

DOCUMENTOS
DE TRABAJO

Facultad de Diseño,
Comunicación y Bellas Artes



DOCENCIA

EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN LA CREACIÓN DE CONTENIDO Y DE PERSONAJES MEDIADO POR ESTRUCTURAS INVISIBLES

OLGA LUCÍA SIERRA VELÁSQUEZ

EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN LA CREACIÓN DE CONTENIDO Y DE PERSONAJES MEDIADO POR ESTRUCTURAS INVISIBLES

Olga Lucía Sierra Velásquez

Comunicadora Social y Periodista.
Magíster en Administración del Desarrollo
Humano y Organizacional. Candidata
a Doctora en Educación. Docente
agregado del programa de Comunicación
Audiovisual y Digital de Areandina,
Pereira, con más de veinticinco años de
experiencia actoral en teatro.
Correo: osierra@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

Sierra Velásquez, O.L. (2020). El aprendizaje experiencial en la creación de contenido y de personajes mediado por estructuras invisibles (Documentos de trabajo Areandina 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina. DOI: 10.33132/26654644.1823

Resumen

Este artículo contiene el uso de aprendizaje experiencial de estudiantes de cuarto y quinto semestre de Comunicación Audiovisual y Digital en la creación de contenidos y el diseño de personajes, la metodología aplicada, así como el modelo propuesto para implementar aprendizajes significativos dentro del aula y de investigación creación. Plantea la experiencia desde la individualidad que debe tenerse en cuenta con miras a construir proyectos colectivos de tipo glocal. Establece que el enfoque constructivista y el modelo de estructuras invisibles propuesto permite al estudiante crear contenidos con mejores niveles en el uso de las herramientas en la realización audiovisual y digital, así como aumentar los niveles de identificación con los usuarios. La experiencia de aprendizaje siempre permite generar productos dentro de la investigación-creación que pueden, además, ser analizados por otros grupos de interés.

Palabras clave: aprendizaje experiencial, creación de contenido, diseño de personajes, estructuras invisibles, modelo de aprendizaje.

Introducción

Contar historias, producir contenido, establecer ambientes temporales, históricos, religiosos, ideológicos o culturales y enmarcarlos en escenarios de creatividad hace parte del trabajo arduo de la producción de contenidos audiovisuales y digitales. En los escenarios¹ es necesario mover emocionalidades, embriagarlos de sentimientos, conducir a las audiencias y usuarios por el paradisiaco mundo de la ficción; lograr que se

1 Un escenario puede ser un espacio físico (teatro, estudio de tv, locación), así como virtual o animado.



En la realización audiovisual los procesos de producción también se transversalizan desde la comunicación, es decir, se estructuran desde la mínima unidad de existencia propuesta por Aristóteles (siglo IV a. C.) de emisor-mensaje-receptor, a fin de ser aplicados en el mundo de las posibilidades narrativas.

establezcan relaciones estrechas de identidad, imponer imaginarios que sean consecuentes con los contextos de las realidades ajenas y propias; incluso desarrollar envolventes espacios capaces de generar conexiones neuronales que identifiquen las similitudes contextuales experienciales de cada uno de los participantes del contenido (guionistas, directores, actores, sonidistas, luminotécnicos, camarógrafos, usuarios y/o audiencia).

En la realización audiovisual los procesos de producción también se transversalizan desde la comunicación, es decir, se estructuran desde la mínima unidad de existencia propuesta por Aristóteles (siglo IV a. C.) de emisor-mensaje-receptor, a fin de ser aplicados en el mundo de las posibilidades narrativas. Sin embargo, estos no son diferenciales del concepto de comunicar, sino que, además, impregnan con una gran aplicabilidad los métodos de creación e investigación, de modo que construyen nuevas relaciones dramáticas y de realización. El creador de contenido ficcional en su labor debe incluir todos los aspectos que se desprenden de su investigación en su producto, y acercar así a los usuarios a la identificación con sus personajes al instalar tres aspectos fundamentales en sus estructuras narrativas: que estas sean creíbles, entendibles y repetibles, es decir, debe generar identificación emocional y contextual entre el usuario y la historia, debe utilizar un lenguaje cercano de apropiación entre personajes y garantizar que su sistema narrativo pueda ser valorado bajo los estándares de guion, ubicando tiempos y espacialidades en contextos previamente determinados.

Existe un sinfín de viabilidades en la escritura para establecer estos universos motivantes, acciones y situaciones que se plantean alrededor del tiempo y el espacio, mundos dramáticamente ficcionales que se forman en las neuronas de los creativos contadores de historias y que en la actualidad buscan trascender en

la narrativa. Ahora, si bien las historias están puestas sobre la mesa, es el paso a su resignificación lo que nos concierne.

Los procesos que promueven la búsqueda de significaciones distintas son, entonces, el punto fundamental, con una dirección exacta al ámbito de la implementación, la producción y la investigación, los cuales transversalizan el modelo de formación sin dejar de lado la conceptualización, la argumentación, la creación y la proyección, competencias trabajadas desde el campo de la comunicación.

Este texto plantea una perspectiva de enseñanza que empiece cuando se reflexiona sobre la categoría de estudiante como un ser caóticamente creativo, fusionador incoherente de elementos aislados en el aprendizaje, es decir, un gran memorizador de conceptos, pero cero integrador de estos. Se plantea la necesidad de reestructurar la forma de apropiación del conocimiento y la utilización de herramientas de pensamiento en la escritura de historias de ficción. Estas últimas tienen una particularidad, y es que no se piensan solo las situaciones que se abordarán, sino los sujetos ficcionales que intervienen y los conflictos; la construcción de perfiles de personajes determinará la estructura de la historia y planteará los rumbos que esta puede tomar.

Luego se estructurará la influencia de los tipos de pensamiento sobre cualquier proyecto que emprenda el ser humano y cómo este se aplica a cada uno de ellos. Aun así, en el caso de estudiantes, ellos no reconocen la aplicabilidad de la herramienta² sobre un resultado de proyecto, no son conscientes de su utilización y, por ende, desde el análisis crítico el manejo que dan a su ejercicio reflexivo no produce los resultados esperados. Dejan de lado la aplicación de conceptos sobre la práctica, carecen de interpretación en la solución de problemas, son poco críticos en sus composiciones, la sistematización de sus formatos audiovisuales y/o digitales no establece un orden lógico y coherente; por tanto, su proceso de creación

2 Con *herramienta* nos referimos a tipo de pensamiento.

se realiza bajo la separación de lógicas argumentativas y no sobre modelos de interpretación constructivista que llevarían a un mejor establecimiento de resultados.

Aprender a pensar el mundo desde sus posibilidades es la premisa fundamental en las clases, así como aplicar los conceptos que se han impartido durante toda la formación a los proyectos de creación e investigación, sin dar paso a los diferenciales³. La identificación de las relaciones conceptuales en la construcción de historias implica que las perspectivas de narración se amplían, así como su dominio propone un mayor acercamiento a la redondez de lo que se cuenta, y a que la exploración de los terrenos creativos se dirija hacia un amplio aprovechamiento de los elementos transversales en su arquitectura.

El texto, además, recoge un modelo de estructuras invisibles en la construcción de contenido que será aplicado a la creación de personajes en asignaturas tales como dirección de actores, montaje y narrativas digitales; se trabajó con cerca de cincuenta estudiantes, jóvenes interesados en las narrativas, realizadores, creadores de historias en su mayoría ficticias, si bien esto no reprime la posibilidad de enmarcar el modelo en formatos documentales. En el apartado de actividades el docente podrá acceder a algunas sugerencias sobre cómo abordar el proceso en las clases, así como tendrá la opción de aplicar su interpretación hacia el objetivo que se desarrolla.

3 Con *diferenciales* nos referimos al error constante de aprender para el momento o del aprender conceptos para aplicar de manera diferenciada y no en situaciones problemáticas en las que se pueden reunir distintos pensamientos para solucionarlos.

Aprender a pensar el mundo desde sus posibilidades es la premisa fundamental en las clases, así como aplicar los conceptos que se han impartido durante toda la formación a los proyectos de creación e investigación, sin dar paso a los diferenciales

De la construcción de contenidos y la estructura de personajes

Autores como Piaget (1978) y Kolb (1984), recogiendo elementos de Lewin (1951) y Dewey (1938), plantearon teoría educativa alrededor del aprendizaje experiencial. Algunos de los postulados fueron trasladados a la práctica y reinterpretados desde el objetivo de las asignaturas y los planes de aula. De la misma manera, en el trabajo que se ha llevado a cabo desde el doctorado en educación y que está en su fase final, al concepto de *imaginarios* se le da especial atención en la construcción de los ejercicios y en la aplicación de estrategias de intervención en los proyectos que se trabajan en las clases. Para esta categoría, la definición de García Canclini (2007) será la guía:

El imaginario es todo aquello que remite a un campo de imágenes diferenciadas de lo empíricamente observable. Son elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza o deseáramos que existiera [...] considerando que no se puede conocer la totalidad de lo real y que las principales epistemologías desconfían de las visiones totalizadoras, lo imaginario viene a complementar, a ocupar las fracturas o huecos de lo que sí podemos conocer.

Para entender el concepto de *estructura invisible* y su interpretación, en este ejercicio académico se expondrá una pregunta que ha dado inicio a todo este campo de la creación: ¿qué se es capaz de hacer si se es consciente del mundo tan dramáticamente ficcional que se tiene dentro? El ser humano es el insumo para contar historias, es la historia misma, de modo que en el audiovisual y en las plataformas digitales son los imaginarios y las formas como son repre-

sentados simbólicamente sobre las pantallas los que establecen los modelos de construcción histórica que se pueden visibilizar. Las formas de crear funcionan bajo la estructura elemental de comunicación planteadas por Aristóteles en su generalidad: emisor-mensaje-receptor; sin embargo, desde Laswell⁴ se empieza a considerar adiciones al proceso que dan cabida a una interpretación más amplia que tiene más elementos de atención y una ardua influencia en los contextos situacionales en los que se establece el proceso comunicativo. Así, entonces, es posible plantear que el modelo de Laswell puede ser utilizado como punto de partida para establecer cohesiones con el mundo de la construcción de historias (véase la Figura 1). La idea fundamental de la propuesta pedagógica consiste, principalmente, en que el estudiante pueda identificar los conceptos teóricos y que el docente note la aplicación de cada uno de ellos en los proyectos trabajados.

En la escritura de las historias el *quién* es fundamental, es el punto de partida para establecer las premisas sobre las cuales hay posibilidad de narrar, sobre todo, cuando se tiene la convicción de que *quien escribe* es igual de importante a lo narrado, ya que en la mayoría de las historias los rezagos de lo que se es se impregnan sobre lo que se produce; en este punto los imaginarios cobran especial atención. La simplicidad de un viaje en transporte público, el amor frustrado, los miedos, los amigos imaginarios o los personajes que se crean para no sentirse solo, la familia, las relaciones interpersonales, los trabajos, los deseos, los pensamientos ocultos, los yos codiciosos, el esperanzador, el cobarde, el reprimido, el corrupto, el que destila maldad, veneno o sentir, lo positivo o lo negativo, todas esas temáticas que se construyen en la vida diaria de los creativos proporcionan los giros dramáticos que hacen cambiar el “ver” por el “mirar” el *qué*; son, además, estructuras fundamentales para construir personajes, perfiles que deben ser creíbles en su actuación y que solo se logran entender cuando se comprenden las historias mismas



4 Harold D. Laswell, teórico de la comunicación, fundador de la teoría funcionalista y del paradigma de Laswell.

desde su origen. Las historias de los personajes nacen de la esencia humana y esa es la fuente para transformar e identificar la consciencia en la escritura de contenidos y su identificación con el autor.

No hay nada más cercano a un estudiante que un imaginario. Esta fue la premisa de trabajo en las asignaturas que se dictaron. Las pantallas (*medio*), que son los canales para los cuales se produce, cuando se ven intervenidas por una explosión de imaginarios llevan a la transformación de las *audiencias*. En este sentido, era hora de pensar más allá del ser docente y empezar a pensar como estudiante, para lo cual era necesario conocer el *público* y establecer las bases emocionales sobre las que se empezaría a trabajar, las cuales, además, debían contener experiencias superiores de aprendizaje. El aprendizaje experiencial (Kolb, 1981), entonces, cobraba cada vez mayor relevancia con la cuestión “qué se quiere lograr”, y el objetivo sobre el que se trabajaba ya no solo era de tipo constructivista, sino, además, traía inmerso el estímulo a la motivación para generar mejor desarrollo emocional y producir un mayor impulso interno y deseo por aprender.

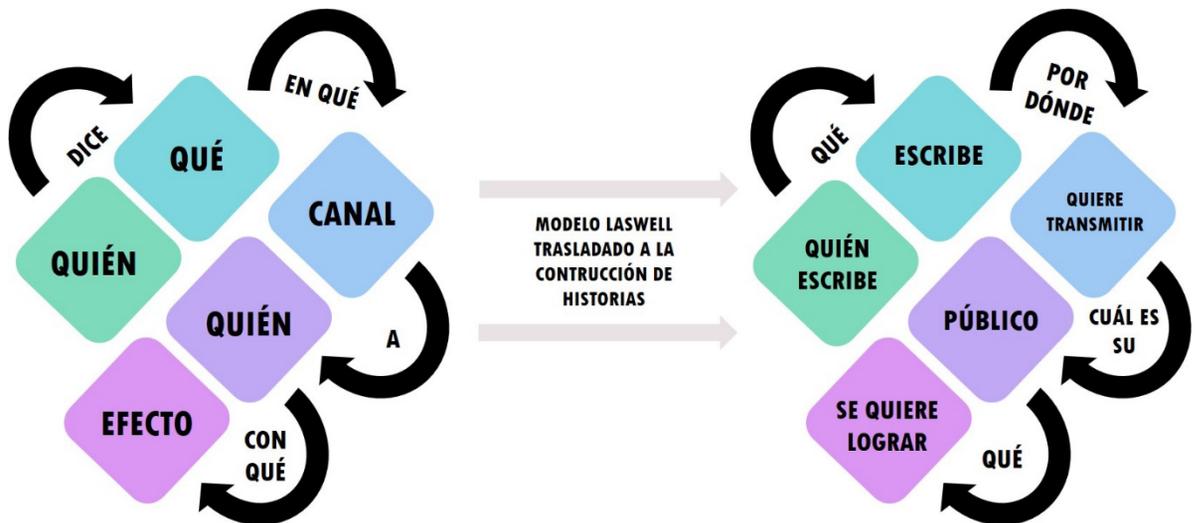


FIGURA 1.

COMPARATIVO MODELO LASWELL-CREACIÓN DE HISTORIAS.

Fuente: elaboración propia.

En este punto es importante destacar varios principios sobre los cuales la teoría de aprendizaje experiencial se sustenta (Kolb, 1981). El primero de ellos está en poner



en el centro de la atención al estudiante, conocer sus habilidades y proporcionarle elementos a fin de que pueda aprender a pensar. Solo el espacio de conocimiento que se da sobre la persona implica que esta pueda utilizar lo que es para producir, en segunda instancia, una reflexión sobre la experiencia y así estar en capacidad de analizar y conceptualizar al respecto, en el propósito de avanzar a un tercer paso que propone teorizar y aplicar el pensamiento adecuado y, así, finalmente, resolver problemas, tomar decisiones, evaluar y analizar mediante la generación de argumentos y propuestas.

El aprendizaje experiencial va muy de la mano del paradigma constructivista porque en ambos es necesario implementar con conciencia la aplicación y la transferencia de conceptos a los proyectos que se realizarán; además, el docente en este caso es potenciador de esta estructura. Es también indudable la reflexión constante que debe hacer el estudiante como parte fundamental en este proceso, así como debe conducir a la aplicación. De esta manera, se garantiza que el resultado sobre situaciones problémicas tenga éxito y, en el caso de la creación de historias, impacte la audiencia y genere emocionalidad a través de sus personajes.

Ahora bien, los procesos de resignificación dentro de los productos estarán implementados en los proyectos audiovisuales y, por lo general, se darán a través de las imágenes. Desde allí se podrá evidenciar los imaginarios que contribuyen a la conformación de contenidos, se traducen en las ideas creativas, parten de los significantes y los significados y están enlazados a la construcción social de la que hace parte el individuo, entendido este como un proceso de creación a través del cual los seres humanos edifican e inventan sus propios mundos. En palabras de Gaston Bachelard (1993), como elemento constitutivo de toda representación humana y tejido que se va hilando en torno a simbologías que cuentan para sí con sus propias significaciones, están enlazadas al contexto que las apremian y hacen parte —como resultado final— de las



dinámicas conscientes e inconscientes del individuo; los imaginarios se configuran a través de una simbología específica que realza el sentido de aquel que apremia su intencionalidad.

El ser humano está estructurado a partir de intenciones en-simismadas en dinámicas conscientes —algunas pocas en verdad— y en un alto porcentaje de cualidades inconscientes que abarcan la universalidad creativa. Es entonces que los símbolos adquieren mayor representación como arquetipos propios de la cultura y la socio-historicidad inherente al individuo, de modo que lo imaginario se convierte en el eje fundamental de la creación final del símbolo que enmarca el estado emocional, relacional y expresivo de la conducta intencional del individuo.

Son esas intencionalidades las que se aprovechan para la creación de personajes en las historias, cuando los estudiantes han identificado en sí mismos su cualidad de humanos; son esas categorías que los conforman las que se plantean como estructuras invisibles para la escritura de perfiles, de modo que dejan entrever los distintos escenarios emocionales, sentimentales y biográficos en los contenidos; no muy lejos están lo que cada individuo (estudiante) es y transfiere a su proyecto creativo.

En la implementación de la estructura invisible, la que llamaremos EI y su correspondiente aplicación al modelo de aprendizaje experiencial que se denominará AE, se plantea el objetivo general de las clases: formar profesionales para la realización de contenidos audiovisuales y digitales, capaces de transversalizar los procesos de comunicación y de aplicar sus pilares conceptuales a través de los pasos que se enlistan a continuación y se esquematizan en la Figura 2.

1. *Aprender a pensar el mundo desde las posibilidades.* En este sentido, es importante que el estudiante identifique cuáles han sido sus experiencias concretas (AE), desde dónde se puede analizar y plantear el tiempo y su relación con el contexto espacial de la situación que se expone, y si existe o no algún

tipo de influencia en la memoria histórica que transversaliza la escritura del proyecto (E1).

2. *Aprender a aplicar conceptos sobre propuestas de investigación creación sin permitir diferenciales.* Aprender procesando (AE) implica una observación y una reflexión constante de cada uno de los argumentos que se construyen de manera progresiva. Estos parámetros conceptuales contienen necesariamente la influencia de imaginarios en su desarrollo, es decir, existe un latente acercamiento a los escenarios emocionales y sentimentales del realizador de contenidos y su determinante impregnancia en las historias que se cuentan (E1). Es, entonces, responsabilidad del docente identificar esos potenciales para generar en el estudiante un acercamiento que proporcione a la narrativa mayor verosimilitud en su construcción y en la creación de personajes, identificación con los usuarios o la audiencia.

3. Contar con la habilidad de construir relaciones y crear el guion con nuevas perspectivas narrativas para explorar. Se denota en este espacio la capacidad y habilidad que debe tener el creador para lograr conceptualizar de manera abstracta (AE), al identificar desde aspectos biográficos (E1) su estructura mental y la potencial puesta en escena de cada uno de esos elementos. De esta manera, se estudia en este apartado el reconocimiento de su yo y su proyección sobre el proyecto, así como la estructura de eneagrama (Naranjo 1995) y el dominio de este en la perfilación de personajes.

4. *Se proponen los nuevos terrenos creativos, al aprender a referenciarlos, mediante la activación de la experimentación (AE).* El aprender haciendo permite que los estudiantes, incluso en el plano de la visibilización de productos, distribución y comercialización, estén en capacidad de crear en los usuarios y/o públicos la identidad necesaria para generar filiación, entendimiento y compenetración con la historia, lo que seguramente proporcionaría reconocimiento del proyecto audiovisual y/o digital (E1).



De esta forma, podría el docente identificar cómo el prototipo de estructuras invisibles en la creación de contenidos y de personajes referencia el modelo de aprendizaje experiencial, a fin de construir una narrativa paralela que contraste o coincida, según sea su aplicación, en los ejercicios desarrollados por los estudiantes.

En la realización de los ejercicios solo se necesitan dos tipos de materiales. El primero es el ser humano con su capacidad creativa, inherente a cada clase y a cada contexto; luego, en el apartado creativo, todo dependerá de los proyectos que se fundamenten.

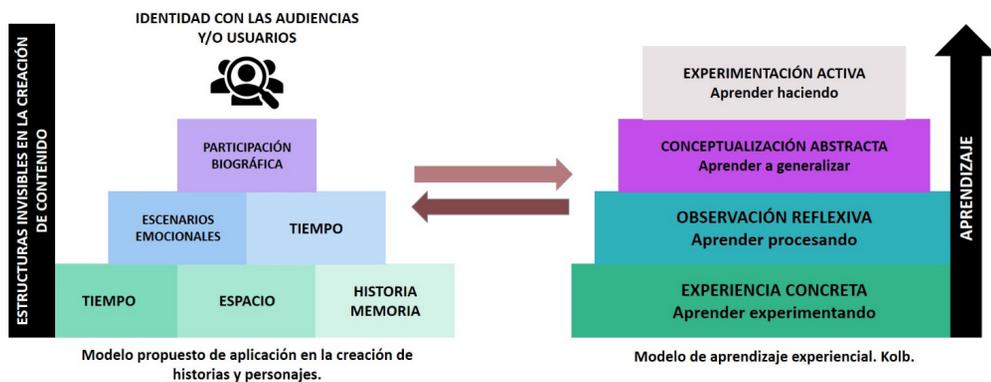


FIGURA 2.
ESTRUCTURAS INVISIBLES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE CONTENIDOS Y PERSONAJES.

Fuente: elaboración propia.

Cómo proceder con la práctica

Para el planteamiento sistemático de los ejercicios de clase se presenta, primero, el modelo de estructura invisible y su paralelo con el ciclo de experiencia de aprendizaje de Kolb (1984) (véase la Figura 2). Así, entonces, el docente debe estar en capacidad de trasladar los conceptos y aplicarlos de acuerdo con su recurso humano.

El ejercicio que se propuso para el desarrollo de la siguiente práctica consiste en la escritura de una historia contada desde el encierro. Con uno o máximo dos personajes que se pueden relacionar o diferenciar, ubicada en un solo espacio. La herramienta que se privilegia son dispositivos móviles, aunque se permite el uso de cámara pro-

fesional si se cuenta con esta. La posproducción puede desarrollarse desde cualquier *software* disponible.

La siguiente descripción hace parte del proceso que se lleva a cabo en la construcción y elaboración de la idea, así como en su implementación. El orden de aplicación puede variar de acuerdo con el grupo con el que se trabaja, sin embargo, siempre, en particular, se desarrolla la misma línea de direccionamiento pedagógico.

1. *Piense como estudiante, deje a un lado su rol de docente y agudice su capacidad de escucha.* En el ejercicio de docencia siempre es importante escuchar los motivantes de los estudiantes e identificar los imaginarios sobre los que se mueven. En la creación de historias, por ejemplo, crear premisas permite que se identifiquen puntos de encuentro entre la persona y lo que se quiere contar. Genere siempre conversaciones alrededor de historias parecidas a sus vidas, pregúnteles por “les ha pasado que...”, incluso sea humilde y permítase contar experiencias propias en las que ellos puedan identificar sus motivantes para escribir. La conciencia sobre el tiempo, el espacio, los elementos que hacen parte de ella, los escenarios y sus detalles, los vestuarios, las atmósferas y la iluminación del momento, así como la identificación de tensiones o distensiones permiten que ellos reconozcan particularidades para apropiarse de los significantes que harán parte de la creación de perfiles y cómo, por ejemplo, los personajes se moverán en la historia. Recuerde que son los personajes los que construyen de manera progresiva historias, no hay historia sin personaje.

2. *Explique los porqués... (argumente).* Permita siempre que su estudiante entienda qué es lo que se quiere alcanzar con la práctica o la actividad que propone. Como docente siempre se está a la expectativa de que sean solo los estudiantes los que estén identificando las reflexiones desde las actividades formuladas, ayúdeles a

. En el ejercicio de docencia siempre es importante escuchar los motivantes de los estudiantes e identificar los imaginarios sobre los que se mueven.





pensar en las posibilidades que pueden generar en la construcción de sus ideas, pregunte en demasía y deje que ellos lo hagan. La premisa fundamental de las clases es atrevase a preguntar, no hay malas preguntas (porque no todos tienen el mismo contexto), por tanto, no siempre todos conocen las respuestas. Prohíba incesantemente la burla por una pregunta y si alguien llega a atacar en ese sentido, aproveche su participación para girar la conversación en beneficio de la respuesta.

3. *Genere problemas, con miras a propiciar la búsqueda de posibilidades.* Las historias son complicadas, piense en el ser humano y en su contexto. No hay humano sin problemas, aunque practique la meditación o el yoga, los ejercicios de clase deben pensarse desde los sucesos que se presentarán como giros dramáticos, por tanto, plantear inconvenientes en cada ejercicio y dejar, además, que estos vengan es fundamental. Forme en el estudiante la capacidad de comprender que en la búsqueda de historias se presentarán inconvenientes de distintos tipos, desde la narrativa, desde la producción y desde la postproducción, pero frente a esas alternativas se debe contar con más posibilidades de solución que requerimientos de imposibilidades. Además, es una muy buena estrategia para ganarle la batalla al cronograma (al tiempo) en la realización de producciones. Entre más posibilidades de alternativas para los llantos de la diosa, más sonrisas se encontrarán en el camino. Que la diosa te sonría y la fuerza te acompañe no son sinónimos de imposibilidades.

4. *Póngale emoción y pasión a su práctica.* Aunque en ocasiones las actividades deben generar presión, no permita que estas pasen al plano de la frustración. Enséñele a su estudiante a divertirse con el problema, a sacar siempre provecho de ello. Para generar este tipo de acciones el docente debe tener esa misma visión reparadora, no de conflictuar, sino de permitirle al estudiante ver que no existe aprendizaje si no disfruta lo que hace. Por eso el ejercicio de construcción de historias se ha iniciado con una premisa que lo atraiga, que sea cercana a él, que él pueda relacionar y entender. La investigación, por

ejemplo, en este aspecto es fundamental. Dirija a los estudiantes sobre las distintas posibilidades de interpretación en las historias, en la generación de perfiles que harán parte de esta, y, sobre todo, que se diferencien uno del otro. Así, desde la psicología, por ejemplo, el eneagrama planteado por Naranjo (1995) como conocimiento de personalidades hace que incluso hasta el mismo estudiante pueda entender qué tipo de personalidad tiene y acercarse a los comportamientos que son diferenciales de cada uno de los personajes en cuanto a su descripción psíquica. La historia también se dejará llevar de acuerdo con ese comportamiento que se va desmarcando a medida que se construye el perfil de estos.

5. *Siempre reflexione y aplique.* Aplique conceptos, no permita que el cerebro de su estudiante siga pensando la asignatura desde modelos diferenciales. El quinto procedimiento de esta práctica se ubica en la mitad del camino y no al final, es un proceso continuo y de largo alcance, es decir, debe aparecer en todos los estadios de la práctica o la actividad a desarrollar, ya que el proceso de aprendizaje debe generar reflexión mientras avanza, y porque es aquí que ya se ha entendido de qué está compuesta cada particularidad del ejercicio: cuando se empieza a trabajar con el estudiante sobre la conciencia de lo que ha aprendido durante el transcurso de su formación. Existe un vacío de aprendizaje en gran parte de las prácticas académicas que pareciesen llevar al estudiante por la memoria, sin la posibilidad de crear en ellos la habilidad de la interpretación y aplicación de todos los estadios vistos. Es importante que el estudiante identifique categorías en el ejercicio, que conozca cuáles son los niveles de avance y pueda presentar desde las distintas perspectivas que conforman la disciplina de la realización su proyecto. En el antes y el después de las actividades o en la etapa de finalización, la reflexión y la aplicación son constantes e irremediables.

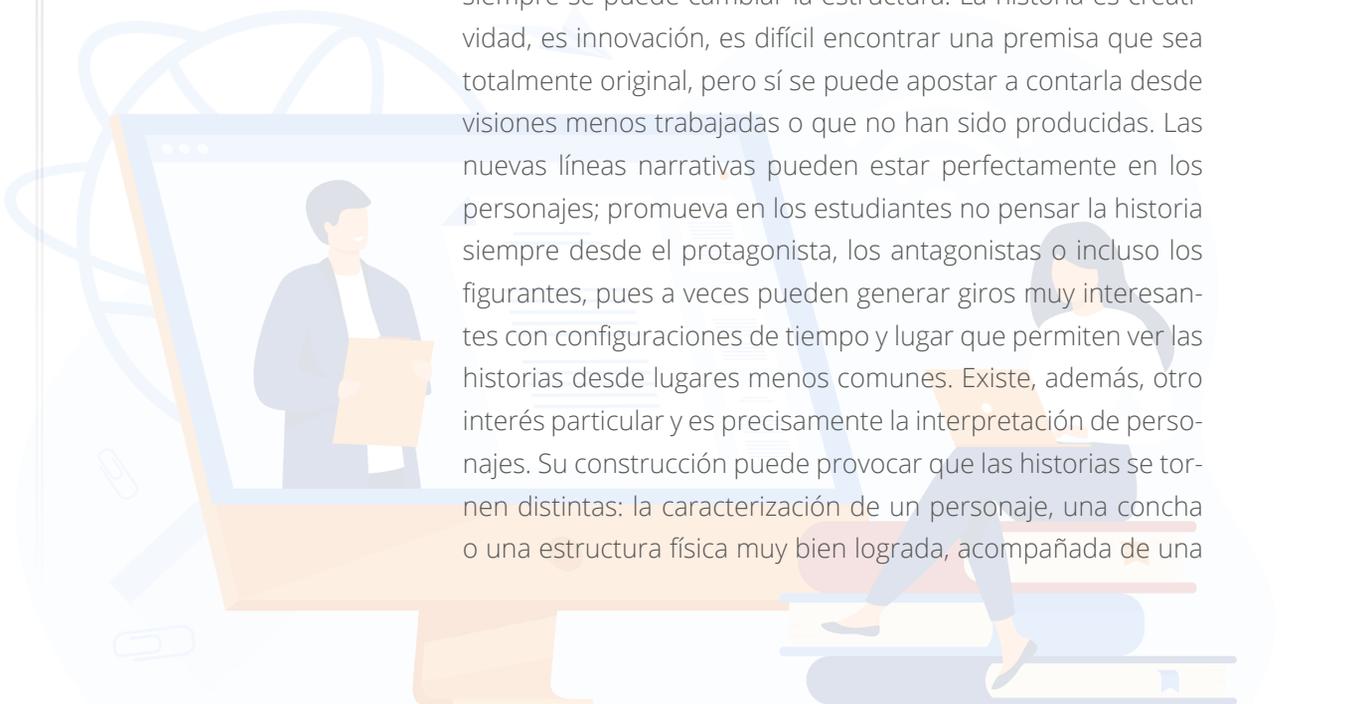
6. *Aplique desde las individualidades.* Entender las individualidades del grupo en los ejercicios propuestos siempre le permitirá generar mayor cantidad de productos y motivar su



Siempre reflexione y aplique. Aplique conceptos, no permita que el cerebro de su estudiante siga pensando la asignatura desde modelos diferenciales.

experiencia de aprendizaje. Una vez se ha logrado reflexionar sin aplicar diferenciales, es posible de nuevo regresar al primer punto de esta propuesta “piense como estudiante”. Dado que el docente ya ha identificado cuál es la personalidad y cuáles son los vacíos del estudiante, así como sus competencias y habilidades, podrá sacar provecho de esto y conducir su creatividad más allá, es decir, proponerle siempre dar un paso adelante de lo que normalmente plantea en sus proyectos de creación. Busque generar cambios, que produzca contenidos desde otras perspectivas que no ha experimentado, cree personajes creíbles y entendibles para dichas interpretaciones de la historia y aplique elementos de montaje que normalmente no ha implementado, pero, sobre todo, que logre romper su individualidad desde el reconocimiento al enfrentar sus temores y frustraciones. Enfrentar los miedos rompe estereotipos y permite conocerse desde el “no pensé que podía hacer esto”. No le permita los “no”, sea creativo para encontrar siempre el uso de la mayor premisa del éxito de la improvisación teatral, el “sí” como posibilidad para que todo pase.

7. *Construya relaciones conceptuales.* Cuando una historia —que es el contenido— se puede relatar desde nuevas perspectivas narrativas, no importa que todo esté contado, porque siempre se puede cambiar la estructura. La historia es creatividad, es innovación, es difícil encontrar una premisa que sea totalmente original, pero sí se puede apostar a contarla desde visiones menos trabajadas o que no han sido producidas. Las nuevas líneas narrativas pueden estar perfectamente en los personajes; promueva en los estudiantes no pensar la historia siempre desde el protagonista, los antagonistas o incluso los figurantes, pues a veces pueden generar giros muy interesantes con configuraciones de tiempo y lugar que permiten ver las historias desde lugares menos comunes. Existe, además, otro interés particular y es precisamente la interpretación de personajes. Su construcción puede provocar que las historias se tornen distintas: la caracterización de un personaje, una concha o una estructura física muy bien lograda, acompañada de una



innegociable credibilidad en la interpretación actoral, pueden ser el paso diferenciador entre capturar la atención del espectador y plantear los giros dramáticos de la historia. Ojo: no se habla únicamente de un solo participante, es el equipo de personajes, caracterizados por actores, los que van a consolidar una historia creíble para el público, entretenida y, sobre todo, fidelizarlos hasta involucrarlos desde la emocionalidad.

8. *Genere siempre conciencia de la audiencia (usuario).* A fin de crear contenidos que promuevan la categoría de usuario y/o público es necesario elevar el nivel de reflexión hacia el qué se quiere contar y a quién contar. Cada vez que se hace un *pitch* para un ejercicio de producción, la pregunta por la audiencia es fundamental. Si el estudiante no tiene claro quién recibirá su producto es más difícil acercarse al éxito. Es cierto que, en la actualidad, no se produce para lo local, sino para lo *glocal*, sin embargo, es importante identificar los puntos de encuentro a fin de *glocalizar* el producto y encontrar el éxito que se merece, ya que ha sido trabajado arduamente.

9. *Promueva la conciencia de uso.* ¿Cómo contar en cada plataforma? No todo se cuenta de la misma manera. Si bien la historia que el estudiante ha creado puede ser distinta, la forma en la que se cuente, en cambio, debe serlo. En este propósito, las nuevas tecnologías y el uso de las distintas plataformas han abierto varios caminos. Estudie bien cuál es la mejor posibilidad para las historias y produzca en su estudiante la decisión de ubicarla en la plataforma dominante, o si es del caso de transmedializarla, pero, con este objetivo deben conocer muy bien para qué sirve cada una de ellas y cómo se comportan los usuarios de cada medio y/o plataforma. Así, el estudiante debe volver a generar investigación (que además lo ha hecho durante todo el proceso) a fin de lograr identificar cuál es su mejor apuesta y así visibilizar y distribuir su producto.

10. *Explorar nuevos terrenos creativos.* Es necesario pensar siempre en cómo innovar, no solo pensar en alimentar lo que hay, sino en cómo generar cambios que transgredan los es-



Promueva la conciencia de uso. ¿Cómo contar en cada plataforma? No todo se cuenta de la misma manera. Si bien la historia que el estudiante ha creado puede ser distinta, la forma en la que se cuente, en cambio, debe serlo.

tereotipos. Existe una frase de Jerzy Grotowsky (1968), director teatral, que dice: “Lo general es enemigo del arte”. Precisamente, lo que se busca en la innovación, para generala, es adentrarse en el detalle. Promueva en el estudiante que los ejercicios sean detallistas, que en cada una de las instancias se tenga en cuenta la pincelada que lo compone. Busque formar con cualquier ejercicio propuesto personas capaces de enfrentar retos, no aquellos que se limitan ante los obstáculos.

Cómo realizar la evaluación

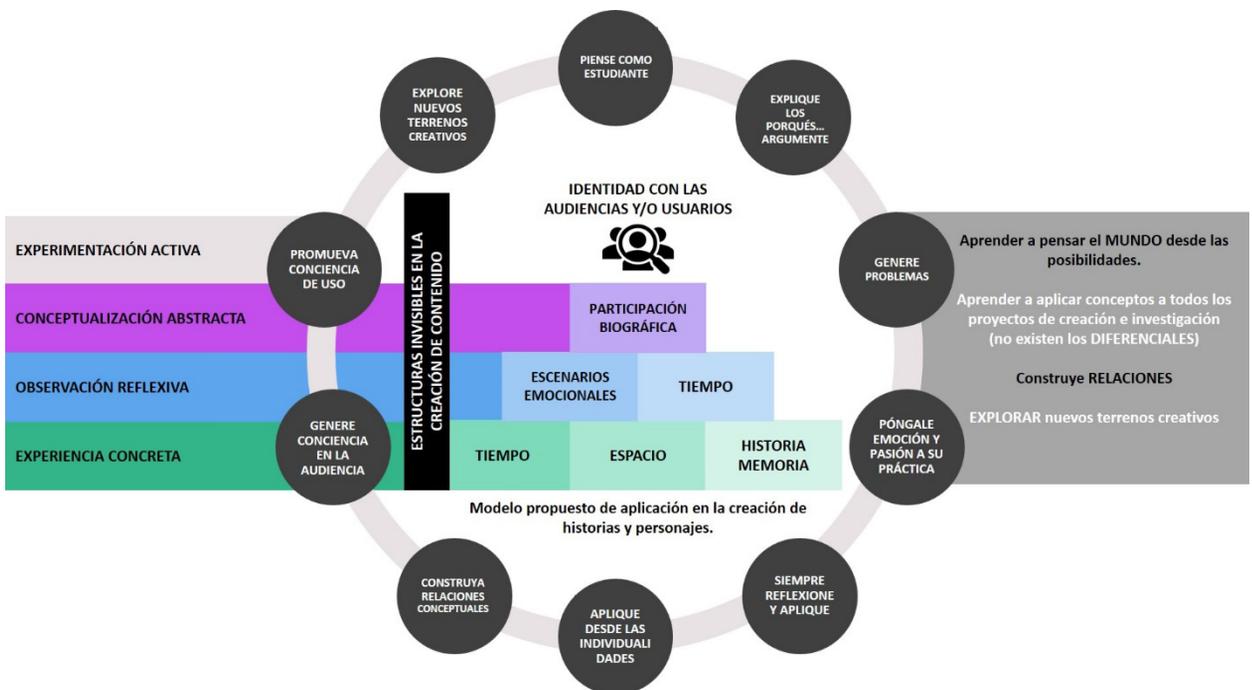


FIGURA 3.

APLICACIÓN DE MODELOS, PROCESOS PEDAGÓGICOS
Y CICLO DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.

Fuente: elaboración propia.

Para entender el desarrollo de la evaluación es importante visualizar la traslación que se hace de los modelos expuestos y explicados en este texto. La Figura 3 muestra cómo los objetivos de la práctica pedagógica, el plano de estructuras invisibles, los diez

procedimientos, se encuentran en la funcionalidad de esta y la afectación de este en los cuatro ciclos del aprendizaje experiencial.

Los ejercicios prácticos tienen como parámetro de evaluación, por lo general, el producto final, es decir, la aplicación y los elementos que hacen parte de ella. Deben verse reflejados en el proyecto entregable y el docente debe estar en capacidad de desintegrarlos y aplicar pensamiento deductivo en su análisis. Así, la evaluación, si bien debe significar un suceso, debe verse aplicada sobre el proceso, por el que se obtendrá entonces evidencia de todos los momentos experienciales que han sido descritos en la implementación del ejercicio. Por tanto, es importante destacar que tal como se desarrolló el ejercicio y se explicó en el texto existe un mayor nivel de importancia en la evolución individual; aunque la rúbrica sea grupal, la reflexión evaluativa tendrá elementos de individualidad en su aplicación.

En el sistema evaluativo ejecutado la retroalimentación del ejercicio es constante. Primero, porque permite indagar los supuestos sobre los que se basan las premisas de las historias y denotar los momentos en los que aumentan los niveles de dificultad: es un juego reiterativo con el estudiante para que sus observaciones sean aplicadas desde el concepto y sea capaz de construir las relaciones frente a este. La idea es fomentar las habilidades del creativo, por eso se trabaja por indicadores de progreso de acuerdo con la tarea establecida. Aspectos tales como habilidad para organizar información, utilizar herramientas comunicativas, implementar formas de expresión y resolver problemas son altamente calificables.

El ejercicio es aún un modelo de experimentación, en la medida en que se ubican seres humanos cambiantes en su actividad y puede suceder que la aplicación presente resultados diferentes si el docente no está preparado para evidenciar cambios circunstanciales en la propuesta. Es importante estar activo, tener un alto nivel de escucha y, sobre todo, establecer relaciones con los estudiantes, desde la profesionalidad, que permitan adentrarse en sus contextos a fin de obtener resultados de excelente nivel en contenido y producción.

Los resultados del aprendizaje, entonces, se pueden evidenciar en los proyectos audiovisuales que se presentan en la Tabla 1, logrados por los estudiantes en la ejecución de la estrategia de aprendizaje a través de la implementación de las estructuras invisibles.

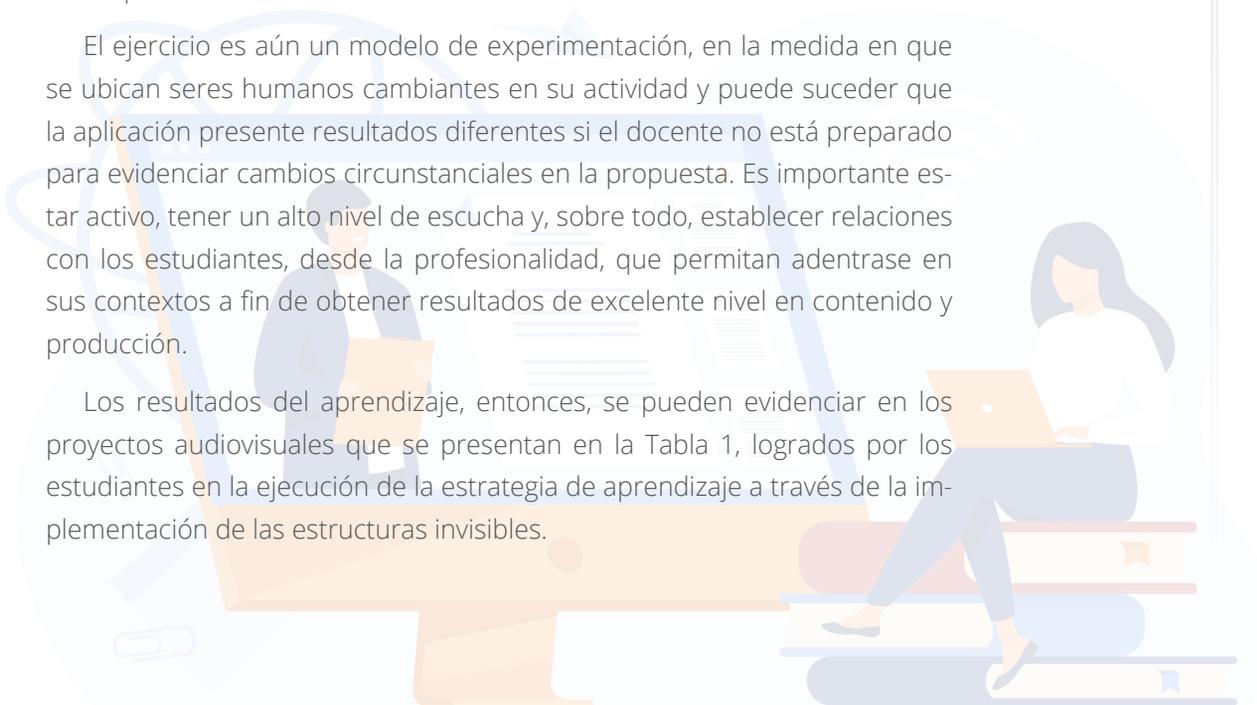


TABLA 1
CUADRO DE EVIDENCIAS EN LA APLICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PREMISA DE TRABAJO	PRODUCTO	ANÉCDOTA EXPERIENCIAL	ASIGNATURA
Historia narrada en un solo espacio. Que evidencie la presentación de personaje e identifique las características más relevantes.	Salvador	Los estudiantes desarrollan los perfiles de personajes, crean su biografía en busca de identificar características de personalidad atractiva en ellos a través del uso del eneagrama. El uso de <i>casting</i> les permite vivir una experiencia atractiva y entender el desarrollo de la historia con mayor propiedad. El ejercicio genera presión y motiva a la realización de todo el corto.	Dirección de actores
Ejercicio de montaje rítmico con una historia sencilla, entendible y que permita crear identidad con la audiencia.	La boca de Manu	Los estudiantes buscan una historia sencilla para el espectador, que sea coherente y, sobre todo que, acompañada de la música, logre generar emocionalidad. El ejercicio de precisión en los cortes es fundamental, así como es necesario entender qué se quiere contar a fin de conectar con los tempos que se usarán en el desarrollo del montaje. El ejercicio les permite —y así lo manifiestan— entender el uso de la herramienta y su importancia.	Montaje
Filminuto. Historia con dos personajes. Los personajes no se encuentran en escena. Debe existir coherencia y verosimilitud. Identificación de la audiencia con el personaje.	Cercenada	Los estudiantes desarrollan perfiles opuestos que se identifiquen con los contextos sociales de su ciudad o región. Deben generar empatía con los usuarios e identificar en la dirección de actores características a través de las acciones que permitan hilar la historia y entenderla sin necesidad de diálogos. La realización de <i>casting</i> le da nivel de actuación al filme y establecen credibilidad a la historia. La motivación en el uso de la herramienta es una constante: lograr la identificación es un reto para el estudiante.	Montaje

PREMISA DE TRABAJO	PRODUCTO	ANÉCDOTA EXPERIENCIAL	ASIGNATURA
Micronarrativa. Una historia sencilla, de máximo dos personajes, la cual se pueda hilar a través de distintas plataformas. Narrativa transmedial. Filminuto.	El link	Se crean historias personales. Los personajes son los estudiantes mismos. Deben crear una continuidad a través de formatos digitales. Encontrar planos a través del uso del dispositivo móvil que permita generar atmósferas en la historia. La creación de conexión los reta, lo que genera motivación, por tanto, es fundamental el guion y su estructura a partir del uso de formatos.	Narrativas digitales
Micronarrativa. Una historia sencilla, de máximo dos personajes, la cual se pueda hilar a través de distintas plataformas. Narrativa transmedial. Cortosonoro	Onírico	Se crean historias personales. Los personajes son los estudiantes mismos. Deben crear una continuidad a través de formatos digitales. Encontrar atmósferas desde el sonido a través del uso del dispositivo móvil que permita generar e identificar ambientes en la historia. La creación de conexión los reta, lo que genera motivación, por tanto, es fundamental el guion y su estructura a partir del uso de formatos.	Narrativas digitales
Ejercicio editorial con herramientas interactivas en su desarrollo. Contiene varias narrativas digitales en su desarrollo.	Revista Digital Dosis	Los estudiantes identifican un tema que les interesa, con un punto de vista atractivo para el usuario. Deben establecer líneas de narración a través del uso de distintos formatos digitales y crear una revista interactiva que además les permite acercarse al diseño y a la comprensión del mundo editorial. El reto de ser un trabajo colaborativo que implica, además, construir distintas narrativas, los motiva para ser coherentes en sus historias.	Narrativas digitales

PREMISA DE TRABAJO	PRODUCTO	ANÉCDOTA EXPERIENCIAL	ASIGNATURA
Ejercicio fotográfico. Historia sencilla. Con banco de imágenes y musicalización. Para utilizar herramientas de edición y generar identidad con la audiencia.	Conmoción	Los estudiantes crean un banco de imágenes original y de música libre de derechos, las ubican para disposición de todos y después de realizar una selección estructuran una historia a través de las fotografías. Utilizan música para generar emocionalidad y crear identificación con el público, además de implementar el uso de herramientas de edición en la misma. Entender es lo que más los motiva para aprovechar este tipo de espacios.	Montaje

Fuente: elaboración propia.

Conclusiones

La aplicación del aprendizaje experiencial en la creación de historias y la construcción de personajes evidencia un nivel de reflexión alto en los estudiantes participantes, de manera que fomenta la estructuración del pensamiento crítico (importante para consolidar proyectos) y el pensamiento creativo (importante para desarrollarlos). Es inminente que cuando se logra crear afinidad a gustos y hábitos, es decir, se identifican las preferencias y motivantes de los estudiantes, el proceso de aprendizaje se realiza de manera más autónoma y produce mayor nivel de éxito, de modo que los elementos expuestos son aplicados en su totalidad, así como permiten permear los procesos de experiencia laboral: se aprende para la vida, no para el momento.

Desde mi experiencia como docente, estandarizar procesos es difícil. Si bien existen modelos generales que se aplican, la implementación y la evaluación no pueden ser industrializados, sino, por el contrario, deben estar diferenciados, en la medida en que el ser humano que se expone está mediado por contextos personalizados.

Los resultados obtenidos en cada una de las clases evidenciaron un alto nivel de satisfacción con los estudiantes, identificación y asimilación de conceptos, lo cual hace que el proceso creativo pueda verse referenciado en mejores niveles de innovación frente a próximos proyectos audiovisuales y digitales.

En un modelo como este es indispensable aprovechar las competencias que se tiene como docente, a la vez que identificar las habilidades competitivas de los estudiantes para generar sinergia en pro del aprendizaje.

La experiencia aún sigue su cauce, estará sobre las aulas más tiempo y permitirá evaluar procesos de manera integral y evidenciar otras posibilidades de enseñanza, dado que el mundo es cambiante, así como sus habitantes, y de él hacemos parte.

Referencias

- AFS. Intercultural Programs. (2014). *Ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb*. Intercultural Link an AFS Learning Program.
- Bachelard, G. (1993). *La poética del espacio*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Barón, E. (2012). *Facilitación del aprendizaje desde la vivencia*. Ponencia presentada en el En el 4to encuentro nacional de educación experiencial. Recuperado de <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/Aprendizaje-desde-la-Vivencia.pdf>
- Granados López, H. y García Zuluaga, C. (2016). El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. *Ánfora*, 23(41), 37-54.
- Grotowski, J. (1968). *Hacia un teatro pobre*. México: Siglo XXI Editores.
- Kolb, D. (1981). *Learning styles and disciplinary differences*. San Francisco, California: Jossey-Bass Inc. Publishers.
- Naranjo, C. (1995). *El eneagrama de la sociedad. Males del mundo. Males del alma*. España: Editorial "La llave 2000".

