patrimonio cultural material e inmaterial del país.

- Desarrollar relatos cotidianos expresados por los niños de los municipios narrados en productos audiovisuales.
- Desarrollar un discurso participativo entre las integrantes de la Corporación y las comunidades que se intervengan.
- Ofrecer modelos diversos de creación, implementación y participación para el crecimiento y la formación de públicos culturales en el futuro.

Segmento a intervenir

Niños y jóvenes de 4 a 12 años de edad, que se interesen por explorar, crear y comunicar su entorno vivencial, por medio de experiencias sensoriales y artísticas producidas en la forma de hacer cine. La capacidad de percepción e imaginación que se da en este tipo de público es exponencial al momento de dar a conocer la identidad

del lugar que habitan, sus costumbres o comportamientos, dándole cabida a estos personajes de ser parte en la construcción de la memoria histórica de sus pueblos.

Público objetivo a persuadir

Entidades territoriales interesadas en promover el apoyo integral en la primera infancia y la infancia, velar por la implementación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y salvaguardar el patrimonio Material e inmaterial de las regiones. Algunos de los actores con más recursos económicos y de poder político son las alcaldías municipales, las personerías y las gobernaciones.

Campaña de comunicación

Al ser una corporación de corta trayectoria y de recursos limitados, la estrategia de comunicación se llevará a cabo en forma de BTL bajo las siguientes modalidades:

- Activación en plaza pública
- Relaciones Públicas
- Word of Mouth (voz a voz)
- Campaña en redes

Activación:

CineXperiencia contempla como una actividad potencial el desarrollo de una ruta de festivales enfocados hacia la cinematografía y la infancia, donde se expondrán los productos realizados por los niños a forma de documental y le utilizara material POP y merchandising corporativo Kit de Explorador CineXperiencia que guíe a la sociedad civil a interactuar con las redes.

Otra de las líneas fundamentales que se tendrán en cuenta al momento de la activación es el lanzamiento oficial de cada producto en la región. Este un punto clave en los acuerdos con entidad territorial, el cual tendrá que brindar el despliegue logístico para la activación en plaza pública de la región.

Relaciones Públicas

En este punto CineXperiencia creará trimestralmente una lista de entidades territoriales a visitar y ofrecer el producto. Posteriormente llevará a cabo una agenda dentro de la organización donde cada uno de sus integrantes desarrolle comprenda e interiorice un discurso para cada región. Crear un mapa en red de aliados potenciales que puedan hacer lobby en las regiones.

Word of Mouth (voz a voz)

La voz a voz debe estar condicionado por lo que cuentan los niños y sus emociones, al ser intervenido en regiones la medición cuantitativa y cualitativa se hace posible y crea un modelo de evaluación efectiva. A esta parte se le llamará encuesta de percepción.

Estrategia de *Free Press*

A través de las redes de trabajo asociativo en la Maestría, pretendemos abarcar algunos nombramientos en medios de comunicación como la Emisora de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Escenario Estéreo y de algunos influencers en las redes sociales como Frank Solano.

Evaluación

A partir de las métricas de las redes sociales, evaluaremos el engagement en redes de la estrategia, además haremos un cuadro comparativo por las menciones en las redes del influencer y en las notas que emitan las emisoras, entre costo por línea o por segundo.

Campaña en redes

Esta campaña se caracteriza por convertirse en el repositorio de las diferentes modalidades de campaña por CineXperiencia. También por crear una expectativa con un tiempo aproximado de dos meses anteriores a la intervención en cada región.

Canales de comunicación:

- Facebook
- Twitter
- Instagram
- página web
- YouTube

Descripción: La estrategia en redes se justifica en una campaña enmarcada en la ejecución de los siguientes conceptos: fantasía, situación de vida, experiencias testimoniales.

Actividades

1. Tips para grabar videos cortos en redes: se publicará semanalmente una recomendación sobre como se debe usar la cámara del celular para capturar los mejores momentos de tus hijos.

2. El día de meme: en esta actividad se publicará un meme relacionado a las situaciones incómodas que generan los niños que, en medio de su inocencia, actúan con la verdad.
3. Perfil de personaje influyente en la cinematografía: se hará un perfil de 3 a 4 líneas resaltando los principales atributos de pertenecer al mundo audiovisual y cultural exaltando su labor como constructores del tejido social.
4. Aspectos técnicos de la industria: en este punto se explicarán términos importantes para la apropiación del producto y la terminología que se maneja en el sector.
5. El testimonio #LoqueCuentanlosNiños: invitar a las personas a grabar a los niños más cercanos, donde cuenten la historia más extraña que se le ha ocurrido. También es posible que un adulto se grave contando la historia que alguna vez escuchó por parte de un niño.
6. Lanzamiento de un capítulo de la web serie en el canal de YouTube, el cual recolectará las historias contadas en el #LoqueCuentanlos Niños. También se publicarán las pequeñas promos de los cortos que saquen de cada municipio.
7. Publicación de la columna de opinión de cada una de las personas que hacen parte de los diferentes proyectos y de los Making-off de cada cargo.

Parrilla de programación							
	Lun	Mar	Miér	Jue	Vie	Sáb	Dom
Facebook	1	3	4	2	5	7	6
Twitter	3	2	4	1	5	7	6
Instagram	2	1	3	4	5	7	6
Youtube						7	6
Pagina Web						7	6

DOFA de intervención

En el proyecto “La Comarca del Cóndor; capítulo Mosquera” se llevó a cabo una metodología de plan conjunto de autoevaluación por medio bitácoras, las cuales pretendían evaluar la intervención en su totalidad, teniendo en cuenta aspectos como los técnicos, contractuales, logísticos y metodológicos. Este proceso, se encontraba encaminado a encontrar todas las falencias posibles, para llevar a cabo planes de mejoramiento en las diferentes áreas. Con el resultado de esas bitácoras se elaboró un DOFA de intervención, enfocado en tener planes de contingencia para situaciones adversas que se podrían presentar a futuro.

Debilidades	Oportunidades
• Se debe capacitar oportunamente a los docentes bajo la metodología Gamification ya que, con el tiempo de preparación, el tema no quedó claro. • Se debe tener un productor de campo que con antelación prepare las locaciones y no perder tiempo con cosas de mínima importancia. • Los refrigerios deben ser acordes con las dietas de los niños y del equipo de producción, al menos dos menús tenidos en cuenta. Más balanceados. • El proceso de posproducción es muy largo y pasado para los equipos de computo que se tienen, se debe ser recursivo a la hora de hacer el montaje de las piezas. • El cliente no es muy serio, no nos pone el cuidado suficiente.	• Los niños de esta generación están más familiarizados con el audiovisual, la cercanía con las TICS facilita la explicación de los temas. • A futuro, pensar en utilizar equipos de fácil acceso como móviles, tablets o iPads reduciría sustancialmente el costo del proyecto, además de facilitar la absorción de conceptos por parte de los niños y niñas. • Los resultados demostrados por las encuestas (Antes/Después) de la percepción de los habitantes del municipio sobre la imagen del Personero, arrojaron resultados bastante positivos, ya que pasó de un 23% de imagen positiva a un 87%. Situación que puede hacer que futuros clientes, miren el proyecto con mejor provecho electoral a futuro. • Se necesita un poco más de tiempo para abordar los talleres con el mayor detalle posible.
Fortalezas	Amenazas
• El proyecto es muy bien recibido por	• La puntualidad de los miembros del

la comunidad, demuestra resultados de trabajo colaborativo, aprecio y recordación en la comunidad. • Los niños tienen una excelente imaginación, generaron historias atrayentes y muy cercanas con el presente de su región y el mundo. • La factura audiovisual es la mejor, los equipos que en la actualidad tiene la Corporación son los más útiles, aunque se deben mejorar a futuro, con el material técnico que se tiene, se implementa muy bien para cada fin. • El proyecto ha trascendido, las publicaciones en redes sociales, han hecho que personas de otros municipios se muestren interesadas en trabajar con nosotros para fines artísticos netamente. • La visión de los niños es tenida en cuenta por los grandes, son ellos quienes tienen la voz y pueden hacerle ver a los dirigentes las oportunidades de mejora que pueden llegar a tener en sus regiones de una manera espontánea y sincera. • La metodología es divertida, fácil de entender y de absorber por parte de los estudiantes. • Los padres se mostraron muy satisfechos según la encuesta de satisfacción.	equipo debe mejorar, especialmente el equipo de PRE no puede fallar, ya que son los encargados del SCUTING. • El proyecto es tan frágil como es eslabón más débil de la cadena, todos los miembros de producción deben estar encaminados con el fin de la Corporación y el proyecto en marcha. • El proyecto no es económico y beneficia a una baja población, se debe buscar ampliar la cobertura. • La logística de este primer proyecto fue un desastre, se debe tener el monopolio de todas las acciones por parte de la Corporación, se debe contratar un personal específico para esa actividad. • El clima puede jugar un factor decisivo, hay que elaborar un plan de contingencia ante esta situación.
---	---

Fuente: Bitácoras y encuestas de satisfacción realizadas por la Corporación en el marco del proyecto “La Comarca del Cóndor; capítulo Mosquera”

Conclusiones

A continuación, presentaremos parte de los resultados generados en el inicio de la implementación de la Corporación Artística CineXperiencia, con su primer entrega La Comarca del cóndor. Por consiguiente, abordaremos a forma de conclusión los temas con mayor incidencia en la realización del proyecto visualizándolo hacia un futuro. Pasaremos por una descripción del modelo de negocio, el impacto social y el reconocimiento generado a partir de la experiencia. Posteriormente a forma reflexión se presentarán los conceptos generales que logramos percibir como integrantes e impulsores del emprendimiento cultural. Y finalizaremos resaltando el papel que debe asumir el estado y los ciudadanos en la salvaguardia del patrimonio inmaterial que reposa en la mente de los niños y niñas del país.

Tanto el modelo de negocio como el modelo educativo llevado a cabo durante esta primera experiencia en el municipio de Mosquera, dejó unos resultados bastante gratificantes para la Corporación. Los cuales dividiremos en dos partes:

1. Desarrollo metodológico: durante este desarrollo aprendimos que las dinámicas de trabajo no deben ser impuestas si no construidas junto con la comunidad, si bien, podemos llevar elementos globales como el juego de la escalera o el tingo-tingo-tango con la finalidad de extraer datos para las locaciones donde debemos grabar o los personajes que debemos intervenir, son los chicos, las chicas y los padres de familia los que pueden proponer también nuevas dinámicas o nuevos espacios de búsqueda de información. A su vez, también nos dimos cuenta que se debe incluir en el cronograma y en el presupuesto de preproducción, la capacitación a los docentes con la metodología *gamification* ya que, en esta primera experiencia, ellos se informaron del tema, vieron tutoriales y leyeron textos referenciados por nosotros. Vale la pena aclarar que la capacitación no se llevó a cabo por tiempos cruzados con los docentes, ya que implicaba pagos de turnos en sus trabajos habituales, es por eso menester incluirla también en el calendario presupuestal.

Sin duda alguna el resultado fue sorpresivo, en cuanto a la absorción de contenidos por parte de los niños se refiere ya que, al segundo día ya se entendían entre ellos con un lenguaje sofisticado y profesional. Al tener el resultado final de las piezas, es increíble ver el mensaje de conciencia ecológica y de apropiación cultural de su región, como se puede apreciar en el argumental, la visión de futuro es clara y sin tapujos, una crítica constructiva hacia la sociedad por medio de corto pos-apocalíptico no muy lejano de los estudios científicos avalados por la ONU recientemente, con respecto al calentamiento global, en el que se especifica que el planeta entrará en colapso general por el agotamiento del agua.

2. Resultado de marketing: desde el inicio de la planeación financiera, tuvimos la oportunidad de dialogar con el Personero de Mosquera, el doctor Carlos Guillermo

Granados, quien reiteradamente se mostró interesado en el proyecto. Para la Corporación es vital comprender las necesidades de nuestros partners, en este caso tanto él como nosotros quisimos conocer la percepción de su imagen a nivel social ya que, si bien la Personería es una entidad veedora del municipio, no cuenta con muchos recursos en comunicaciones los cuales dificultan reflejar de su gestión ante los pobladores del municipio.

Es por eso que a través de la intervención quisimos enaltecer la imagen del Personero con miras a las elecciones de alcalde municipal en 2019. Para saber si nuestro proceso estaba bien dirigido, desarrollamos una encuesta de percepción de imagen del Doctor Granados y su gestión hasta 2018 con la comunidad flotante que se encontraba cercana a los lugares de rodaje, el objetivo fue doble conocer su impresión del personero y extender una invitación a la exhibición de las piezas ante la comunidad, para en esa segunda oportunidad volver a conocer nuevamente su concepto y entender si nuestro partner se vio o no favorecido con nuestro experimento. Como podemos ver en la siguiente gráfica, de los 159 encuestados, el 81.1% equivalente a 129 personas, no saben quién es el Personero por otro lado, en la segunda gráfica encontramos con que el solamente el 35% de la población encuestada conoce cuales son las funciones de la Personería, situación que nos hace comprobar que la mala imagen señalada en la tercera gráfica va ligada directamente con la difusión comunicativa que tiene la institución como tal, ya que un 83,6% de la población califica como Mala y Regular la imagen del Personero, situación que aspiramos a mejorar en la segunda fase de la implementación de las encuestas.

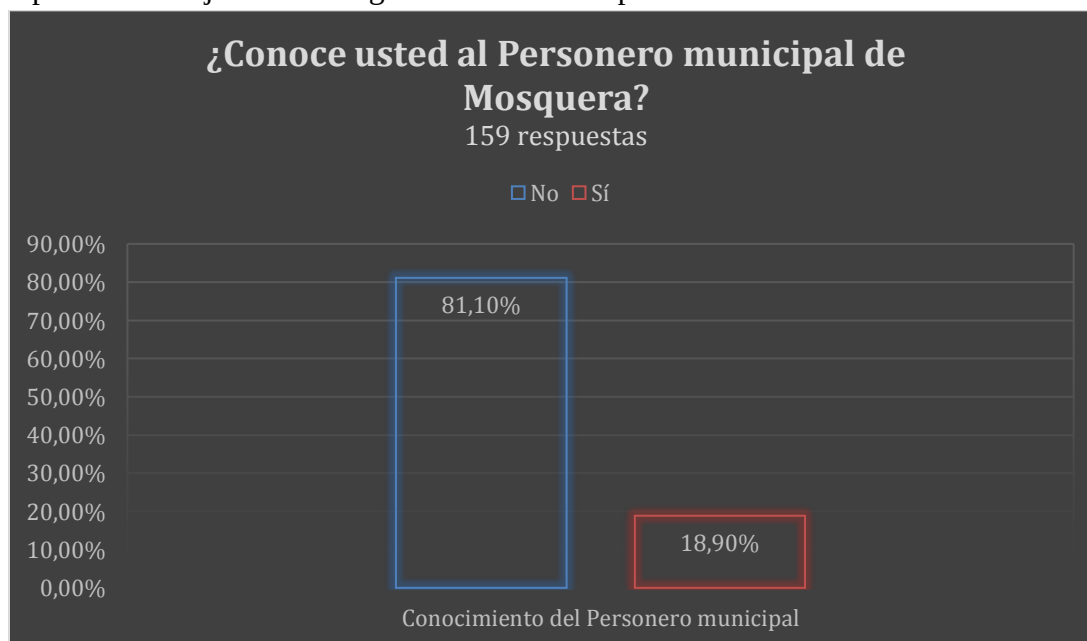


Figura 1. Conocimiento del Personero municipal. Fuente: Encuesta de percepción sobre Personería Municipal de Mosquera. Elaboración propia.

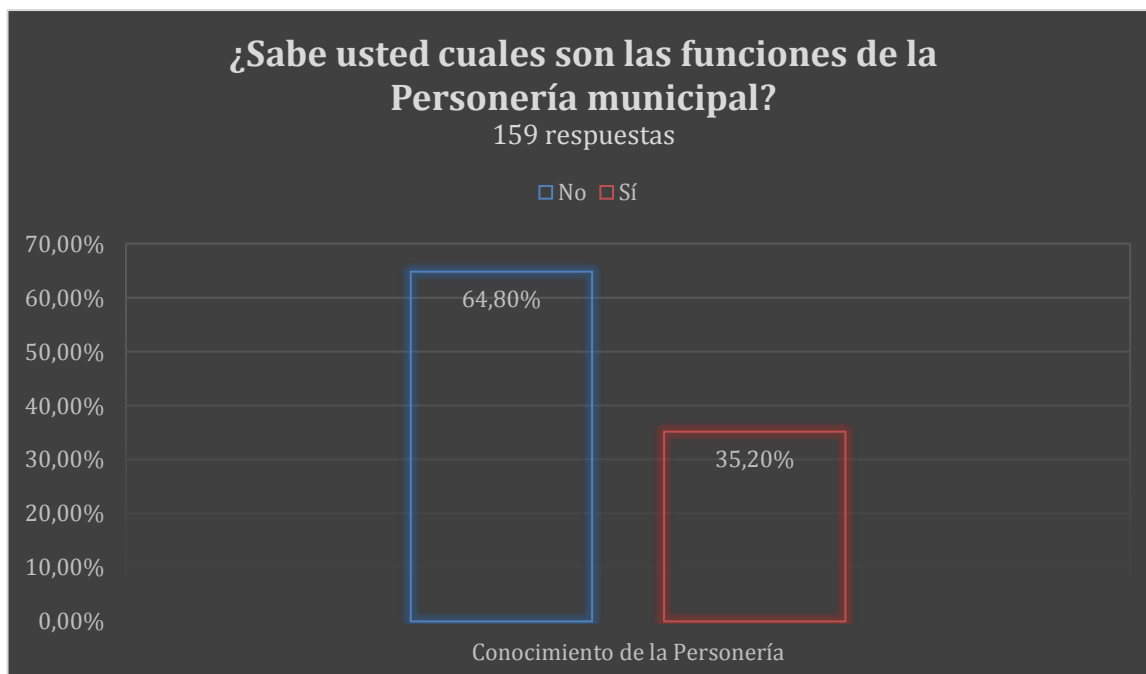


Figura 2. Conocimiento de la Personería. Fuente: Encuesta de percepción sobre Personería Municipal de Mosquera. Elaboración propia.

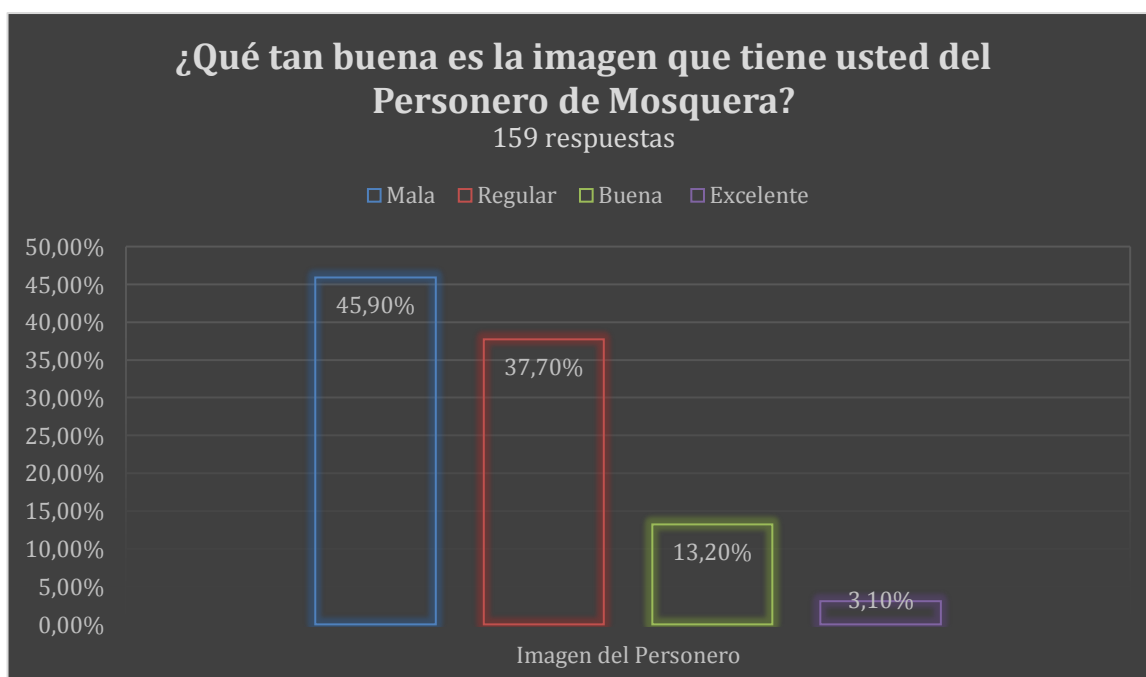


Figura 3. Imagen del Personero ante la comunidad. Fuente: Encuesta de percepción sobre Personería Municipal de Mosquera. Elaboración propia.

En nuestra proyección de los resultados comparativos en una segunda fase, se estima en aumentar la actual mala imagen del Personero en un 42% y darle mayor relevancia a la Personería, mostrando un acercamiento efectivo con la comunidad y que las

personas puedan confiar en esta entidad. A su vez, los buenos resultados de la gestión en la Personería arrastrarán gran parte de la candidatura a la Alcaldía en una futura postulación en 2019, de ahí en adelante esperamos un crecimiento de la imagen del Personero que oscile entre el 3% y el 5% mensual hasta el tiempo de las elecciones, lo que dejará en calidad competitiva su postulación.

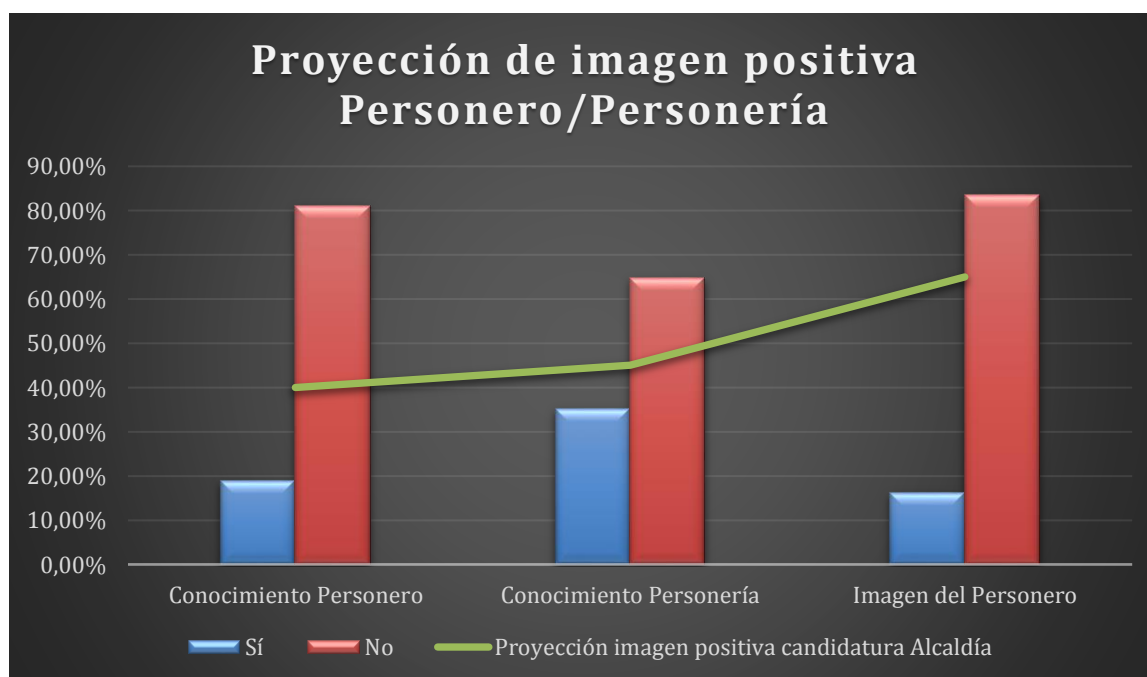


Figura 4. Proyección de imagen positiva Personero/Personería. Fuente: Encuesta de percepción sobre Personería Municipal de Mosquera. Elaboración propia.

De esta manera demostraremos el alcance que el proyecto puede tener al interior de un municipio, con un modelo de beneficio gana/gana para todos los participantes y sociedad impactada; por tanto, llegará a ser un modelo educativo no formal, que les interesará a diversas personas con miras a cargos de elección popular para enaltecer y concretar su imagen frente a una comunidad específica.

La visibilización de nuestro ser, toma una importancia suprema en el reconocimiento y empoderamiento de las voces de nuestros niños, donde se vuelven partícipes de la sociedad gracias a sus ideas fantásticas desde su propia cultura y que por medio del cine y las herramientas del audiovisual se puedan proyectar en pantallas y dispositivos que utilizamos a diario, todo con un fin y un propósito, la recuperación de nuestra identidad, el poder contar nuestras propias historias desde la visión del infante para preservar la tradición y la memoria ancestral de cada uno de sus entornos. Esto implica que los proyectos realizados por CineXperiencia los podamos promover en diferentes medios de comunicación y sea desde la visión de cada una de las comunidades donde los niños habitan.

el audiovisual es quien captura ese legado y el momento de encapsular en el tiempo una idea, una visión, un futuro, que demuestra en el consciente del niño la proyección de un hombre con criterio y partícipe de su comunidad, donde se difunde y llega a diferentes medios, es entonces cuando el cine hace cohesión y en ese sentido concebir que las regiones ahora se sientan empoderadas y con voz desde los niños para liderar sus propios proyectos, CineXperiencia trabaja en ese fortalecimiento del pensamiento infantil con talleres colectivos y componentes étnicos con el propósito de que escriban, dibujen, lean y produzcan que incluso nos hablen no solo desde lo local sino también que logren conectar con valores universales y por qué no, puedan llegar a ser exhibidos más allá de las fronteras de nuestro país.

La importancia de tener estímulos directamente enfocados a colectivos audiovisuales para la construcción de sociedad, con componente étnico para los niños, es decir los mismos infantes son formados y se preparan para adquirir bases y surgir como cineastas, realizadores, comunicadores, actores, guionistas, productores con el fin de fortalecer sus regiones o comunidades y que aprendan a enfocar sus problemas y logren visibilizarlos para generar soluciones, de esta forma se protege su tradición y de cierta forma el niño establece un lenguaje muy diferente al que el adulto y ciudadano conoce, es un lenguaje que en muchos casos está relacionado con la naturaleza y el entorno que los habita.

Los niños son los personajes del mañana, son los portavoces de sus comunidades, es por esto que se les debe dar la posibilidad de contar, pues al contar van a tener poder de transformar la sociedad como la afirma Bourdieu en *¿Qué significa hablar?*, “estos personajes son quienes tienen el poder delegado de las palabras... donde tienen la facilidad de combinar un discurso y su forma de hablar, para generar una respuesta de poder ante un público”. (Bourdieu, 2001, pág. 103). Construir las biografías de una manera comunitaria donde no se menosprecie el papel de el niño, es necesario para que se de la conservación de las tradiciones y la cultura de manera inherente al ser humano.

Desde la concepción de la Ley General de Cultura de 1997, Las políticas culturales que se han generado desde el Ministerio han arrojado algunos resultados positivos y en algunos casos inesperados, como lo es la Ley de Cine, con la cual se crea el Fondo Para el Desarrollo Cinematográfico, también están los planes de desarrollo cultural como el de lectura y bibliotecas, el de música y el de artes entre otros. Pero este a su vez ha generado algunos vacíos en temas de gran importancia como lo son la formación en educación cultural desde las primeras etapas de desarrollo en el individuo, si bien es cierto que dichos temas deben ser transversales a todas las políticas culturales existentes, también es cierto que es una necesidad trazar líneas de

acción que conlleven un encargado de su ejecución y que a su vez implemente indicadores que evidencien el cumplimiento y la aplicación de estas prácticas en la sociedad colombiana.

Bibliografía

- Rueda, J. O. (2 de agosto de 2018). *Creencia historia*. Obtenido de Banco de la República de Colombia: <http://www.banrepcultural.org/biblioteca-virtual/credencial-historia/numero-119/el-campo-y-la-ciudad-colombia-de-pais-rural-pais-urbano>
- Maguaré. (19 de febrero de 2018). *Las crónicas elefantiles*. Obtenido de maguere.gov.co: <https://maguare.gov.co/las-cronicas-elefantiles/>
- Broncano, F. (2012). La Estrategia del Simbionte. En F. Broncano, *La Estrategia del Simbionte, primera edición* (págs. 20-21). Madrid: Deilirio.
- Bauman, Z. (2011). Algunas notas sobre las peregrinaciones históricas del concepto de "Cultura". En Z. Bauman, *Culture in a Liquid Modern Word* (págs. 9-23). México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Mantecón, A. R. (2017). Ir al cine. Antología de los públicos, la ciudad y las salas. En A. R. Mantecón, *Ir al cine*. (pág. 2). México D.F.: GEDISA.
- Lévy, P. (2013). Cibercultura. En P. L. Rey, *La cultura en la sociedad digital* (pág. 230). Querétaro: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rey, G. (2017). Transformaciones de la cultura, variaciones de las políticas. Del ecosistema mediático al ecosistema digital en Colombia. *Seminario Gestión y Producción I* (pág. 5). Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Olomudzski, G., & L. A. (febrero de 2016). *Universidad de Palermo*. Obtenido de Palermo.edu: https://www.palermo.edu/Archivos_content/economicas/pdf/Gamification-y-las-organizaciones-Olomudzski-Lang.pdf
- Z. G., & C. C. (2011). Gamification by Desing: Implementing Game Mechanics in Web And Mobile Apps. En Z. G., & C. C., *Gamification by Desing: Implementing Game Mechanics in Web And Mobile Apps* (págs. 67-69). New York, Estados Unidos: O'Reilly.
- Gené, O. B. (2015). Fundamentos de la gamificación. En O. B. Gené, *Fundamentos de la gamificación*. Madrid, España: Gate.
- W. K., & H. D. (2014). How game thinking Can Revolutionize Your Bussiness. En E. Pearson (Ed.), *Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos* (t. a. Win, Trad.). Madrid, España: Editorial Pearson.
- Triglia, A. (SF). *Psicología y mente*. Recuperado el 24 de octubre de 2018, de psicologiaymente.com: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- Lera, F. (2016). Gamificación; hagamos que aprender sea divertido. Navarra, España: Universidad Pública de Navarra.

- Ander-Egg, E. A. (1993). La planificación educativa; Conceptos, métodos, estrategias y técnicas para educadores. En *La planificación educativa*. Rio de la Plata, Argentina: Editorial Magisterio.
- Rodari, G. (1983). Gramática de la fantasía. Barcelona, Cataluña, España: Editorial Argos Vergara.
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, España: Editorial Planeta.
- B. J., & Ochoa, A. M. (2001). Estudios Latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización. En D. M. (Ed.), *Políticas de multiculturalidad y desubicaciones de lo popular. Volumen I*, págs. 111-126. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: CLACSO.
- Capdevielle, J. (2011). *El concepto de Habitus: "Con Bourdieu y contra Bourdieu*. Córdoba, Argentina: Universidad de Córdoba.
- Bravo, M. E. (2008). *Políticas culturales en Colombia*. Salvador: EDUFBA.
- Rodríguez, J. G. (1999). *Los audiovisuales de carácter educativo en santa fe de Bogotá: Un análisis de la oferta y el uso en las Instituciones escolares*. Bogotá: Universidad Nacional.
- Amador, J. C. (2016). *Jóvenes, temporalidades y narrativas visuales en el conflicto armado colombiano*. Bogotá: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 14 (2).
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2018). *Alcaldía Mayor de Bogotá*. Recuperado el noviembre de 2018, de bogota.gov: <http://www.bogota.gov.co/article/bogotá-humana-artes-para-la-niñez-y-la-juventud>
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2014). *centrodememoriahistorica.gov.com*. Recuperado el junio de 2018, de <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/index.php/noticias/noticias-cmh/3044-escuela-audiovisual-infantil>
- Bajtin, M. (2013). *La cultura popular en la edad media y en el renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*. (J. F., & C. C., Edits.) Buenos Aires, Argentina: Alianza.
- DANE. (2016). *Cuenta Satelite de Cultura 2005- 2017*. Recuperado el abril de 2018, de <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia/cuenta-satelite-de-cultura-nacional>
- DNP. (2017). *www.dnp.gov.co*. Recuperado el 2018 de abril, de <https://www.dnp.gov.co/CONPES/documentos-conpes/Paginas/documentos-conpes.aspx>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Bourdieu, P. (2001). *¿Qué Significa Hablar?*. Madrid, España: Akal S.A.