



Culturas



METODOLOGÍA

TALLER DE BOLSILLO EL FUTURO EN ACCIÓN:

**CONVERSACIONES PARA LA TOMA DE DECISIONES SOSTENIBLES
EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL**



En asocio con:



ProimágenesColombia

¡DAMOS LA BIENVENIDA AL INSTRUMENTO METODOLÓGICO

PARA ACTIVAR Y ENSEÑAR LA GUÍA DE BOLSILLO

EL FUTURO EN ACCIÓN!

Con este instrumento podrás socializar y disfrutar los nuevos avances de los **enfoques transversales** de la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes.

La invitación es a que te sumes replicando esta guía de bolsillo por medio de talleres participativos en donde se aprenda a usar la **interfaz web EL FUTURO EN ACCIÓN** desde la pedagogía artística y mediación cultural.

ENLACE WEB DE LA GUÍA DE BOLSILLO



Haz clic desde tu dispositivo móvil para activar el enlace:

<https://guiasdebolsillo.conectacultura.co/el-futuro-en-accion>

CRÉDITOS

Ministra de las Culturas, las Artes y los Saberes

Yannai Kadamani Fonrodona

Viceministro(e) de las Artes y la Economía Cultural y Creativa

Fabián Sánchez Molina

Viceministra de los Patrimonios, las Memorias y la Gobernanza Cultural

Saia Vergara Jaime

Directora de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos

Diana Díaz Soto

Equipo metodológico:

Luz Amanda Sarmiento Clavijo

Annie Lorena Buitrago Gómez

María Alejandra López Robledo

Camilo Meneses Cruz.

Diagramación:

Paula Tatiana Barreto Henao

ESCRITURA

Camilo Meneses Cruz (Julio, 2025)



ÍNDICE

I.	¿Qué es la Guía de bolsillo?	(pág. 4)
II.	El paradigma de la sostenibilidad	(pág. 6)
III.	Uso de las TIC	(pág. 10)
IV.	El gesto de la mediación cultural	(pág. 14)
V.	Perfil y características del mediador cultural	(pág.17)
VI.	Secuencia didáctica	(pág. 19)
VII.	Ficha técnica	(pág. 26)
VIII.	Bibliografía	(pág. 30)

¿QUÉ ES LA GUÍA DE BOLSILLO?

¿De qué va esta guía?

De algo que ya no podemos seguir ignorando: nuestras decisiones diarias, tanto las grandes como las más pequeñas, tienen un impacto en el medioambiente. Y como personas que trabajamos en el mundo audiovisual, tenemos la oportunidad de hacer las cosas de manera diferente.

En 2023, desde la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, finalizamos el documento llamado "¡El que peca y reza, ya no empata!". La idea era sencilla pero urgente: parar un momento y pensar qué podemos hacer, desde lo que cada quien hace en el audiovisual, para cuidar el planeta. **De ahí nació esta nueva herramienta que quiero invitarte a explorar: la guía de bolsillo El Futuro en Acción.**

Así que, si estas estudiando cine o audiovisuales, empezando en el medio, o ya llevas un tiempo, pero quieres hacer las cosas distinto... esta guía es para ti y los tuyos.

No es solo una cuestión de deber o responsabilidad (aunque también lo es), sino de entender que crear también es habitar, y que nuestros rodajes, nuestras historias y nuestras formas de producción dejan huella en los lugares donde filmamos y en las personas con las que trabajamos. La sostenibilidad no tiene que ser una cosa lejana o complicada. Esta guía está pensada para abrir preguntas, compartir ideas y ayudarte a tomar decisiones más conscientes en tu práctica audiovisual.



Porque sí, el cambio empieza por uno mismo, y cada paso cuenta.

¿QUÉ TIENE LA GUÍA DE BOLSILLO?

Definiciones básicas con fuentes especializadas para entender el cuidado del medioambiente y las comunidades al alcance del celular. También tienes a la mano estudios de caso que te permiten entender con ejemplos cómo hacer cine y audiovisuales de manera más sostenible y amable con el planeta tierra y las comunidades; así como herramientas interactivas para que escribas tus propuestas e ideas para el buen trato de nuestra casa común y seas parte del cambio.

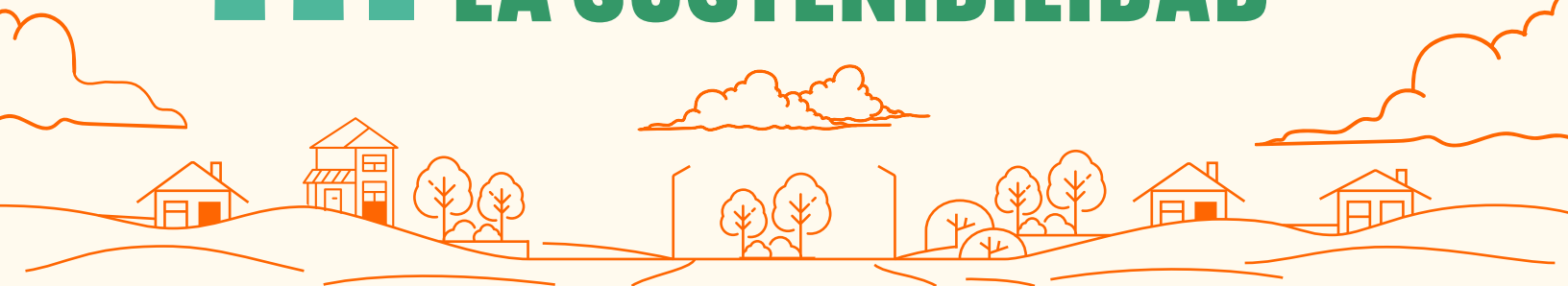
Anímate a compartir esta guía de bolsillo con tus colegas, estudiantes, compañeros de trabajo, profesionales y entusiastas del mundo audiovisual y la cultural ambiental.



**¡EL MOMENTO ES AHORA,
NO HAY MUCHO QUE ESPERAR!**



II EL PARADIGMA DE LA SOSTENIBILIDAD



Como agentes creativos del sector audiovisual, no solo contamos historias: también habitamos y construimos los espacios en los que esas historias toman forma. Si pensamos en la sostenibilidad, el **"reloj climático"** es una herramienta que nos ayuda a entender cómo nuestras formas de producir –en este caso, producciones audiovisuales– impactan directamente el medio ambiente. Lo que hacemos y cómo lo hacemos deja huella.

Reflexionar sobre la sostenibilidad en el oficio audiovisual nos lleva a una pregunta clave: ¿de qué manera nuestra forma de crear imágenes, sonidos y narrativas no solo refleja el mundo, sino que también lo transforma o perpetua? Pensar en la poética de nuestras obras es también pensar en cómo habitamos el planeta y cómo contribuimos a su construcción simbólica y material.

Ubicar al trabajador cultural –como tú, como nosotros– en ese punto medio entre "habitar" y "construir" es esencial para entender las tensiones que existen entre los procesos creativos y las comunidades en las que esos procesos se desarrollan.

¿Cómo filmamos? ¿A quién representamos? ¿Qué recursos usamos? Estas preguntas son parte del diálogo con la sostenibilidad.

Desde esta mirada, los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** no son solo una lista de metas globales, sino una invitación a repensar nuestra práctica. Reconocer que somos parte del problema significa aceptar también que somos parte de la solución. Antes de transformar el mundo, tenemos que empezar por transformarnos a nosotros mismos.

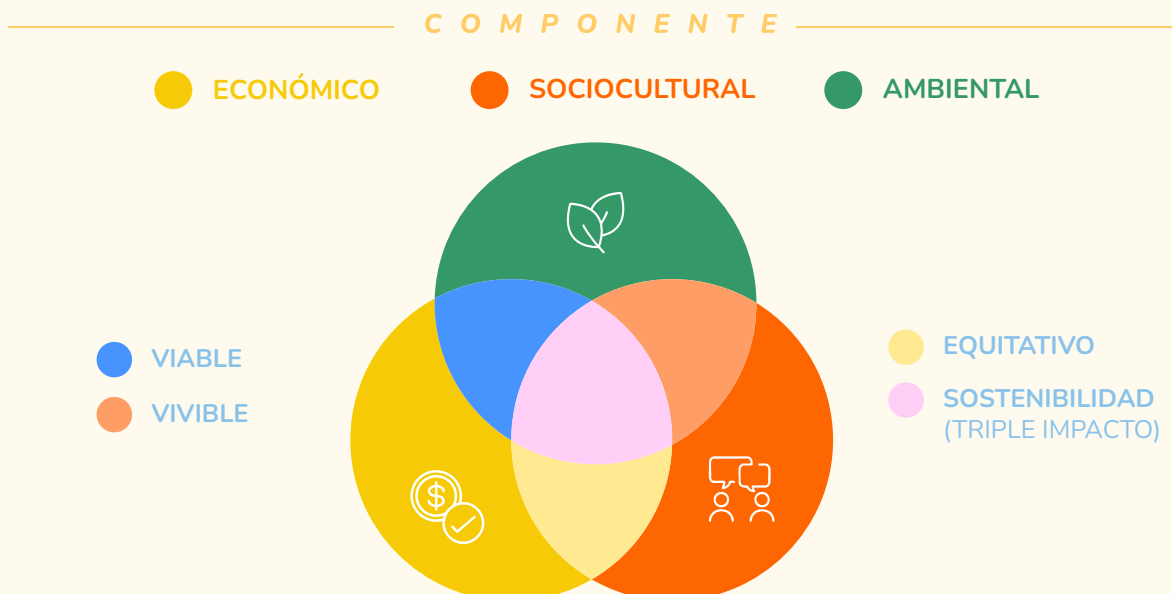
Por eso, incorporar la sostenibilidad en el cine, en el audiovisual o en los medios interactivos, no comienza con recetas o manuales, sino con una actitud: **hacerse preguntas**. ¿Qué impacto tiene esta producción? ¿Podría contar esta historia de otro modo? ¿Qué alternativas existen?

Este espacio de reflexión es el primer paso hacia el cambio, y es ahí donde podemos encontrar un lugar de agencia: como creadores conscientes, como narradores con responsabilidad y como gestores de un futuro posible.

TRIPLE IMPACTO:

SOCIOCULTURAL, AMBIENTAL Y ECONÓMICO

Si bien el mundo y la cultura de la sostenibilidad tiene mucho que ver con estudios y avances sobre cómo entendemos el desarrollo y el movimiento ambientalista, es importante que, más allá de dar por finalizado el debate, tengamos claras algunas de las dimensiones del problema del que estamos hablando.



Según el Ministerio de las Culturas, “para este análisis se establecen estándares para cuatro aspectos específicos en relación con la DACMI y con el sector de gestión, creación, promoción, circulación y exhibición de contenidos sonoros, audiovisuales y convergentes o expandidos en Colombia: puestos de trabajo y ambientes laborales, gobernanza e identidad, territorio y diversidad, y capital social.”

La reflexión y toma de decisiones en torno a estos cuatro aspectos permitirá avanzar hacia la sostenibilidad con una base sólida, que tiene en cuenta los aspectos más humanos del tema que nos ocupa (2023, p. 28).

Te invitamos a visitar los estudios que ha hecho la DACMI sobre sostenibilidad para que profundicen más estos conceptos. Pero si pudiéramos resumirlos de una manera breve y somera para resaltar la importancia de estos temas, sería importante tener en cuenta que el triple impacto de la sostenibilidad tiene una característica y una pregunta por las comunidades, por el patrimonio natural y por los elementos económicos de las comunidades de interés. Esto es lo que se ha entendido como las dimensiones de la sostenibilidad y los elementos sociales que implica su oficio.

Haz clic en el siguiente link de la investigación:



¡El que peca y reza, ya no empata!

BRECHAS DE DESARROLLO:

LIDERAZGO Y HUELLA SOSTENIBLE

Asimismo, dentro de las brechas que existen en el acceso y el aprendizaje de la sostenibilidad, es esencial que las comunidades hagan conciencia de la importancia del liderazgo para dejar una huella sostenible que rompa las barreras del acceso a la cultura y al cambio, teniendo en cuenta las necesidades de cada contexto y la imposibilidad de efectuar cambios instantáneos e ideales.

CONSEJOS PRÁCTICOS:

MITIGACIÓN, ADAPTACIÓN Y COMPENSACIÓN

Es así como se propone que ese desarrollo ecosostenible sea paulatino y comprometido, de manera que se tenga un alcance eficiente y efectivo en el tiempo. Esta forma de entender el cambio cultural hacia la sostenibilidad tiene por lo menos tres dimensiones importantes en las acciones que se deben llevar a cabo, y es la **mitigación** como posibilidad de reducir el daño, la

adaptación como forma para hacer de cada contexto una respuesta única y específica, y la **compensación** como la capacidad para restaurar y para llevar a cabo el cambio de manera concreta y local.

“A nivel mundial, existen diversos fondos que, mediante acciones de cooperación con gobiernos o en colaboración directa con la sociedad civil, financian proyectos destinados a la mitigación y adaptación al cambio climático. Fondo Verde para el Clima (GCF); Fondo para el Medio Ambiente Mundial (GEF); Fondo de Adaptación; Iniciativa Climática de la Alianza de Bonn; Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD); Donaciones bilaterales y multilaterales; Bancos de Desarrollo y Financiamiento Multilateral: Instituciones como el Banco Mundial, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el Banco Asiático de Desarrollo (BAD), entre otros. en países en desarrollo. Estos fondos abarcan áreas diversas, como emisiones, conservación de ecosistemas, seguridad alimentaria, gestión del agua e infraestructura resiliente”. (Ministerio de las Culturas, 2023, p. 63)

III. USO DE LAS TIC

Algunas consideraciones sobre el uso de las tecnologías de la información (TIC) para el cambio social. **¿Por qué el uso de las TIC?** Con los cambios que ha atravesado la historia y las formas en cómo nos comunicamos, el uso de computadores, tablets, celulares, entre otros, nos sirven como soporte no solo para guardar información sino para aprender a conocer el mundo.

Ubicarse por medio de un mapa en línea, conocer el pronóstico del clima, leer noticias o llamar a nuestros seres queridos son solo algunos ejemplos de estas nuevas formas de vida. El arte y la cultura no son ajenos, todo lo contrario, encuentran en la TIC una nueva herramienta para crear, planear y compartir el sentir, pensar y hacer de las nuevas generaciones.

La gamificación y el aprendizaje basado en el pensamiento (thinking-based learning) son métodos muy eficaces para enseñar sostenibilidad en el ámbito del cine y lo audiovisual.

En lugar de limitarse a clases teóricas, estas metodologías invitan a los estudiantes a participar activamente a través de juegos, dinámicas y retos creativos que simulan situaciones reales de producción sostenible.

GAMIFICACIÓN

Como el objetivo del **taller de bolsillo** es activar la guía de sostenibilidad que se encuentra en el teléfono móvil, la gamificación, entendida como el universo del juego virtual, toma significado porque, además de que la interactividad de las pantallas bebe del lenguaje audiovisual, su naturaleza dinámica define las actuales aplicaciones móviles o páginas web. La coincidencia no es casualidad, más bien es una forma de apropiar la cultura visual contemporánea para propiciar el cambio sostenible.

"La gamificación es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso." (Deterding, 2011, p. 9)

Esta definición subraya el potencial de la gamificación para transformar experiencias de aprendizaje y trabajo, aunque también plantea retos en cuanto a su implementación y la necesidad de un diseño cuidadoso para evitar la superficialidad.

TBL (THINKING BASED LEARNING)

Así mismo, en búsqueda de estrategias pedagógicas que permitan atraer a los agentes culturales al uso de la **guía**, este enfoque se propone, en vez de memorizar fórmulas o repetir teorías, aprender a pensar mejor. Eso es TBL: una metodología que pone el foco en cómo pensamos, no solo en qué pensamos. Y esto, para quienes crean con imágenes, es clave. Porque el cine no es solo técnica, es también mirada, juicio, toma de posición.

Los conceptos de **thinking-based learning (TBL)**, **aprendizaje colaborativo**, **arte relacional**, **didáctica performática** y **aprendizaje emocional** convergen en un punto crucial: la centralidad del sujeto en su contexto social, cognitivo y corporal. Sin embargo, esta convergencia no es un espacio homogéneo sino una constelación de tensiones que desafían tanto la tradición educativa como la producción artística. Este pensar y aprender en la guía esencialmente funciona botándole la pelota a su usuario, es decir, haciendo lo protagonista del problema que nos reúne: **la sostenibilidad**.

El TBL, descrito por Barban (2017) como la “infusión” de destrezas de pensamiento en el currículo, desplaza la simple transmisión de contenidos hacia un aprendizaje donde pensar se vuelve verbo activo, presente y mutable. Es una forma de desarrollar el músculo mental del cineasta y los agentes culturales. Porque una cámara sin pensamiento crítico es solo una máquina. Pero una cámara guiada por una mente que se hace buenas preguntas... esa sí puede transformar el mundo, una imagen a la vez.

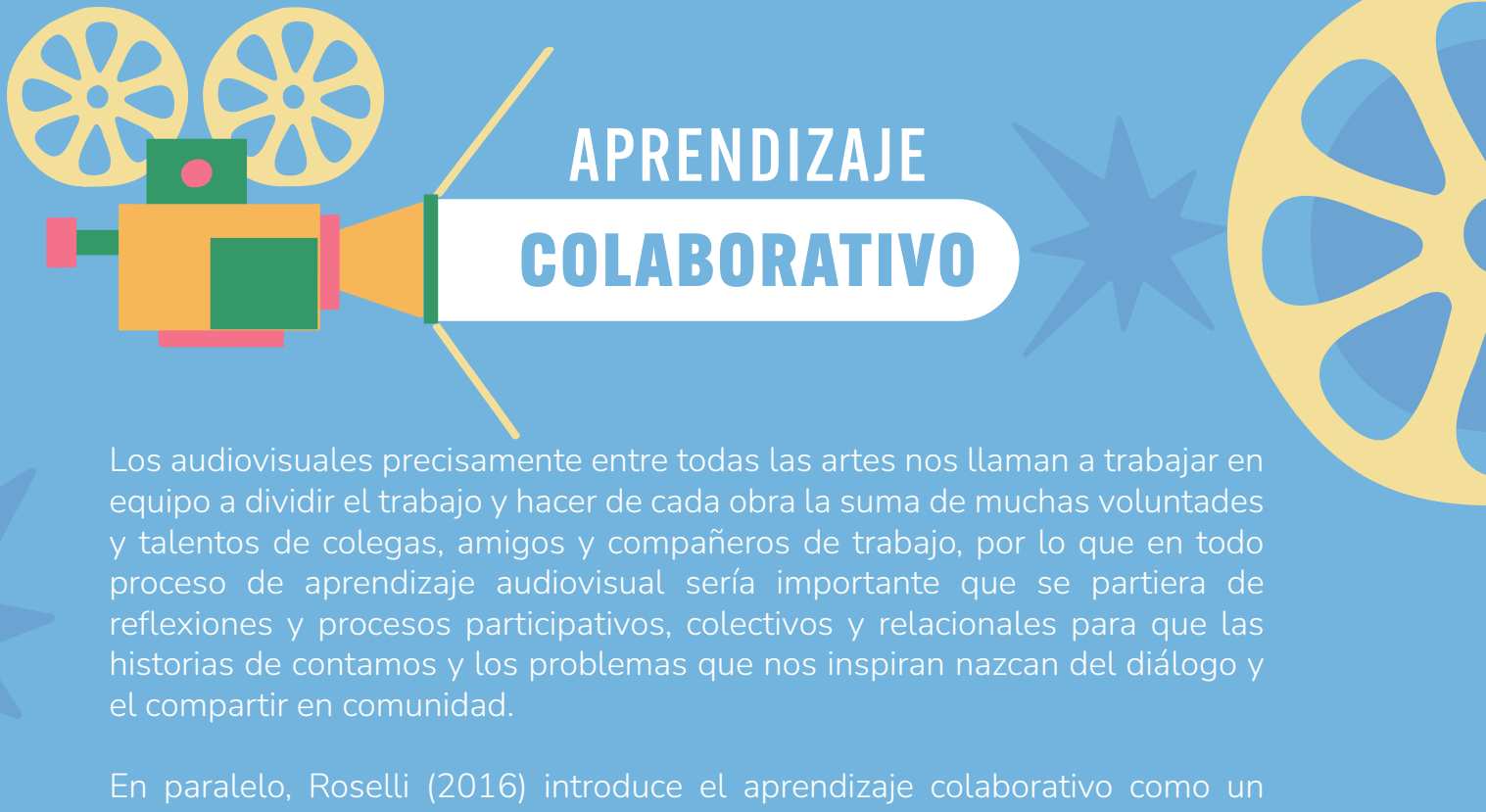
El TBL, descrito por Barban (2017) como la “infusión” de destrezas de pensamiento en el currículo, desplaza la simple transmisión de contenidos hacia un aprendizaje donde pensar se vuelve verbo activo, presente y mutable. Es una forma de desarrollar el músculo mental del cineasta y los agentes culturales.

Porque una cámara sin pensamiento crítico es solo una máquina. Pero una cámara guiada por una mente que se hace buenas preguntas... esa sí puede transformar el mundo, una imagen a la vez.

Este enfoque, aunque aparentemente revolucionario, puede ocultar un riesgo: ¿no podría acaso, bajo la lógica institucional, convertirse en un nuevo mecanismo de disciplinamiento cognitivo, más sofisticado, pero igualmente restrictivo?

La promesa del pensamiento crítico en la educación corre el peligro de ser cooptada por la burocracia educativa, un riesgo que obliga a una mirada escéptica sobre su implementación práctica. “El modelo de enseñanza de pensamiento que se ha utilizado ... es el ‘Aprendizaje basado en el Pensamiento’ (TBL) de Robert Swartz. Esta metodología consiste en la ‘infusión’ de la enseñanza directa de destrezas de pensamiento específicas en la enseñanza de los contenidos curriculares” (Barban, 2017, p. 1).

Así como la guía de bolsillo no pretende ser una fórmula estricta, esta metodología no está diseñada para darte una respuesta única. Están hechas para entrenar tu mente en procesos de análisis, comparación, evaluación y síntesis. Son herramientas que te ayudan a tomar decisiones que no solo se vean bien en cámara, sino que también se sostengan frente a una mirada crítica.



APRENDIZAJE COLABORATIVO

Los audiovisuales precisamente entre todas las artes nos llaman a trabajar en equipo a dividir el trabajo y hacer de cada obra la suma de muchas voluntades y talentos de colegas, amigos y compañeros de trabajo, por lo que en todo proceso de aprendizaje audiovisual sería importante que se partiera de reflexiones y procesos participativos, colectivos y relacionales para que las historias de contamos y los problemas que nos inspiran nazcan del diálogo y el compartir en comunidad.

En paralelo, Roselli (2016) introduce el aprendizaje colaborativo como un entramado donde la intersubjetividad, el dialogo de sentires y la cognición distribuida son las bases para la construcción colectiva del conocimiento.

Aquí, el sujeto pensante del TBL se diluye en una red social compleja, desafiando la autonomía individual y proponiendo una dialéctica en la que el conocimiento es co-creado. La tensión entre el pensar individual y la cognición distribuida abre interrogantes sobre la agencia y el poder en los procesos educativos: ¿quién conduce la colaboración y con qué fines? La sociología crítica nos alerta sobre cómo las estructuras de poder pueden moldear incluso los procesos más horizontales.

“El Aprendizaje Colaborativo es un constructo que identifica un campo de fuerte actualidad, tanto en educación presencial como virtual... se analizan tres grandes teorías fundantes: la teoría del conflicto sociocognitivo, la teoría de la intersubjetividad y la teoría de la cognición distribuida” (Roselli, 2016, p. 221).

En el cine, como en la vida, nadie crea en soledad. El aprendizaje colaborativo parte de esta premisa: aprendemos mejor cuando aprendemos juntos. Y si nuestro objetivo es hacer cine con y para las comunidades (no solo sobre ellas), entonces esta forma de aprender se vuelve esencial.

IV EL GESTO DE LA MEDIACIÓN CULTURAL

¿QUÉ ES LA MEDIACIÓN CULTURAL?


La mediación cultural es, en pocas palabras, el puente que se tiende entre las personas y las expresiones culturales. Es ayudar a que más gente se acerque al arte, a la cultura, a las historias, de una forma que tenga sentido para su vida. No se trata de “enseñar” desde arriba, ni de imponer lo que hay que entender, sino de generar espacios donde se pueda conversar, sentir, interpretar y hasta cuestionar lo que vemos, escuchamos o hacemos.

El rol del mediador o la mediadora es más parecido al de alguien que acompaña que al de alguien que explica. Es alguien que abre la puerta, que pone preguntas sobre la mesa y que busca que cada persona encuentre su propia forma de conectar con lo que está pasando culturalmente, ya sea una película, una obra de teatro, un mural o una tradición del barrio.

En el fondo, la mediación cultural es una forma de hacer que la cultura sea de todos y para todos. No es traducirla, es compartirla y darles a todas las voces lugar. De esta manera no solo la guía de bolsillo es una herramienta de mediación cultural, tú mismo eres un agente de cambio, un puente entre el pasado y el futuro, un amigo que inspira a los demás: compartiendo una canción, invitando a la familia a cine, regalando un libro a un compañero, o enseñando una palabra que no conocíamos estamos practicando la mediación.

Recuerda: la mediación más que un oficio es un gesto.

Los gestos como las costumbres cambian según el contexto. Por eso te invitamos a qué busques tus propias herramientas pedagógicas para enseñar esta guía de bolsillo.



No obstante, te compartimos algunos conceptos básicos que nos han servido para construir los talleres de socialización que sirven como referentes para hacer del aprendizaje colaborativo un lugar divertido y emocional.

El arte relacional de Costa (2009) despliega estas tensiones en el ámbito estético, donde el gesto creativo es a la vez intervención social y problematización de las relaciones humanas. Esta visión enfatiza la performatividad del arte como práctica política y espacio de resistencia. No obstante, la ambigüedad del término “relacional” puede diluir la potencia crítica del arte en gestos meramente simbólicos o efímeros, poniendo en cuestión la efectividad de esta “estrategia” para incidir en transformaciones sociales profundas. **Este tipo de arte no tiene que ver con la singularidad de un creador sino con el diálogo entre los compañeros de trabajo, sus públicos y los lugares que nos inspiran.**


En palabras de Costa: “Lo relacional en el arte parte de una estrategia que entrecruza lo estético y lo artístico con un propósito de intervención social, donde el gesto creativo se da desde la problematización de las relaciones humanas y sus contextos” (Costa, 2009, p. 1)



DIDÁCTICA PERFORMÁTICA

La actuación, el baile, la música, los juegos de roles y por supuesto el video son lenguajes que nos servirán para que nuestro público, estudiantes o compañeros no pierdan la atención en el espacio de aprendizaje y sientan que estar en un aula o en un taller es como ser parte de una película.

La didáctica performática, planteada por Gallo (2016), articula una propuesta educativa que resignifica el cuerpo como centro del aprendizaje, revirtiendo la historicidad del cuerpo ausente en la educación formal. Su llamado a una pedagogía que sea “desde el cuerpo” interpela directamente las prácticas educativas tradicionalmente abstractas y cognitivas. No obstante, ¿puede esta resignificación escapar a la cooptación o banalización dentro de las instituciones?



La performatividad, cargada de subversión, también puede devenir espectáculo vacío si se disocia de una crítica radical a las estructuras educativas.

“El Arte, lugar donde proviene lo performativo, tiene algo más para decirle a la Educación y a las didácticas... pone en evidencia la necesidad de (re)significar el cuerpo en la enseñanza y en la formación de maestros” (Gallo, 2016, p. 204).



¿Recuerdas cuál fue la última película que te hizo llorar? De manera similar opera la educación basada en los sentimientos, **allí resulta esencial que los aprendizajes que estamos promoviendo nos estremezcan y no solo queden grabados en la memoria sino en la piel.**

Finalmente, la educación emocional de Bisquerra (2000) insiste en la dimensión afectiva como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, subrayando un proceso continuo y permanente. Este énfasis en las emociones pone en tensión la racionalidad hegemónica que aún domina los saberes académicos, proponiendo una pedagogía integral. Sin embargo, la educación emocional puede verse también como un intento institucional de normalizar las emociones, moldeándolas para la productividad y el control social.

Bisquerra (2000: 243) define la educación emocional como: ‘Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo’.

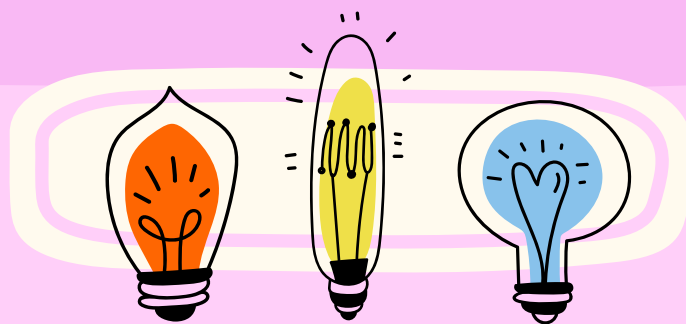
V. PERFIL Y CARACTERÍSTICAS DEL MEDIADOR CULTURAL

FORMACIÓN

Si bien el objetivo del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes es democratizar y compensar el acceso al derecho a la cultura, es importante que determinemos cuáles son las características y el perfil del mediador cultural que propicie estos espacios de encuentro para la socialización y apropiación de las guías de bolsillo. En ese sentido, es esencial tener en cuenta la formación, la experiencia y las aptitudes del mediador cultural.

En lo que respecta a la formación, es importante que estemos hablando de un líder o una lideresa que tenga conocimiento en alguna de las labores de la industria cultural. Es así que estamos hablando de profesionales, técnicos, tecnólogos o autodidactas en dirección, producción, creación, distribución, planeación de productos culturales enfocados en lo audiovisual.

No existe un perfil único e idóneo, pues el objetivo de estas guías y estos talleres es que cualquier persona interesada en este campo, más allá de la docencia y la mediación, tenga el interés y la vocación por hacer parte del cambio.



EXPERIENCIA

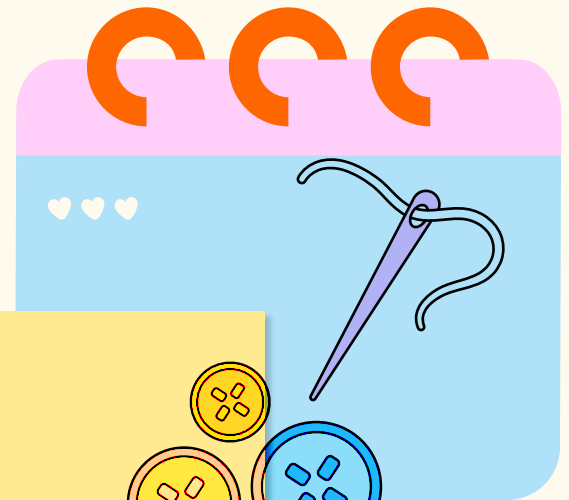
La experiencia es importante en la medida en que el mediador debe tener cierta sintonía con gestos y actitudes pedagógicas.

Más allá de su formación, resulta esencial que la persona que coordine el espacio haya pasado, experimentado, oficios relacionados con la educación, la pedagogía, la comunicación y las acciones de cambio. No existe un mínimo de experiencia en esto, e incluso se invita a quienes no la tengan a que aprovechen las guías de bolsillo y los talleres de apropiación para iniciarse en la mediación y en la socialización del enfoque de sostenibilidad en la industria audiovisual.

APTITUDES

Probablemente las aptitudes del mediador cultural tengan una mayor relevancia que la formación y la experiencia, porque cuando construimos y propiciamos un espacio de encuentro emocional, didáctico y relacional, se necesita tener un don de gente. Parte del cambio y de la vocación cultural es tener carisma para creer en lo que se hace y motivar a los demás a que sean parte del cambio. Por eso, se necesita y se sugiere que el mediador sea un líder emocional, un líder de un momento histórico que se preocupa por los efectos de la industria audiovisual en el medioambiente, la cultura y la economía.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA



MATERIALES:

- * Teléfono celular y/o computador.
- * Retazos de tela
- * Hilo
- * Aguja
- * Botones

* **Itinerario 1:**
arcilla, regla y palillos (opcional).

* **Itinerario 2:**
revistas, tijeras, papel y pegamento (opcional).

ESPACIO:

Para dictar los talleres es necesario tener un espacio adecuado que se ajuste más o menos a las necesidades de la secuencia didáctica que se presentará a continuación. En ese sentido, viene bien un espacio que permita el diálogo seguro y confiado entre los participantes. Como el objetivo del taller es plantear un discernimiento colectivo en torno al tema de la sostenibilidad, resulta fundamental que los participantes se sientan cómodos. En ese orden de ideas, no solo necesitaremos sillas, sino que también será fundamental tener mesas de trabajo, eso en el caso de que se decida escoger el itinerario 1 o el itinerario 2. Para el itinerario 1, cómo se va a trabajar arcilla, es importante que no haya objetos que pongan en riesgo su integridad por el uso del barro, la arena y la humedad.

Por otro lado, es fundamental que, además del mobiliario, las sillas y los demás objetos, haya un espacio libre para el uso del cuerpo, el desplazamiento, ejercicios de artes escénicas, juegos y demás que permitan iniciar especialmente el primer momento del taller



MOMENTOS: APERTURA Y PRESENTACIÓN:



Para la apertura y la presentación del taller es esencial mencionar que el objetivo del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes y la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos, DACMI, **tienen como propósito construir un país más equitativo, más justo, que elimine las brechas de desigualdad y que garantice el derecho a la cultura.** Por eso es importante que se sitúen las guías de bolsillo y los talleres de apropiación como parte de una política pública que quiere estar al alcance de todas y todos los colombianos.

En ese orden de ideas, para la presentación, adicionalmente es importante que el mediador se presente y que les explique a los participantes por qué su rol como socializador de estos instrumentos es importante para la comunidad de interés. **Es importante resaltar que los diferentes agentes culturales del sector audiovisual necesitan una justificación del por qué se dictan los talleres y cuál sería el provecho para su comunidad, su proyecto o la empresa cultural que estén emprendiendo.**

PASAR POR EL CUERPO:



El primer momento del taller, denominado de esta manera, tiene como objetivo activar y despertar los elementos cognitivos y la atención de los participantes. Por eso el juego resulta fundamental para que las personas estén atentas y para que a nivel emocional haya una buena disposición de parte de los y las participantes.

En Pasar por el Cuerpo se propone un juego que tiene que ver con los afectos de la sostenibilidad y los lugares emocionales de las personas que participan en el taller. En ese sentido, se propone que las experiencias, de los participantes, previas al taller hagan parte el taller. **Para ello te proponemos el juego, YO DIGO PORQUE TÚ DIJISTE, un juego de asociación libre que permite integrar a los participantes.**

PARA ESTE JUEGO ES IMPORTANTE SEGUIR LOS SIGUIENTES PASOS:

1.

Que se haga un círculo y todas las personas se pongan de pie, cierren los ojos y piensen en un lugar donde hayan sido felices, un lugar bien sea de la infancia o de su vida que les haya marcado y les haya dejado una huella en su memoria. Un lugar único e irrepetible que para cada uno de los participantes resulta esencial en su vida.

2.

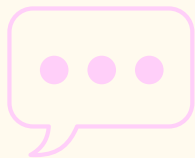
Una vez cada persona ha visualizado ese lugar, ha recordado a qué huele, ha recordado los colores, los sonidos y los sentimientos que le producía, se va a pasar a que un voluntario inicie con ese lugar. Cuando la primera persona menciona el lugar, con su mano y con su pie va a apuntar a alguien del círculo para que continúe con la cadena de palabras de asociación libre.

Esta cadena de palabras justamente pone en práctica el yo digo porque tú dijiste y a partir de allí se empieza un juego de palabras que se relacionan unas a la otra.

Por ejemplo, si alguien dijo que el río Magdalena era muy importante en su vida, la siguiente persona señalada por quien menciona el río podría decir yo digo azul porque tú dijiste río Magdalena. Cuando se señala a la siguiente persona, por ejemplo, entonces podría decir yo digo cielo porque tú dijiste azul. La siguiente, yo digo “mis abuelos” porque tú dijiste “cielo”. Y así hasta que se empieza a construir una espiral de significados aleatoria a partir del lugar importante de uno de los participantes.

3.

El mediador que coordina el grupo podrá aplaudir en cualquier momento y la persona que tenga el turno tendrá que decir el lugar que es importante para él y se reinicia el juego hasta que, pasados unos cinco minutos, diez minutos, ya haya una soltura, una familiaridad y una emocionalidad. Para dar por terminado este juego, siguiendo las manecillas del reloj, todas las personas deberán decir su lugar importante en la vida que les ha dejado una huella irremplazable



ACTIVAR LAS TICS:



Antes de entrar en materia sobre la guía de bolsillo, y poder usar alguno de los capítulos para socializar esta herramienta, es esencial que el público y los participantes del taller conozcan las características generales de esta. Es así como, de manera general, **la guía El Futuro en Acción tiene dentro de su naturaleza la portabilidad de bolsillo, es decir, acceder a ellas desde el celular.** Por otro lado, estamos hablando de que estas son interactivas inspiradas en la cotidianidad y que nos permiten asumir diferentes roles para la toma de decisiones. Igualmente, también nos permite hacer consultas rápidas y con profundización en los temas.

En ese sentido, no se trata de un manual que se deba leer de inicio a final, sino más bien de un instrumento que se adecua a las necesidades de su usuario.



La interacción, particularmente, es la característica de la guía que nos permitirá hacer diferentes tipos de test, la posibilidad de leer y criticar las microhistorias y la posibilidad de escribir acciones de cambio que se compartirán anónimamente dentro de los capítulos finales de la guía de bolsillo.



La información es otra de las dimensiones de la guía, en donde tendremos estadísticas, infografías y enlaces externos de fuentes canónicas y estudios especializados sobre la sostenibilidad en la industria audiovisual.



El elemento análisis de las guías es que nos lleva a leer los resultados de las microhistorias, a proporcionarnos herramientas de análisis para las acciones de cambio y claves para implementar mejoras desde los roles de la cadena audiovisual.

Este momento del taller es el elemento central y el objetivo general del espacio que se brinda, **en la medida en que se podrá explorar las guías de bolsillo, desde el celular.**

Para ello, se le propone al mediador que use el capítulo 2 de la guía de bolsillo El Futuro en Acción, que tiene unas microhistorias en torno a la producción audiovisual en que va a haber sostenibilidad.

Particularmente, el capítulo 2 permite revisar unas tomas de decisión frente a una producción y estudios de casos que hacen que el participante tenga que seleccionar una lista de chequeo frente a la historia que se le propone.



PARA ESO, DEBEREMOS:

1. Hacer grupos, generando tres grupos en total, de manera que cada grupo tenga una microhistoria diferente. En este capítulo 2 se encontrarán tres acciones distintas que podrá elegir cada grupo, a saber, **CREAR, PLANEAR Y DECIDIR**.
2. Es así que, en un momento de unos 15 minutos, cada grupo deberán leer la microhistoria que les corresponde, analizar las diferentes listas de acciones o de chequeo que cada microhistoria propone, discutir las diferentes decisiones que tomarán sobre dicho relato.
3. Después, cada grupo seleccionará un vocero que socializará el por qué tomaron esa decisión, cuáles fueron los puntos de encuentro y de desencuentro frente a esa toma de postura y por qué escogieron la lista de acciones o de chequeo que le socializan a todos los participantes.

INCORPORAR IMAGEN DE LISTAS DE LOS VERBOS, UNA MICROHISTORIA Y LISTA DE CHEQUEO



APELAR A LA MEMORIA:

En este momento el taller propone pasar de la realidad digital a la analógica por medio de una práctica manual que propicie la conversación y el encuentro informal entre los participantes.

EN ESE ORDEN DE IDEAS:

1. Se le preguntará a cada participante que diga una canción que se relaciona con ese lugar que les ha dejado huella, y mientras se escucha la playlist de canciones del grupo, se realizará un ejercicio de bordado. Este ejercicio, en el que se utilizarán los retazos de tela, el hilo, la aguja y el botón, será para construir un bolsillo portátil
2. El bolsillo, que consiste en hacerle dos costuras a un retazo rectangular, servirá para albergar una imagen que se construirá en el siguiente momento del taller.
3. Como tip para el momento de apelar a la memoria, es importante que el mediador le conceda ese espacio de intimidad y de confianza a los participantes del taller, que seguramente seguirán enfocados en conversar sobre el punto anterior del taller y sobre las experiencias que han tenido en torno a la producción audiovisual en clave de sostenibilidad.

APRENDER HACIENDO:

1. Una vez se ha construido el bolsillo en un tiempo no mayor de 15 minutos, la idea es que, apelando al significado lúdico de plantearse unos futuros posibles, un elemento como el tarot puede ayudarnos con la elaboración de posibles respuestas frente a justamente el futuro en clave de sostenibilidad. Por ello, se le invitará a cada participante del taller a dibujar, hacer collage, o a moldear sobre arcilla su propia carta del tarot.

Un elemento esencial de la sostenibilidad es la reutilización de herramientas y el provecho de procesos creativos previos. Por ello el **Tarot del Cine Colombiano** aparece como un **dispositivo creativo y de reflexión** que propone mirar el cine colombiano a través de sus **arquetipos narrativos y simbólicos** presentes en sus películas. En este caso se trata de conocer el tarot para luego versionarlo con iconografía (dibujos o ilustraciones hechas por cada participante) que aluda a lugares que nos han dejado huella en nuestras vidas y que por esta razón son importantes de conservar en el tiempo y en nuestros afectos.



2.

La carta del tarot es esencial para vaticinar y anticipar un buen futuro al campo audiovisual en clave de sostenibilidad. En ese orden de ideas, la idea es que se construya una imagen de las mismas dimensiones del bolsillo, creando así una poética de que el cambio lo hacemos nosotros y está al alcance de la mano.

3.

Para construir una carta del tarot es esencial que la imagen tenga tres elementos:

1. Un dibujo que represente ese lugar que se pensó en el primer momento del taller, que es único e irrepetible.
2. La carta debe tener un nombre relacionado con lo reflexionado en el taller y con el tema del mismo (sostenibilidad)
3. Por último, dicha carta debe tener un número de la suerte



Esto será el elemento a utilizar para activar el cierre del taller. Aquí resulta poético y participativo el hecho de que las conclusiones del taller partan de los mismos integrantes del espacio.

CIERRE:

Siguiendo nuestra línea narrativa, el cierre del taller es una posibilidad para que cada quien cuente la historia de la carta que realizó en clave a las reflexiones de los conceptos, las historias de las guías de bolsillo y los lugares de sus propios afectos. **Es así que, de manera voluntaria, se hará:**

1.

Una lectura del tarot con tres de las cartas que se tienen al final.

Para ello, la pregunta que se le hará a estas cartas es cuál es el futuro de la industria audiovisual y el campo cultural, no sólo nacional e internacional, sino local. Es decir, cuál es el futuro de las comunidades que participan en el taller.

2.

Para la lectura de estas cartas, **cada participante deberá explicar lo que dibujó** y podrá contar de una manera mucho más amplia esos espacios de la memoria que permitieron abrir ese escenario de encuentro que son los talleres de bolsillo del futuro en acción.

VII. **FICHA** TÉCNICA

EL FUTURO EN ACCIÓN - FICHA TÉCNICA

Objetivo del taller:

Apropiación de la guía de bolsillo con enfoque de sostenibilidad de la DACMI.

Objetivos específicos:

- * Introducir a los participantes en el uso e importancia de la guía de bolsillo de sostenibilidad.
- * Propiciar el reconocimiento de la corresponsabilidad del desarrollo desde cada lugar del campo audiovisual.
- * Fomentar el compromiso de cambio en contextos locales.

Público objetivo:

agentes de interés del campo audiovisual.

Número de participantes:

30 personas.

Objetivos pedagógicos:

- * Abrir un espacio seguro para el diálogo.
- * El uso de la microhistoria como elemento pedagógico.
- * La relación entre lo análogo y lo digital como premisa de acción cultural.
- * Resaltar la interactividad como motor de cambio.

Notas: pedir autorización de datos por escrito.

Partes del taller					
No.	Momentos	Descripción de las acciones	Duración	Materiales	Resultado
0	Apertura y presentación	<ul style="list-style-type: none"> * Bienvenida al taller y al espacio cultural. * Objetivo del taller y de las guías. * Presentación del mediador 	3 min.	TV y carteles.	Bio de persona mediadora y presentación de la experiencia.
1	Pasar por el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> * Juego de asociación libre en relación al futuro (el horóscopo, fortaleza personal, meta). * Repartir una carta del tarot a cada participante. En caso de no tener el tarot del cine, se propone visualizar la página web que se encuentra en la casilla del lado y hacer una lectura rápida con tres cartas para mencionar el simbolismo del arcano mayor como la huella del pasado del participante en clave de sostenibilidad. 	7 min.	Cuerpo. Tarot del cine: https://www.tarotdelcinocolombiano.com/	Activación corporal, disponernos para el juego. ¿Cómo incorporar el celular en el cuerpo?

2	Activar las TIC	<ul style="list-style-type: none"> * Introducir los enfoques, las guías y las guías de bolsillo (capítulos, conceptos, recursos). (15 min) * Dividir el grupo en 3. Repartir por grupo una microhistoria. * Uso de las microhistorias por grupo. Activar las listas de chequeo en un espacio de discusión: primero por grupos y luego hacia todos los participantes por voceros designados en cada grupo. (25 min). * Propiciar un espacio de diálogo para la reflexión del oficio del trabajo audiovisual en clave de los resultados. Hablan dos voceros. (10 min) 	50 min.	Celular Computador TV.	Comentarios e historias en las guías. Palabras clave.
3	Apelar a la memoria	<ul style="list-style-type: none"> * Construcción de playlist de lugares que dejan huella mientras se reparten los materiales. Las canciones se escriben en papel y se reparten al mediador. 	20 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Tela reciclada • Hilo • Aguja 	Escultura de hilos, playlist.

		* Bordado de bolsillo mientras se escucha la playlist.			
4	Aprender haciendo	* Construcción de arcanos menores como huella a futuro (mensaje a las futuras generaciones) ; en arcilla enfatizando nombre (conceptos de sostenibilidad) , imagen central (dibujo) e iconos (improntas).	30 min	Arcilla. Palillos. Pintura.	El arcano mayor debe ser propiciado por las microhistorias
5	Cierre	* Composición de una baraja y lectura del tarot al mediador con tres cartas.	10 min.	Baraja de cartas Pantalla con QRS.	Cierre

VII. BIBLIOGRAFÍA

- * Barban, V. (2017). Efectos del aprendizaje basado en el pensamiento (TBL) en la enseñanza de las ciencias naturales: implicaciones para la formación del profesorado (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid). Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680472/barban_gari_viridiana.pdf?sequence=1
- * Bisquerra, R. (2000). La educación emocional: conceptos fundamentales. Redalyc. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/410/41040202.pdf>
- * Costa, F. (s.f.). De qué hablamos cuando hablamos de “arte relacional”: de la forma rebelde a las ecologías relacionales. Recuperado de https://www.academia.edu/14720717/De_qu%C3%A9_hablamos_cuando_hablamos_de_arte_relacional_de_la_forma_rebelde_a_las_ecolog%C3%ADas_relacionales
- * Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. https://www.researchgate.net/profile/Rilla-Khaled/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification/links/00b7d5315ab1be3c37000000/From-Game-Design-Elements-to-Gamefulness-Defining-Gamification.pdf
- * Gallo, L. E. (2016). Una didáctica performativa para educar (desde) el cuerpo. Revista Ágora de Educación Física, 12, 199–212. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4013/401351138013.pdf>
- * MINISTERIO DE LAS CULTURAS LAS ARTES Y LOS SABERES (2023). ¡El que peca y reza, ya no empaca!. Recuperado de: https://www.mincultura.gov.co/direcciones/audiovisuales-cine-y-medios-interactivos/Documentos/enfoques-transversales/DACMI_Ruta_Sostenibilidad_Triple_Impacto_202312.pdf
- * Roselli, N. D. (2016). El aprendizaje colaborativo: bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. Propósitos y Representaciones, 4(1), 219–280. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475188.pdf>



Culturas



METODOLOGÍA

TALLER DE BOLSILLO EL FUTURO EN ACCIÓN:

**CONVERSACIONES PARA LA TOMA DE DECISIONES SOSTENIBLES
EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL**



En asocio con:



ProimágenesColombia