



Fotografía: Stock.XCHNG



# Visualizarte

Visualizing yourself

Fernando Alberto Gálvez Rodríguez

pp. 92 - 101

## Resumen

La experiencia significativa Visualizarte surge desde el año 2006 en la Institución Educativa Santa Ana de los Caballeros ubicada en Ansermanuevo, norte del departamento del Valle del Cauca (Colombia), en un contexto social permeado principalmente por problemáticas asociadas con el narcotráfico, la desintegración familiar, la prostitución y el consumo de sustancias psicoactivas. Dicha experiencia se desarrolla desde las áreas de Ciencias Sociales, Ética y Artística y su objetivo es utilizar los medios audiovisuales y el teatro como estrategias para promover el aprendizaje de los estudiantes en el aula, logrando además que sean más creativos, reflexivos, propositivos y gestores de transformaciones sociales positivas que impacten en su comunidad y atiendan a sus necesidades. Esta experiencia es liderada por los docentes de Ciencias Sociales Fernando Alberto Gálvez y Nancy Palacios e involucra a estudiantes de distintos grados, ex alumnos, docentes y personas de la comunidad.

## Palabras clave

Convivencia, arte, audiovisual, teatro y pedagogía.

## **Abstract**

The meaningful experience "Visualizarte" starts in 2006 in the Educational Institution "Santa Ana de los Caballeros" in Ansermanuevo placed in the north of the department of Valle del Cauca (Colombia). It is involved in a social context mainly affected by problems related to drugs traffic, family disintegration, prostitution and use of psychoactive substances. This experience is developed by the departments of Social Sciences, Ethics and Arts. Their goal is using audiovisual media and theater as strategies to promote students learning in the classroom for them to be more creative, thoughtful, proactive and managers of positive social changes that impact their community and tend their needs. This experience is led by Fernando Alberto Gálvez and Nancy Palacios, Social Sciences teachers and it involves students from different grades, alumni, teachers and community members.

## **Keywords**

Coexistence, art, audiovisual media, theater and pedagogy.

**E**l ser humano es un ser social por naturaleza y debe compartir con los demás sus distintos espacios vitales. Por esta razón, se le hace indispensable para la buena convivencia, la creación y apropiación de normas que regulen su conducta en pro del bienestar general y, con ello, le permitan construir una identidad colectiva fundamentada en valores culturales.

Clifford Geertz define a la cultura como “un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos. Un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas, por medio de las cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida” (1997, p. 88). La cultura es entonces, un conjunto de símbolos y significados compartidos por un grupo, los cuales guían a sus miembros al momento de actuar en la vida cotidiana. Por esta razón la educación debe impactar en ésta promoviendo el respeto de la diversidad y la sana convivencia.

La cultura no solamente se manifiesta en el folklor, en la música, en las danzas, en el teatro y en los platos típicos de una región; sino, fundamentalmente, en las acciones y la visión del mundo de quienes integran una sociedad. En este sentido, no siempre las prácticas, las tradiciones y costumbres de un grupo de personas coinciden con lo ético, con la búsqueda del bienestar común o con el respeto a las normas de convivencia que ha establecido una sociedad para regular la conducta de sus miembros. Incluso, en algunos casos, ciertos rasgos culturales llegan a limitar las potencialidades de las personas al contribuir a que se adapten a condiciones de vida infrahumanas, promover una visión desesperanzadora y acostumbrarlas a la violencia.

Los seres humanos van creando una imagen de su ciudad o del lugar donde nacen. Dicha imagen no es tan sólo el reflejo visual que captan los ojos, sino que depende directamente de la manera colectiva de pensar (cultura), de las experiencias vividas por los individuos en los distintos espacios y de las transformaciones estéticas que tienen los lugares con el paso del tiempo. Sin embargo, esa visión de ciudad y pueblo no es estática ni inmodificable, como diría Armando Silva (1997):

Lo urbano de la ciudad se construye. Cada ciudad tiene su propio estilo. Si aceptamos que la relación entre cosa física, la ciudad, vida social, su uso y representación, sus escrituras, van parejas, una llamando a lo otro y viceversa, entonces vamos a concluir que en una ciudad lo físico produce efectos en lo simbólico: sus escrituras y representaciones. Y que las representaciones que se hagan de la urbe, de la misma manera, afectan y guían su uso social y modifican la concepción del espacio (P. 20).

En este sentido, cabe preguntarse: ¿Qué representaciones simbólicas tienen los habitantes de Ansermanuevo sobre su ciudad?, ¿Bajo qué supuestos culturales los ansermaneses desarrollan sus vidas en este espacio? y ¿Qué tipo de representaciones tienen nuestros estudiantes en relación con su entorno social? Estas preguntas, entre otras posibles, nos instan a conocer los significados culturales que construyen los habitantes del municipio. Al respecto, Armando Silva define al punto de vista ciudadano como: “una serie de estrategias discursivas por medio de las cuales los ciudadanos narran las historias de su ciudad, aun cuando tales relatos pueden, igualmente, ser representados en imágenes



visuales" (1997, P. 39). Estos puntos de vista deben ser de especial interés para los educadores, ya que el entorno social que rodea a los estudiantes incide de manera definitiva en su apropiación de conocimientos y complementa la labor educativa.

Comportamientos y actitudes cotidianas en Ansermanuevo, tales como daños a las propiedades públicas o privadas, burlas hacia las personas consideradas como diferentes (como sucede principalmente con los mal llamados locos o habitantes de la calle, las personas con alteraciones físicas, los discapacitados, los homosexuales o los miembros de otros grupos étnicos), chismes y juicios que generan división social, contaminación auditiva, irresponsabilidad en las personas que transitan principalmente en motos, problemas de basuras y falta de conciencia del "otro" al actuar y tomar nuestras decisiones cotidianas; alejan a la comunidad del ideal de crear un municipio saludable y de promover una cultura ciudadana que realmente sea vivida por ésta. Los niños y jóvenes encuentran inconsistencias entre lo que se les enseña en el aula como adecuado ("el deber ser") y lo que ellos viven en su realidad inmediata ("lo que es") y esto afecta su formación como personas al no saber qué modelo de vida asumir, creando distintos dilemas éticos.

Se puede concluir que existen ciertos aspectos culturales que los habitantes del municipio han interiorizado paulatinamente, que con el transcurrir del tiempo se han convertido en costumbres que muchas veces no promueven la armonía social ni el bienestar individual y/o colectivo. La resiliencia entendida como "la capacidad humana para enfrentar la adversidad y resurgir de los eventos traumáticos" (Quintero, 2000, P. 3); es de

vital importancia en Ansermanuevo, ya que el contexto social está mediado por la prostitución, el consumo de sustancias psicoactivas, la desintegración familiar, la poca calidad de vida de sus habitantes (la mayoría de ellos de estratos 1 y 2) y una la violencia heredada del narcotráfico.

Evidentemente el municipio requiere algunas transformaciones socioculturales que permitan a sus habitantes construir una mejor convivencia. Un aspecto fundamental sobre el cual cuestionarnos sería ¿Quiénes son los principales agentes llamados a promover y direccionar dichas transformaciones sociales y cuál podría ser el rol de la educación al respecto? En este sentido la educación tiene un compromiso social y los docentes, directivos y estudiantes son los llamados a liderar cambios culturales tendientes a mejorar la convivencia social y promover una cultura más saludable, como lo expresaría Henry Giroux (1990):

"Las escuelas son lugares que representan formas de conocimiento, y usos lingüísticos, relaciones sociales y valores que implican selecciones y exclusiones particulares a partir de la cultura general. Como tales, las escuelas sirven para introducir y legitimar formas particulares de vida social. Más que instituciones objetivas alejadas de la dinámica de la política y el poder, las escuelas son de hecho esferas debatidas que encarnan y expresan una cierta lucha sobre qué formas de autoridad, tipos de conocimiento, regulación moral e interpretaciones del pasado y del futuro deberían ser legitimadas y transmitidas a los estudiantes.(...) Con esta perspectiva en mente, quiero extraer la conclusión de que, si los profesores han de educar a los estudiantes para ser ciudadanos activos y críticos,

deberían convertirse ellos mismos en intelectuales transformativos” (P. 178).

La propuesta pedagógica de Visualizarte tiene como fundamentación el Constructivismo, corriente que subraya la necesidad de entregar al estudiante las herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática y propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo. En dicho proceso el docente guía a los estudiantes para que, a partir de sus conocimientos previos, logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje.

A través de la experiencia de Visualizarte los estudiantes desarrollan proyectos de aula que fomentan la investigación en su comunidad, ayudándolos a interpretar su realidad social con fundamentos teóricos y metodológicos de las Ciencias Sociales. Los estudiantes directamente involucrados en la experiencia desarrollan competencias ciudadanas, comunicativas, artísticas y laborales, al crear productos audiovisuales y artísticos novedosos que se relacionan con temáticas del aula y promueven valores sociales.

La palabra Visualizarte no solamente hace referencia al empleo de medios audiovisuales (Visual) y artísticos (Arte) en el aula y/o como manera de impactar en la comunidad; sino también a una mirada reflexiva hacia el propio interior y hacia el futuro (Visualizarte). La pregunta que da origen a la experiencia pedagógica es: ¿Cómo potenciar en los estudiantes el pensamiento reflexivo a través de estrategias creativas que los estimulen a contribuir en el desarrollo social de su comunidad?

Para lograr este objetivo desde el quehacer pedagógico se hace necesario emplear una serie de herramientas metodológicas que lleven a los estudiantes a aprender significativamente buscando también que ellos interactúen con la sociedad, reconozcan las problemáticas de ésta, planteen posibles soluciones a las dificultades de su entorno y en el mejor de los casos, se apersonen de actuar en beneficio de su comunidad. El uso de las TIC's y los medios masivos de comunicación, el arte y la producción audiovisual son recursos que contribuyen a lograr este propósito, pues llaman la atención de la mayoría de los estudiantes, potencian su creatividad, los invita a ser propositivos y permite la difusión masiva de información a la comunidad.

En definitiva Visualizarte busca propiciar que los jóvenes de hoy sean sujetos sociales activos y proactivos frente a las sociedades en las que están inmersos y que, desde el uso de las artes y los audiovisuales, sean capaces de promover acciones en beneficio de la comunidad y fomentar la participación ciudadana.

En relación con el aspecto metodológico en el aula, se inicia la clase planteando preguntas problematizadoras (MEN, 2002, P. 60), escuchando los puntos de vista de los estudiantes sobre dichos cuestionamientos, analizando los preconceptos de los educandos y buscando que ellos deduzcan los nuevos significados conceptuales y tomen sus propios apuntes de clase en relación con lo analizado. Se realizan esquemas conceptuales que contribuyen a resumir lo aprendido en conjunto y se les pide a los estudiantes consultar distintas fuentes bibliográficas o realizar algunas lecturas comprensivas. Se emplean en clase continuamente diapositivas, fotografías o videos (principalmente películas, documentales, propagandas y cortometrajes) alusivos



a los temas del plan de aula, algunos de los cuales son innovadores pues han sido creados por el docente o por los mismos estudiantes.

En el aula también se emplean los Proyectos Creativos y los Juegos Pedagógicos. Los primeros llevan a los estudiantes a utilizar su creatividad para demostrar su aprendizaje en relación con determinados temas. Se elaboran por ejemplo: murales, diapositivas, fotonovelas, maquetas, herramientas culturales, obras teatrales históricas y se inventan culturas con todas sus características claves, entre otras posibilidades.

Un ejemplo específico de un Proyecto Creativo fue el realizado con los grados décimos en el que, basados en una guía de aula, los estudiantes elaboraban una especie de "murales" móviles de 2 x 2,5 metros, empleando distintos tipos de papel y materiales artísticos. Los "murales" debían referirse a los temas trabajados en clase correspondientes a las guerras mundiales y al conflicto armado en Colombia. Dichos "murales" (aproximadamente unos 40) contrastaban ambos procesos históricos e invitaban a la reflexión en torno a la violencia, el colonialismo, el neocolonialismo y la guerra. Los "murales" se ubicaron de manera provisional desde muy temprano en varios sitios claves del municipio con el objetivo de impactar visualmente y de manera sorpresiva en sus habitantes y llevarlos a que se cuestionaran sobre el tema.

Esta actividad se convirtió en una jornada educativa especial en la cual los estudiantes exponían sus trabajos al público que pasaba por allí y a los estudiantes de otros grados que asistían a recorrer la exposición, la cual cobijaba un amplio circuito de observación por el municipio. Esta estrategia dio muy buenos resultados y por dos años consecutivos

se desarrollaron nuevas versiones sobre las temáticas "la independencia 200 años después: ¿Somos independientes?" y "20 años de la constitución política: de lo escrito a la realidad". Estos Proyectos Creativos estimulan el pensamiento crítico de los estudiantes, al llevarlos a contrastar la información aprendida en clase con su propio contexto (con su "realidad") y direccionarlos a potenciar habilidades interpretativas, propositivas y artísticas, buscando además que la escuela impacte a nivel de la comunidad.

Por otro lado, los Juegos Pedagógicos son actividades lúdicas que se desarrollan en el aula o en espacios municipales en los cuales se evalúa el aprendizaje de los estudiantes sobre determinados temas, al tiempo que se realizan labores divertidas que promueven el trabajo en equipo, la honestidad y la creatividad. Por ejemplo uno de los Juegos Pedagógicos desarrollados, denominado "Conviviendo a través de la historia", que contó con el apoyo del hospital municipal y el canal local, mostraba cómo ha sido la convivencia del Hombre desde la prehistoria hasta la época actual. A través de distintas pruebas los estudiantes solucionaron problemas de convivencia partiendo de sociedades tribales, para luego pasar a la Edad Media a formar reinos y finalmente a la época actual para crear estados. En la edad de las cavernas, por ejemplo, los participantes crearon su vestuario, maquillaje corporal, símbolos de identificación y nombre tribal. También debían distribuirse las funciones para la subsistencia y buscar una manera razonable de comunicarse a través de gestos, elegir a su líder y crear las primeras diez normas básicas de convivencia. Al final del juego se llegaba a la época contemporánea, en donde se definieron los requisitos para la elección del representante de cada país conformado.

En todo este juego el teatro y la ambientación de cada época jugaba un papel importante: los docentes involucrados se disfrazaban de cavernícolas, para luego pasar a ser reyes medievales y luego veedores electorales en una sociedad democrática contemporánea. Además, algunos estudiantes crearon hachas de piedra, pinturas rupestres, caucheras y otros elementos que imitaban a algunos existentes en las distintas épocas. El juego se desarrolló en distintos espacios como el estadio municipal y el parque recreacional. Allí se colocaron en la piscina y a campo abierto diferentes pruebas que utilizaban cuerdas, varas, marañas, tiros al blanco, bombas, varas de premios y pistas enjabonadas. De esta manera se enseñaba a través de las distintas pruebas nociones de ética, convivencia grupal, liderazgo, trabajo en equipo, creatividad y razonamiento lógico para solucionar problemas. El proceso permitía el aprendizaje sobre cómo ejercer la democracia y sobre la importancia de las normas para la convivencia. Finalmente, el canal local grababa todo el evento para luego transmitirlo en el municipio.

Parte vital de todo el proyecto pedagógico lo constituye el Grupo Visualizarte conformado por un grupo de estudiantes de diferentes edades, sedes y grados de la Institución que están interesados en el teatro, la escritura, la pintura, la publicidad, el diseño, la actuación, la radio y la producción audiovisual. También el grupo está compuesto por algunos docentes, egresados, estudiantes universitarios y personas de la comunidad en general. Sus miembros están comprometidos con la utilización del arte y los medios audiovisuales como una manera pedagógica para promover tanto en la institución educativa como a nivel municipal la sana convivencia,

la creatividad, el conocimiento académico, la superación personal y una cultura más saludable. El grupo se ha manifestado haciendo uso de la publicidad y el diseño gráfico (a través de afiches, carteleras institucionales, señales y murales) en distintos espacios del municipio, ha mostrado su producción teatral en las calles, en izadas de bandera y celebraciones especiales (como el día de la mujer, día del estudiante y día de la familia, entre otras), producido cortometrajes, propagandas y documentales y creado programaciones diversas en la emisora escolar. Un logro importante del grupo es que todas las manifestaciones audiovisuales, publicitarias y teatrales han sido inéditas.

Algunos ejemplos del trabajo del Grupo Visualizarte son la obra de teatro "*Te parece familiar*", que se enfocaba en reflexionar sobre los diversos tipos de familia y sobre cómo sería la familia del futuro y qué tipo de familia realmente era la más deseable. Los padres de familia fueron en esta ocasión los principales espectadores. Por otro lado, en el Día del Estudiante, se hizo una reflexión sobre la educación a través del tiempo con la obra teatral "*Es-tu-día: la historia jamás contada de los estudiantes y sus peculiares maestros*". La obra mostró distintos momentos históricos vividos en la educación, escenificando por ejemplo, como era ésta en la Grecia clásica, la antigua China, la Edad Media, la Alemania Nazi, los años 60 en Estados Unidos, la escuela tradicional en Colombia y la actualidad. Otro ejemplo es la obra teatral bilingüe "*Tales of today and forever*" (Cuentos de hoy y de siempre) que haciendo uso de nuevas versiones de los cuentos de hadas tradicionales contribuía a la enseñanza del inglés y hacía toda una reflexión en torno al comportamiento social. Similarmente, Visua-



lizarte ha desarrollado producciones audiovisuales como: *"Sospecho que hoy empiezo a ser canción"* (una historia de superación personal ambientada con la música de Silvio Rodríguez) y *"Corazón independiente"* (una historia de amor interracial que transcurre en el año de 1810 en el Virreinato de la Nueva Granada), argumentales como *"Agua-cero: un mundo con o sin agua"* (que muestra una visión crítica sobre el tema de la contaminación ambiental y los distintos usos del agua en Ansermanuevo) y documentales como *"Cambio cultural en el resguardo Dachi-Drua-Mode"* y *"la historia de Francisco el desplazado"* que enseñan sobre aspectos culturales e históricos del municipio.

El mayor alcance del grupo Visualizarte a nivel comunitario ha sido la campaña de cultura ciudadana denominada "Anserma-Nuevo territorio de paz", la cual partió de nuestra iniciativa y contó con el apoyo del canal Local, el hospital y la alcaldía municipal. La campaña surgió dada la necesidad de llamar la atención de la comunidad en relación con algunas prácticas culturales locales que deterioran la convivencia ciudadana como el chisme, el consumo de sustancias psicoactivas, la alta velocidad al conducir, el mal uso del tiempo libre, la contaminación auditiva y la desintegración familiar, entre otras. Inicialmente con los miembros del Grupo Visualizarte, después de un proceso de observación y análisis, se seleccionaron las diez situaciones sociales más comunes en el municipio que remiten a prácticas culturales que van en contra de la sana convivencia. Posteriormente se crearon unas señales ciudadanas que representarían las situaciones sociales ya elegidas (por ejemplo una de las señales creadas se denomina "Sin Acelerate" y tiene una imagen donde se ve una moto a alta velocidad, una práctica

común en el municipio que ha creado múltiples accidentes). Para difundir el significado de las señales ciudadanas y lograr que dichos símbolos comenzaran a ser interiorizados se desarrollaron distintas propagandas asociadas con cada una de las señales, las cuales se difundían por el canal local, y se planeó una muestra de teatro callejero con 40 mimos actuando a la vez y enseñando sobre el tema. Además, se convocó formalmente a las distintas organizaciones que existen en el municipio a nivel cultural, deportivo, político, religioso y social a una marcha masiva bajo el eslogan "Por un Anserma-Nuevo territorio de paz" y se invitó a la comunidad al evento haciendo uso de propagandas de expectativa en audio y video que fueron transmitidas por distintos medios como la radio, la televisión local, la internet, el parlante de la iglesia, la publicidad mural, el perifoneo en moto y el rumor social el cual expresaba que algo "nunca antes visto" pasaría en una fecha y hora señalada, correspondiente al momento de la marcha. Finalmente, el evento de cultura ciudadana terminó con la grabación en el parque de una propaganda masiva por la paz y la convivencia municipal, haciendo un despliegue simbólico con globos de colores, actuación de los mimos y el uso de las señales ciudadanas.

Las principales limitantes de la experiencia se relacionan con los aspectos técnicos, logísticos y financieros, pues aunque se ha contado con alguna financiación en proyectos comunes a nivel del municipio y el apoyo institucional, en muchas ocasiones los recursos no han cobijado la totalidad de lo invertido en las producciones audiovisuales y teatrales. Además, las cámaras y computadores para las grabaciones y la edición son propiedad de los docentes líderes de la experiencia y oca-

sionalmente se tiene acceso a otros equipos del Canal Local o de la Institución Educativa. También se hace necesario que un mayor número de docentes se integren directamente a liderar la experiencia desde las diferentes áreas y niveles, para hacer verdaderamente de ésta una política institucional.

El desarrollo de habilidades de liderazgo en los estudiantes que han participado en la experiencia Visualizarte que se ha evidenciado tanto en el colegio, como en el contexto de la comunidad, es uno de los logros más importantes. A nivel municipal, muchos de los miembros del grupo organizan actividades culturales y están estudiando en la universidad carreras que tienen una orientación social y de servicio a la comunidad. Se puede decir que la mayoría de los miembros del grupo han podido trascender muchas de las barreras que la misma cultura les impone. Existen logros muy puntuales, como la posibilidad de mostrar el cortometraje *Corazón independiente* en Telepacífico y haber sido finalistas en el concurso sobre video ambiental en la categoría de aficionados de la CVC en el año 2010 y en el Intercolegiado Nacional de Artes Escénicas Juventud 2010.

El uso del audiovisual en clase y la apuesta por la reflexión en lugar del aprendizaje memorístico ha sido una práctica instaurada en las clases de Ciencias Sociales y Ciencias Políticas que orientamos los docentes líderes de la experiencia. Estas estrategias han promovido el uso del conocimiento para transformar, aprender con una visión crítica del mundo y ser propositivos.

## Referencias bibliográficas

Geertz, C. (1997). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales: hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Editorial Paidós.

Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Lineamientos curriculares*. Ciencias sociales en la educación básica. Áreas obligatorias y fundamentales. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Quintero, Á. (2000). *La resiliencia: un reto para el trabajo social*. Ponencia presentada al X Congreso Nacional de trabajo social. Cartagena de Indias (Colombia).

Silva, A. (1997). *Imaginario urbano*. Bogotá: Tercer mundo editores.