

# EDUCACIÓN POPULAR TRANSMEDIA





*Escuela*  
virtual  
de  
**contenidos  
culturales**



Grupo Cultural D11

# EDUCACIÓN POPULAR TRANSMEDIA

GRUPO CULTURAL D11  
Prólogo: Alfonso Torres Carrillo

Primera Edición 2020

Escuela Virtual de Contenidos Culturales

*Los contenidos de Educación Popular Transmedia son de libre difusión y divulgación, es libre de copiar, adaptar y redistribuir este material en cualquier formato siempre y cuando sea citado de manera apropiada.*

Esta publicación hace parte del proyecto “Escuela Virtual de Contenidos Culturales” ganador convocatoria sectorial para el fomento del Arte, la Cultura y el Patrimonio: Territorios Activos, Programa Distrital de Estímulos 2020, de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá.

## **Educación Popular Transmedia.**

Escuela Virtual de Contenidos Culturales.

Grupo Cultural D11. Localidad Suba. Bogotá Colombia.

2020

### **Primera Edición**

Noviembre 2020, Bogotá.

**Diseño Gráfico y diagramación:** Camilo Andrés Maldonado Murillo.

**Edición:** Néstor Ivan Gamba Torres.

**Prólogo:** Alfonso Torres Carrillo.

### **Coordinación y equipo de trabajo**

Luis Gabriel Maldonado Murillo.

Camilo Andrés Maldonado Murillo.

Andrés Acosta Barrera.

Juan Luis Barragan Cuellar.

Néstor Ivan Gamba Torres.

### **Con el apoyo de:**



SECRETARÍA DE  
CULTURA, RECREACIÓN  
Y DEPORTE



# PRESENTACIÓN

---

**Luis Gabriel Maldonado M.**

La Escuela Virtual de Contenidos Culturales es una iniciativa enmarcada en convocatoria sectorial para el Fomento del Arte, la Cultura y el Patrimonio Distrital: Territorios Activos, con la que se busca responder a las nuevas dinámicas de comunicación y los retos a los que se enfrentan algunas organizaciones y agentes culturales de la localidad de Suba durante la pandemia del Covid-19.

Para ello el Grupo Cultural D11 plantea una serie de talleres que servirán de contextualización a las agrupaciones y agentes culturales en el diseño y producción de contenidos para plataformas digitales. Los contenidos que se han contemplado en esta iniciativa son: Diseño gráfico y Comunicación Visual, Educación popular e investigación cultural, Guión para serie Web (Comunicación audiovisual) y Creación de Podcast (Contenidos sonoros).

En este texto recopilamos la experiencia obtenida en el proceso de producción de la serie web 100% MADE IN SUBA y de 6 Podcast elaborados en conjunto entre el grupo Cultural D11 y las agrupaciones o agentes culturales que participaron en la Escuela Virtual de Contenidos Culturales en una formación de 36 horas. Adicionalmente proponemos unas ideas que nos servirán para poner en contexto el concepto de Educación Popular Transmedia.

Cabe resaltar que debido al contexto de pandemia, una gran cantidad de actividades se realizaron de manera virtual aprovechando al máximo las posibilidades tecnológicas y de comunicación.

1. Presentación. Luis Gabriel Maldonado.....	3
2. Prólogo. Profesor Alfonso Torres Carrillo.....	6
3. Objetivos del proyecto.....	10
4. Marco teórico del proyecto. En búsqueda de un lugar de enunciación.....	11
4.1 Educación popular en la era de Internet.....	13
4.2 Educación Transmedia.....	19
4.3 Educación Popular Tansmedia.....	22
4.4 Las tecnologías en el Aula.....	25
4.5 Tras las huellas del Aula Virtual.....	29
4.6 Creación de Contenidos Culturales desde el Barrio.....	32
5. Educación Popular Transmedia en Suba, prendiendo motores.....	36
5.1 Identidad y construcción del sujeto.....	40
5.2. Estrategias.....	40
5.3. Prácticas.....	41
5.3.1 Prácticas eficientes o afines a logros.....	42
5.3.2 Prácticas no eficientes o no afines a logros.....	43
5.3.3 Posición en el campo de la cultura virtual.....	44
5.4. Posición en el campo de la cultura virtual.....	14



6. Metodología de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales.....	46
7. Reconocimiento de otras formas de comunciación : Producción virtual. Taller de guión para Serie Web. Andrés Acosta.....	54
7.1 La narración transmedia.....	58
7.2 Estructuras narrativas.....	61
8. Propuesta y justificación Educación Popular e Investigación Cultural Taller de Educación Popular e Investigación Cultural. Juan Barragán.....	66
8.1 Educación Popular en América Latina.....	68
8.2 Herramientas de investigación social: Sistematización de experiencias y la investigación acción participativa (IAP).....	71
8.2.1 Reconstrucción histórica.....	73
8.2.2 Interpretación colectiva de la experiencia.....	73
8.2.3 Transformación y aportes a la reflexión colectiva del proceso.....	74
8.3 Nuevos horizontes interpretativos.....	75
9. Diseño gráfico y Comunicación Visual. Camilo Maldonado.....	76
9.1 El diseño gráfico y la escritura.....	79
9.2 Imagen de marca. Logos e identidad gráfica.....	81
9.3 Publicidad Contracultural.....	84
9.4 Flyers o volantes virtuales.....	85
9.5 Infografías-----.....	88
10. Creación de PODCAST y contenidos sonoros. Luis Maldonado.....	90
11. Foro de lanzamiento de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales, sobre Educación Popular. Invitados Lola Cendales y Alfonso Torres.....	97
11. 1. ¿Qué es Educación Popular?.....	99
11. 2. ¿Cuál es el papel de la Educación Popular en Suba?.....	104
11. 3. ¿Cuál es el rol de la Educación Popular en la construcción de paz en Colombia?.....	108
11. 4. ¿Qué relación puede haber entre la Educación Popular y la creación de contenidos para internet?.....	116
11. 5. ¿Cuál es el papel de lo popular y lo rural frente al acceso a los recursos virtuales?.....	119
11. 6. Cuáles diferencias existen entre Enseñar y Educar.....	127
11. 7. ¿Cuál es la importancia de la innovación en la Educación Popular?.....	128
12. Referecias bibliográficas.....	131
13. Bibliografía.....	133

# PRÓLOGO

## Escenarios virtuales de la Educación Popular

**Alfonso Torres Carrillo**  
**Educador Popular e investigador social**  
**Profesor Universidad Pedagógica Nacional**

**L**a educación popular, como práctica social y concepción pedagógica, es un permanente devenir. Tanto por su sensibilidad con los cambiantes contextos, como por sus propias dinámicas, no solo vive transformando realidades y sujetos, sino que también vive transformándose a sí misma. Vive porque se transforma y transforma porque está viva.

Esta consideración viene al caso para referirme al Centro de Educación Popular Chipacuy, espacio y actor colectivo de la iniciativa que cobra forma en el libro que comenzamos a leer. Y es que este proceso comunitario protagonizado por jóvenes de la localidad de Suba es una buena muestra de lo que pasa hoy con la educación popular; en un pequeño espacio físico conviven varias iniciativas culturales y educativas como una biblioteca comunitaria (La Lola), un Preuniversitario Popular, escuelas circenses y teatrales, un espacio de formación artística y un proyecto de agricultura urbana.



Estas experiencias ponen en evidencia la versatilidad de los educadores populares para leer contextos, sujetos, coyunturas, necesidades y sueños colectivos, también cambiantes. El Chipacuy, como espacio-proceso educativo popular, a la vez se vincula e interactúa con otros de la localidad y de la ciudad en torno a acciones, proyectos y horizontes compartidos, sea el ciclismo, el fútbol popular, la defensa del humedal La Conejera, los espacios públicos comunitarios, jornadas de protesta por la violencia policial o la conmemoración del día de la mujer.

En esta ocasión, desarrollando un proyecto de formación virtual sobre contenidos digitales, que nos sirve para confirmar la pluralidad de espacios y estrategias de la Educación Popular de cara a los desafíos que impone la expansión (siempre limitada por factores estructurales) del acceso y uso del internet como espacio, ya no solo de circulación de información, sino como espacio de comunicación e interacción social. Por tanto, espacio de disputa de sentidos, de proyectos de sociedad y de vida en común. Así como Internet ha sido primordialmente utilizado por los estados y empresas como mecanismo de obtención de información, de control social y de consumo, también está siendo usado como medio de circulación de contenidos no capitalistas, de construcción de redes y de espacios de encuentro y debate por otros actores.

Es por ello que la educación popular no ha estado ni puede estar al margen de estas tecnologías de la información y la comunicación, y debe asumirlo como un escenario más de su actuación crítica, formadora y transformadora, dentro de una ecología más amplia de estrategias, medios y mediaciones educativas, culturales y políti-

cas. Como se señala dos veces en este libro, en cada momento de su devenir histórico la educación popular ha sabido echar mano de los medios tecnológicos más avanzados; así como Don Simón Rodríguez durante la primera mitad del siglo XIX acudió a la imprenta, Freire a mediados del siglo XX al cine y al proyector de filminas y de ahí en adelante, las y los educadores populares han usado la radio, la televisión y el video. En el presente siglo, la educación popular tendrá que echar mano a los medios tecnológicos a los que tengamos acceso. No solo para producir materiales y para emplearlos como mediaciones comunicativas en procesos educativos, sino también para formar en el consumo y uso crítico de los mismos; más aún cuando estos medios posibilitan la emergencia de prosumidores (consumidores de información creadores), con posibilidad de construir software y crear contenidos digitales.

Estas prácticas educativas virtuales emergentes si se asumen desde la educación popular, deben apoyarse en el acumulado de valores, ideas, actitudes y capacidades aportado por el movimiento histórico de educadores y educadoras populares, por ello, deben mantener su sentido crítico y su espíritu emancipador; es decir, acudir y recrear al conjunto de principios y criterios que orientan las prácticas populares como la formación de conciencias críticas y subjetividades rebeldes, el fortalecimiento del tejido social y asociativo territorial, en los campos de actuación, la puesta en práctica de pedagogías dialógicas, interactivas y constructoras de alternativas, la participación en acciones colectivas impugnadoras de las injusticias del sistema y el sostenimiento de procesos populares y comunitarios alternativos a la racionalidad capitalista.

Es por ello, que saludo con alegría, la publicación de este libro, que recoge parte del proceso desarrollado en la Escuela Virtual de Contenidos Culturales y las primeras reflexiones de sus protagonistas. Estas palabras iniciales también son una invitación a que las nuevas generaciones de educadoras y educadores populares continúen contribuyendo a la creación de pensamiento pedagógico, de cara a las nuevas realidades, a los nuevos desafíos que imponen las luchas y movimientos sociales, a los nuevos sueños y proyectos de futuro a construir en el presente.



www.decontenidosculturalesescuelav.com

## 3. OBJETIVOS

- 1.** Fortalecer las capacidades de creación de contenidos digitales y trabajo en red de organizaciones o gestores culturales en la ciudad de Bogotá en particular la localidad de Suba.
- 2.** Indagar sobre los usos y prácticas de la educación popular en internet y la narrativa transmedia educativa.
- 3.** Visibilizar grupos culturales o comunitarios de la localidad de Suba, generando espacios de creación teóricos prácticos de apropiación de tecnologías, con la creación de una serie web y contenidos Podcast para redes sociales
- 4.** Desarrollar un proceso de formación virtual gratuito de 36 horas, dirigido a agentes del sector cultural y educadores, con talleres de creación de Podcast, Diseño Gráfico, Educación Popular e Investigación cultural y Guión para serie Web.
- 5.** Editar la publicación Educación Popular Transmedia que reúne algunos de los conceptos clave de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales.

## 4. EN BÚSQUEDA DE UN LUGAR DE ENUNCIACIÓN

El lugar en el cual nos ubicamos es Colombia situándonos en la capital Bogotá y en la localidad de Suba que tiene la mayor densidad demográfica escenario del Grupo Cultural D11 que desarrolla el presente proyecto. Siendo la Educación Popular una práctica latinoamericana con una trayectoria de más de dos siglos de antigüedad, las condiciones presentes exigen una reflexión en torno a las prácticas y uso de herramientas tecnológicas.

El texto que presentamos se centra en la experiencia realizada por el Grupo Cultural D11 de la localidad de Suba durante el segundo semestre de 2020 que desarrolla una estrategia gratuita de formación virtual enfocada en la creación de contenidos. La Escuela Virtual de Contenidos Culturales es una iniciativa enmarcada en la convocatoria sectorial para el Fomento del Arte, la Cultura y el Patrimonio Distrital: Territorios Activos, del Portafolio Distrital de estímulos a la cultura 2020 de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. Esta iniciativa contempló una serie de talleres enfocados a potenciar y transformar las prácticas culturales de diferentes gestores de la localidad en Medios Virtuales.

El trayecto de la Educación popular en Colombia ha sido muy amplio, con personajes muy representativos desde la práctica pedagógica liberadora como Lola Cendales, German Mariño, Mario Peressón, Alfonso Torres Carrillo y Fernando Torres desde los años 70 (quienes también participaron en la experiencia alfabetizadora en Nicaragua). Otros aportes son fundamentales como la Investigación Acción Participativa de Orlando Fals Borda, los trabajos de Marco Raúl Mejía, Piedad Ortega entre otros. Los procesos de los colectivos de educación popular han sido diversos, contemplando otras áreas más allá de la alfabetización como el fútbol popular, feminismo, huertas comunitarias, trabajo comunitario, memoria histórica y archivo en Derechos Humanos, que se han consolidado en el tiempo generando transformaciones territoriales.

El fundamento del presente libro es presentar la experiencia de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales en la que se vincularon líderes o colectivos que le han apostado a la transformación cultural a partir de los medios tecnológicos. También de algunas herramientas metodológicas para la educación popular en Internet, principalmente en la creación de contenidos enfocados a transformar realidades.

También aportan a la reflexión, y son muestra del avance en educación popular en diversos terrenos académicos, experiencias enfocadas en educar los educadores populares, como por ejemplo la Licenciatura en Educación Comunitaria en la Universidad Pedagógica Nacional, la Licenciatura en Educación Popular en la Universidad del Valle, Licenciatura en Pedagogía de la Madre Tierra en la Universidad de Antioquia, Licenciatura en Etnoeducación en la Universidad Tecnológica de Pereira. Entre otras experiencias edu-

cativas populares importantes en distintos espacios académicos.

Nos trasladamos a la virtualidad con la esperanza de que sea este el espacio propicio para potenciar la educación popular y que se convierta en un escenario abierto y participativo tal cual la Educación Popular ha hecho en espacios no convencionales o en lugares de difícil acceso e históricamente marginados.

## 4.1 EDUCACIÓN POPULAR EN LA ERA DE INTERNET

La adaptación a los entornos virtuales se relaciona con la Educación Popular en cuanto los procesos de aprendizaje dejaron de ser un monopolio de la Escuela tradicional y diversos actores entran en diálogo para la construcción de nuevos horizontes de sentido a nivel global. Si bien, en un principio todo conocimiento impartido (al menos en Occidente) debería ser validado por la Iglesia y la familia, con el paso del tiempo esto se ha venido revaluando en virtud de las diferentes reformas políticas que dan al Estado la responsabilidad de educar a los ciudadanos. Una postura alternativa al monopolio del saber se hizo necesaria en sociedades con enormes brechas de desigualdad y es así como hoy en día se puede hablar de una Educación Popular al margen de las ideologías de los gobiernos e instituciones académicas tradicionales. Señalaremos, por encima, los adoctrinamientos en los regímenes fuertes, o el tipo de instrucción individual para clases, castas o linajes particulares.

Allí la educación existe en función del mantenimiento del sistema social y del control político.

Lo que ocurre en Colombia es algo diferente producto de la continuidad de un conflicto armado de más de siete décadas que de alguna manera ha dado a la sociedad un entorno particularmente hostil. A pesar de que existen clases sociales, agentes armados y una aristocracia acomodada, las reformas al Estado de Bienestar han dejado espacios para que la Educación Popular exista de manera espontánea en diferentes barrios y veredas del país. Esta educación popular ocupa una posición en el espacio social, representa el saber tradicional local, las prácticas comunitarias y alberga los segmentos sociales que han sido “olvidados” por las clases privilegiadas.

## **¿En qué lugar se ubica la virtualidad?**

La virtualidad es un espacio simbólico que se crea por los desarrollos tecnológicos, en este escenario surgen innumerables relaciones y ocupa un espacio dentro del mundo de lo social. La virtualidad ha transformado la forma de aprender, comunicarnos y acceder a información históricamente restringida. La Educación como institución antecede lo virtual, es mucho más antigua la academia y sus tradiciones que los actuales entornos digitales, sin embargo, estos últimos han definido nuevas características de uso, han planteado un aprendizaje fuera de las aulas y creado paradigmas antes insospechados. Así la lucha por una educación que responda a los parámetros aceptables de una sociedad ( pensamiento libre, pensamiento ético, conductas adecuadas, mentes libres) se ven “potenciados”



por la virtualidad devenida de los desarrollos tecnológicos.

Para este libro, hemos tenido en cuenta los aportes de Henry Jenkins y Carlos Alberto Scolari, quienes hablan del concepto transmedia, relacionado con la comunicación, la narrativa y la educación. En sociedades ampliamente dependientes de dispositivos, todo el tiempo estamos aprendiendo y poniendo en relación lo aprendido. Desde los dispositivos se está generando saber en tiempo real, se puede opinar y poner en controversia cánones establecidos e incluso criticar los mecanismos de poder, reescribir la narrativa y el lugar de enunciación, lo que constituye un escenario único en la historia de la humanidad. La convergencia de todas las tecnologías en la vida doméstica y el continuo flujo de información han moldeado una generación de prosumidores, que abandonan el tradicional consumo de información y se transforman en creadores.

La narrativa transmedia surge como un fenómeno comunicativo y de aprendizaje dentro del mundo virtual, en donde se transita de un medio a otro por link o hipervínculos, entre dispositivos electrónicos o pantallas. No se trata de un individuo aislado por el uso de herramientas, sino de un tipo específico de individuo que domina ciertas técnicas y crea comunidades, que opina y puede ser incluso activista de la transformación cultural.

De esta manera, los contenidos que circulan de un canal a otro también se van transformando cuando pasan por los usuarios, se alimentan de una idea inicial pero pueden ser modificadas, controvertidas o ampliadas. Por lo pronto, debemos recordar que el fenómeno transmedia deja entrever una gran diversidad de alterna-

tivas que plantean nuevos interrogantes: ¿Qué sujeto se está construyendo en un mundo virtual?, ¿Cuáles identidades existen en la Internet?, ¿Es posible pensar en la acción colectiva en un mundo hegemonizado por la virtualidad?

Es así como un hecho político en una ciudad del mundo puede influenciar levantamientos sociales en otro lugar distante. La información es capaz de permear todo el campo social a partir de redes sociales como twitter y Facebook en tiempo real. La acción colectiva en internet ha desenmascarado dirigentes corruptos y la presión de la ciudadanía en las redes ha desestabilizado gobiernos. Por ello crece el interés de muchos Estados por controlar Blogs, páginas, perfiles, e influenciadores que amenazan el orden burocrático.

En nuestra sociedad, la virtualidad se ha convertido en un hecho concreto tanto así que algunos autores señalan un fenómeno de hipermediatización de la sociedad. Es llamativo este término pues gran parte de nuestra existencia como seres humanos ahora gira en torno de las pantallas, reemplazando características innatas de la especie humana como la sociabilidad y el simple compartir (ambiente fundamental del aprendizaje).

Estos autores (Bauman, Lipovetzki, Castells, Levy) señalan este peligro. Nos surge la pregunta: ¿Hasta dónde este fenómeno (hipermedia) interviene en el aprendizaje de los seres humanos?, ¿Cuáles serían entonces los riesgos del uso de dispositivos electrónicos en la práctica liberadora de la Educación Popular?, ¿Cómo se está transformando la educación popular hoy en día

con la hipermediatización de la sociedad?

En este sentido, Bauman, por ejemplo, desde la liquidez del mundo social, nos señala que existe una gran fragilidad de las relaciones humanas al depender estas del mundo laboral cada vez más centrado en la función mecánica, orgánicamente condicionada por una función en la empresa. El sujeto, desprovisto de toda capacidad inmediata de acción colectiva, sucumbe al hedonismo de las marcas pero se vuelve frágil desde adentro. Líquido en sus sentimientos.

A la par de esta imagen se puede aludir a la fetichización de la mercancía planteada por el economista Karl Marx, para quien la mercancía como objeto poseedor de un valor de uso, es compartido por tantos individuos que no es posible generar la distinción deseada (aunque quizás sí su uso). La reproductividad de la mercancía como cultura, es otro tema que aborda Walter Benjamin.

Pero no solo en el mundo laboral se manifiesta este aislamiento individual, sino que se expresa en el mundo social mediante el consumo y la inmediatez de la experiencia. La condición humana ha cambiado enormemente a raíz del avance del capitalismo y el empleo de la transacción en casi todas las operaciones de la vida cotidiana.

Otro autor Sennet ahondará más profundamente en este conflicto rescatando precisamente el valor de lo artesanal, lo hecho a mano, lo que toma tiempo de elaborar. Bajo esta óptica, el aprecio por los fines inmediatos ha traído como consecuencia la corrosión de las capacidades creativas de los humanos. Sin em-

bargo, en el plano de las relaciones sociales, la prescindibilidad de un individuo parece solventado por una mercancía nueva o por un nuevo proceso administrativo. (Sennet, 2018)

Por otro lado, Lipovetzki trabaja aquella característica derivada del ultra capitalismo como levedad, como el mundo de la ligereza, de lo instantáneo, lo light. De hecho, el trabajo de este autor ha sido rescatar categorías comunes como lo son el amor, la arquitectura, el arte, el cuerpo, características del postmodernismo, para contrastarlas con la levedad a la que la sociedad está acostumbrada y se siente cada vez más cómoda. De hecho, nos podríamos referir a esa levedad en términos materiales, ya que implica un aparato electrónico que posee chips hechos a base de nanotecnología, muy livianos incluso maleables y cuyo conocimiento implícito plantea interrogantes acerca de la finalidad de la ciencia.

En ese mismo sentido, Castells se pregunta sobre los alcances del conocimiento en esta nueva sociedad red, tal cual la llama, donde el influjo de la tecnología es contundente en la medida en que condiciona las formas de relacionamiento social. Una vez más, el mundo del trabajo, el mundo del consumo, el mundo de la familia, el mundo de la cultura operan de manera interconectada aunque no democrática ni equitativa.

Existen muchos otros referentes teóricos de los que pudiéramos valer para aclarar la temática de la virtualidad. Se podría, también, aludir a la filosofía de Heidegger, clásica ya para pensar aquel cuello de botella que representa el problema del ser y la nada. Si la existencia del ser humano está condicionada por las pantallas, ¿Dónde

queda aquel ser condenado a obrar libremente en su comunidad?

Pudiéramos referirnos a la lingüística estructural de Lévy-Strauss y detallar qué sentido se le otorga la palabra “memoria”, “dispositivo”, “nube”, “identidad”. Palabras que hoy poseen un significado mediático y no ya en el lenguaje común. De hecho un problema clásico que intentan responder estos autores es acerca del significado de escuela. Y, aunque no conocemos definiciones exactas, nos atreveremos a afirmar que la escuela es ahora parte de la virtualidad y constituye una institución renovada que emerge en estos tiempos.

La escuela como espacio de reproducción por excelencia de las estructuras sociales deberá, entonces, pensarse desde la óptica transmedia y plantear fines concretos para la reproducción de una pedagogía liberadora.

## 4.2 EDUCACIÓN TRANSMEDIA

**E**l interés por la alfabetización en la educación popular de Freire que marcó el ritmo desde 1970 para centenares de procesos comunitarios en América Latina, en el 2020 ha experimentado evoluciones y nuevos horizontes de sentido que han cobrado relevancia. Luchas que emergen del pensamiento latinoamericano y su realidad social, tensiones raciales, ambientales, de género, soberanía alimentaria y por el espacio público entre otros.

El problema estructural de exclusión social sigue sin ser resuelto, miles aún no logran aprender a leer y escribir. El acceso cada vez más difícil a la tecnología de la mayor parte de la ciudadanía hace difícil que los procesos de aprendizaje se den de forma homogénea.

Para aprender se necesita de dispositivos como celulares inteligentes, tablets, computadores portátiles y domésticos, entre muchos otros instrumentos complementarios. Su acceso permite que las personas aprendan sin la necesidad de asistir presencialmente a la institución educativa o visitar la biblioteca pública. También los dispositivos han servido para denunciar los atropellos de poder y corrupción, lo que demuestra una búsqueda de la ciudadanía por la verdad.

Múltiples narrativas cruzan el aula diariamente, entre libros, cuadernos, tableros e historias aprendemos y ponemos en relación toda la información. Podemos aprender usando también celulares o computadores personales. Aprendemos con sonidos: aprendemos de la música, de la voz, de los cuentos, de la tradición oral. Aprendemos de imágenes: de fotografías, ilustraciones, infografías, graffitis, murales y pinturas. La educación transmedia emplea todas las herramientas posibles buscando que los mensajes sean más comprensibles y en algunos casos amenos.

La narrativa transmedia que se ha popularizado en los contenidos de internet como las sagas, series audiovisuales, cómics, videojuegos o personajes de ficción, generadores de material diverso, han puesto en apuros al tablero, el cuaderno o del libro impreso que

habían reinado como las tecnologías más empleadas en el aula.

El viejo tablero verde para tiza, eventualmente, evolucionó en su momento a láminas de acrílico y los profesores coleccionaron docenas de marcadores de colores de tinta borrable. La evolución tecnológica sigue a pasos agigantados y, en nuestros días, es difícil comparar una pantalla a full color RGV en alta resolución, con el tablero de tiza o el de acrílico.

La pizarra bidimensional tiene desventajas, cuando una tecnología permite compartir a cada uno de los estudiantes la pantalla como ocurre con plataformas como Zoom o Meet. También el uso de hipervínculos ha facilitado consultar otros contenidos en tiempo real.

De una u otra forma, el vínculo entre tecnología y escuela es cada vez más estrecho. Incluso, en ciertos espacios, reemplaza la institución. La crisis sanitaria causada por la COVID-19 lo ha demostrado. De hecho, el “asistir” a clase queda revaluado completamente. No se trata de tableros de tiza sino de pantallas y conexiones.

Lo anteriormente expuesto es una invitación a reflexionar sobre el impacto que ha tenido la tecnología en nuestras prácticas pedagógicas y cómo la crisis generada por una pandemia puede imponerse ahora como una manera legítima de transmitir el conocimiento: función esencial de la Escuela.

En lo público aún hay batallas por librar frente a los derechos por el acceso a Internet, que como un servicio básico fundamental emerge e implica, además, luchas fuertes, esta vez por el conocimiento.

## 4.3 EDUCACIÓN POPULAR TRANSMEDIA.

Renovar las discusiones sobre la educación popular, el analfabetismo digital, la desigualdad en la apropiación de las herramientas tecnológicas y el acceso a la información, son algunos de los retos que se nos imponen a nosotros como Educadores Populares en la contemporaneidad. Nos enfrentamos a riesgos Globales que debemos afrontar.

Así como en el presente siglo se han generado luchas intensas en campo de la virtualidad, esta refleja tensiones en lo político, lo social, lo económico y, claramente, en lo cultural.

El influjo de estos escenarios inusitados en la virtualidad, son también movilizaciones sociales que poco se han estudiado y que se hace necesario retomar. De la mano de las redes sociales en internet, el activismo virtual ha desarrollado novedosas estrategias de trabajo colaborativo e inteligencia colectiva, que se reflejan en acciones como develar información reservada, masificando datos y divulgando a los usuarios los secretos de los gobiernos.

El caso de Wikileaks es un claro ejemplo de simbiosis entre política y virtualidad. La lucha de su creador por democratizar la información ha trascendido hondo en los imaginarios sobre El Estado, la



Gobernanza o el papel de la Ciudadanía en el control político sobre los recursos públicos.

Las luchas colectivas en internet tienen que ver con las tensiones políticas y sociales de cada territorio, pero también con una humanidad diferente que se relaciona entre sí para luchar de manera coordinada. Las comunidades que se organizan por diferentes causas y ejercen un activismo en Internet, son en su mayoría jóvenes que conocen bien las herramientas y que han crecido en medio de una cultura transmedia. Se enfrentan a los gobiernos usando el diálogo continuo en las redes, crean videos, podcast, artículos escritos, gifs, memes, infografías e incluso hacen uso del recurso “hackear”.

Pero esta mirada global colectiva va más allá del activismo político. Por ejemplo Linux que, en su programación colectiva de código abierto, permite el acceso a las herramientas gratuitas, se ha convertido en una antítesis del monopolio de las grandes compañías de software que cobran enormes sumas por la licencia de uso de los programas. El Problema es que la lucha por la democracia es también la lucha por el conocimiento. Y este, bajo la perspectiva de la Educación Popular, debe ser de carácter público. Linux no solo es gratuito para todas las personas, también su código abierto le permite a programadores aprender de su funcionamiento y hacer ajustes para mejorar sus capacidades operativas.

Siendo así, la inteligencia colectiva impulsada por ciertos agentes dentro del campo virtual, ha permitido llevar a cabo proyectos como Wikipedia. Una enciclopedia mundial en tiempo real que puede ser editada y complementada por los usuarios, en la cual los

ciudadanos de todo el mundo aportan sus conocimientos poniendo en diálogo diferentes saberes disciplinares.

El modelo de Wikipedia es ejemplar porque condensa el conocimiento científico en un dominio virtual capaz de ser consultado por casi cualquier persona con acceso a Internet y a un dispositivo electrónico.

Otros paradigmas culturales se han impuesto gracias al Internet. Se ha ampliado la mirada de los derechos al conocimiento y la autoría intelectual tradicional, los Copyleft surgen como una mirada alternativa a los Copyright (derechos de autor). En la visión tradicional, el autor espera regalías por la publicación de un contenido, mientras que, en los copyleft, no existe tal incentivo sino que los lectores participan, ya que se entiende como un patrimonio de la humanidad; Copyleft, creative commons y software libre, van de la mano, postulando la idea de un saber global, que plantea luchas por los datos, por el acceso a la información, por la veracidad de la información y por los derechos de la ciudadanía.

De una forma más profunda, La creación de contenidos ha sido también un elemento importante en las luchas por la información y la Educación Popular en internet. Lo creado genera narrativas de interés común que abogan por transformaciones en los ciudadanos de tal forma que los creadores de contenido, ciudadanos comprometidos, artistas, educadores populares y gestores culturales, han entendido que internet es un escenario vital para el diálogo de saberes, un espacio que permite ampliar el conocimiento de la comunidad y la memoria colectiva.

Esta misma mirada permite contrarrestar la información oficial y la cultura hegemónica impuesta por las empresas y los gobiernos. De no asumir un rol activo en la educación popular en internet, las comunidades estarán condenadas a nuevos ejercicios de dominación y manipulación intelectual. En lo simbólico es donde reposa la transformación cultural que la virtualidad podría generar o impulsar.

## 4.4 LAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA.

La educación popular ha permitido la transformación de muchas realidades en América latina desde 1970 cuando se empezaron a dar las primeras experiencias y es natural que durante un extenso periodo de tiempo, se den nuevas perspectivas y enfoques territoriales únicos e innovadores a lo largo del continente.

La educación popular ha sido una alternativa en contextos de exclusión, es la respuesta de las sociedades dominadas que hacen contrapeso simbólico a la hegemonía cultural despertando otros valores como la solidaridad y el trabajo colectivo. La relación entre la tecnología y la educación es milenaria.

En alguna época fue el mural pintado en la pared que origina el pincel y variedades de pigmentos, otros buenos ejemplos son la pie-

dra tallada con cincel y martillo en la roca, el manuscrito elaborado por meses a pulso con tintas y plumilla, o el libro impreso. En la actualidad las tecnologías que atraviesan lo educativo son celulares, tablets, smart TV y ordenadores.

La tecnología no es únicamente contemporánea. Las herramientas son indispensables en el aprendizaje de todas épocas y desde el tablero al libro, todas las aulas han tenido tecnologías. Fuera del aula también las tecnologías han cumplido una labor educativa, la televisión por ejemplo ha tenido un rol en la educación del pueblo, en dimensiones culturales y políticas.

Por dar un ejemplo, la televisión pública colombiana presenta su primera emisión el 13 de junio de 1954, con el himno nacional y un discurso a cargo de Gustavo Rojas Pinilla quien había importado la idea desde Alemania. Así como algunos equipos y la función propagandística.

En ese entonces el General colombiano busca que la televisión sea una caja de resonancia de sus postulados políticos y que contribuya a fortalecer el sentimiento de identidad nacional. En 1964 con la entrada en marcha del Instituto Nacional de Radio y Televisión (INRAVISIÓN) se le da el papel al Estado de la difusión educativa, cultural e informativa en los sistemas de radiodifusión y televisión colombianos.

En el año 2004 INRAVISIÓN da paso al Sistema de Medios Públicos RTVC (Radio, Televisión Nacional de Colombia), que en la actualidad genera diferentes tipos de contenidos culturales

locales y regionales que indagan sobre la memoria, el patrimonio y la identidad.

Por otra parte, en las décadas de los 70 y 80 del siglo XX, se emplea la tecnología de la radio para llegar a áreas rurales y lugares con dificultad de acceso, con educación radiofónica. Un caso representativo es la Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica ALER, con más de 40 años y centenares de emisoras locales en una red continental, cuyo enfoque ha sido utilizar la herramienta tecnológica potenciando la educación popular y el patrimonio cultural.

En la actualidad las emisoras comunitarias cumplen un rol determinante en el diálogo de saberes sobre los territorios, abordando temas de memoria, veeduría ciudadana, fomento de las artes entre muchos otros asuntos de interés de las comunidades. Uno de estos casos la emisora comunitaria Suba Al Aire 88.4 FM en Bogotá, que durante 25 años ha aportado a la educación popular generando talleres gratuitos de creación de radio, programas especializados sobre la identidad local de Suba y variedad de programación para tener múltiples temas de interés que despierten la curiosidad de la comunidad.

La emisora comunitaria cumple un rol educativo popular, ya que permite el control político y la veeduría ciudadana, logrando que sean visibles denuncias o situaciones que alteran el territorio.

En el siglo XXI la educación se adapta a las tecnologías de la comunicación y la información, generando escenarios de diálogo y nuevas narrativas. La virtualidad irrumpe en las aulas de manera gradual. Los procesos sociales también experimentan transforma-

ciones y su nivel de incidencia e impacto mediático dentro y fuera del territorio. Se ve potenciado por el uso de internet.

En un principio, fue difícil la adaptación tecnológica para algunos educadores y educandos. Aprender a dominar la herramienta les ha costado bastante a algunos pero el uso masivo de los dispositivos ha obligado a incursionar a muchos que generaban cierta resistencia. El uso de dispositivos electrónicos en el aula tardó muchos años en verse como algo normal o deseable.

Muchas veces es censurable el uso de dispositivos electrónicos en el aula. Toda una contradicción que se explica por esa disposición constante de los educandos por usar redes sociales y el mantenimiento de las normas tradicionales de la escuela.

La velocidad de cambio de la tecnología, crea una brecha generacional en las escuelas y la respuesta generalizada de las instituciones es confinar la tecnología al salón de informática y a una clase en el pensum con una limitada relación con las demás áreas del saber. Sin embargo, la pandemia del 2020 produce un giro dramático en la narrativa, ya que la restricción de movilidad obliga al uso de la tecnología y educadores y educandos por igual deben aprender a dominar la herramienta. En los meses de marzo, abril, mayo y junio de 2020, los colegios, universidades, academias y educadores populares, vuelcan su atención a internet para continuar desarrollando sus procesos. En este periodo la mayoría de instituciones deben implementar las medidas de conectividad y capacitación para cumplir con sus obligaciones.

## 4.5 TRAS LAS HUELLAS DEL AULA VIRTUAL

Tal vez la característica más visible de la Escuela Virtual sea su intangibilidad. Plantear esta característica asignada no implica aceptar su importancia real. Si bien la escuela virtual no tiene una materia tangible que palpar, existe en internet y es real para usuarios, educadores y educandos que experimentan el diálogo de saberes.

La presencia de la virtualidad implica aceptar su importancia para la Pedagogía. No obstante existe otra característica inherente y es que la virtualidad es un lugar. Hablar de espacio es congruente con un lugar real y, por lo tanto, susceptible de ser ocupado. Mientras que el aula virtual no es un lugar físico, mantiene la majestad de institución milenaria portadora de un saber en tanto es portadora de un conocimiento.

Se acude al aula en búsqueda de respuestas. Existe un aula virtual en la medida que sus participantes comprenden que es un ejercicio académico simbólico real, pero no hay un objeto material arquitectónico, no hay un salón de clase físico, casi que desaparece una parte esencial de la escuela que es la infraestructura.

Este nuevo paradigma de escuela funciona dejando atrás algunas tecnologías, opera sin tableros, ni pupitres, ni campana de descan-

so. En la educación virtual no es necesario el uniforme escolar por el cual tantos estudiantes tuvieron problemas disciplinarios. Funciona en redes sociales, canales de reproducción de videos y páginas web, disponibles 24 horas, 7 días a la semana. Como espacio informal implica otro tipo de normas y conductas que deben ser profundizados desde una ética individual.

A la escuela virtual no se llega en bus, caminando o en bicicleta, se asiste a las clases desde el celular o entrando en un computador en cualquier lugar de la ciudad o del país.

No se trata aquí de si el aula virtual reemplazará al salón de clases, ni de si caerán las instituciones tradicionales de enseñanza por culpa de los algoritmos usados en los programas informáticos. Se trata de reconocer otras posibilidades de diálogo de saberes que se ponen a nuestra disposición. La escuela tradicional se ha resistido a los cambios sociales y políticos durante centenares de años manteniendo las estructuras de poder, usando las tecnologías siempre a su favor como el libro, el pizarrón con tizas, o el tablero de acrílico. En este sentido, la escuela virtual es un espacio en el tiempo que funciona en una lógica diferente a la clase presencial. Se puede repetir un video explicativo, pausar, adelantar, retroceder, sin perderse ni un acento de la explicación. Que los estudiantes puedan ver una y otra vez la explicación hasta lograr entender, a su ritmo, es algo que difícilmente las escuelas más costosas de educación privada personalizada lograrían hacer.

Otras tecnologías empleadas en el aula cambian también, como la campana de descanso. En el colegio, el timbre o campana ha



dejado de sonar, ha perdido utilidad y significado. En tiempos de COVID 19, los colegios cierran sus puertas y algunos de los instrumentos cotidianos que sustentan la cotidianidad, dejan de tener una utilidad. El timbre o campana escolar, es reemplazada por las alarmas de reunión automáticas en el correo electrónico o por una deliberada programación en el celular que refresque la memoria. El uniforme en medio de la virtualidad pierde funcionalidad, legitimidad y algunos estudiantes de colegios más liberales, logran vestirse libremente en el aula virtual.

Como se dijo con anterioridad, el paso de la educación a los entornos virtuales ha sido lenta, con muchas resistencias. Generaciones de educadores se resistieron en las últimas décadas al uso de las tecnologías en las aulas, prohibiendo celulares, tablets y relegando a las clases de informática o tecnología, el contacto del estudiante con los dispositivos. Sin embargo, los estudiantes chatean sus tareas, comparten hipervínculos, descargan música, links y consultan en buscadores para responder con sus deberes cotidianos.

En 2020 la declaración de pandemia sacudió profundamente a la humanidad, determinando nuevos paradigmas de normalidad asumidos por millones en todos los continentes. La escuela deja de estar en las infraestructuras, el aula se transforma en un espacio simbólico entre la cámara del profesor, y la pantalla en la casa del estudiante.

Para mantener contacto con el mundo y no sucumbir en el aislamiento, las reuniones virtuales se incrementan y en algunos casos la inquietud por participar de foros virtuales, opinar en los chats y

programar su tiempo en torno a la agenda de transmisiones en vivo pasan a ser de gran interés. Los educadores, que plantean sus clases para ser presentadas en vivo desde un computador personal conectado, no habían vivido una situación semejante de distancia y aislamiento frente a sus estudiantes. A su vez, los jóvenes aprendices no habían gozado de tanta libertad de aprender y auto determinar su comportamiento en el aula, como cuando el aula desaparece y con ella el ojo vigilante del profesor.

## 4.6 CREACIÓN DE CONTENIDOS CULTURALES DESDE EL BARRIO

En los estudios históricos se ha pensado frecuentemente en el lugar de enunciación de lo que se ha escrito y conocemos de la historia, la voz del narrador, que en muchas veces fue la misma del vencedor, se impuso a lo largo de la historia para narrar. Durante mucho tiempo, los relatos históricos fueron rígidas estructuras racionales que generaciones repitieron sin grandes cuestionamientos, sin embargo, en el siglo XX, algunas maneras de ver los estudios sociales y culturales cambiaron planteando una interesante arista del asunto de la historia, cuando se pregunta por rol del historiador como sujeto y creador del contenido.

Los aportes del pensamiento crítico latinoamericano, en cabeza de innovadoras figuras en las décadas de los sesenta y setenta como Orlando Fals Borda, Paulo Freire y Enrique Dussel, entre muchos otros, generan un ambiente propicio para hablar de una reescritura de la historia contada. El pensamiento crítico inspirado en la educación popular y la filosofía de la liberación, técnicas como las Investigación y acción participativa, aportan los fundamentos a una serie de movimientos sociales que cambian el lugar de enunciación y la narrativa tradicional. El pensamiento antihegemónico surge como un horizonte de sentido para miles de intelectuales locales, que empiezan a cuestionar la historia que heredamos, y plantean que la dominación cultural ha sido inoculada por generaciones sumiendo en la ignorancia a los pueblos, invisibilizando su legado ancestral milenario.

Los altos costos para producir un audiovisual o imprimir un libro o periódico independiente, hacían casi imposible la tarea de desarrollar una propuesta alternativa de contrapeso cultural. Para muchos intelectuales latinoamericanos, era claro que se debía construir una mirada desde el sur, de abajo hacia arriba, pero los medios de producción cultural para generar esta reflexión, aún se encontraban muy lejos del alcance y bajo control total de las elites.

Internet genera una ruptura profunda en el sistema tradicional de creación de contenidos o de relatos, tradicionalmente en manos de los poderosos y de los vencedores. Las grandes cadenas de noticias y de entretenimiento entran en crisis, ya que pierden el monopolio en la construcción de los relatos. En diversos lugares del mundo, ciudadanos empiezan a grabar sus propios videos, a escribir en sus

ordenadores personales notas, opiniones y reflexiones que circulan en la red. Los ciudadanos se convierten producto del acceso a las herramientas tecnológicas, en creadores de contenido. El orden tradicional cambia, empoderando al ciudadano que puede desde generar denuncias públicas con su celular, hasta crear series web de su propia inventiva o convertirse en un influenciador de redes sociales.

## **Los barrios empiezan a ser escenario de creación de contenidos.**

Las casas, los parques, los espacios cotidianos y públicos, dejan de ser simples testigos inermes del fluir diario, para ser escenografías de una nueva realidad. Cuando los ciudadanos pueden crear por sí mismos, lo primero que vemos es el barrio, el territorio. Detrás de las selfies, en las fotografías de álbum familiar, podemos encontrar imágenes del espacio geográfico y cultural que no se encuentran en los bancos de imágenes de los grandes periódicos.

Algunos barrios en la actualidad tienen página en facebook, álbum fotográfico en instagram o cuenta de twitter. Muchos vecinos se comunican de manera grupal por whatsapp para estar enterados en tiempo real de información local. Se crean diariamente medios locales de comunicación alternativos que surgen en la web y desarrollan una construcción simbólica del territorio, aunque sus programas se emitan sólo en internet y su alcance sea únicamente algunos vecinos del barrio.

El barrio, el territorio próximo, lo cercano, se vuelve interesante e inspirador de relatos, historias, crónicas y opiniones diversas. En manos de las elites, el entorno popular, el barrio, el parque comunitario, no son lugares de interés, son decoración de fondo. En manos de un ciudadano, sus calles, sus lugares comunes, son espacios simbólicos y emotivos ya que en ellos transcurre la vida diaria.

En otros casos, cuando las comunidades se organizan en torno a crear sus contenidos relacionados con el territorio, surgen espacios virtuales que llevan lo territorial a nuevas dimensiones. Por ejemplo, se crean grupos de vecinos que intercambian información de eventos, seguridad y ventas despertando el interés por las economías solidarias y las redes de cooperación.

También surgen movimientos ciudadanos para defender parques, humedales o lugares emblemáticos. En algunos casos el uso de internet en el barrio puede servir para denunciar, organizar labores, desarrollar la inteligencia colectiva y la cooperación. Cientos de tomas territoriales se gestan en internet. La web sirve como escenario dinamizador de las actividades en el barrio y es el canal para que los vecinos compartan luchas, información y saberes de su localidad desde su dispositivo.

## 5 EDUCACIÓN POPULAR TRANSMEDIA EN SUBA, PRENDIENDO MOTORES

La propuesta de investigación en Educación Popular para nosotros, combina perspectivas de Paulo Freire y de los estudios realizados por Alfonso Torres Carrillo y Lola Cendales. En cuanto a lo metodológico nos apoyamos en el enfoque de Pierre Bourdieu para estudiar el campo particular de la cultura en el entendido que, esta ocupa una parte del espacio social caracterizada por agentes en disputa o lucha constante por acumular capital, en este caso cultural.

De otra parte, Jenkins propone que existe, actualmente, un fenómeno emergente de la comunicación en las sociedades del siglo XXI usuarias de internet que se denomina transmedia. Caracterizada por un uso cotidiano de dispositivos, narrativas (storytelling), cambio del mensaje entre medios físicos y digitales. Los medios exigen la creación de contenidos, y estos productos adoptan maneras de contar historias, estrategias para influir e impactar en la red con usuarios de públicos abiertos.

En la narrativa transmedia, por ejemplo, una misma historia, mensaje, producto o marca, puede funcionar de manera autónoma en un formato digital de sonido, en un lenguaje audiovisual, en un blog

de lectura, en un soporte impreso, en redes sociales, etc. El mensaje fluye entre medios y cada uno de ellos tiene un tipo de usuario particular. Las comunidades de FANS o seguidores cumplen un rol determinante en este fenómeno emergente de la narrativa transmedia, porque interactúan, producen nuevos contenidos y diálogos apuntando a la generación de conocimientos nuevos y válidos.

Este autor nos traslada al campo del conocimiento en el sentido de universalidad al cual todos los seres humanos tendríamos derecho. Si bien es cierto que personajes ilustres han querido compartir la información contenida en libros, relatos o instituciones, esta nueva lógica apuntaría a que todos tengamos acceso a los medios para disfrutar de este conocimiento. El enciclopedismo fue un momento importante en lo que a Ciencias Sociales en Occidente compete. En Suba, claramente, la constituye sectores excluidos históricamente que hoy se preocupan por educarse.

Dentro del Análisis de Jenkins se puede ubicar el papel de la Educación Popular como algo que emana de la comunidad virtual y se inserta entre las luchas características de las hegemonías y alteridades. Es así como las diferentes estrategias y prácticas que los agentes emplean en el campo cultural conducen a una liberación no solo política sino cultural. Como prácticas se entienden todo tipo de acciones repetidas que condicionan el actuar de los agentes y los dota de una manera determinada de competir. La lucha es, entonces, por distinguirse unos de los otros.

En la idea de segregación social propia de ciudades neoliberales, Suba posee esos contrastes propios como son igual Buenos Aires,

Rio de Janeiro ó Ciudad de Mexico. El derecho a la ciudad se impone como una necesidad hoy en día porque, precisamente, la ciudadanía cada vez tiene mayor acceso a la información.

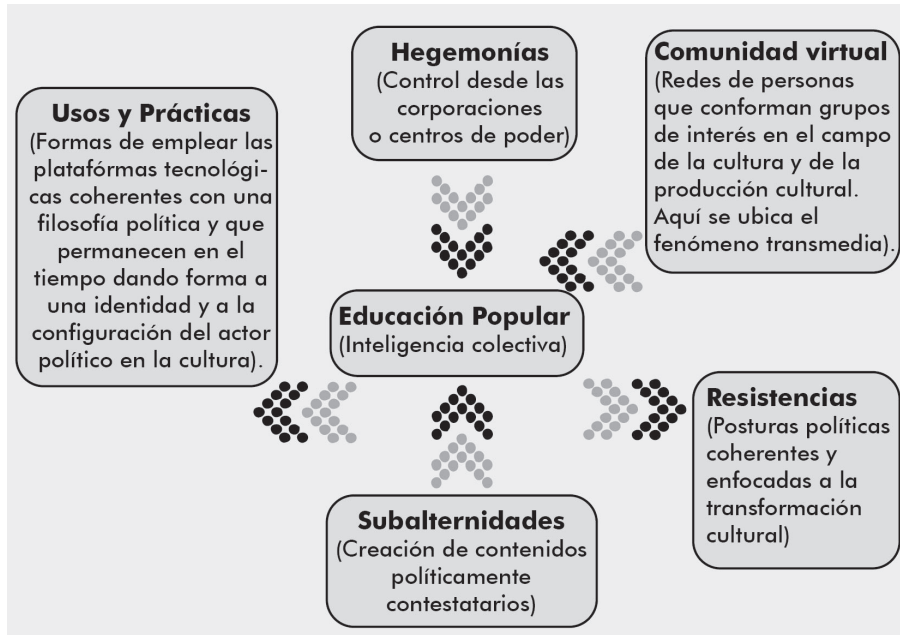
Para nosotros, Paulo Freire se ha convertido en un ícono de la lucha por la liberación de las mentes y Suba, mediante su vitalidad claramente expresada por los jóvenes, reivindica esta labor que se desprende de lo institucional y se consolida como resistencia también muy necesaria hoy en día para definir un futuro deseado.

En este sentido, la comunidad virtual que nace en la localidad de Suba, pasa de una realidad concreta material del territorio a una disputas simbólicas por el capital cultural actual, con dificultades de orden económico, a depositar el interés en una realidad virtual basada en tecnologías.

La distinción es un tipo de capital de gran valor en la nueva cultura de la información. Aporta identidad y es deseada por efecto de la recordación de grandes públicos. En el marco de acción política que analiza Jenkins como propias de Latino América, las resistencias culturales ejercen presión hacia arriba, haciendo del uso de internet una conquista. En su visión, la conquista de estos espacios posibilita al Arte como alternativa válida. Restituye deudas históricas, denuncia, propicia la inteligencia colectiva y el trabajo en red en sociedades interconectadas.

El siguiente diagrama apunta a mapear nuestro lugar de enunciación:





**TABLA 1. DIAGRAMA DE FLUJO DEL PROYECTO**

*Como se dijo anteriormente, las luchas que enfrentan los habitantes de la localidad de Suba en el campo de lo simbólico podrían apoyarse en la educación popular (virtual). Dada la amplitud de la población, es necesario aportar experiencias visibles que puedan convertirse en documentos históricos para una consulta a futuro pero, también, para definir la posición de los Agentes en el campo.*

Se realizará una sistematización de experiencias de 6 colectivos culturales de la localidad de Suba. La pregunta central sobre las trayectorias de los grupos partícipes de la presente investigación, se enmarca dentro de la identidad y la construcción de sujeto colectivo. Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

## 5.1 IDENTIDAD Y CONSTRUCCIÓN DEL SUJETO

Desde la Sociología constructivista se puede afirmar que la identidad es algo que se construye socialmente gracias a procesos de aprendizaje colectivo enraizados en las prácticas objetivas de los agentes y subjetivamente en los imaginarios culturales evidentes en el lenguaje. (Luckmann y Berguer, 1966)

Desde una postura de análisis cultural, ¿Qué tanto ha contribuido su colectivo, a la construcción de identidad local en Suba?

La postura Estructural Funcionalista apoya la noción de que todo es posible de determinar si es expresado por el habla. Los discursos que se reflejan a través del discurso muestran, por ejemplo, que el escaso apoyo del Estado a los proyectos de cultura son un desincentivo para la práctica constante del Arte en la localidad.

## 5.2 ESTRATEGIAS.

Desde la Sociología Bourdesiana, las estrategias son planes ejecutados por Agentes dentro del campo y son ajustados por las reglas de juego particular. (Bourdieu, 1992). Dado, además por los incentivos que existen en el campo cultural local.

¿Cuáles estrategias han sido útiles para alcanzar los objetivos de su organización, colectivo o proyecto personal?

¿Cuáles de estas estrategias se vieron afectadas positiva o negativamente en la pandemia para el logro buscado (o los logros buscados) de su organización, colectivo o proyecto personal?

Se pudo comprobar que el juego está marcado por la búsqueda de recursos económicos de parte del Estado. Sin embargo, la otra economía, la economía informal y que no es exclusivamente monetaria, posee un gran desarrollo por los agentes participantes de los talleres. Para explicarnos mejor, los recursos en que basan sus prácticas son cedidas a cambio de quizás algún otro tipo de bien o favor. La economía del Don está más que desarrollada en el campo cultural local y permite que, en casos de crisis, se sostengan en el tiempo.

## 5.3 PRÁCTICAS

Son aquellas acciones sociales regulares en el tiempo que ayudan a mantener las estructuras y dan sentido a la vida de los Agentes. (Bourdieu, 1980). Las prácticas sociales pueden ser consideradas como hábitos que, por asimilación, se constituyen en rutinas efectivas para conseguir fines sociales.

¿Cuáles prácticas han cambiado en su Organización, colectivo o

proyecto personal a partir de su participación como representante en los talleres de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales?

Los participantes de los talleres manifestaron explícitamente haber mejorado en la forma de ejecutar algunas tareas propias de la función. Al poseer mayor contexto sobre un proyecto que estuvieran ejecutando, los Agentes del campo, pudieron superar dificultades que antes no habrían podido siquiera enfrentar. Los resultados pueden ser consultados a través de otros canales.

Se pudo comprobar que el juego está marcado por la búsqueda de recursos económicos de parte del Estado. Sin embargo, la otra economía, la economía informal y que no es exclusivamente monetaria, posee un gran desarrollo por los agentes participantes de los talleres. Para explicarnos mejor, los recursos en que basan sus prácticas son cedidas a cambio de quizás algún otro tipo de bien o favor. La Economía del Don está más que desarrollada en el campo cultural local y permite que, en casos de crisis, se sostengan en el tiempo.

## 5.3.1 PRÁCTICAS EFICIENTES O AFINES A LOGROS.

**E**l desarrollo de un proyecto dirigido a un público específico, dentro de lo que llamamos cultura, implica una serie de procesos

paralelos que, el consumidor final, no observa. Así que, lo que nuestros Agentes pudieron mejorar en el diseño de un guión para una serie web, está plasmado en sus prácticas constantes que apuntan a la excelencia.

Lo que se debe esperar en cuanto a prácticas positivas afines a logros culturalmente aceptables queda evidenciado en la frase: “pude ser mejor que antes en lo que hago”.

## 5.3.2 PRÁCTICAS NO EFICIENTES O NO AFINES A LOGROS.

Algunas prácticas no son posibles de transformar a corto plazo, por lo que se enfatizó en teorías o corrientes comunes que han marcado “formas de hacer” eficaces. La cultura y su reproducción pasan por procesos de interpretación o afianzamiento muy complejos que imposibilitan fórmulas mágicas de producir contenidos pero sí muestran (muchas veces como antítesis) formas de salir al paso.

Nuestros agentes cumplieron las recomendaciones pero está en ellos el afianzamiento de las técnicas apropiadas para su beneficio propio.

### 5.3.3 POSICIÓN EN EL CAMPO DE LA CULTURA VIRTUAL.

La posición de un agente dentro de un campo se define por la cantidad y tipo de capital potencialmente útil para su distinción del resto de Agentes en campo. (Bourdieu, 1979). Lo que aquí se conoce como Capital es, simplemente, un tipo de recurso que es capaz de acumularse. Tal como el prestigio, el renombre, su personalidad.

¿Siente que se encuentra, hoy, mejor posicionado para enfrentar nuevos retos en el campo de la producción de contenidos culturales?

Dado que es muy complejo ser consciente de la posición propia dentro de un campo, de por sí, complejo. No es posible definir si se está mejor o peor con respecto a un campo particular. Tratándose de un lugar en donde las formas de expresión son tan variadas, es imposible valorar desde la propia conciencia si se es mejor que otros o que sí mismo en el pasado.

Lo que define finalmente si un agente es bueno o malo es su trayectoria, pues la calidad de sus trabajos pueden ser considerados como ejemplares del género si cumplen parámetros universales, universalizantes y universalizadores.

Como tal, la cultura tiene la capacidad de transformar las realidades de los seres humanos, los hace distintos una vez aprecian o experimentan el Arte. La producción cultural en Suba está mediada por la necesidad de ser apreciada y difundida. Está claro que tal necesidad debe ser valorada y apoyada por el Estado. Pero también por la ciudadanía desde las prácticas cotidianas.

Recapitulando, unas prácticas afines a logros culturalmente aceptables, conduce al empleo de estrategias favorables para la construcción de identidad local y, así, una mejor posición dentro del campo cultural general como el Bogotano.

Una vez analizado el grupo cultural en estas dimensiones, se intenta determinar sus prácticas de comunicación, uso cotidiano de internet y dispositivos. Por medio de herramientas estadísticas de análisis de DATA, o de información algorítmica, se puede empezar a medir el alcance de los mensajes dispuestos en las plataformas digitales a partir de likes, reproducciones o interacciones. Para eso, nos apoyamos en la noción de Transmedia en donde las comunidades virtuales cambian de medio, pero lo hacen en función de procesar distintos tipos de información en redes sociales, canales de youtube, blogs o páginas web.

El lugar desde el cual enunciamos esta investigación, parte entonces de la práctica de la Educación Popular entendida como una lucha particular con una historia, un trasegar y unos objetivos claramente definidos, se adapta al marco transmedia y se ubica dentro de la lucha entre hegemonías y subalternidades.

Se apoya en una comunidad virtual compuesta de fans pero que apoyan las resistencias políticas que emergen como necesidad. Hace uso de prácticas reflejadas las historias de 6 agrupaciones culturales en Suba, apunta a la generación de nuevos conocimientos mediante una inteligencia colectiva entendida como una entidad configurada en forma de red. Esperamos que este trabajo avance en este sentido y pueda constituirse como un material de análisis para futuras problemáticas.

## 6. METODOLOGÍA DE LA ESCUELA VIRTUAL DE CONTENIDOS DIGITALES.

La Escuela Virtual de Contenidos Culturales es un proyecto de educación popular diseñado por el Grupo Cultural D11 de la localidad de Suba en Bogotá D.C, con el apoyo del Portafolio Distrital de Estímulos 2020 de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes.

En el proceso interviene un equipo interdisciplinar de formadores que dialoga con usuarios de redes sociales desde un entorno digital que llamamos “Escuela Virtual”. De esta manera y, en simultánea, se desarrolla un proceso de formación en herramientas de comuni-



PROGRAMA DISTRICTAL de estímulos para la cultura

**CICLO DE FORMACIÓN PARA EDUCADORES DE LAS ARTES Y LA CULTURA, EDUCADORES POPULARES, GESTORES SOCIALES Y COMUNITARIOS INDEPENDIENTES...**

Escuela virtual de contenidos culturales

CREACIÓN Y EDUCACIÓN POPULAR en la web

**INSCRIPCIONES hasta el 17 de octubre 2020**

Programa de formación gratuito en:  
Educación popular e investigación cultural.  
Diseño gráfico de piezas visuales en la web.  
Lenguaje Audiovisual y series web culturales.  
Lenguaje sonoro diseño de Podcast.

Fecha de cierre de inscripciones:  
17 de octubre de 2020 11:59 pm  
Comuníquese para mayor información al email:  
decontenidosculturalesescuelav@gmail.com

Si deseas participar debes inscribirte en este link:  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSv6idg\\_7p46E1Tt0eKYYC-ph\\_Lj5EtcrpokGAfckOH\\_vqj2m1g/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSv6idg_7p46E1Tt0eKYYC-ph_Lj5EtcrpokGAfckOH_vqj2m1g/viewform)

Organiza:  GRUPO CULTURAL D11

Apoya:  ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

 BOGOTÁ

**Imagen 1.** Flyer publicitario inscripciones primera cohorte Escuela Virtual de Contenidos Culturales 2020. Divulgación por Facebook, Whatsapp y correo electrónico.

cación para internet en las diferentes dimensiones que se han determinado como fundamentales en la producción cultural: dimensiones del sonido, audiovisual, gráfico e investigativo.

En una primera etapa, se focaliza a una población que posea características específicas que hagan posible extender las técnicas aprendidas a un mayor número de personas. Por tal motivo, la población

objeto son organizaciones culturales, procesos comunitarios y gestores independientes de la ciudad de Bogotá.

En una siguiente etapa, los participantes asisten de manera virtual on line, a clases teóricas durante 32 horas, en las que se plantea un marco teórico en cada área y ejercicios prácticos de creación de contenidos.

La escuela virtual aborda la educación popular en internet desde dos perspectivas: La primera es entender Internet como un ecosistema cultural en el cual es urgente generar nuevos diálogos y saberes que hagan contrapeso a la exclusión educativa, la hegemonía mediática, la manipulación política y la brecha de acceso al conocimiento.

Desde esta perspectiva, Internet es un espacio simbólico de luchas y reivindicaciones, un escenario donde se traduce el pensamiento colectivo, la identidad y la memoria, por lo cual es necesario que existan propuestas de educación popular que estimulen pensamiento crítico y empoderamiento en la creación de nuevas narrativas independientes y que empleen el uso de medios virtuales para tal fin.

En la segunda perspectiva, la Escuela Virtual está dirigida a propiciar la creación de contenidos culturales en internet buscando nuevas voces y reflexiones. Se convocan líderes sociales, gestores culturales, artistas y organizaciones comunitarias para que potencien sus capacidades comunicativas y desarrollen sus contenidos propios luego de pasar por una formación que les permite un acer-

camiento teórico y técnico, estimulando la narrativa personal o colectiva y así generar procesos de identidad colectiva que impacten en la localidad y en la ciudad.

Por otra parte, la Escuela Virtual busca propiciar la investigación de temas culturales, despertar el interés por la sistematización de experiencias, e IAP (investigación, acción participativa). La creación de contenidos autónomos aplicando herramientas de investigación social permite a las agrupaciones y gestores, ampliar la mirada de su labor en el territorio y llegar a nuevos públicos con sus mensajes. Construir narrativas desde el Sur significa dar potencia a la voz propia de los pueblos latinoamericanos. Esa mirada crítica implica que los proyectos de creación tengan opiniones sustentadas en hechos. Que se empleen metodologías para indagar y cuestionar. Las herramientas de la investigación social deben estar al alcance de los interesados en este saber que en muchos casos están fuera de las academias. Aportes de disciplinas como la sociología y el trabajo social, contribuyen a que los contenidos que se empiecen a formular desde los barrios, tengan mayor complejidad y agudeza.

Dado que una Escuela Virtual es un ejercicio de imaginación grupal de inteligencia colectiva, que se logra desarrollar sin presencialidad en un escenario no tangible, sin compartir un espacio físico o infraestructura, Esto mantiene un referente educativo estable pero, a la vez, genera retos que deben ser afrontados.

La ausencia de un aula como tal, con paredes, pupitres y tablero, la restricción por la pandemia para reuniones de grupo, plantea retos

que se traducen en estrategias de educación popular en internet. Algunos de ellos son la administración de redes sociales, foros virtuales desde diferentes lugares geográficos, clases on line, grupos privados de whatsapp que funcionan como un canal de comunicación logístico y a su vez que permiten circular contenidos o dialogar sobre inquietudes.

La Escuela Virtual, a diferencia del aula tradicional, funciona a distintos ritmos de tiempo, tiene clases programadas en un horario fijo, y también es un aula virtual las 24 horas con toda la galería de contenidos dirigidos a una comunidad de usuarios de internet. Es así como la escuela Virtual de Contenidos Culturales empieza su tarea publicando contenidos en el Fanpage de facebook la primera semana de septiembre de 2020. Al principio con una comunidad de cero personas; un mes después, en octubre la escuela tendrá 200 seguidores de los contenidos y un alcance mayor a las 3000 interacciones de las publicaciones.

En esta etapa inicial se define logotipo e imagen corporativa, diseño de flyers que serían publicados escalonadamente durante semanas posteriores por facebook y grupos de whatsapp en la localidad de Suba. La convocatoria para integrar la primera cohorte de la Escuela Virtual se realizó integralmente en internet, sin imprimir un solo cartel o material publicitario físico logrando articular una estrategia de difusión.

En septiembre de 2020 se da inicio a una campaña de expectativa en redes sociales promocionando la Escuela Virtual de Contenidos Culturales. Se abre la inscripción gratuita y se invita a los gestores

de colectivos culturales y comunitarios de la ciudad.

En la convocatoria de la primera cohorte de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales, se reciben 30 solicitudes de participación de numerosos sectores de Bogotá. De esta etapa se eligen 6 proyectos sociales y comunitarios, además de gestores independientes para una experiencia de formación en creación de contenidos de cinco semanas.

**PROGRAMA DISTRICTAL estímulos de para la cultura**

**INSCRIPCIONES hasta el 17 de octubre 2020**

**Escuela virtual de contenidos culturales**

**CREACIÓN Y EDUCACIÓN POPULAR en la web**

**FORMACIÓN A EDUCADORES DE LAS ARTES Y LA CULTURA, EDUCADORES POPULARES, GESTORES SOCIALES Y COMUNITARIOS INDEPENDIENTES...**

**Programa de formación gratuito en:**  
Educación popular e investigación cultural.  
Diseño gráfico de piezas visuales en la web.  
Lenguaje Audiovisual y series web culturales.  
Lenguaje sonoro diseño de Podcast.

**Organiza**  
GRUPO CULTURAL D11

**Apoya:**  
ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.  
SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE  
BOGOTÁ

**Información de inscripción**

**Objetivos**  
Fortalecer las capacidades de creación de contenidos digitales y trabajo en red de organizaciones o gestores culturales de la Localidad de Suba y la ciudad de Bogotá.

**Metodología:**  
Teórico-Prácticos en creación de contenidos

**Modalidad:** Virtual. En directo, online.

**Dirigido a:** Grupos culturales, colectivos, procesos comunitarios independientes y alternativos de la localidad de Suba  
Gestores Culturales independientes de la ciudad de Bogotá.

**Valor Económico:** Gratuito

**Duración:** 32 horas (desde el 19 de Octubre)

**Edades:** Desde 14 a 99 años

Fecha de cierre de Inscripciones: 17 de octubre de 2020 11:59 pm

**Comuníquese para mayor información al email:**  
decontenidosculturalesesuelav@gmail.com

**Si deseas participar debes inscribirte en este link:**  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLS66qUpK4E1Tn0RcYIC-ph\\_LJ5EtcPp0GATkGH\\_wq2m1g/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLS66qUpK4E1Tn0RcYIC-ph_LJ5EtcPp0GATkGH_wq2m1g/viewform)

**Nota AGRUPACIONES Y COLECTIVOS:** Podrán participar de la formación gratuita un máximo de 6 integrantes por organización o colectivo y mínimo dos personas. Deben asistir a todos los talleres, podrán definir internamente la asistencia de un integrante mínimo por clase, o si desean tomar todos los talleres es una opción recomendable. Se recuerda que es requisito para la certificación aprobar el 80% de asistencia a los talleres virtuales.

**Nota GESTORES CULTURALES INDEPENDIENTES:** Deben asistir a todos los talleres (32horas). Se recuerda que es requisito para la certificación aprobar el 80% de asistencia a los talleres virtuales.

**CUPOS LIMITADOS**

**Imagen 2.** Flyer publicitario inscripciones primera cohorte Escuela Virtual de Contenidos Culturales 2020. Divulgación por Facebook, Whatsapp y correo electrónico.

Para dar mas detalles sobre la metodología empleada por el colectivo D11, debe decirse que, los talleres tienen una intensidad de 32 horas teóricas y 4 horas de acompañamiento a las propuestas de creación. Se desarrolla el ciclo de formación entre el 17 de octubre y el 8 de noviembre 2020 por la plataforma google meet. Cada taller está dirigido por profesionales en los temas impartidos de tal forma que puedan resolver, en el momento, las dudas de los participantes.

La Escuela Virtual aborda en la primera cohorte 2020, 4 temas estructurales en la formación de capacidades creativas para crear contenidos en entornos virtuales: (1) La dimensión visual, con el taller de comunicación y diseño gráfico. (2) La



Imagen 3. Fanpage Facebook, Escuela Virtual de Contenidos Culturales

dimensión auditiva, con el taller de creación de Podcast y narrativas sonoras. (3) La dimensión audiovisual, con el taller de guión para serie Web. (4) La dimensión de la investigación para crear contenidos, con el taller de educación popular e investigación cultural.

El objetivo de este programa es reforzar las capacidades de creación libre de los participantes, teniendo como eje la convergencia de perspectivas interdisciplinarias del saber y las narrativas transmedia que vinculan el uso de videos, sonido, imágenes, textos escritos, hipervínculos y contenidos de múltiples autores.



Imagen 4. Estadísticas de la página Facebook, Escuela Virtual de Contenidos Culturales.

# 7. RECONOCIMIENTO DE OTRAS FORMAS DE COMUNICACIÓN: PRODUCCIÓN VIRTUAL

**Andrés Acosta**

Equipo pedagógico Escuela Virtual Contenidos Culturales  
Taller de Guión para Serie Web

**P**ara empezar, cabe indicar la profunda relación que existe entre los avances tecnológicos y los procesos de democratización o socialización de los saberes. En la modernidad, cuyo origen está atravesado por la construcción de la imprenta, se produce el fenómeno del saber. El cual era de unos pocos pero, poco a poco, se convierte en un fenómeno universal.



Sin embargo, como capítulo previo al reconocimiento de la libertad de escribir, leer y decir lo que se quisiera, pasaron las épocas por momentos de persecución y opresión en los que la nueva visión nació con gritos y llantos. Fenómenos como la inquisición que castigaba la novedad y la tergiversación, la censura de los decretos, la quema de libros, el férreo dogmatismo, etc, dan cuenta del temor ligado a la libertad de uso y producción del avance de los saberes.

Quizás, luego de aquel reconocimiento de la libertad de expresión, la libertad de conciencia, etc. sea necesario seguir abriendo brechas en la expansión de la comunicación y las ideas que promuevan la participación de los ciudadanos, marginados en su mayoría, de expresar sus propios pensamientos. En efecto, es una crítica todavía pertinente pues el manejo y la manipulación de las ideas por parte de las grandes multinacionales televisivas hacen perder toda noción de libertad.

Tienen estas grandes empresas el poder de convencer a la sociedad de las ideas que ellos promueven, haciendo que estos ciudadanos inclusive se crean autores de esas ideas. Este, en realidad, ha sido motivo de gran controversia. La forma y el contenido de las transmisiones presentes en el universo de la televisión debido a la fuerte influencia que estas ejercen sobre la población fueron motivo de preocupación para el célebre filósofo Noam Chomsky.

Y frente a esto, en muchas horas de clase, los docentes se ponen en la tarea de cuestionar en el estudiante su comportamiento pasivo frente a la pantalla. Un caso típico de esto se aprecia en la

película Matilda. Ella es, por cierto, una niña muy extraña puesto que, fuera de mover cosas con la sola operación de su mente, es capaz de leer libros. Está junto con su familia fascinada por los concursos de la televisión.

Esta película dirigida por Danny Devito en 1996 y que tuvo su inspiración en el libro de Roald Dahl en 1988 ha sido un clásico del cine crítico en tanto cuestiona los paradigmas creados por la sociedad del consumo y el entretenimiento. Pese al desarrollo complejo del mundo de las comunicaciones, donde las posibilidades de expresar las ideas crecen de manera exponencial, se han visto las sociedades en la paradójica situación de verse bajo el control o el poder de ideales enmarcados en el plano del mundo audiovisual.

Muestra también esta película cómo se genera el rechazo a aquellos que quieren mostrar que existen otros modos de interpretar la vida y de vivirla. Distinto es a los ya establecidos por la industria, el mercado y el entretenimiento. Por otra parte, las brechas comunicacionales disminuyen con el paso del tiempo y el desarrollo tecnológico y científico ha demostrado que puede realizar de diversos modos el sueño de comunicarse en menor tiempo sin importar las distancias.

El hecho de la instantaneidad comunicacional es un objetivo vital para los procesos de educación contemporáneos y que tienden a la realización de la libertad de los individuos y los pueblos. La Educación Popular genera conciencia del poder que se despliega el día de hoy debido a las herramientas de la comunicación. Al

no haber conciencia de la historia de este proceso del mundo de las comunicaciones y del proceso de producción ideológico pueden las grandes poblaciones del mundo caer bajo el efecto letárgico o ilusorio del mundo mercantil.

O el mundo del entretenimiento cuyo principal daño consiste en eliminar la capacidad creativa de los sujetos, habituados éstos al consumo continuo y no crítico de los ideales dominantes o “relevantes” de una época. Este engaño ha sido tema de constante debate el efecto negativo que ha producido el mundo de la televisión en las nuevas generaciones.

Parece que tal crítica ahora debería ampliarse a círculos de objetos a los cuales se añaden los videojuegos online, las redes sociales, las producciones web, miniseries, los fans, etc. que hacen que la influencia sobre la juventud sea más marcada. Sin embargo ¿Es pertinente mantenerse en una crítica puramente negativa de los actuales medios de comunicación, indicando la evidente e inevitable influencia que estos ejercen en las nuevas audiencias y en las que de tiempo atrás han tenido contacto con todo tipo de formato como la radio, la televisión, el periódico?.

Sin valorar de ninguna manera el carácter positivo de este tipo de medios, es preciso indicar el uso de estos medios de acuerdo a principios y paradigmas de crítica social y educativa, que permitan abrir vías de reflexión al uso de las herramientas virtuales con fines de construcción social, democrática y participativa.

## 7.1. LA NARRACIÓN

# TRANSMEDIA

Las transformaciones que ocurren en el mundo de la ciencia y la tecnología transgreden el mundo de la cotidianidad de manera contundente y esto deja una huella irreversible en el inconsciente colectivo. Afecta, además los comportamientos sociales y las formas de interpretar el mundo.

Han existido a lo largo de estos últimos siglos cambios notables en la conciencia de la humanidad debido a esta prolongación del lenguaje humano expresada en las herramientas que facilitan esta actividad: la imprenta, la fotografía, la radio, la televisión, la internet, etc. La época moderna ha consolidado a lo largo del tiempo la posibilidad de que las ideas logren una expansión antes inusitada.

Puesto que es posible tener en una habitación de Bogotá productos provenientes de la China, Finlandia, Sudáfrica, Rumania, Bolivia, etc., se encuentra a su vez la posibilidad de conocer la realidad social de la cual provienen estos productos.

Significa esto la expansión de la información que, si bien ha entrado en disputa con la privatización de los medios de comunicación masiva y la posesión de estos medios por parte de la mayoría de la población ajena a las decisiones del poder político y económico, poco a poco se siguen abriendo posibilidades de

participación para la inmensa mayoría de individuos y colectivos sociales a través de la red virtual.

La producción de mercancías, que de manera particular se ha realizado en el capitalismo, ha generado también la conciencia en los individuos de ser partícipes del mundo en el que viven. Pensado en el particular, el mundo de la comunicación social y aún pensadores como Henry Jenkins y Carlos Scolari proponen dar a conocer un fenómeno nuevo.

En este los usuarios, que antes eran meros consumidores de las ideas de los centros de producción de contenidos televisivos de carácter dominante y privado, son ahora autores de sus propias historias, sus propias interpretaciones, en el mundo de la producción de contenidos virtuales.

Ahora bien, pensando en los contenidos relevantes presentes en el mundo del cine y la televisión, estos se convierten en parte del consumo habitual de nuestras sociedades. Generando con esto nuevos paradigmas, iconos, arquetipos de toda índole para la población, desde la niñez hasta la vejez. Se percibe, de esta forma, la configuración de otro tipo de movimiento social que difiere en gran medida del mundo impuesto por la televisión, la radio, el periódico, etc.

Medios como la internet y, con esto, otro tipo de configuraciones de comunicación masiva como las producciones audiovisua-

les que se cuelgan en alguna plataforma y pueden ser vistas por cualquier usuario sin importar el tiempo y la hora o la producción de contenidos que no dependen del criterio de una gran cadena televisiva, permite pensar otro tipo de movimientos que quebrantan la arraigada relación de un emisor que produce el contenido que consume un receptor acrítico y pasivo.

En el mismo sentido, ha existido una continuidad interesante en la producción de diversas ficciones proveniente no de sus autores oficiales o legales, si se habla por ejemplo de Hollywood o compañías europeas, sino de fans o seguidores de las producciones televisivas. De la mano de la internet y de plataformas alternas a la televisión que permiten al usuario ser el autor de relatos e historias se accede a la posibilidad de multiplicar relatos, personajes, historias, etc. Al pensar en las narrativas transmedia se piensa en el fenómeno en el que un relato o historia se despliega en múltiples medios y plataformas de educación, en el cual los consumidores asumen un rol activo en ese proceso de expansión.

Este tipo de medios lo constituyen los libros, los comics, los post, spot, las series de televisión o videojuegos, etc. La particularidad de este tipo de producciones es que su contenido está dirigido a “engancha” o “atrapa” mediante diversas técnicas que están presentes en la vida de los “prosumidores”. Para lograr que un participante se “enganche” a un relato o historia éste ha de mostrarse a través de diferentes formatos mediáticos y liberar distintos contenidos para cada canal.

Esta experiencia resulta ser bastante significativa cuando los usuarios recorren las distintas plataformas, invirtiendo en ello tiempo y esfuerzo. La narrativa transmedia como relato pasa por la particularidad de estar en medio de diversos medios, los cuales convergen para posibilitar la construcción de mundos. La convergencia es la relación de las múltiples plataformas mediáticas que dan pie a la realización de una narración que puede ser seguida y expandida por los usuarios mediante estas distintas plataformas.

La invitación de pensar este tipo de fenómenos presentes en el ámbito virtual es que el espectador conozca, por una parte, todos los mundos que forman parte del universo transmedia y, por otra parte, extraiga o tome los elementos ahí presentes para integrarlos en su vida cotidiana.

## 7.2 ESTRUCTURAS NARRATIVAS

Como posibilidad de comunicación y de expresión de las ideas, el mundo de la serie web puede ser enfocado del modo como al autor de una obra le plazca. Han tenido gran cabida en este tipo de producción el mundo de la ficción, la construcción de invenciones que se vuelven realidad en el momento en que son plasmadas como una obra ya finalizada.

Por supuesto caben en este tipo de producción, formatos no asociados a ficción como lo son los noticieros, los debates, reportajes, documentales, entrevistas, etc. No obstante, antes de proceder en la elección del formato que se quiere adoptar para contar o narrar alguna historia se precisa conocer aspectos de la estructura narrativa que contribuyen notablemente a la elaboración de una serie web.

Frente a esto último se consideró señalar varios aspectos de estas estructuras como se señala a continuación:

Estructura clásica:

- Un conflicto central
- Roles y personajes definidos
- El relato se lleva con tal grado de reiteraciones que el seguimiento del televidente puede darse de manera esporádica

Estructura de atar y desatar

- Cada ocho o diez capítulos surge un conflicto que puede ir sumando a la trama central

Estructura por etapa

- Hay grandes saltos en el tiempo, con varias generaciones alrededor de uno o más grupos familiares



- La trama central puede pasar de un personaje a otro conservándose la unidad temática alrededor de un solo conflicto

### Estructura errática

- Presenta diversos estilos combinando las otras formas estructurales.

Este tipo de estructuras contribuyen en la elaboración inicial de la construcción de una historia, un relato que quiera ser proyectado de manera audiovisual. Básicamente se mencionaron estos aspectos que permiten pensar en la ejecución de una obra que pueda ser el producto de las experiencias de los talleres.

Se piensa de esta forma para dar con una serialidad, es decir, la construcción de una serie basada en la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia para ser distribuida en diversas entregas. Esta construcción requiere detenerse muy bien en la exploración de la historia a través de distintos personajes y puntos de vista.

Se mencionaron brevemente en las sesiones anteriores de serie web los aspectos que han de tenerse en cuenta para la realización de guión. Para comenzar un relato es preciso partir de una idea que pueda ser atractiva. Cualquier idea puede ser narrada, retratada en el mundo audiovisual.

A esa idea le sigue la construcción de una premisa que podría denominarse el punto de partida, la idea central de la historia que

prácticamente encamina la temática. Tanto la idea base como la premisa o la historia que de manera concisa y puntual desarrolla la idea es el primer paso en la ejecución de guión.

La exigencia de esta labor implica el esfuerzo de la creatividad para poner en juego fundamentalmente ideas asociadas a los hechos vividos en la cotidianidad, donde por supuesto se ponen en juego toda clase de lenguajes y de saberes que vale la pena considerar como opción de trabajo.

Es importante cuestionar posteriormente qué se quiere lograr con la propuesta, de qué modo la idea que se quiere expresar sobre el efecto realmente deseado. Cabe considerar, frente a lo ya realizado, las ideas que se oponen a aquello que se quiere proponer.

Significa esto, proponer un contraargumento que se opone o discute contra la idea inicial propuesta. Este proceso de profundizar en la idea y extenderla con argumentos que den validez y certeza o coherencia a lo propuesto requiere a su vez mostrar la contraparte, los aspectos negativos que por lo general están asociados a cualquier fenómeno.

La labor de profundizar en la idea que quiere plasmarse en un guión requiere un aspecto clave y necesario si se quiere realizar una obra de carácter universal: la investigación. Si se quiere hablar, por ejemplo, de la energía nuclear, es preciso leer varios libros sobre el tema, observar documentales, leer informes gubernamentales, entrevistar a científicos, aprender cómo funcio-

na un reactor y procurar hablar con aquellos que han tenido una experiencia cercana al tema en cuestión.

Teniendo en cuenta estos aspectos se mencionó aquello que está asociado al tono de la historia, es decir, el reflejo del estado de ánimo de una historia, la importancia de crear personajes y el modo cómo se los construye, las contradicciones que han de poseer los personajes, las acciones y elementos significativos que son claves en una historia.

Finalmente se realizó un trabajo práctico en el que, teniendo en cuenta los aspectos mencionados, se trabajó en la elaboración de un capítulo en el que se narra una historia de acuerdo con el interés de los asistentes al taller. Se discutió cuáles fueron los elementos que constituyeron el guión: el encabezado, la descripción, el diálogo, personajes, voz, bloque de diálogo, transición, escena, secuencia, etc.



**Logo 100% MADE IN SUBA.** *Serie Web y Serie Podcast, sobre la localidad de Suba.*

# 8. PROPUESTA Y JUSTIFICACIÓN EDUCACIÓN POPULAR E INVESTIGACIÓN CULTURAL

**Juan Luis Barragán**

Equipo pedagógico Escuela Virtual Contenidos Culturales.  
Taller de Educación Popular e Investigación Cultural.

**L**a educación popular tiene un vínculo indisoluble con el pensamiento latinoamericano, puesto que su intencionalidad política recae precisamente en el contexto histórico de desequilibrio de poder que se tiene entre los centros hegemónicos y la periferia latinoamericana (Wallerstein, 1996). Es decir, estos procesos de Educación Popular en América Latina, emergieron en contextos de desigualdad social como crítica a la educación institucional hegemónica, basada en la mercantilización del conocimiento y descontextualizada de las necesidades de las comunidades.

Profundizar sobre estas bases históricas y conceptuales es necesario en tiempos de desinformación, ahora más que nunca, después del golpe global del Covid-19 es necesario volver a nuestras raíces y vislumbrar alternativas a la debacle del sistema-mundo capitalista. Ahora bien, la concepción del sistema-mundo tiene alcances globales que marcan el camino y proponen concepciones locales para corregir dicho desequilibrio de poder, la búsqueda de metodologías coherentes con las necesidades locales se hace imperativo para el trabajo de los procesos de educación popular en la localidad de Suba.

En este sentido, la escuela virtual de contenidos culturales propone profundizar en reforzar las bases conceptuales sobre la vigencia del pensamiento latinoamericano para la Educación Popular, el uso de herramientas tecnológicas para los procesos de educación popular y la justificación de una visión regional (Latinoamericana) necesaria para articular iniciativas culturales y experiencias de organizaciones sociales en búsqueda de alternativas en tiempos de pandemia.

A continuación, expondremos la propuesta del taller sobre Educación Popular e investigación cultural. En un primer momento, analizando los puentes o articulaciones entre la historia del pensamiento latinoamericano en el contexto histórico de la educación popular. Y en un segundo momento, describiremos las metodologías más relevantes para realizar investigación cultural, con el ánimo de fortalecer las organizaciones sociales y brindar herramientas para los procesos de investigación cultural.

## 8.1 EDUCACIÓN POPULAR EN AMÉRICA LATINA.

Las propuestas de carácter emancipatorio tienen contextos de crisis o contradicciones que afectan los tejidos sociales y promueven iniciativas (o respuestas) para transformar las condiciones de vida de algunos grupos poblacionales. América Latina reúne dichas características de desigualdades sociales y crisis sociales constantes, razón por la cual, pensadores como Simón Rodríguez y Paulo Freire buscaron alternativas en la educación para liberar a los oprimidos y buscar la construcción de sociedades latinoamericanas más igualitarias o menos frágiles para la dominación.

Es necesario visibilizar las condiciones estructurales y el andamiaje institucional que ha facilitado el monopolio por parte de pequeños grupos económicos.

Tres hechos relevantes podríamos resaltar en la construcción de nuestros Estados-Nación: en primer momento, la invasión de Europa en América, la imposición de una ideología dominante puesta en marcha por medio de la violencia y los procesos de evangelización que buscaban un colonialismo ideológico y de esta manera conservar el dominio de las colonias en América Latina. Desde

dicha época se estableció un desequilibrio de poder y se instauró un orden dominante capaz de eliminar cualquier cosmovisión que se alejara de la razón instrumental moderna.

Encontrarse con otras poblaciones que los europeos no habían reconocido y que no concebían existentes, creó una noción y percepción de una “otredad” ajena y externa a la cultura europea. Es un “otro” que debe ser dominado, esclavizado y tomado como propiedad, un “otro” que debe trabajar la tierra -que le fue arrebatada, una tierra que ya no es suya-, un “otro” que debe rechazar y desechar su legado cultural para adoptar uno nuevo: el de la cultura europea dominante, en la que nunca sería tomado en cuenta como un “igual” así adoptara el nuevo orden cultural. El “Otro” aparece entonces como si hubiera sido *desde siempre* una ‘periferia’ *externa* a mi cultura [la europea], que es el “centro” (Grüner, 2016: 16).

En un segundo momento, la revolución francesa y la independencia de Estados Unidos. Estos hechos marcaron la conformación de los estados-nación, las ideas liberales sobre las instituciones modernas e inspiraron la lucha por los procesos de liberación de los pueblos sumidos en la esclavitud, la exclusión y la discriminación étnica. Varios intelectuales americanos tuvieron el privilegio de formarse en Europa y adoptaron los ideales de patria y sublevación al dominio colonial instaurado desde 1492.

En este proceso de conformación de los Estados-Nación pos-coloniales se observa que la región no solo recibió la influencia

de los centros del sistema-mundo moderno, sino que fue una contribuyente activa e innovadora de los modos de aplicación empírica de los preceptos de la modernidad, traduciéndolos a su propio contexto y temporalidad que se puede concebir como un proceso de modernización conservadora poscolonial en el siglo XIX y XX.

Pero la cimentación de las Naciones, fundada en el precepto del “futuro de la Nación” próspero para sus habitantes, se llevó a cabo en América Latina con la intencionalidad de unificar la multiplicidad de identidades que coexisten bajo el mismo territorio en una homogénea identidad Nacional, como herramienta para brindar legitimidad a las instituciones como lo expone Lopez-Alvez (2010):

*Los constructores del Estado también adoptaron una noción moderna de legitimidad que fue diferente de la experiencia europea. Obviamente, las naciones latinoamericanas fueron concebidas y construidas en un cruce poscolonial de culturas, influencias globales, pensamiento moderno liberal y antecedentes coloniales de dependencia, resistencia y negociación. Las imágenes y las conceptualizaciones de «la Nación» estaban destinadas a incorporar pedazos y piezas de todo este proceso y del imaginario de las comunidades indígenas, africanas e inmigrantes. (Lopez-Alvez, 2010: 57)*

Por último, en un tercer momento, los procesos de independencia en América Latina, liderados por la clase privilegiada criolla, adoptaron el diseño de las instituciones modernas para la creación de un andamiaje propicio en el relevo de la dominación colonial a la dominación oligárquica.



A partir del contexto histórico de estos tres hechos, (principalmente) emergieron propuestas de carácter emancipatorio. Desde el siglo XIX con las ideas del maestro Simón Rodríguez y durante el siglo XX algunos personajes destacados como Paulo Freire y Orlando Fals Borda, entre otros, dicho pensamiento latinoamericano se materializó en propuestas prácticas de educación popular en diversos rincones de la región.

## 8.2. HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN SOCIAL: SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS Y LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA (IAP).

Con todas las implicaciones del contexto histórico, no es posible utilizar herramientas metodológicas alejadas de las necesidades de las organizaciones sociales. Particularmente, este taller propone rescatar líneas de investigación de la educación popular como la IAP y la sistematización de experiencias.

La IAP consiste en trascender las herramientas tradicionales de investigación e incorporar estrategias cualitativas para resal-

tar el diálogo como forma elemental, la construcción colectiva de los objetivos, el principio de horizontalidad planteado para la participación de la experiencia entre el investigador y los sujetos activos de la investigación.

En este sentido, con esta metodología se fomenta el intercambio de información, conocimiento, saberes y experiencias que permiten una construcción colectiva del proceso investigativo y se culmina con una autorización por parte de los participantes de la experiencia, para alcanzar los objetivos propuestos y generar resultados en forma tácita y útil (Borda, 1978) para aportar al fortalecimiento de las organizaciones sociales.

De esta manera, también se articula la sistematización de experiencias como una línea de investigación de la educación popular que contribuye a la formación de sujetos críticos y se compone de valiosos aportes metodológicos y epistemológicos a las ciencias sociales, entendida como una modalidad de conocimiento de carácter colectivo, utilizada por organizaciones sociales que buscan dar cuenta de los avances y retrocesos de experiencias significativas para la interpretación crítica de los sentidos y lógicas que la constituyen sus acciones para de esta manera potenciar y contribuir a la conceptualización de saberes populares en la búsqueda de alternativas frente a las problemáticas sociales.

Por ejemplo, los saberes populares y cotidianos que se buscan sistematizar en el presente taller, se enfocan en las prácticas pedagógicas, en las percepciones de bici usuarios y en la experien-

cia de colectivos de huertas comunitarias. A continuación, un resumen de las etapas más importantes de la sistematización de experiencias:

## 8.2.1 RECONSTRUCCIÓN HISTÓRICA

Se busca reconstruir históricamente las organizaciones sociales y evidenciar, por medio de las narrativas de los participantes, diversas fuentes y actores relevantes que puedan conservar información que permita la reconstrucción y posibilite lecturas de las características económicas, sociales y culturales que influyen en la construcción de dichas organizaciones y comunidades.

## 8.2.2 INTERPRETACIÓN COLECTIVA DE LA EXPERIENCIA

Se caracteriza por interpretar el sentido de la experiencia. En el presente taller, se pretende resaltar la experiencia histórico-so-

cial para reconocer y señalar ideologías, representaciones y prácticas que promueven un reconocimiento por parte de los sujetos participantes.

## 8.2.3 TRANSFORMACIÓN Y APORTES A LA REFLEXIÓN COLECTIVA DEL PROCESO

Es una transformación cognitiva, caracterizada por incentivar una apertura democrática al diálogo y a la reflexión crítica sobre la experiencia investigativa, pues el primero implica la teoría, las definiciones y los datos recuperados para la sistematización, promoviendo una alternativa cualitativa en la interpretación de las experiencias de las organizaciones sociales y comunidades.

Estas tres etapas son dinámicas y buscan brindar una rigurosidad al método, la reconstrucción aporta el momento de recolección de información empírica, la interpretación busca establecer significados colectivos a la experiencia reconstruida y finalmente en la etapa de transformación se promueven nuevos enunciados o relatos, los saberes logran conceptualizarse para enriquecer la producción local y colectiva de conocimiento.

## 8.3 NUEVOS HORIZONTES INTERPRETATIVOS

Finalmente, la educación popular e investigación cultural deben introducir el principio de contexto y proponer estrategias de transformación, encaminadas a las verdaderas necesidades de las organizaciones sociales. La inferencia de un sistema económico salvaje y solapado, impuso una educación institucionalizada bancaria, acrítica y conflictiva.

La formación de las organizaciones sociales debería estar integrada a las propuestas emergentes, críticas y alternativas, lecturas que utilicen metodologías como la IAP y la sistematización de experiencias, donde la investigación se construye en conjunto con los actores, los ciudadanos, los habitantes y productores de la urbanización popular latinoamericana.

Tal vez, el remedio no se encuentre en la producción eurocéntrica, más bien, en su lectura desde el pensamiento crítico y la contextualización de los territorios, generando debates interdisciplinarios y públicos, dialogando con los saberes no científicos y valorando la experiencia de los procesos populares.

# 9. DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**Camilo Andrés Maldonado Murillo.**

Equipo pedagógico Escuela Virtual Contenidos Culturales.  
Taller de Diseño Gráfico y Comunicación Visual

La comunicación gráfica ha cumplido desde sus orígenes un rol comunitario, los primeros trazos en las cavernas de Lacoux y Altamira, representan animales conocidos por la comunidad y el uso de materiales que requieren una preparación implica una reflexión y búsqueda previa. El ser humano emprende el proyecto de Pintar entre 14.000 y 30.000 años antes de nuestra era. En las primeras huellas de escritura humana sobre la roca, encontramos atención a los detalles de color, proporción y valor de línea. Las pinturas rupestres cambiaron la manera de estudiar la historia de la humanidad, antes de estos trazos hablamos de la prehistoria, y después de ellos de la historia, ya que las pinturas son el registro más remoto descubierto hasta la actualidad de representaciones gráficas humanas y es el origen de las escrituras.

Los primeros grafismos de las cavernas se plasman con materiales recolectados que luego son preparados de tal manera que han permitido su conservación y estudio miles de años después, ello indica una selección meditada de elementos y una exploración en las mezclas para obtener diferentes colores. Aprendemos miles de años después producto del trabajo dedicado de historiadores del arte cuyo legado es permitir a otros entender conceptos claves para ver la relación entre esos primeros pintores y la actualidad. Dicho de otra manera, la pintura cumple un rol de aglutinante del saber y del interés de la comunidad en su momento de elaboración y milenios después.

Por siglos se continuó pintando paredes, durante el renacimiento y en un amplio periodo de la vida colonial en América, el muralismo estaba ligado a las iglesias y motivos religiosos. Existen numerosas evidencias de murales elaborados por indígenas que sincretiza estéticas prehispánicas y motivos evangelizadores. Sin embargo en el siglo XXI las fachadas de las edificaciones simbólicamente se convierten en territorio de luchas ideológicas y estéticas. El muro es la voz del pueblo y sin pretenderlo el grafiti empieza a ser parte de la educación política y artística de los ciudadanos. No tan lejos, en un juego de palabras, el Muro de facebook, exhibe y habilita contenidos personales al público. El muro en el entorno virtual es un lugar público como lo sería la calle, es una vitrina o exhibidor de sí mismo, donde también es posible observar a los demás.

Los orígenes del diseño gráfico y de la comunicación visual tienen lugar en aquellas manifestaciones primarias de representar

ideas en los murales. Lograr representar animales, seres, o lugares, por medio de gráficos implicó una reflexión previa sobre la imagen, una planeación que se refiere a conocer el objeto y plantear una comunicación. Este interés humano no ha tenido descanso, por ello el diseño y la comunicación visual están presentes en la era virtual, en internet, en la industria impresa y publicitaria de nuestros días.

Llamamos Diseño a varias cosas. Por un lado puede ser una etapa de planeación en la que se deciden los recursos, materiales, soportes y naturalmente, el mensaje. También se puede referir a un atributo de un objeto o imagen en tanto a sus características estéticas. La palabra diseño, proviene del italiano disegno, que es esquema, bosquejo o boceto. El diseño podría estar en la mente como una idea, o traducirse a un soporte de papel, muro, pantalla o cualquier material. También hablamos de diseño, para referirnos al estilo personal, a la apariencia de algunos productos, se relaciona al uso de formas, colores y funcionalidad.

El Diseño gráfico como disciplina se crea en el periodo entre guerras mundiales, con la BAUHAUS, sin embargo tiene antecedentes en la invención de la imprenta de Gutemberg, las artes gráficas y los carteles publicitarios franceses que se desarrollan desde el siglo XVI. En Colombia, la primera escuela dedicada a formar profesionales para el oficio es la Universidad Nacional en 1963. En la actualidad existen decenas de universidades e instituciones educativas enfocadas en el desarrollo de capacidades técnicas y creativas para la industria visual.



## 9.1 EL DISEÑO GRÁFICO Y LA ESCRITURA.

El diseño gráfico es la disciplina especializada en la creación de letras y tipos. El estudio de forma, proporción, legibilidad y cualidades de escritura en períodos históricos diversos de la escritura humana, han permitido la creación de sistemas, como el alfabeto, los jeroglíficos, pictogramas, cuñas, o grafismos. Tendríamos que decir, que la historia de la escritura empieza en las cavernas, y luego evoluciona a diversos sistemas más complejos como las escrituras Cuneiformes de los pueblos Asirios y Sumerios que tallaron cuñas sobre tablillas de arcilla. Posteriormente, los sistemas de escritura se transforman en complejas ilustraciones jeroglíficas en el imperio Egipcio desde 3000 años antes de nuestra era.

El alfabeto Griego que usamos diariamente para leer y escribir, es resultado de diversos sistemas de escrituras antiguas. Logra sintetizar en 28 caracteres las diversas posibilidades de creación de palabras. Nuestro sistema actual no es el único, recordemos la escritura China, Arabe, Japonesa, entre otras. El imperio Romano establece el alfabeto de 28 caracteres como base cultural lo que permite el florecimiento de una sensibilidad frente a las formas que podrían llegar a tener los 28 caracteres. De allí nace el estilo ROMANO, tallado en las piedras con cincel empleando estrictos parámetros de geometría, proporción y con

un proceso previo de diseño. La tipografía era una impronta, una portavoz del imperio, sus formas eran conocidas en todas las colonias y su estética era inconfundible, eran una marca en la época. Mucho tiempo después, el diario New York Times en el siglo XX, retoma la estética Romana, y diseñan la tipografía Times New Roman, que se hace popular en la impresión de los periódicos y trasciende a todo occidente siendo muy común en la actualidad su uso para libros, revistas y textos de lectura.

En la edad media, se crean estilos caligráficos que conocemos popularmente por el nombre de letras góticas, que se complementan con ilustraciones. Se desarrollan en los monasterios, en los que decenas de frailes escribían día y noche haciendo de estos libros objetos muy costosos y escasos. Sin embargo, la invención de la imprenta de Gutenberg cambió el paradigma de producción y se empiezan a imprimir miles de títulos. Con el tiempo se desarrolla la linotipia, o el sistema de cajas de tipo móvil, en la que se pueden reemplazar y organizar en orden las letras o tipos, para encajar el texto en líneas desde arriba a abajo. Se requieren grandes cantidades de tipos o caracteres, así que se fundía directamente el metal para lograr el molde metálico de cada letra.

En el siglo XXI podemos hacer uso de diversos legados de la historia de la tipografía en los computadores personales y dispositivos móviles, contamos con decenas de fuentes tipográficas variadas para los trabajos o deberes escolares. El diseño de tipografías para usos impresos o digitales, es una parte del

engranaje de la producción de la industria visual, que ha generado imágenes publicitarias, libros, revistas y diseño para la pantalla. A diario se crean nuevas fuentes y diseñadores gráficos obtienen su sustento de dicha labor.

## 9.2. IMAGEN DE MARCA.

### LOGOS E IDENTIDAD

### GRÁFICA.

Existen en el mercado mundial miles, millones de marcas y logotipos. Cada empresa o proyecto que se quiere posicionar en el entorno comercial, cuenta con una imagen propia que lo distingue de sus competidores. Esta imagen cumple el rol de una firma, de una huella única, irrepetible. Es por ello que la creación de logotipos encabeza las actividades comerciales de los diseñadores gráficos, que continuamente son requeridos para asesorar la creación de la marca gráfica de las empresas, agrupaciones o personas naturales.

Para hacer un logotipo o imagen de marca, se requiere algo de creatividad sumada a algunos conocimientos básicos para dibujar o plasmar en un ordenador la idea. Se podrán disponer para creación de varios elementos como son la forma, el punto,

la línea y naturalmente jugar con las diversas fuentes tipográficas. Una vez se tienen los ingredientes, es decir, una vez tengamos definida que forma tendrá, los colores, las fuentes, la preparación del logotipo tendrá que contemplar otras dimensiones que generen armonía, equilibrio o tensión en nuestra imagen. En la mayor parte de las ocasiones, el diseñador tendrá varias opciones de logotipos moviendo y cambiando los elementos hasta encontrar la ideal. El cliente por su parte, podrá ver varias posibilidades antes de elegir cuál de las gráficas se ajusta más a su visión empresarial o comercial.

No hay cánones o maneras correctas e incorrectas de emprender la creación de un logotipo o imagen gráfica. Por el contrario, es un proceso muy cercano a la experimentación ya que cada persona o empresa, busca una imagen diferente. Naturalmente en las escuelas de diseño se entrena a los estudiantes para que adquieran una capacidad de síntesis que permita con la menor cantidad de elementos tener una recordación. Menos es más dicen algunos profesores al momento de crear un logotipo, ya que la saturación de elementos o de expresiones personales en la imagen puede ir en contravía de una imagen exitosa. Las grandes marcas comerciales han logrado hacer sencillas formas de amplia recordación, como por ejemplo, las marcas deportivas como Nike y Adidas, cuya imagen gráfica no tiene nada que ver con un implemento deportivo, pero que sin embargo son mundialmente conocidas y su sola exhibición ya representa un estatus social al portador.

Otros casos de creación de logotipos pueden necesitar de imá-

genes relacionadas con la cultura, el territorio, con la tradición específica de un lugar o región, como ocurre en casos de logotipos culturales o de marca país o marca región, que representan por ejemplo formas de flora y fauna, elementos precolombinas o de la tradición local. En estos casos, los colores o formas permiten que se evoque un espacio o pensamiento conjunto. Existen también usos de heráldica o escudos, que cumplen el rol de marca por ejemplo para las naciones, ciudades, municipalidades o departamentos, equipos deportivos o clubes sociales, emplean esta antiquísima representación de origen medieval, en nuevos medios y soportes de todo tipo como membretes, páginas web, camisetas, banderas y demás material de posicionamiento.

Una vez sea elegido el logotipo, el diseñador gráfico tendrá que definir algunos parámetros generales que la imagen debe cumplir para que funcione y sea aplicable a cualquier soporte. El manual de imagen corporativa es un conjunto de normas de cómo el logotipo se puede usar en pantalla o en soporte impreso sin que cambie la proporción o el registro de los colores. En algunos casos podrá definir el logotipo en escala de grises o una tinta, para la impresión de sellos y facturas que solo requieren de un color. También el manual de imagen según cada persona o empresa, podrá tener detalles específicos como por ejemplo el lugar que debe ocupar el logotipo en membrete, tarjeta de presentación, afiche, libro, uniformes, vehículos o señalización. En otros casos contempla la aplicación en medios audiovisuales como videos o para redes sociales según los formatos predeterminados de cada una de ellas.

En los proyectos sociales y comunitarios, la creación de logotipos ha significado una manera de relación con el público y con las comunidades. En su mayoría las agrupaciones han creado sus propias imágenes basadas en experiencias y gustos personales, algunas veces de manera empírica y otras con ayuda de diseñadores gráficos. El uso de logotipos ha ayudado a que las agrupaciones tengan mayor recordación en sus entornos.

## 9.3 PUBLICIDAD CONTRACULTURAL

Para muchas generaciones después de 1960, la publicidad es una industria que ha abarcado todas las facetas de la vida. Desde la compra de una pasta dental, hasta la elección de un lugar de vacaciones o el coche más anhelado, la industria gráfica se ha encargado de sembrar en los individuos expectativas y deseos de consumo. La publicidad es algo doméstico, cotidiano, convivimos entre marcas de cereales, servilletas, mermeladas, mantequillas y lácteos, mientras disfrutamos del desayuno podemos ver en las pantallas anuncios varios. La publicidad se ha especializado en cada uno de los momentos de la vida, en los segmentos o targets habitan diferentes consumidores, así por ejemplo, encontramos productos y narrativas para los bebés, los niños, las niñas, los jóvenes, los adultos que trabajan, los pensionados e incluso publicidad pensada en el último viaje.

Sin embargo, ha existido también un espacio para que la misma publicidad le permita a las sociedades liberarse de la carga del mercado y ejercer una resistencia simbólica. En algún momento la publicidad contracultural que generaba diálogos en oposición a las grandes marcas y los mecanismos dominantes, le permite a la sociedad reflexionar sobre el consumismo ciego a la cual las grandes empresas le llevan sin ninguna conciencia o poder de oposición.

En la actualidad los procesos de educación popular, proyectos comunitarios y de contracultura, utilizan todas las herramientas de la publicidad para comunicar sus mensajes también. Atrás queda la hegemonía de los grandes monopolios de la información, que eran los únicos que conocían sobre mercadeo y estrategias de medios, ya que con internet y las redes sociales, los colectivos y agentes culturales han creado sus propias propuestas y generado nuevos paradigmas y sentidos de interpretación sobre lo que significa publicidad enfocada a la transformación de la sociedad.

## 9.4 FLYERS O VOLANTES VIRTUALES

**D**e un origen impreso, la publicidad de volantes evoluciona a las pantallas con el auge de las redes sociales y la creación de múltiples plataformas digitales. Muchos recordamos cómo los impresores han gastado toneladas de papel en publicidad que pasa de

mano en mano y cuyo principal propósito es transmitir un mensaje, corto pero efectivo, sobre algún producto o servicio. Esta manera de presentar un mensaje se traslada a las pantallas y cumple una función semejante en el entorno digital cuando el volante, por ejemplo, deja de ser un soporte de papel impreso y empieza a circular en forma de JPG, PNG o PDF.

Los volantes o flyers son muy empleados en la actualidad para la publicidad de cualquier tipo de evento. Los anunciantes grandes o pequeños, por igual, han entendido que las redes sociales no solo son un entorno de comunicación o de entretenimiento, sino que es, en sí mismo, un mercado en su conjunto.

El flyer puede tener diferentes usos, dependiendo de la necesidad de comunicación, ya que es un mensaje corto con información específica. Con relación a la información contenida, esta puede ser sobre un evento, celebración, encuentro, charlas, foro, seminario, etc. Sin embargo, la definición misma de información es más amplia, incluso un flyer podría ser una denuncia pública, tener datos políticos, culturales o incluso estar codificada en código de humor como algunos memes.

Un flyer debe tener jerarquía en la información que presenta al público, es decir, un título o idea principal que permita entender el tema de una manera inicial, que introduce al espectador. También tendrá información específica de la actividad, producto o servicio, como datos de la hora, el lugar, los invitados, las características de la actividad, el bien o el servicio, datos de contacto, entre otros.



En este segundo nivel de información, es determinante la recepción del mensaje. Para que el espectador logre entender claramente lo que se busca transmitir, la información no debe competir con el título en cuanto a tamaño o importancia. Por el contrario, lo complementa y por ello está en una escala de jerarquías de la imagen inferior. Ello se traduce en que ocupará un espacio menor. El tamaño de las fuentes tipográficas y el peso de las imágenes, requiere también ser nivelado, armónico, para que el mensaje sea legible, comprensible y la sensación visual no sea caótica, el orden de los elementos es el diseño.

El flyer, además, se puede complementar con más información si queremos o es necesario, como mapas para llegar, señalización, puntos de referencia, fotografías, ilustraciones o entornos gráficos que remiten a la identidad cultural de un lugar específico. No es necesario disponer de tanta información, solo lo necesario. No saturar de datos, textos o imágenes. Un flyer saturado puede hacer que los espectadores se sientan cansados de ver tanto peso, tantos gráficos juntos. Tener mucho que decir y tratar de abordar el mensaje siendo muy detallados en los por menores, puede resultar agobiante y contraproducente para la armonía final del diseño.

En diseño se suele decir la siguiente frase: “Menos es más”, para referirse a que menos información puede ser más efectiva ya que va a centrar al espectador en lo realmente esencial, evitando que con muchos datos se confunda, se canse, o se pierda en el camino.

## 9.5 INFOGRAFÍAS

Las infografías son imágenes diseñadas con la finalidad de comunicar una información que de manera textual u oral no logran ser efectivas al momento de la comunicación. Se caracterizan por el uso de ilustraciones o fotografías, acompañados de textos descriptivos que permiten entender mejor un concepto, es decir que la finalidad de una infografía es explicar algo. Lo hace empleando imágenes representativas que ayudan a una mejor lectura o interpretación basada en lo visual sobre algún tema. Es infografía al tener en sí misma muchos datos, información para aprender sobre algo o informarse.

En alguna época se popularizaron las infografías en la prensa ya que resultaba muy entretenido para los lectores encontrar espacios gráficos que rompieran la diagramación de cajas de texto y fotografías esquemáticas. La infografía se transformó así en un entorno grafico más amigable para dialogar sobre algún tema, ya que el uso de paletas de color, fuetes, ilustraciones e imágenes, tienen una libertad para componer, de lo que podría tener un texto común ilustrado o con foto.

Los principales periódicos y revistas del mundo, entendieron rápidamente que las infografías eran imágenes que atraían a más espectadores. Por ello conforman en sus equipos de pre prensa equipos con diseñadores gráficos y creativos de publicidad para que generen narrativas visuales en cada edición que le permitan a

los electores liberar un poco la carga de pesados cuerpos de texto que se tornaban agobiantes.

En las décadas de 1970 a 1990, el gusto por coleccionar infografías sobre películas, culturas, civilizaciones y adelantos tecnológicos o proezas universales, se hace cada vez mayor. A los coleccionistas de infografías les gusta poner las imágenes en forma de afiches o posters en los cuartos. Esta tendencia se hizo común en los adolescentes. Algo que rápidamente el mercado entendió generando cada vez más productos y ampliando el rango de temas que representaban las infografías.

En el ámbito de la Educación Popular y la gestión cultural, usar infografías puede significar tener la capacidad de dialogar con los espectadores a un nivel mucho más próximo, ya que, usando este estilo de imagen, se pueden dar a entender conceptos o ideas que habitualmente son presentadas de manera oral o escrita.

Para el público, es evidente el gusto por este tipo de infografías. Y para las comunidades resultan de gran utilidad ya que ayudan a entender con más facilidad lo que se quiera comunicar. Esto genera sensaciones y en algunos casos incitando a mayores exploraciones.

En gestión cultural, trabajo comunitario y educación popular, usamos mucho las infografías para el diálogo de saberes con la comunidad, por medio de mapas, cartografías sociales, collage, se establecen estrategias que nos permiten ampliar el saber y multiplicar los receptores en el territorio.

# 10. CREACIÓN DE PODCAST Y CONTENIDOS SONOROS

**Luis Gabriel Maldonado Murillo.**

Equipo pedagógico Escuela Virtual Contenidos Culturales.  
Taller de Creación de Podcats

La tradición oral y narrativa es un aspecto importante en la vida de todo ser humano. Las palabras, y lo que se dice con ellas, juegan un papel fundamental en el desarrollo, evolución y supervivencia de las comunidades, culturas y naciones. Es por este motivo y que, a pesar de la revolución tecnológica y de información que se vive hoy, la tradición oral y la palabra hablada siguen siendo una poderosa herramienta de expresión y comunicación que ahora alcanza posibilidades inimaginables gracias a las herramientas tecnológicas que tenemos.

Hace apenas unos veinte o treinta años la producción de audio estaba limitada, los medios de producción de este tipo de

material eran de uso exclusivo de emisoras y de productoras. El individuo de a pie no tenía más remedio que recurrir a emisoras o productoras para grabar, pero eso ha cambiado hoy en día mucho.

Hoy, gran cantidad de personas contamos de manera cotidiana con dispositivos de alta tecnología capaces de grabar y reproducir audio y video. Adicional a esto, se encuentra en la red una gran cantidad de software de edición de audio y video. Esto ha posibilitado que los medios de producción ya no sean una variable de producción tan determinante como antes donde existían estudios de grabación. Existe, entonces, una democratización en el acceso de las herramientas y los conocimientos para la producción sonora de fácil acceso en el mercado.

Hoy día cualquier individuo puede crear contenido a muy bajo costo, y lo irónico es que el mensaje que logre crear puede ser mucho más valioso que el medio mismo como fue elaborado. En la actualidad el creador de contenidos tiene en sus manos un arsenal enorme de herramientas para que su obra cumpla con los estándares de calidad y producción que anteriormente sólo podrían lograrse en términos industriales. Podríamos decir que el producto final es más valioso incluso que las herramientas o equipos con que fue grabado, esto no quiere decir que haya que dejar de lado la importancia de unos buenos equipos de producción, pero hoy la tecnología nos permite poder producir un audio en un dispositivo portátil y esto abre un panorama inimaginable. De esta forma se amplía la variedad de productos y

también las plataformas en que subimos los contenidos. Se amplía, además, la manera de circular de los contenidos mismos. Desde la grabación en el estudio más equipado hasta la grabación artesanal en casa, incluso en espacios no convencionales como en un bus o un parque, el entorno sonoro ha evidenciado una etapa de expansión. La ampliación a la oferta ha creado un inmenso mercado y llevando a que el productor se adapte a estas dinámicas comerciales y sociales. De hecho, en un entorno tan amplio como el sonoro, es normal ver que varios productos están destinados a públicos específicos, segmentando en los mercados y focalizando en los segmentos a los creadores y consumidores.

Esto no es nuevo en el mundo y no solo ocurre en la industria sonora, es un fenómeno del mercado global que podríamos ver en el cine, la industria del entretenimiento, la literatura, las artes plásticas y más.

Pero para hablar del podcast, es necesario nombrar a la radio. El podcast es una evolución de los sistemas de radio, de formatos creados para esta tecnología y en función de la comunicación sonora. Sin embargo técnicamente no es igual un podcast que un segmento radial, ya que no se basa el primero en ondas de radio ni en sistemas de AM/ FM, la forma de distribución de contenido digital es a través de un sistema de redifusión, este puede ser una red social o una plataforma dedicada al almacenamiento multimedia. A pesar de esto, hay un factor importantísimo que nos definirá con más precisión el podcast y es que juega con la narrativa transmedia y el uso de diferentes elementos para la co-

municación, usando música, ruidos, efectos, palabras, historias, tradición oral y narrativa, en formatos versátiles, pensados en una corta duración y el máximo de efectividad.

El podcast es una forma barata y eficiente de transmitir mensajes, pero como ya se mencionó, hay una oferta gigante de productos sonoros en el mercado, es decir que podríamos tener un muy buen producto con baja cantidad de oyentes o al revés. Para evitar o reducir este conflicto es necesario que el productor tenga en cuenta una serie de aspectos que le ayudarán a comunicarse mejor con sus oyentes y cautivar a más audiencia. Es ahí donde la Escuela Virtual de Contenidos Culturales plantea como base, un taller de exploración sonora, donde se le plantean temas teórico-prácticos para un tipo de asistentes que, potencialmente, pueda ser generadora de contenidos. La idea es que tengan en cuenta, a la hora de crear sus contenidos, algunos aspectos técnicos del sonido, la narración y el diseño sonoro para sus proyectos independientes.

Dado que el planteamiento inicial del proyecto se da en el marco de la pandemia, se piensa en la producción de sonidos en casa, aunque esto sería también un acercamiento a la producción de sonido en general, porque como ya se ha mencionado, hoy se puede producir fácilmente en una laptop o en un celular. Para explicar esto se empieza por un acercamiento inicial a las características del sonido, la duración, intensidad, timbre, altura. Posteriormente hablamos del comportamiento del sonido bajo ciertas circunstancias, y cómo esto se ve gráficamente en un software de audio para entender cómo se edita a un nivel

básico. Al detenerse en ello, posteriormente se habla de lo que es el contenido en sí, se habla de la creación de guión, del nombre, de la recordación.

Para la elección del tema a hablar se motiva a que los participantes del taller hablen sobre temas que dominan o que les apasionan. Se habla también sobre la importancia de la fluidez a la hora de hablar, de la inmersión, de entender que esta forma de comunicación permite al oyente escucharlo cuando quiera, donde quiera y, en muchos casos, realizando varias actividades a la vez. También se habla de los momentos para hacer llamados a la acción a nuestros oyentes para que nos sigan en redes o interactúen con la comunidad que se espera impactar.

En otro momento de la fundamentación teórica se habla, específicamente, de un método gráfico llamado escaleta que facilita la visualización del contenido que se va a producir. Esto sería

Titulo			
<b>Presentación:</b>			
TIEMPO	Sección	VOZ 1	VOZ 2 (otros de apoyo)

**Imagen 1.** Ejemplo de Escaleta



en un paso posterior a la elaboración del guión. La escaleta es una tabla donde las columnas se dividen en tiempo, sección, la voz principal y la música o los sonidos o voces de apoyo.

En este momento, es ideal que se empiecen a comprender algunas relaciones entre las voces. Para ello se toman ejemplos principalmente del cine, que tiene la virtud de que, en su mayoría, la música es diseñada específicamente para un fin comunicativo. Por ello es fácil percibir las emociones que transmite la música, esto es bastante útil a la hora de comunicar porque nos ayuda a enfatizar o contextualizar el mensaje que lleva la palabra logrando una mayor inmersión del oyente y captando así su atención. Además se logra, de a poco, el objetivo que es transmitir un mensaje sea el que sea.

Finalmente, hablamos de la grabación y la postproducción. Para la grabación se entiende que con recursos básicos se puede grabar, entonces en un nivel muy práctico, la grabación está determinada por la pregunta: ¿qué es lo que se quiere grabar?. En este paso, es importante tener claro el objetivo comunicativo de la pieza al que quiere llegar el productor para evitar posibles pérdidas de tiempo o de dinero.

En cuanto a la postproducción se retoman conceptos del inicio del taller, también se hace una aproximación básica a algunos DAWs (Digital Audio Workstation) y sus herramientas para importar, exportar y editar las muestras tomadas.

Se puede concluir así que el taller planteado por la escuela virtual de contenidos culturales abarca unas nociones básicas que servirán de impulso o motivación para que se cree más contenido. Se quiere con esto que, de a poco, se empiece a acabar con el mito de que “producir un podcast requiere de una gran inversión económica”. Se quiere dar a entender la idea de que lo importante es lo que queremos comunicar y que hoy en día nos es posible hacerlo desde casi cualquier lugar y con cualquier dispositivo electrónico.



*Flyer publicitario SERIE PODCAST 100% MADE IN SUBA, Escuela Virtual de Contenidos Culturales 2020. Divulgación por Facebook y Whatsapp.*

# 11. FORO VIRTUAL EDUCACIÓN POPULAR: LANZAMIENTO PÚBLICO DE LA ESCUELA VIRTUAL DE CONTENIDOS CULTURALES.

## **Invitados:**

**Lola Cendales Gonzáles.**

Educadora Popular e Investigadora Social.

**Alfonso Torres Carrillo.**

Educador popular e investigador social

Profesor Universidad Pedagógica Nacional

*Facebook live el 15 de octubre de 2020. (Transcripción).*

A continuación, se presenta la transcripción del foro inaugural de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales, llevado a cabo el día 15 de octubre de 2020 por medio de Facebook Live cuyos invitados fueron Lola Cendales y Alfonso Carrillo. Lola es pedagoga e investigadora con amplia experiencia en Educación Popular y Alfonso Carrillo es investigador, docente y Educador Popular. La trayectoria de ambos autores en Educación Popular ha inspirado trabajos como el nuestro con la Escuela de contenidos virtuales recientemente inaugurada.

La idea con ello es ofrecer un panorama ampliado de nuestras preocupaciones como colectivo en medio de la crisis sanitaria generada por el COVID-19. Sabemos que los procesos de transformación cultural no deben parar y hoy se hace necesario repensar algunas cosas que quizás, por la velocidad de los acontecimientos, no podemos ver. Esperamos que las preguntas sean de su agrado y alimenten la curiosidad de nuestros lectores.

PROGRAMA DISTRICTAL **estímulos de para la cultura**

FORMACIÓN DIRIGIDA A EDUCADORES DE LAS ARTES Y LA CULTURA, EDUCADORES POPULARES, GESTORES SOCIALES Y COMUNITARIOS INDEPENDIENTES...

# FORO INAUGURAL

Tema: **EDUCACIÓN POPULAR**

**VIERNES 16/OCTUBRE 2020 5PM**

Invitados:

**ALFONSO TORRES CARRILLO**  
INVESTIGADOR, EDUCADOR POPULAR.  
DOCENTE UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

**LOLA CENDALES**  
INVESTIGADORA, EDUCADORA POPULAR.

Escuela virtual de **contenidos culturales**

CREACIÓN Y EDUCACIÓN POPULAR en la web

f LIVE

Participa por Facebook live en:  
Escuela Virtual de Contenidos Culturales  
Amig@s Chipacuy  
La Lola Popular. Biblioteca  
Centro de Educación Popular Chipacuy  
Suba Al Aire

Organiza: **GRUPO CULTURAL D11**

Apoya: **ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.** | **SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE** | **BOGOTÁ**

**Imagen 1.** Flyer publicitario lanzamiento Escuela Virtual de Contenidos Culturales 2020. Divulgación por Facebook, Whatsapp y correo electrónico.

## 11.1 ¿QUÉ ES EDUCACIÓN POPULAR?

**Respuesta de Alfonso Torres Carrillo:** La educación popular tiene una gran historia, una tradición, un proyecto, una utopía, muy latinoamericana. Lo primero que habría que decir es eso: es una propuesta educativa y una concepción pedagógica propiamente latinoamericana. Insisto en el término “latinoamericana” porque ustedes saben que, generalmente, los elementos metodológicos, pedagógicos, teóricos, lo que ha pasado como comprensión e interpretación en nuestro continente, ha sido importado. Se importan del Norte, tanto de EE. UU como de Europa, muchas de las ideas presentes en campos de conocimiento que merecen un tratamiento más genuino y autónomo. Trágicamente en el campo de la filosofía se ha entendido que debe obedecerse a la construcción del Norte y del Occidente, es decir, de las grandes potencias económicas actuales, y existe con esto un aire de escepticismo cuando se dice: también como latinoamericanos podemos filosofar.

Adolece el saber que se construye en las universidades latinoamericanas del predominio intelectual europeo y norteamericano en saberes como la sociología o la ciencia política. El problema con esto es que las ideas educativas y pedagógicas que han predominado en Latinoamérica se han construido en otro contexto para dar respuesta a otro tipo de necesidades que también se asumen aquí, pero de forma pasiva. En las últimas

décadas el interés de alejar la educación de las realidades sociales propias del “tercer mundo” se ha ido configurando como una política gubernamental, puesto que existe la intención de someter la crítica social y el pensamiento libre bajo concepciones y prácticas educativas funcionales al capitalismo.

Por tanto, la Educación Popular, precisamente, surge como una iniciativa de personas, colectivos y movimientos que veían, en primer lugar, que la educación, toda práctica educativa, está atravesada por la política. ¿Qué quiere decir eso? Todo tipo de propuesta de carácter educativo, escolar que se desarrolla a nivel distrital, departamental o nacional expresa una manera de entender cómo han de ser formados los individuos en función de intereses políticos o económicos. En cualquier actividad cotidiana relacionada con la actividad educativa, como en el colegio, el barrio, la familia, etc., todo aprendizaje y conocimiento ha de estar inevitablemente condicionado o fundado en la política. Significa esto que en toda práctica educativa están en juego relaciones de poder. Se trata, sin embargo, desde la perspectiva de la educación popular, no sólo de comprender cómo funcionan y se aplican esas relaciones de poder, sino de cuestionar estas relaciones.

Esta perspectiva ha tenido una amplia tradición y cabe destacar el nombre de Simón Rodríguez quién no solamente fue el maestro de Simón Bolívar, sino que fue el primer educador popular latinoamericano. Su pensamiento no hizo corriente puesto que sus ideas eran muy avanzadas para la época hasta el punto de tacharlo de loco. Pero ¿qué planteó? Dijo que el régimen colonial

y la monarquía se sostienen no sólo porque tienen bajo su poder funcionarios y un ejército, sino porque consolidan en la sociedad una mentalidad monárquica. Frente a esto y ante los retos de la realización de la perspectiva de la modernidad, afirmó que era preciso construir otro tipo de sociedad, construir repúblicas democráticas que exigían, por tanto, otras formas de educación. Esa acción de fomentar en la totalidad de la población una visión democrática, fuera del paradigma del siervo y el amo, fue la propuesta inicial de la educación popular en Latinoamérica.

Por lo general se dice en las escuelas que la democracia es el gobierno del pueblo. Pero afirma Simón Rodríguez: no puede haber gobierno del pueblo si el pueblo no se auto educa y se constituye en un sujeto soberano que haga ejercer ese poder constituyente. Se dijo esto ya hace 200 años y sigue siendo esta idea algo que perdura en las reflexiones de otro educador llamado Paulo Freire. En sus primeros trabajos afirma que la educación consolida y reproduce la cultura opresora, dominante. De tal modo que una propuesta distinta a ello consiste en la orientación del pensamiento a la formación de la conciencia crítica y libre.

El orden monárquico, criticado por estos autores, ha dificultado que los principios de libertad, igualdad y fraternidad se realicen plenamente. A su vez, el *modus operandi* actual del capitalismo ha paralizado las proyecciones de las utopías que proponen erradicar el patriarcado, el colonialismo, la exclusión y la represión del Estado. Frente a esto la educación popular propone la posibilidad de construir otro tipo de relaciones so-

ciales, otro tipo de relaciones de poder, otras subjetividades alternas a la imposición de las mentalidades y paradigmas establecidos por el orden dominante del presente.

Tomando en cuenta lo dicho puede decirse que la Educación Popular a lo largo de su historia y en los diversos lugares donde ha hecho presencia se enfoca fuertemente en la alfabetización, por ejemplo, en el trabajo que ha hecho Lola en la educación primaria en adultos. Después de mi generación, el trabajo de educación popular, sin embargo, va de la mano del trabajo de organizaciones sociales, procesos comunitarios, pero hoy, en diversos lugares de América Latina, la Educación popular está en diversos contextos, escolares y no escolares.

Para terminar esta introducción quisiera mencionar tres aspectos claves que caracterizan la Educación popular.

1. Su posición crítica e indigna frente a la sociedad actual y la función que cumple el sistema educativo al servicio del modo de vida capitalista.

2. La consideración de que es necesario transformar la sociedad para construir otros sentidos y otros proyectos de educación. Existe por supuesto un enfoque prioritario frente a las clases sociales menos favorecidas en cuanto a la propiedad y el disfrute de la riqueza, en el sentido de que es preciso empoderar o potenciar las capacidades y potencialidades que tienen los sujetos y sujetas hoy controladas, dominadas, excluidas de ser actores de transformación.



3. La educación popular ha construido metodologías, propuestas pedagógicas, didácticas que permiten que su ideal se haga realidad.

Finalmente consideró que es preciso ahondar en el diálogo frente a la propuesta de la escuela virtual. Han venido construyéndose una serie de ideas pedagógicas que requieren un gran compromiso y en este caso, como estamos haciendo hoy, construyendo ideas, recreándolas, reinventándolas, en un contexto como el mundo virtual.

**Respuesta de Lola Cendales:** Pienso que Alfonso ha respondido muy bien a la pregunta. Quisiera decir, por tanto, que hay una pregunta que quizá valga la pena hacer en este momento en que nos enfrentamos a la crisis de la pandemia ¿con qué nuevos elementos se encuentra la educación popular? Es importante mencionar la importancia de reconstruir la tradición de la educación popular y definir ésta desde lo político como núcleo central, tener presente aquel planteamiento inicial de Freire, mencionado por el profesor Alfonso, y tener claro cómo ha llegado hasta hoy la educación popular desde la educación liberadora de Freire hasta hoy. Yo diría que hoy, frente al impacto que ha generado la pandemia en la sociedad, una de las cosas que tiene que abordar la educación popular es generar inquietud. Esta inquietud surge desde uno de los elementos constitutivos de la educación popular como lo es la lectura crítica de la realidad. Para ello teníamos unas categorías que nos permitían abordar la realidad, pero resulta que hoy se imponen otras categorías, ¿verdad? La realidad pone otras categorías.

## 11.2 ¿CUÁL ES EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN POPULAR ESPECÍFICAMENTE EN SUBA?

**Respuesta de Alfonso Torres Carrillo:** Suba es casi una ciudad dentro de la ciudad. Además, porque ustedes saben, si tenemos en cuenta a toda la localidad, hay sectores (para no decir UPZs) que son estratos son 6, 7 u 8. Esto indica que en esta localidad está resumida la ciudad. Habitan personas de las élites sociales, pero en buena medida es una localidad popular. Del mismo modo como pasó con Fontibón y Usaquén era Suba una localidad independiente de Bacatá. Y ha tenido su propia historia cultural donde incluso diríamos aún hasta hace pocas décadas, antes de la constitución incluso, muchos habitantes se reconocían como raizales. Es decir, sabían que eran oriundos de Suba desde antes de la llegada de otra gente, es decir, hoy son los compañeros y compañeras que se reconocen como pueblo muisca de Suba. Entonces en Suba no solo hay todos los estratos sociales sino todos los estratos históricos. En Suba hay presencia muisca con permanencia, digamos, inmemorial. Claro, chévere porque esto da para la necesidad de que los diferentes colectivos, la misma escuela virtual, puedan posibilitar que algunos se “encarrenten” y hagan producción de piezas de materiales comunicativos,

educativos, lo que ustedes vayan a trabajar con esos diferentes momentos y situaciones de la localidad.

Entonces, claro, es una ciudad, fue un pueblo colonial, con todas sus haciendas y, seguramente, habrá muchos habitantes de Suba que dirán: mis papás, mis abuelos, mis bisabuelos, estaban acá. Pero también, Suba queda incorporada a Bogotá en el año 58, 59, ya no recuerdo al tiempo que Usaquén, que Bosa, quedó incorporada al distrito capital. Y ese periodo histórico coincide también con un periodo de crecimiento de la ciudad como fenómeno de una primera oleada de desplazados (no era esa la expresión usada en esos momentos) sino era la violencia que expulsaba gente por montones.

Tenemos con esto toda la formación de los barrios populares desde los años 60s, 70s, 80s que son buena parte de los barrios que ustedes conocen más históricos de Suba como Rincón, Tuna, Casablanca, Tibabuyes, Cerro Azul, la Conejera, etc. y otras zonas de Suba que está formada por gente que vino del campo, que vino desplazada y que también allí se dio las primeras formas de organización que en ese momento la gente tenía a la mano y eran unas juntas de mejoras, juntas de vecinos que luego, también, en el Frente Nacional se institucionalizan con el nombre de Junta de Acción Comunal. Entonces, durante mucho tiempo, ese espacio organizativo fue el único en su momento. Siendo justos, en su momento inicial, fue como una herramienta y una estrategia que los primeros habitantes tuvieron para hacer ciudad, hacerse su lugar en la ciudad, conseguir los servicios, alguna infraestructura básica. Y era una combi-

nación. Esto me interesa. No tanto por la relación y mediación con el Estado sino por el auto esfuerzo comunitario. Entonces, por eso en Suba hay toda una tradición de trabajo comunitario que hunde sus raíces desde lo más antiguo indígena y desde estas oleadas de gente que fueron llegando a la Ciudad.

Incluso, a mí se me olvidó comentar cuando me presenté que yo viví también en Suba, en Nueva Tibabuyes. En su momento fue también una experiencia interesante porque era un barrio de autoconstrucción, generado por personas de izquierda que querían generar toda una propuesta de hábitat alternativo que no era solamente la construcción de unas unidades habitacionales sino una propuesta organizativa, cultural, educativa, pedagógica. Entonces para decir eso, que está toda esa presencia, en algún momento, de crear otro tipo de ciudad allí. Y entonces en esa misma década también de los 80s e incluso a finales de los 70s, empieza a haber en Suba y también en otros lugares de Bogotá, otra oleada de procesos organizativos. Muchos de estos procesos fueron inspirados en la Educación Popular o la Teología de la liberación. Y ya, para ese entonces, las JAC habían sufrido un proceso de clientelización, de volverse como “cadenas” de transmisión de los partidos políticos tradicionales de clientelismo. Cuando nosotros llegamos con los trabajos barriales, los viejos dirigentes barriales, representaban eso. Hoy seguramente ha cambiado en muchos lugares.

Finalizando los 70s y empezando los 80s, hay una gran cantidad de experiencias muy interesantes. Una experiencia que recuerdo gratamente fue la casa cultural en El Rincón. La casa cultural del Rincón, sería el Chipacuy de hace 40 años. Es decir, era un espacio

donde llegaban los que hacían Arte alternativo y llegábamos los que hacíamos Educación Popular porque yo estaba en una coordinadora en toda la ciudad y allí estaban otros compañeros y compañeras, pero también allí había la biblioteca popular, etc. Entonces allí hay un acumulado. Entonces yo veo que en Suba se resume toda la historia de los procesos de organización que ha habido en Bogotá.

Lo más reciente (los 90 y su experiencia) fue la presencia de lo que es el Chipacuy, el Centro de Educación Popular Chipacuy, el cual representa algo que también se está viviendo en Bogotá, un poco en Medellín, menos en Cali, menos en otras ciudades, como una serie de experiencias asociativas-organizativas generadas por jóvenes con referentes ideológicos muy amplios, muy plurales, no necesariamente con el afán de jalonar los procesos en una sola dirección sino de construir libertad, construir solidaridad, construir comunidad de muchas maneras y entonces la misma punta de eso es la experiencia que hoy se está inaugurando: Una escuela virtual de contenidos. Se me olvidó decir otra cosa que es muy significativa de los 80s para acá que es la experiencia de ciudad Hunza. Ahí yo tuve un acompañamiento muy chiquito, muy modesto, en recuperar con ellas, en algún momento, cuando llevaban 10 años en la Experiencia del hogar infantil. Luego la casa cultural, el centro cultural, etc. Podría uno decir: en Suba hay 1000 trabajos para reconstruir, para sistematizar. Porque hay desde esas experiencias indígenas (una localidad que tiene un cabildo indígena muisca), una localidad que tiene organizaciones comunales seguramente interesantes, organizaciones que tienen ya, por lo menos, 40 años, inspiradas en la educación popular, y experiencias muy recientes. Entonces, claro, creo que allí está eso, esa mirada, pero también, claro, el hecho de que la

misma localidad reciba precisamente, las nuevas oleadas de inmigración de ahora, incluso, internacional, de los pobres del mundo, hace que sea una localidad donde también se acumulan todas las tensiones que hoy vive la ciudad.

Para las autoridades, para el Gobierno, para las élites, lo más fácil es, en vez de tratar de comprender esta complejidad, es decir, ahí están infiltradas las guerrillas o quién sabe qué cosas raras. Entonces, creo que lo que hace la pregunta es un desafío que yo lo resolví acá como a capela e improvisación. Pero es eso. Es la necesidad de que hoy las personas, las compañeras, compañeros de los grupos, colectivos de Educación Popular, de trabajo comunitario, de trabajo artístico construyan una red de muchos puntos de experiencias tanto temporales como espaciales de lucha y organización y movilización popular. Ese puede ser un motivo común.

## 11.3 ¿CUÁL ES EL ROL DE LA EDUCACIÓN POPULAR EN LA CONSTRUCCIÓN DE PAZ EN COLOMBIA?

**Respuesta de Alfonso Torres Carrillo:** El tema de la Paz es bien complejo porque, claro, la respuesta más sensata es la apuesta por la Paz. Sin embargo, el conflicto armado que ha prevalecido

en el País durante décadas y durante el siglo 20 ha sido resultado no solo de unas voluntades que quieran hacer la guerra y que no quieren hacer la paz sino de procesos históricos complejos. Solo pensando en ustedes, en su generación. Ustedes seguramente nacieron hace 30 años y ustedes han sabido que nuestro país está atravesado por múltiples conflictos. Lo que estábamos hablando de la formación de Suba, todo eso, lo que llaman “desplazados” ha existido hace como 70 años sin ese nombre. Es decir, Colombia es una fábrica, una emisora de población campesina expulsada del campo hacia las ciudades por obra de lo que, en su momento, se llamó la violencia.

Esa realidad que está allí y que, de todos modos, se sostuvo y se acrecentó ahora por el interés de controlar el mercado de los recursos naturales que han sostenido ese conflicto: el narcotráfico, otros negocios ilícitos, la minería ilegal, en otros momentos las esmeraldas, etc. La prevalencia de ese conflicto y de esas demandas obedecen a intereses particulares. Es decir, hay gente que se lucra con la guerra, que se lucra con el conflicto. Sectores sociales que les va mejor con que haya guerra, sectores políticos que se lucran con azuzar la guerra.

A finales de los 80 y comienzos de los 90 los procesos de negociación que llevaron a cabo el M19, el EPL, el MRT que eran guerrillas que tenían una presencia modesta en diversas zonas del País y deciden abandonar las armas y re-insertarse al discurso de época y allí se dio ese proceso que dio como resultado las políticas actuales que venían de esos procesos. Ya en el caso más

reciente las Farc era una guerrilla que, históricamente, nació antes que el M19 y que ya acumulaba medio siglo de guerra, decidió pactar una paz. Y lo que estamos viendo debido a esto es una presencia nacional mayor, una variedad de procesos y, también varias dinámicas institucionales, desde el Gobierno y amplios sectores. Es bien, bien complejo el panorama. Los sociólogos e historiadores dirían que es bien compleja. Pero lo que podríamos decir, desde la educación popular es saber que la paz es mucho más que el cese de las acciones bélicas. Al parecer sigue habiendo una guerrilla que sigue creciendo cuantitativamente que es el ELN y otros actores armados. Pero el hecho de que un actor histórico haya tomado esa decisión, que otros actores políticos y sociales veamos con beneplácito ese proceso implica más cosas.

El problema de no lograr la paz también está asociado a la desinformación de la población, puesto que a veces tienen mayor influencia los tweets de cualquier político cuando afirma, por ejemplo, que es necesario acabar con la JEP, destrozando de la manera más mezquina una propuesta de paz. Por esto es necesario construir espacios de diálogo, de resolución de situaciones difíciles, crear una cultura que contribuya a crear otras culturas donde las personas y los grupos no consideren que la acción violenta sea el primer paso o el camino común para resolver las cosas. Tal y como muestran de manera reiterada y neurótica la violencia que ocurre en las calles, a través de los medios de comunicación, inducen a la población al pensamiento de que el camino fácil es eliminar al Otro. Entonces, necesitamos vernos y relacionarnos de otra manera y yo creo que el trabajo educativo



en general y la educación popular posibilita esto porque el plus de la EP es afirmar solamente: queremos la paz, no la guerra, y porque ayuda a construir otros sentidos de vida, otros modos de relación, otros valores que, en últimas, ya llega un momento en que sea hasta innecesario hablar de paz y guerra porque no es algo que nos toque como pasa en otros continentes.

**Respuesta de Lola Cendales:** La Educación Popular no solamente permite la formación del análisis de fenómenos tan complejos como la muerte de los líderes sociales, u otros fenómenos asociados al conflicto armado, sino que también permite tener elementos de juicio sobre aquel fenómeno y posibilita la contribución a la conceptualización de lo que es propiamente la paz. Hay una categoría que utiliza el profesor Alfonso que es la Paz negativa, es decir, la paz que significa silenciar las armas, es decir, si no hay guerra ya llegamos a la paz. Pero hay otra paz que dice “mire, no basta con silenciar las armas”, “existen aún espacios de injusticia social que, si se siguen manteniendo, no habrá paz”. Pero también quiero detenerme en algo. Y es que la educación popular debe denunciar lo que ocurre y develar, por ejemplo, lo que está pasando con los asesinatos de líderes sociales. ¿Qué es lo que está pasando con la Democracia en este país? ¿Qué es lo que está pasando con la pobreza creciente, la violencia que va en aumento? ¿qué es lo que está pasando ahí?, develar, interpretar, tener elementos para comprender.

Pero también ayuda a enunciar con la esperanza y con estos otros espacios de diálogo, como en este instante, mostrando así

que otras realidades también son posibles y que vienen a ser espacios de resistencia, como esa utopía, de ir haciendo pequeñas realidades, es ahí donde estamos, ¿no? Eso es lo que quisiéramos. Y estos espacios que se convierten en espacios de resistencia ¿cómo intercomunicarlos para tener una mayor fortaleza también en el quehacer cotidiano? Ustedes están aquí, pero hay otros que están también esto y eso es lo que constituye la esperanza en esta situación.

En un trabajo que hicimos con Alfonso y otro educador (Santiago) veíamos cómo en Educación Popular podríamos aportar justamente a proponer algunos temas y a proponer una pedagogía propia. Entonces lo que hicimos fue ayudar a conceptualizar esta cuestión de la Paz. ¿Qué se entiende por paz? ¿qué comprensiones hay de la paz? Esto que dice Alfonso, que se acabe la guerra, esto tampoco puede ser la paz solamente. Ese criterio de paz imperfecta. Porque no hay la paz perfecta, es decir, que no haya ninguna confrontación, es imposible. Porque el conflicto es inherente a la vida social. Lo que tenemos que estudiar es ¿cómo educarnos en el manejo del conflicto? Asumir el debate sin tener que matarnos, ¿verdad?

Lo otro es también el criterio de la paz territorial. Como la afectación ha sido distinta, también tenemos que apoyar esos procesos de paz en los territorios y generar la paz territorial. Hay que tener en cuenta que las condiciones son distintas en los territorios. Es decir, construir la paz en el Caquetá puede ser distinto de construir que en Ibagué. Las condiciones frente a la guerra son distintas y eso lo decía también Freire. Decía también este

pensador que el tema bisagra en todas estas cosas es el tema de la cultura. La cultura de paz. ¿A qué nos referimos cuando decimos eso? Porque en el análisis de la paz, el tema de la cultura es un tema transversal. Porque, ¿Cuál es el punto de partida? El punto de partida de un trabajo es qué piensa el Otro. Entonces, por ejemplo, ¿qué es para las mujeres organizadas la paz? O ¿qué es para las mujeres la paz? ¿Qué es para las mujeres afro la paz? ¿Qué es para los indígenas que están marchando, la paz? ¿qué es para los estudiantes la paz? Porque de acuerdo con sus problemáticas, hay un concepto de paz diferente. O por lo menos, matices, distintas perspectivas.

Si, las mujeres queremos que no nos maten. No aceptamos el feminicidio y queremos que nos dejen vivir. Yo recuerdo que una mujer en el Chocó decía: “que se vayan, que nos dejen vivir tranquilas”. Los que llegaron fueron los que vinieron a matar a las mujeres. Se trata en esta cuestión de ayudar a la comprensión de la paz dando elementos de juicio que permitan los debates. ¿Qué es lo que tiene que ser un educador? Dar elementos que permitan avanzar en el análisis. Entonces decían unos maestros: nosotros nos quedamos con la historia oficial. Si, entonces hay una responsabilidad nuestra de apoyar la paz; nosotros tenemos que hacer una re-lectura de la historia. Porque si no conocemos por qué llegamos a este punto, ¿cómo vamos a ayudar a nuestros estudiantes a que entiendan porqué llegamos a este punto? Necesitamos una relectura de la historia y no podemos quedarnos con la historia oficial. Aprovecho para contarles una cuestión con maestros. Me invitaron, no en Bogotá, a una escuela de clase media y estaban en reunión de profesores. Les pregunté ¿qué es

lo que ustedes tienen como lo más importante para discutir? Y una persona con la complacencia del resto me dijo:

-las pruebas SABER.

-¿Las pruebas saber?

-Si. es que ya estamos en el segundo simulacro- dijeron los otros profesores;

-Porque el colegio está en tal nivel y si no llegamos a este otro, los padres de familia se van a sentir mal.

La época de la que les hablo estaba muy cercana al asunto de los Acuerdos de paz y se trataba de un sitio que le había tocado muchísimo el asunto. Y aun así...

-¿No había otro tema de interés para el colegio? –digo yo. ¿No están trabajando el tema de la paz? Porque fíjense todo lo que ha pasado, mire lo que está aquí cerca. Me dicen

-no (así con la complacencia de 40 profesores presentes) no, aquí no trabajamos el problema de la paz porque aquí ganó el NO.

Mira las mentalidades que puede haber frente a este tipo de cosas, ¿verdad? Entonces nos quedamos con la historia oficial. ¿Qué elementos vamos a aportar en ese encuentro permanente con los estudiantes? ¿con los mismos profesores? ¿con las personas donde solo dar un elemento de juicio permite avanzar en el análisis? Entonces nosotros dijimos –¿qué hacemos? Entonces dijimos: construyamos unas unidades que nos permitan decirle a las personas, profesores, promotores, personas que trabajan con las comunidades, alguna posibilidad de trabajar el tema de la paz. Entonces hicimos esto a propósito ya que estábamos trabajando el tema de Mandela con unos educadores de adultos. Pues por ahí metámonos. ¿Cómo trabajar líderes, figuras icónicas que han aportado a la paz? Entonces

escogimos a Mandela, a Gandhi y, en Colombia, al cura que mataron en Popayán, Alvaro Ulcué. Hicimos una metodología de trabajo entre el diálogo y la investigación participativa. Una confluencia de las dos para decir ¿cómo trabajan los líderes comunitarios que están en nuestra zona, verdad? Luego escogimos otros temas que fueron La paz y las mujeres porque ahí hay unas luchas muy significativas, los lenguajes de la paz, lo del arte y lo demás, el tema de la tierra, porque la tierra ha sido el conflicto número uno con el cual se ha desbaratado esta situación y nadie lo ha tenido en cuenta y el asunto de la reconciliación, y hasta ahí cerramos.

Planteamos entonces una propuesta temática y una propuesta pedagógica basadas en el proceso del diálogo. Decirles a los maestros, mire, o a los promotores, uno debe tener una fase preparatoria para justamente empaparse de estos temas. Si yo voy a trabajar a Mandela, yo tengo que estudiar a Mandela. Y lo otro era ver, de acuerdo con el ambiente, qué elementos hay para trabajar el tema. Por ejemplo, veíamos en el trabajo de Mandela que lo más indicado (porque ahí lo desconocían) era trabajar la película *Invictus*. Y de *Invictus* salieron todos los temas que usted quiera. Entonces ahí nos permitió avanzar. Dio elementos para trabajar el ambiente interactivo virtual. Pero en ese momento era interactivo. Recoger el saber de los otros, saber contrastar el saber, ¿cómo acudir a otros saberes que no se tienen allí?, ¿cómo lograr la apropiación? Que pudiera alimentar a quienes decidan apoyar la construcción de la paz desde los procesos educativos. Creo yo el asunto de ayudar.

Yo recuerdo que, alguna vez, por allá trabajando en la Costa, había un concepto que, si no se aclaraba, la gente no podía avanzar. Era

el Derecho Internacional Humanitario. La gente lo oía, pero no comprendía bien el tema. Entonces yo digo también, en cuántos sectores eso de la JEP no es comprendido. Son muchos quienes aún preguntan ¿qué es eso de la JEP? Entonces yo creo que nosotros, al trabajar con estas poblaciones, tenemos que conocer cuáles son las deficiencias que hay en este campo y poder, a nivel de ellos, entrar a esos elementos que permiten entender qué es lo que está pasando.

## 11.4 ¿QUÉ RELACIÓN PUEDE HABER ENTRE LA EDUCACIÓN POPULAR Y LA CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA INTERNET?

**Respuesta de Alfonso Torres:** Si, bueno. Lo uno es reconocer qué está pasando hoy con la gente con la que trabajamos. Tenemos un principio en Educación Popular que es reconocer la cultura, las prácticas, los saberes que circulan en el contexto donde uno va a trabajar o la popularidad. Entonces uno en este caso Lola y yo lo haríamos más como espectadores practicantes de la cultura. Ustedes, especialmente los más jóvenes en contextos urbanos y con algunos recursos básicos para poder comparar datos. Yo haría un paréntesis. Lo que quedó demostrado con la cuarentena es que lo que va a salvar la educación en este país y en este mundo es acceder a

los medios, sobre todo a las injusticias que hay en ese campo de acceso a la conectividad, a los aparatos. Pero también desconociendo la práctica educativa general y aún popular, usando la expresión de Freire. Sin embargo, obviamente, ustedes inician en estos procesos y reconocen que hoy, buena parte de la comunicación entre jóvenes es por estos canales virtuales en uso de las diferentes plataformas que se proponga un curso, no solo virtual, sino que se refiere a esa producción de contenidos culturales virtuales que es una posibilidad de reconocimiento de este nuevo lenguaje. Allí entonces habría que sumarle todos esos otros criterios de la Educación Popular. Entonces es clave eso.

Segundo, lo que decía Lola, Internet se volvió un lugar común para el diálogo de saberes distinto y más complejo que el de las prácticas educativas tradicionales que son lineales y unidireccionales. Pero, en este caso, lo que me parece interesante, sin ser tampoco un experto. Lo que uno oye o lee es que, precisamente, estas mediaciones digitales están dando hoy un cambio interesante también en la misma manera de entender la comunicación. Es decir, ya no solamente es esa idea, que a nosotros nos tocó hace 30 o 40 años de criticar. Y es que los medios de comunicación unidireccionales, es decir, un emisor y un receptor daba todos los mensajes, todos los contenidos y la gente los recibía pasivamente. Pero lo que uno encuentra allí es la idea de los prosumidores, productores y consumidores. Es que, si la gente tiene acceso a esas herramientas, no solamente proceden a consumir contenidos que producen otros, sino que se disponen a producir contenidos, formas de contenidos culturales. Pues creo que hay allí una potencia muy grande. Entonces, es evidenciar eso.

Bajo un criterio de educación popular, se debe fortalecer la idea de que los que van a participar del curso, van a ser productores de contenidos culturales, pero también en ese sentido crítico, pues es ver cómo esta propuesta crítica puede contribuir porque, en este momento, igual que siempre, se han desplegado una cantidad de imaginarios e ideologías que defienden la no presencialidad de los profesores, porque sobran los maestros y se pueden sustituir.

Hoy en día, estoy en la labor de producir el prólogo de un libro de unos colegas, de maestros de otros lugares que hicieron un librito con narrativas acerca de lo que están haciendo con respecto a la pandemia y determinaban que muchos de esos discursos de los medios masivos habría que ponerlos en sospecha. Por supuesto, sería hoy absurdo cualquier posición que satanice esta tecnología en las mediaciones innovadoras porque es una realidad que está ahí y difícilmente se puede eludir. La Educación Popular debe pasar por lo que está pasando y hoy está pasando eso. Para muchas personas, muchos chicos, muchos miles, eso es algo que está pasando. Se debe pensar, por tanto, el modo de cómo potenciar las posibilidades que dan los medios de mayor interactividad en la producción de contenidos virtuales y no solo consumirlos y cómo mantener ese espíritu crítico en estos espacios de formación y de producción de contenidos culturales.

**Respuesta de Lola Cendales:** Yo tendría poco que decir. Pero hay una cosa y es que, la globalización nos hace consumidores, es decir, todo viene empacado, todo viene hecho, tenemos que pensar en ello. Todo es igual, que las materias primas son iguales. Y lo que pasa con la moral, es lo mismo. Entonces nos hacen consumido-



res de la cultura, en todos sus campos. Pero este tipo de experiencias-resistencias favorecen. Es la experiencia de D11 un quehacer para potenciar la misma propuesta y para potenciar este y otros trabajos que están en este campo.

Entonces yo anotaría tres cosas: 1) Hay que tener la conciencia de que la globalización nos hace vivir otra cosa. 2) La conciencia de que queremos proponer otra cosa. 3) Unir los procesos de investigación que están dirigidos a escribir, dejar constancia gráfica, etc, de lo que estamos haciendo para poder analizarlo y ver qué avances tenemos, qué errores cometimos, por dónde podemos ir. Para que no quede como un simple quehacer. Un quehacer interesante y valioso pero que si no se registra, no se tiene un acumulado y lo podemos estar perdiendo.

## 11.5 ¿CUÁL ES EL PAPEL DE LO POPULAR Y LO RURAL FRENTE AL ACCESO A LOS RECURSOS VIRTUALES?

**Respuesta de Lola Cendales:** Yo lo refiero a un artículo de hoy que salía sobre los electores de Trump. Es decir, ¿cómo con todas las inconsistencias, incongruencias, falsedades y mentiras y todo el desastre que ha generado Trump hay gente que votaría por él es decir, ¿Cómo hay cosas que, por más que sean evidentes, no se aceptan y afectan la decisión (de voto)? Entonces yo puedo tener afectacio-

nes muy serias, mentiras, todo lo que se quiera, y sin embargo hay una actitud inamovible frente a ciertos liderazgos si es que se puede llamar así. En la última encuesta se preguntaba si usted votaría por Trump. Obviamente, un buen número dijo que no, pero yo, realmente, no sabría si, si...porque es que mira, hay una cosa. Es un error que hemos cometido y es también que ese trabajo de base con los grupos, con las personas, a veces no lo hemos sabido hacer. Entonces esa mentalidad de la gente en el líder, en el mandamás, el dueño de la finca, el mayordomo, eso, en muchas mentalidades continúa. Y eso que se dijo de la paz con justicia, es decir que hay que llevar a la cárcel a la gente, vayan todos a la cárcel y negar toda posibilidad de diálogo y que esa es la justicia transicional. Entonces yo como que soy pesimista frente a eso.

**Respuesta de Alfonso Torres:** Yo coincido con Lola. Hay un aspecto que, tanto en la educación tradicional como en la alternativa, hemos descuidado y es que, de los elementos que nos constituyen como humanos, el más superficial (parece muy profundo) es el racional. Pero hay unos elementos constitutivos del humano más profundos de los que hay que aprender, abordar e incluso controlar (qué es esto que yo he venido abordando) y es lo de los imaginarios. Estas dimensiones que están entre esto que llamamos las ideas, lo que creemos saber, la representación, lo que cada uno nombra hacia sí mismo. Pero resulta que, en la larga historia de la humanidad, pero también en la historia que van teniendo cada uno de los pueblos, se van configurando unos mitos fuertes que, siendo creados por humanos, supera y domina a éstos.

Hoy, precisamente en el Espectador (les recomiendo) vi que, (yo lo leí por impreso, pero vi que estaba en el portal) se hablaba de un

libro que acaba de ganar un premio, que es (incluso el título que le pusieron es llamativo), cómo los imaginarios están destruyendo la selva. Lo que el señor hizo en su investigación fue mostrar cómo desde la llegada de los colonos, se va generando un imaginario sobre la selva, lo inhóspito, lo salvaje, el atraso que tenía que ser superado por el progreso, por la tecnología. Pasaba hasta hace poco con los propios indígenas, es decir, hubo un famoso caso hace como 50 años – que Lola debió conocer- de unos colonos que mataron a los indígenas. Iban a cazar indígenas. Y dijeron, ¿eso es delito? Es que nosotros no sabíamos que los indígenas fueran humanos. Incluso el mismo Luis Pasteur, famoso por lo de la vacuna y todo ese rollo, le había pedido al emperador de Brasil que le mandara unos caballos humanos para poder experimentar con ellos. Entonces podríamos decir, toda esa representación sobre lo indígena hace que (y sobre la selva) cualquiera se sienta con derecho de actuar en contra.

Entonces diríamos que pasa lo mismo con la figura del Capataz. Tenemos, en Colombia, una cultura muy grande del “terrateniente”, el “mandamás”, el autoritarismo, además se suma todo eso que los psicoanalistas dicen puesto que “aquí todas estas familias sin padre”, “fueron a comprar la leche y no volvió”. Entonces una figura que ha sostenido los populismos, la figura (puede ser de izquierda o de derecha) como el Gran Padre, entonces todas esas cosas no pasan solo por la cabeza sino por allá en el fondo, la sociedad se siente perteneciente según el contenido ideológico que represente, pero también con otras cosas.

Por ejemplo, lo emocional. Entonces hoy, la política que se está haciendo toma mucho de eso, muchos de estos personajes, aseso-

rados por antropólogos, por psicólogos dan manejo a eso. Entonces apreciando a Trump, ¿qué podría uno decir? En la prueba de inteligencia no saldría muy favorecido, pero entre sus intuiciones, cada una de las cosas que hace está contribuyendo a esa política de las emociones. Lo que yo estaría proponiendo no es solo trabajar lo emocional, sino el estudio de las dinámicas de lo que nos hace humanos, de lo que no hemos explorado y que implicaría más cosas acerca del conocimiento de nosotros mismos. Es decir, cómo cambiar esa representación del ámbito imaginario a un nivel más profundo. Los que se han metido a trabajar ese tema de los imaginarios, también le ven la cara optimista. Es decir, que, de todos modos, así como estos imaginarios tradicionales nos han ayudado a reevaluar lo estatuido, son fuente de recrear otro tipo de sentidos también. Igual podríamos decir hoy en América Latina hay un sentido del valor de lo tradicional, de lo ancestral, de la madre tierra, entonces podríamos decir, así como hay la guerra, hay también una guerra de dioses que no controlamos. Es eso. Son esos sentidos profundos. Yo diría, es clave trabajar sobre eso.

Frente al otro interrogante yo diría que en cada momento la Educación Popular ha acudido a los recursos tecnológicos que le han sido posibles. Entonces, cómo lo sabe muy bien Camilo Maldonado, (miembro de la Escuela Virtual de Contenidos Culturales), - porque ¡lo puse a leer la biografía de Simón Rodríguez!-, este personaje, durante la primera mitad del siglo 19 utilizó lo más avanzado en tecnología. ¿Qué era eso? La imprenta. Entonces Simón Rodríguez se metía allá a hacer los libros, la tipografía. Luego Freire, incluso me parece interesante, en la primera experiencia de alfabetización que se hizo en Brasil, año 61-62, utilizó el proyector de diapositivas,

el de filminas. Alfonso, Era como ahora ustedes tener el celular de última tecnología. Era proyectar eso.

Luego parte de la Educación Popular que se hizo en América Latina, especialmente con campesinos, fue la radio. Y Lola sí es una experta en eso. Lola en Nicaragua, aquí en Colombia hizo programas radiales desde la Educación Popular. En cada momento –conectando con la pregunta anterior- no hay que tenerle miedo y echar mano de lo que se pueda tener y eso que ustedes están comenzando me parece clave. Ya lo que sabemos del contexto rural, yo diría una cosa muy pequeña porque uno no debería hablar de lo que no sabe, pero, he tenido la fortuna, por el vínculo que he tenido muy cercano con el sindicato de profesores de que muy recién que comenzó la pandemia hemos tenido una serie de reuniones con unos profesores de unas escuelas, donde ellos tienen una relación más estrecha, como oyéndolos y conversando sobre cómo han tratado de resolver esta nueva condición. En contextos rurales donde ni siquiera está la energía eléctrica.

El problema no es siquiera que llegue el Internet. El problema es que no hay siquiera electricidad en muchos lugares. Entonces la cuestión de cómo hacer, cómo producir un material impreso escrito que el líder comunitario contacte a la profesora y luego va a un sitio donde van los papás, lo recoge, e.t.c. O sea, desde ese extremo. Los profesores haciendo desde su saber, posibilitando que otros, en diferentes contextos den otro manejo al saber. Ya utilizan el Whatsapp, las diferentes plataformas que hay mediáticas. Pero lo que uno diría es: en nuestros países, las desigualdades, se expresan en esas es-

estructuras más profundas. Entonces aquí en Colombia, la distancia entre lo rural y lo urbano, sigue siendo abismal. Y eso no es natural. Porque en otros contextos (no para ponerlos de apología) pero un campesino francés no la lleva tan mal como un campesino colombiano. A uno le dicen, imagínese un campesino, uno se imagina un individuo llevado; si a un niño suizo le dicen, imagínese un campesino. Yo tengo una niña que vive en Suiza. Allá a los campesinos los ven como más ricos que ellos, porque tienen cosas. Entonces, en nuestro contexto, todas esas injusticias estructurales se expresan en las estructuras ideológicas.

**Respuesta de Lola Cendales:** Yo sí trabajé la parte rural a partir de la alfabetización. Por eso nos iniciamos mucho en alfabetización con sectores campesinos y obviamente apelábamos mucho a Freire más que a quien tuviésemos en ese momento. Pero ahora son otras necesidades. Yo no podría dar cuenta de esos quehaceres de ahora, pero yo, por ejemplo, sé del trabajo con trabajadores del fique, quienes pasaron por la crisis del paso del fique al plástico. Pero era como trabajar de la alfabetización a una problemática específica. Entonces, la alfabetización se vinculaba al proceso de la crisis del fique. Toda la temática partía de lo que Freire llamaba la “contradicción fundamental”. El asunto de la llegada del plástico que desplazaba a los fiqueros.

Porque antes, los costales donde se echaba la papa y todo eso, eran de fique. Después fueron de plástico. Lo que podía decir era que, en el campesinado, los trabajos están fuertemente enlazados a sus necesidades. Quizás en otros momentos como por ejemplo el caso de Chocó, había experiencias de trabajo productivo, que le llamaban empresas comunitarias. Proyectos que eran 10 empresas comuni-

tarias: cultivo de arroz, la caña de azúcar, el biche, el asunto de las tiendas comunitarias a la rivera del medio Atrato. Era otro nivel. Era sistematizar esas experiencias para que las cooperativas que iniciaban, se hicieran cargo del aspecto político.

Para mí, el trabajo que hice iba relacionado con la idea de remover la idea de economía privada por la de economía solidaria. Mi trabajo iba por ahí. Explíqueme bien qué es eso de empresa comunitaria y vayamos viendo a ver qué es esto. Entonces yo iba allá a un nivel que no era el de la inicial alfabetización sino el de potenciar una idea consistente en formar conciencia social a partir de cooperativas pequeñas a partir de lo en ese momento había.

Acá, por ejemplo, que fue con campesinos de cooperativas, se trabajó la historia de las cooperativas. Eran 6 cooperativas locales. El centro era Sogamoso. Y entonces allí se trabajó, lo que se llamaría, las tecnologías apropiadas. ¿Cuáles son las innovaciones que usted está haciendo en su espacio campesino? ¿qué es lo nuevo que usted está haciendo? Lo otro que se trabajó fue la historia de las cooperativas y se trabajó el teatro oral, sin texto. Como los campesinos boyacenses piensan en verso, era una obra de teatro en verso, sin texto escrito. Y eso nunca lo entendí, me pareció una fantasía, se presentaron en Sogamoso y era la manera de concientizar a las 6 cooperativas de su historia, de lo que tenían y de lo que deberían seguir construyendo. Entonces ahí era otra cosa. Era la memoria, la historia y era el arte.

Ahí algunas cosas que puedo mencionar. El asunto de que las experiencias, los trabajos de hoy, se integren a las problemáticas que el campo ha tenido hasta hoy. Yo tengo constancia, por ejemplo, de

La Costa. Nosotros lo empezamos, pero no lo pudimos terminar. Porque en una fiesta alfabetizadores y analfabetas mataron a un poco de gente y eso no pudo continuar. ¿Hasta qué punto la violencia está afectando los trabajos que se están haciendo en el ámbito rural? No poder continuar el trabajo porque mataron a la gente, la gente ya le dio miedo reunirse. En las zonas del campo donde hay tanta violencia, el trabajo se dificulta. Sé de trabajos que se están haciendo en el campo de la recuperación psico social. Entonces, llegaron las personas de acá a llevarles todas las técnicas psicosociales. Entonces les decían, -no, si aquí nos reunimos a tomar el agüita de toronjil y, además, nos reunimos a tomar chocolate y entonces ahí conversamos y ahí...ellos tienen sus técnicas, ¿verdad? El desconocimiento de la propia cultura hacía que los profesionales quisieran yuxtaponer sus saberes técnicos al saber propio de ellos que, desde la antigüedad han sabido cómo tratar, por ejemplo, la tensión nerviosa, la angustia y todo ese tipo de cosas.

Entonces, creo yo, dependiendo de los sitios, de las problemáticas, seguramente hay trabajos, pero yo no podría dar razón. Aquí hay errores que se cometen por desconocimiento del ámbito rural. Por ejemplo, el desconocimiento de la oralidad. Eso me pasó a mí. Cuando yo convivía en una comunidad eminentemente oral como la del chocó, me tocó ir a la lingüística a estudiar qué era eso de la oralidad. Porque, si no, yo no habría podido trabajar con ellos. Entonces me parece que cuando se hace trabajo con sectores campesinos, cuando se hace desde los sectores urbanos académicos hay un desconocimiento. Hay unos descaches grandísimos para dar cuenta de lo que está pasando en este momento en el campo.



Recuerdo que, estábamos trabajando con Alfonso con unos campesinos de la Cooperativa, Coagrosarare (Arauca); estábamos en la etapa de escribir a dos manos la última parte de un libro, teníamos que hacer un capítulo. Entonces yo me traje una cosa escrita y le mandé por correo certificado un paquete grande al muchacho de la cooperativa, -mire. Y el muchacho campesino me dice, ¿por qué no me manda eso por correo electrónico? –para qué me manda eso así tan anticuado... jajajajaja. Ellos ya manejaban el correo electrónico y yo pensaba que, como estaban en una vereda y eran campesinos, pues no manejaban el correo electrónico. Entonces toda esta tecnología también les ha llegado, les ha cambiado la vida y, con eso, nuevas necesidades. Ahí es donde se ubicarían las respuestas que, tal vez desde uno u otro contexto, se están dando.

## 11.6 ¿CUÁLES DIFERENCIAS EXISTEN ENTRE ENSEÑAR Y EDUCAR?

**Respuesta de Lola Cendales:** Tiene que ver con una idea general de la humanidad donde una generación le entrega a la otra los avances y desde ahí continúa el desarrollo de la humanidad en un complejo proceso. A eso llamamos educación general. La educación es distinta de la escuela. La escuela es la institución, la cual es tardía, es del siglo 16 o algo así; la educación ha acompañado a la sociedad siempre porque la humanidad ha tenido siempre que educarse. La humanidad ha tenido que aprender permanentemente y, para avanzar, el aprendizaje ha requerido su propio desarrollo. Cuando aparece la escuela, entonces aparece el asunto de la enseñanza.

La enseñanza es una actividad específica que tiene un saber específico que es la didáctica. Entonces tengo que saber enseñar. Entonces en la pedagogía hay una formación especial para enseñar, para enseñarle a otro. La enseñanza dentro o fuera de la escuela. Lo importante es que (como decía Freire) no sea llenar cabezas, que no sea como meter contenido, que no sea vertical, que no sea autoritaria, que no contenga verdades absolutas, sino cómo en la enseñanza, donde el aprendizaje sea una actividad reconstructiva. Y es una actividad activa, que moviliza al ser humano en su totalidad. Entonces yo creo que la enseñanza está ligada al proceso de aprendizaje obviamente, pero debe tener para la Educación Popular una connotación distinta que se da en el ámbito de la creatividad, en el ámbito de la curiosidad, que se da en el ámbito de la libertad, del potenciar capacidades, capacidades materiales, simbólicas, organizativas, qué se yo. Entonces, la enseñanza es una actividad dentro de la educación que se puede dar dentro o fuera de la escuela y hay una pedagogía para cada caso. Lo que difiere es la intencionalidad con que nosotros hacemos, la metodología también. Por eso nosotros tenemos el diálogo, que más que enseñar (aunque pueda tener elementos de enseñanza) permite la construcción de conocimiento que se hace de manera colectiva. Eso sería lo que yo podría decir.

## 11.7 ¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE LA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN POPULAR?

**Respuesta de Alfonso Torres:** Aprovecho la pregunta, y también una presentación que ya tenía. Esta diapositiva qué tiene que ver con

la pregunta. Una de las cosas muy interesantes de Simón Rodríguez. Incluso como lo vemos ahí con una estética muy contemporánea. Que son los chicos mejicanos que se han encarrutado con él. Ahí tenemos a Simón Rodríguez siglo 21 y entonces una de las ideas muy potentes de él y que también la comparten grandes pensadores latinoamericanos como el mismo Orlando Fals Borda es esa preocupación por la sociedad. Pues lo que hacen las élites, generalmente y también desafortunadamente, en el mundo académico es, como decía Fals Borda, copiar las ideas ajenas. Es decir, andamos muy pendientes de qué ideas tienen los franceses, los alemanes, los ingleses, los norteamericanos para ver cómo las traemos acá y, entonces, eso pasaba mientras era conquistada la independencia militar y administrativa y, entonces, las élites mencionan con orgullo todos estos personajes que hemos oído nombrar, Nariño, Santander, etc.

Sus discusiones sobre América eran sobre qué régimen político debía copiarse, si ser como Inglaterra o como U.S.A, como Francia y, entonces Simón Rodríguez dice, mire, no, América, la América que fue colonia española es Original, originales deben ser sus instituciones y su gobierno. pero, lo más interesante (yo me centro mucho en eso) originales deben ser los medios para fundar unas y otras, inventamos o erramos. Y, en esta otra frase, (lo dice en otro momento) la América está llamada por las circunstancias a emprender las reformas. Atrevida paradoja parecerá, no importa; los acontecimientos irán probando que es una verdad muy obvia: la América no debe imitar servilmente, sino ser original (1840).

Entonces ese es un llamado, yo creo que ha pasado en la charla que hemos tenido con ustedes y con Lola. Es esa necesidad de leer los

contextos, de adecuar ideas, por más buenas que sean, a las realidades, de oír a las personas, reconocer sus saberes y, desde ahí, es que se construye. Incluso nosotros, Lola, yo, que llevamos muchos años, cuando nos invitan a acompañar un proceso de formación, una experiencia de sistematización, en cada caso, nos toca recrear lo que sabemos en función de esa realidad. Ustedes también lo mismo, incluso muchas veces nosotros podemos ser para ustedes referentes. Comenzamos unos años atrás. Pero lo peor que ustedes pueden hacer como lo dijo Freire es imitarnos, pero de lo que se trata es de inventarse ustedes mismos, recrearse. Freire lo dijo más o menos así: no me copien sino sean originales.

Entonces a las y los educadores populares que nos están escuchando siempre hay que estar sujetos a mirar qué es lo que hay que crear, inventar e imaginar: esa dimensión humana que no hemos explorado mucho, la imaginación. Y es el mejor favor que le podemos hacer a la educación popular. Estar reinventándose o erramos.

PROGRAMA DISTRICTAL **estímulos para la cultura**

**GRAN LANZAMIENTO**

**100% MADE IN SUBA**

Escuela virtual de **contenidos culturales**  
CREACIÓN Y EDUCACIÓN POPULAR en la web

**f LIVE**

Participa por Facebook live en:  
Escuela Virtual de Contenidos Culturales  
Amig@s Chipacuy  
La Lola Popular, Biblioteca  
Centro de Educación Popular Chipacuy

**LUNES 14 DICIEMBRE 2020 5PM**

**CONTENIDOS DIGITALES DESDE EL BARRIO**

Organiza: **D11**  
GRUPO CULTURAL D11

Apoya: **ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.**

SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

**BOGOTÁ**

## 12 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carlos Alberto Scolari. En Wikipedia. Recuperado el 02 de Noviembre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Carlos\\_Alberto\\_Scolari](https://es.wikipedia.org/wiki/Carlos_Alberto_Scolari)

Claude, Lévy-Strauss. En Wikipedia. Recuperado el 03 de Noviembre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Claude\\_L%C3%A9vi-Strauss](https://es.wikipedia.org/wiki/Claude_L%C3%A9vi-Strauss)

Educación popular. En Wikipedia. Recuperado el 02 de Noviembre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n\\_popular](https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_popular)

Henry Jenkins. En Wikipedia. Recuperado el 02 de Noviembre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Henry\\_Jenkins](https://es.wikipedia.org/wiki/Henry_Jenkins)

Karl, Marx. En Wikipedia. Recuperado el 04 de Noviembre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Karl\\_Marx](https://es.wikipedia.org/wiki/Karl_Marx)

Thomas Luckmann, Peter L. Berger. 1966. La construcción social de la realidad. Vintage Books.

Simón Rodríguez. En Wikipedia. Recuperado el 03 de Noviembre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Sim%C3%B3n\\_Rodr%C3%ADguez](https://es.wikipedia.org/wiki/Sim%C3%B3n_Rodr%C3%ADguez)

Walter Benjamin. En Wikipedia. Recuperado el 04 de Noviembre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Walter\\_Benjamin](https://es.wikipedia.org/wiki/Walter_Benjamin)

## 13 BIBLIOGRAFÍA.

Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica, 2003.

Borda, Orlando. (1978). *Por la praxis: el problema de cómo investigar la realidad para transformarla*. Bogotá: Federación para el Análisis de la Realidad Colombiana.

Bourdieu, Pierre (1979). *La distinction [La distinción]*. Paris: Editions du Minuit.

Bourdieu, Pierre (1980). *Le sens pratique [El sentido práctico]*. Paris: Editions du Minuit.

Bourdieu, Pierre; Wacquant, Loïc (1992). *An Invitation to Reflexive Sociology*. Chicago: University of Chicago Press.

Carlos Obando A. Investigador-Periodista-Docente-Consultor-Escritor *Comunicación Audiovisual / Web 2.0 / Transmedia / Periodismo Digital: The fanfiction; la revolución de los Fans*. Recuperado de <https://carlosoyave.wixsite.com/academia/post/the-fanfiction-la-revoluci%C3%B3n-de-los-fans-iv>

Carlos Scolari (2013) *Cuando todos los medios cuentan. Narrativas transmedia*. España. <https://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

Castells, Manuel *La era de la información. Economía, sociedad y cultura* Vol. I, 1990. Vol. II, *El poder de la identidad*, 1999. Vol. III, *Fin de milenio*, 1999 Siglo XXI editores, México.

Grüner, E. (2016). Teoría crítica y contra-modernidad. El color negro: de cómo una singularidad histórica deviene en dialéctica crítica para “nuestra América”, y algunas modestas proposiciones finales. En *La crítica en el margen: hacia una cartografía conceptual para rediscutir la modernidad*. Ediciones Akal.

Jenkins Henry. *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*  
[https://lenguajes3unr.files.wordpress.com/2014/03/cultura-transmedia\\_jenkins.pdf](https://lenguajes3unr.files.wordpress.com/2014/03/cultura-transmedia_jenkins.pdf)

Jenkins Henry. Concepto de transmedia: [https://www.youtube.com/watch?v=Ji-J8rAJeyQ&feature=youtu.be&ab\\_channel=ElCa%C3%B1onazo](https://www.youtube.com/watch?v=Ji-J8rAJeyQ&feature=youtu.be&ab_channel=ElCa%C3%B1onazo)

Jenkins Henry (2014). *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Disponible en: [https://lenguajes3unr.files.wordpress.com/2014/03/cultura-transmedia\\_jenkins.pdf](https://lenguajes3unr.files.wordpress.com/2014/03/cultura-transmedia_jenkins.pdf)

López-Alves, F. (2010). Los caminos de la modernidad: comparando a Europa y Estados Unidos con América Latina. *América Latina Hoy*. 57, 51-77.

Sennet, Richard. (2018) *La cultura del nuevo capitalismo*. Epub.

Torres, A. (2007). *Identidad y política de la acción colectiva*. Bogotá: Nomos.

Wallerstein, Inmanuel. (1996). *Abrir las Ciencias Sociales* (pp. 114). México: Siglo XXI.

Escuela Virtual de contenidos culturales

# GRAN LANZAMIENTO

LUNES 14 de DICIEMBRE 5PM

**100% MADE IN SUBA**

CONTENIDOS DIGITALES DESDE EL BARRIO

Facebook live:  
Escuela Virtual de Contenidos Culturales

**CASA DE LA CULTURA DE SUBA**

Escuela Virtual de contenidos culturales

**100% MADE IN SUBA**

PODCAST

D11 GRUPO CULTURAL D11

**LA BICI EN SUBA**

PODCAST

Escuela Virtual de contenidos culturales

**100% MADE IN SUBA**

D11 GRUPO CULTURAL D11

**EDUCACIÓN POPULAR EN SUBA**

D11

Escuela Virtual de contenidos culturales

**100% MADE IN SUBA**

PODCAST

D11 GRUPO CULTURAL D11

**VOCES POR EL HUMEDAL TIBABUYES**

TIERRA DE LABARADORES

Escuela Virtual de contenidos culturales

**100% MADE IN SUBA**

PODCAST

D11 GRUPO CULTURAL D11



escuela virtual de contenidos

**Escuela Virtual De Contenidos Culturales**  
15 suscriptores

SUSCRITO

INICIO VÍDEOS LISTAS DE REPRODUCCIÓN CANALES COMENTARIOS MÁS INFORMACIÓN

Subidas ▶ REPRODUCIR TODO

100% Made in suba - La huerta 4:50  
100% Made in Suba - Opinan los bici-usuarios de suba 5:41  
100% Made in Suba - La voz del humedal 6:08

SOUNDCLOUD Inicio Stream Biblioteca Buscar artistas, grupos, playlists y podcasts Inicia sesión Crea tu cuenta Subir

DeContenidos Culturales

Huerta en el CEP Chipacay

Reproducir

hace 11 horas # Narración

**ESCUELA VIRTUAL DE CONTENIDOS CULTURALES**  
EDUCACIÓN POPULAR ONLINE

Acerca de Misión Visión Áreas del Conocimiento Productos Blog Contacto

**EDUCACIÓN POPULAR Y TRANSMEDIA**  
ARTICULO

Blog

**EDUCACIÓN POPULAR Y TRADICIÓN CULTURAL TRANSMEDIA**  
14/03/2020 07 minutos de lectura

La educación popular ha sido parte de la tradición cultural en América Latina. La educación popular puede tener sus orígenes en las prácticas de las comunidades precolombinas y en la tradición de resistencia de los pueblos negros y americanos que fueron esclavizados, y cuya manera de preservar la cultura fue el diálogo de saberes, su legado se vio traducido en diversos métodos y conocimientos que a escondidas de los amos y del castigo, hombres y mujeres conservaron, así se preservó la cultura aun a pesar de ser

Educación Popular Transmedia es un texto que reúne reflexiones en torno al uso de las herramientas tecnológicas para el diálogo de saberes y el acceso al conocimiento en épocas de la cultura digital. El desarrollo del presente documento hace parte de una estrategia de Educación Popular en internet desarrollada por el grupo Cultural D11 de la localidad de Suba Bogotá Colombia durante la crisis generada por la pandemia en 2020. El proyecto denominado Escuela Virtual de Contenidos Culturales, ha tenido como objetivo potenciar el trabajo comunitario y de educación popular, formando a líderes y gestores comunitarios en creación de contenidos como series web, podcast, diseño gráfico e investigación cultural.



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

SECRETARÍA DE  
CULTURA, RECREACIÓN  
Y DEPORTE

