

Línea

Mundo Estético y Creación Artística



RESUMEN

Esta investigación abarca como tema: la historia del Carnaval de Barranquilla, sus personajes y las principales manifestaciones artísticas y culturales. Estas fiestas, llevadas a cabo año tras año entre los meses de enero y marzo, incluyen a todo tipo de individuos, de diferentes etnias, razas, culturas, religiones, estratos sociales y edades; expresados en eventos culturales y artísticos, en donde participan estos mismos grupos de personas, dejando ver toda una diversa riqueza en colores, bailes, disfraces y melodías. Además de estos, el Carnaval de Barranquilla cuenta con una amplia fortuna histórica, que a lo largo de décadas se mantiene vigente como la tradición más amada de la región Caribe y del país.

Con el fin de nutrir el saber de las nuevas generaciones, que desconocen la importancia de esta fiesta para la ciudad, esta investigación busca indagar, identificar y resaltar la historia no tanto del Carnaval, sino también de sus eventos artísticos y culturales además de sus principales personajes, quienes acompañan las comparsas, desfiles y eventos todos los años en las calles de la ciudad de Barranquilla.

PALABRAS CLAVE

Carnaval, Folclor, Tradición oral, Multimedia.

INTRODUCCIÓN

Para gran parte de la población barranquillera, el Carnaval es una fiesta que se celebra año tras año entre los meses de enero y marzo, la estructuralidad de este evento resalta la gracia y el exotismo, que son elementos determinantes y popularmente conocidos en las personas oriundas de la región.

Se celebra una tradición y una historia, la cual nace aproximadamente en el siglo IV en Europa, como una fiesta pagana para la Iglesia cristiana,

LA HISTORIA DEL CARNAVAL DE BARRANQUILLA, DE SUS PRINCIPALES PERSONAJES Y EVENTOS CULTURALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE MULTIMEDIA EN NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 7-10 AÑOS

NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN: Carnaval de Papel

AUTORES: Andrés Felipe Ternera Silva. Programa Ondas Atlántico. Colombia, Barranquilla¹
Lilia Angélica Campo Ternera. Universidad Simón Bolívar. Colombia, Barranquilla²

pues antes de la Cuaresma o miércoles de ceniza los habitantes de la ciudad podrían tener derecho a lo carnal o mundano, señala Aldana, 2011;

pero ni el Carnaval nació en Barranquilla, ni desde que nació Barranquilla hubo Carnaval (Roca, 2011, p. 37). Tiempo después la ciudad de Barranquilla fue fundada, se dice que desde el siglo XVII cuando se empezó a poblar de mestizos, mulatos y negros libres; así mismo, el Carnaval fue creciendo y evolucionando, tiene sus inicios en Cartagena en el marco de la colonia, en donde se festejaban eventos populares como fiestas y carnavales, después de años fueron desapareciendo los carnavales y se dice que, por la naturaleza jovial y folclórica de los barranquilleros, por su energía positiva y una casual falta de respeto por las jerarquías, además de la irreverencia característica de la población, todo esto denominado “mamagallismo”, en pocas palabras una actitud carnavalesca de la vida; vuelve a señalar Roca (2011, p. 43).

¹ Diseñador Gráfico. Asesor de la estrategia de formación y apropiación social Programa Ondas de Colciencias Departamento del Atlántico. Email: anfetesis@gmail.com.

² Psicóloga, Magíster en Psicología. Especialista en Psicología Clínica. Especialista en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo. Miembro del grupo de investigación Sinapsis Educativa y Social, Coordinadora Programa Ondas Atlántico. Email: licampo@unisimonbolivar.edu.co

La palabra Carnaval, viene del latín *carne levare*, que quiere decir: *dejar la carne antes de quitarla*; esta fiesta empezó, como ya fue enunciado, donde se intercambiaba todo el orden establecido por la sociedad, y la principal norma era el desorden y el derroche sin fin.

Desde un inicio, el Carnaval y Barranquilla han estado unidos por razones sociológicas, económicas e históricas, puesto que coinciden en muchos aspectos, como el amor por las danzas, la música, los colores y la sensación de sentirse libres de expresión. Esto ha establecido a la ciudad como el centro urbano más importante de la región Caribe, porque acoge en su totalidad a públicos municipales, departamentales, nacionales e internacionales, entre celebridades reconocidas en el ámbito musical.

Por otra parte, los personajes que se destacan principalmente en esta celebración, han nacido de diferentes regiones del país, y con el paso de los años fueron acogidos por el Carnaval en Barranquilla, como lo son, la Marimonda, el Congo, la Negrita Puloy, el Garabato, el Son de Negro, el Monocuco y el Torito; todos y cada uno con distintas particularidades que los hacen ser estrellas dentro del universo del Carnaval.

Las danzas del **Congo** tienen su origen en los cabildos de negros y esclavos de Cartagena, donde con el correr del tiempo estuvieron a punto de desaparecer (Aldana, 2011).

Es quizá el disfraz más colorido de todos, pues consta de muchos elementos, como el sombrero, normalmente decorado con papeles de colores, plumas o flores y una penca (velo) que le llega a los tobillos, los rostros pintados completamente de blanco con las mejillas rojas, un machete de palo en una mano y una vejiga de cerdo en la otra (Tarud, 2013).

La danza del **Garabato** llegó de Ciénaga, Magdalena, y de las Farotas de Talaigua Vieja, Bolívar (Aldana, 2011) y representa lo opuesto a la vida y la muerte, como una forma de hacerle un “quite a

la muerte”. Pero como tal, el garabato es un largo madero envuelto en cintas de colores, que tiene al final una punta en forma de gancho y el disfraz que el hombre lleva es una camisa amarilla, pantalones anchos a la rodilla y de color negro, capa y pechera casi siempre del mismo color y decoradas según como la comparsa elija, por último su rostro maquillado de blanco menos los ojos que van descubiertos y en las mejillas círculos rojos.

La **Marimonda** en sus inicios definía al barranquillero burlón y de pocos recursos. Para incomodar a la alta sociedad de su ciudad, este creó un disfraz con traje hecho de parches, saco y pantalón al revés, máscara con una gran nariz fállica, orejotas y un pito escandaloso con el que ridiculizaba a los ricachones. En el presente, el sentido ha cambiado: simboliza al tipo jocosos y ‘mamador de gallo’. (Anónimo, s.f.).

El disfraz de **Negrita Puloy** para el Carnaval fue ideado en la década de los sesenta. Con base en el personaje de un comercial de detergente venezolano. Actualmente 70 mujeres conforman esta alegre comparsa del Carnaval de Barranquilla. El traje consiste en una trusa manga larga en licra negra que simula la piel, un vestido corto y coqueto en tela de bolitas blancas y fondo rojo, zapatos de tacón rojo, collares y la peluca de cabello ondulado con una pañoleta (Rivera, 2011).

El **Monocuco** nace en las épocas de carnavales en la ciudad de Cartagena bajo el nombre de capuchones, hace alusión a los juicios realizados durante la Inquisición, es decir interpretaba el papel del verdugo, de ahí el parecido al atuendo popularmente ya conocido. El disfraz en su inicio no se popularizó y los disfrazados empezaron a saquear tiendas y sitios comerciales, de aquí surge el popular dicho: “Monocuco guayabero saca presa del caldero”. Actualmente el personaje Monocuco es uno de los protagonistas dentro de las fiestas del Carnaval de Barranquilla y numerosas comparsas personifican a este antiguo ladrón (Tarud, 2013).

El **Son de Negro** tuvo sus inicios hace poco tiempo y empezó siendo un disfraz individual, es

decir no como un disfraz oficial dentro del Carnaval de Barranquilla, y aumentó el número de personajes, convirtiéndose en uno de los miembros más queridos y aclamados por todos. Nace como una expresión de la población proveniente del Canal del Dique del río Magdalena y personifica al indio africano, se identifica por estar totalmente pintado de negro, con sombrero de paja con decorados de colores, collares negros y pantalones anchos igualmente negros (Tarud, 2013).

El **Torito** hace parte de la danza del Congo, acompañándola junto a un grupo de animales, como gorilas, tigres, burros, chivos, entre otros y en ocasiones participa como disfraz individual, como tal no hace parte de una danza en particular, pero su popularidad y los colores que se manejan en su máscara, han hecho de este personaje la imagen del Carnaval además de ser una de las mejores opciones para realizarse tanto en carrozas como en camisetas y joyería.

Como toda fiesta, el Carnaval de Barranquilla mantiene anualmente un cronograma de eventos artísticos y culturales, inicia el mes de enero en los llamados Precarnavales y termina el martes antes de dar inicio a la Cuaresma. Es importante resaltar que para el público amante de esta festividad, al iniciar este mes se prenden las calles y empieza a correr espuma y maicena, por lo tanto se desarrolla durante casi un mes una serie de eventos o conmemoraciones del Carnaval.

En esta investigación se busca resaltar algunos de los principales eventos del Precarnaval y del Carnaval en sí, comenzando por la Lectura del Bando, que da inicio a los Precarnavales y es realizado en el Estadio Romelio Martínez, en el cual la reina escogida ese año dicta un decreto en el que se anuncia que las festividades han dado inicio; en esta celebración también, hace una demostración artística por medio del baile, música y comparsas que la acompañan (Literarios, 2005).

Esta fiesta tiene sus inicios gracias a la llamada “Novia de Barranquilla”, Esthercita Forero, quien durante un viaje a Cuba quedó encantada por la forma en que las personas bailaban frenéticas durante una fiesta urbana en la ciudad de La Habana. Al volver a Barranquilla, inauguró lo que ahora se conoce como la Guacherna de Esthercita Forero, y su finalidad es preparar al pueblo para los cuatro días de Carnaval (Noriega, s.f.). Da inicio en la carrera 44 con 70 y finaliza en la cuchilla del Barrio Abajo.

Organizado por Carnaval de Barranquilla S.A., el Carnaval de los Niños es la fiesta más importante dirigida a familias y principalmente al público infantil, se trata de un viaje de disfraces, comparsas y niños demostrando su talento y belleza. Inicia su recorrido a partir de la carrera 53 con calle 70 hasta la Casa del Carnaval (Barranquilla, 2013).

La coronación de la Reina del Carnaval de Barranquilla es un evento en el que se representa según la tradición, la inauguración del nuevo reinado en donde esta recibe la corona de su antecesora, es una demostración artística de parte de la nueva soberana acompañada de grupos folclóricos y músicos. Esta fiesta se da lugar en el Estadio Romelio Martínez (Barranquilla, 2013).

La Batalla de Flores se trata de un enorme desfile de carrozas y grupos folclóricos en el que la Reina del Carnaval, con otras personalidades como reinas nacionales, modelos, actores, artistas y agrupaciones musicales nacionales e internacionales, salen disfrazados con trajes fantásticos llenos de colores, plumas, lentejuelas, cintas, apliques, tocados, telas, pintura y más. Este evento se realiza conjuntamente con otros dos desfiles llamados Gran Parada de Tradición y Gran Parada de Comparsas, los cuales se desarrollan los dos días después de la Batalla de Flores. Estos tres eventos se dan lugar año tras año en La Vía 40 (Barranquilla, 2013).

Con las nuevas tecnologías y la efectividad de los medios de comunicación cada vez el Carnaval de Barranquilla ha ido evolucionando a nivel gráfico y

conceptual, siendo tan rico en colores y texturas, presentándose para numerosas y diversas publicidades además de convertirse en fruto de diseño para empresas de la Costa, pues su belleza ha permanecido vigente, estableciendo el Carnaval no solo como una celebración de tradición histórica sino como un producto de exportación y comercialización.

Teniendo en cuenta lo anterior, fueron propuestos como objetivos de esta investigación, diseñar un proyecto multimedia, interactivo y didáctico a través de la historia del Carnaval de Barranquilla, de sus principales personajes y eventos culturales, con el único fin de rescatar la tradición por medio de la enseñanza a niños entre 7-10 años de la ciudad de Barranquilla; ilustrar, digitalizar y animar una multimedia interactiva que representa este universo y soportar la interfaz con una cartilla, en medio físico, que incluya material educativo, didáctico y que permita un acercamiento directo del niño con el proyecto.

METODOLOGÍA

Diseño

La ejecución gráfica del proyecto se consiguió teniendo presente el equilibrio y la armonía entre color y forma, para lograr el elemento gráfico, el cual se construye bajo los siguientes aspectos:

- Aplicación del concepto. Se desarrolla con base en el fenómeno de Cromatismo Saturado presente en la mayoría de los diseños vectoriales. Se define como la pureza cromática o falta de dilución con el blanco. Constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee. Esto aparece como elemento de equilibrio y proporción en relación a la estética encontrada en los disfraces, comparsas, publicidades y demás elementos relacionados con el Carnaval de Barranquilla, generando unidad gráfica entre lo

artístico y comercial de esta fiesta (Vestegui, 2013).

- La estética aplicada en el Neopop como lenguaje formal. Basado en el uso de colores planos con el fin de generar piezas de diseño que van muy ligadas a lo caricaturesco y en gamas de colores saturados como base estructural. Su escogencia parte de la funcionalidad de la corriente como un apoyo al desarrollo gráfico del proyecto.

Participantes

La población que conformó la investigación corresponde a 61 niño(a)s y jóvenes de instituciones educativas de carácter oficial de la ciudad de Barranquilla que fueron encuestados para conocer sus conocimientos previos frente al Carnaval. Del total de población, 21 participantes se ubicaban en un rango de edad entre los 7 y 10 años de edad, y 40 de ellos entre 11 y 16 años de edad.

Instrumentos

Para la presente investigación, se diseñaron y aplicaron encuestas de tipo estructurado, que buscaban conocer la posición y el conocimiento de niños, niñas y jóvenes con relación a esta temática; de igual modo, se usaron software de diseño, tales como: Illustrator, InDesign y Flash apropiados para el dibujo vectorial, la utilización de gamas cromáticas en plano, diagramación y animación.

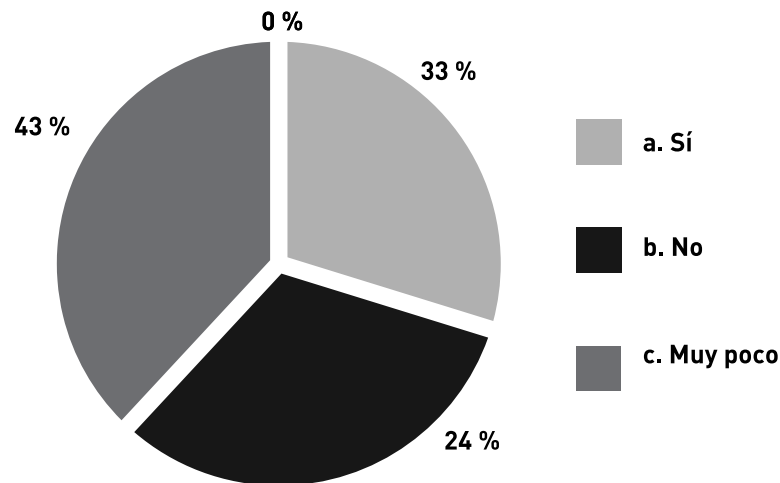
RESULTADOS

De acuerdo a lo arrojado por las encuestas y con respecto a lo planteado anteriormente en el texto, se puede afirmar que la mejor opción en el campo del diseño para instruir sobre la historia del Carnaval de Barranquilla, sus principales personajes y eventos culturales es la Multimedia Interactiva y Didáctica.

El 62 % de las personas encuestadas, sí han escuchado hablar del Carnaval, sin embargo el 24 % afirma no conocer sobre su historia, lo cual reitera la pertinencia, de acuerdo a lo planteado en la pro-

puesta, buscar la herramienta que facilite el conocimiento de niños y niñas con respecto a la historia del Carnaval de Barranquilla (Ver Gráfica 1).

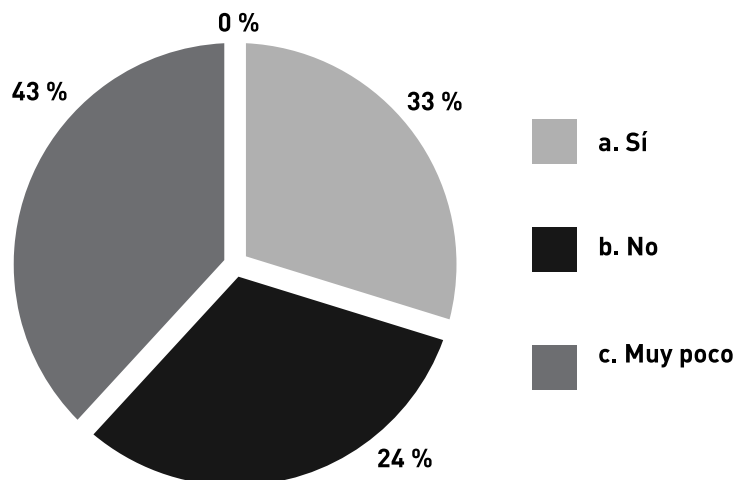
Gráfica 1. ¿Conoces o has oído hablar de la historia del Carnaval de Barranquilla?



Fuente: Encuesta realizada a niños entre 7-10 años

Por otra parte, el 43 % de las personas encuestadas, dio una respuesta negativa, afirmando conocer muy poco sobre la historia de los personajes, el 33 % conoce o ha escuchado sobre su historia, sin embargo el 24 % confirma no conocer nada de esto, lo cual indica que se hace pertinente, de acuerdo a lo planteado en la propuesta, resaltar la importancia histórica que tiene cada uno de estos personajes del Carnaval de Barranquilla (Ver Gráfica 2).

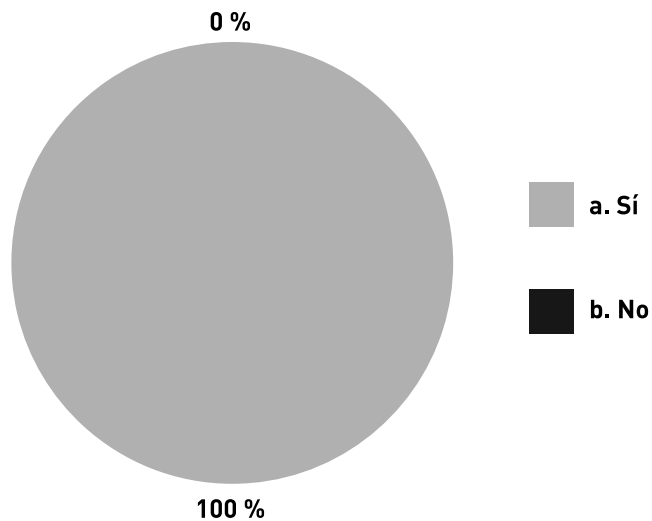
Gráfica 2. ¿Conoces o has oído hablar de la historia de estos personajes?



Fuente: Encuesta realizada a niños entre 7-10 años

El 100 % de las personas encuestadas dio una respuesta positiva, afirmando que le resulta interesante aprender sobre la historia del Carnaval y de sus principales personajes, lo cual indica que se hace pertinente, de acuerdo a lo planteado en la propuesta, buscar la herramienta que facilite el conocimiento de niños y niñas con respecto a la historia del Carnaval de Barranquilla (Ver Gráfica 3).

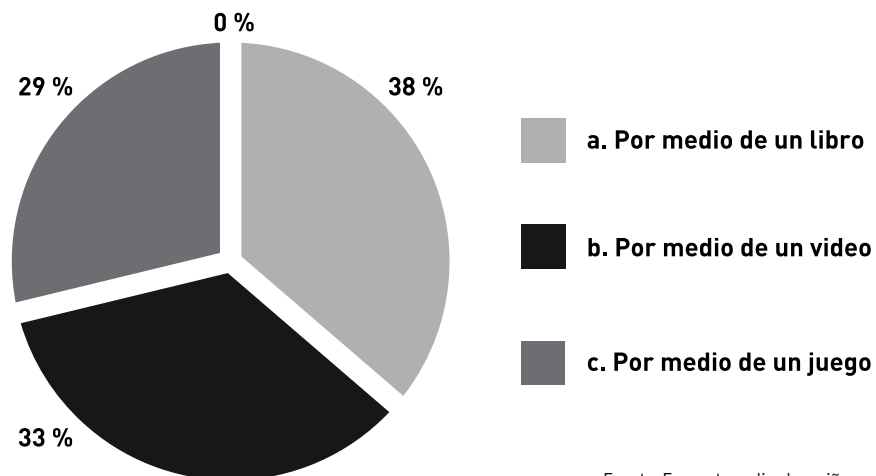
Gráfica 3. ¿Le gustaría aprender sobre la historia del Carnaval de Barranquilla y de sus principales personajes?



Fuente: Encuesta realizada a niños entre 7-10 años

De acuerdo a lo arrojado en la encuesta anterior, el 38 % de las personas encuestadas, le pareció interesante la propuesta de aprender sobre la historia del Carnaval y sus principales personajes por medio de un libro, el 33 %, un juego y el 29 % de un video, de acuerdo a lo planteado en la propuesta, se hace pertinente buscar una herramienta de diseño que facilite el conocimiento de niños y niñas con respecto a la historia del Carnaval de Barranquilla (Ver Gráfica 4).

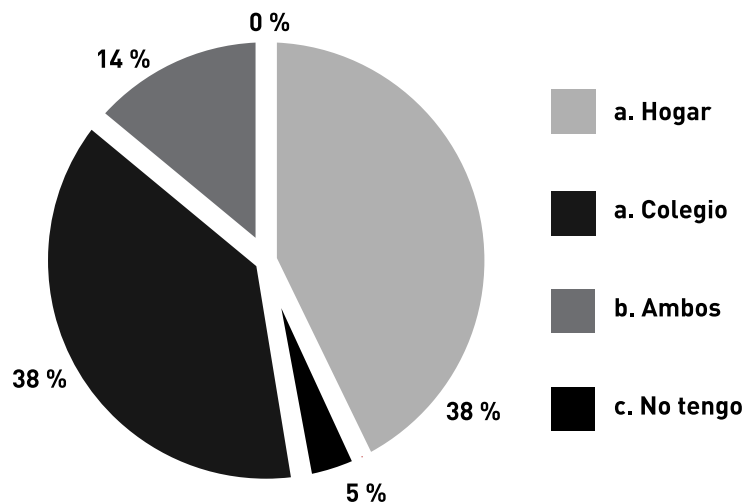
Gráfica 4. ¿Por medio de que recurso le gustaría aprender sobre la historia del Carnaval de Barranquilla y sus principales personajes?



Fuente: Encuesta realizada a niños entre 7-10 años

El 43 % de las personas encuestadas, afirmó tener en sus hogares acceso a un computador, el 38 %, en su institución tanto como en sus hogares, lo cual indica que es oportuno de acuerdo a lo proyectado en la propuesta, realizar una pieza de diseño digital que facilite el conocimiento de niños y niñas con respecto a la historia del Carnaval de Barranquilla (Ver Gráfica 5).

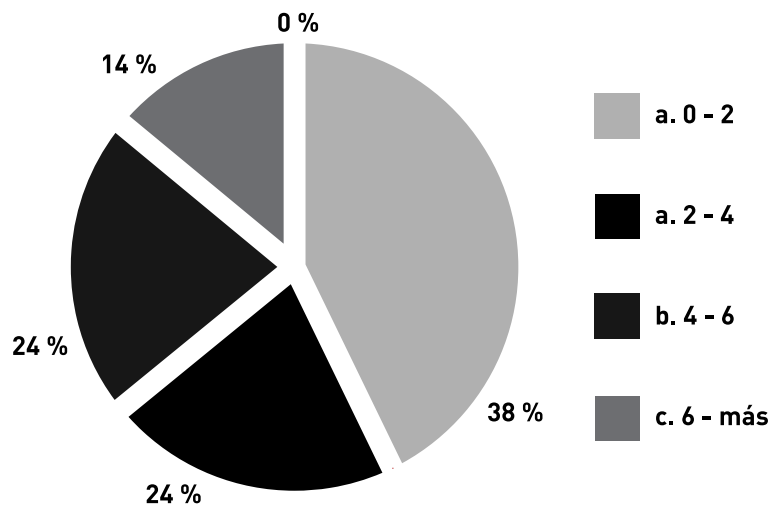
Gráfica 5. ¿Tiene algún acceso a un computador en su hogar o colegio?



Fuente: Encuesta realizada a niños entre 7 - 10 años

El 38 % de las personas encuestadas, afirmó invertir de 0 a 2 horas de su tiempo en el uso de su computador, el 24 % de 2 a 4, el otro 24 % de 4 a 6 y el 14 % de 6 a más, por lo tanto, es pertinente realizar una pieza de diseño digital con facilidades interactivas para el que niño o niña invierta tiempo en observar o usar dicha propuesta (Ver Gráfica 6).

Gráfica 6. ¿Cuántas horas al día invierte en el uso de su computador, en caso tal que tenga acceso a un computador en su hogar?



Fuente: Encuesta realizada a niños entre 7-10 años

Luego de haber analizado el pensamiento general de niños y niñas entre 7 y 10 años, se realizaron las mismas encuestas a jóvenes entre los 11 y 16 años, como una forma de conocer los alcances que podría tener este proyecto si se piensa comercializar por medio de librerías y locales comerciales.

De acuerdo a lo arrojado por las encuestas y con respecto a lo planteado anteriormente en el texto, se puede afirmar que a nivel comercial podría ser útil este proyecto con fines educativos para jóvenes entre los 11 y 16 años de edad.

Obtenidos los resultados de las encuestas, se logró proseguir con la ilustración de personajes, comparando las semejanzas entre los colores usados en las telas de los disfraces en relación a módulos para generar paletas de color, por consiguiente se aplicó esto a siete modelos, usando la misma cuadrícula para mantener unidad gráfica entre ellos (Ver Figura 1).



Figura 1. Abstracción de la paleta de colores usando como referente la fotografía del disfraz tradicional de la Negrita Puloy

Se inició con un boceto que representaría cómo serían todos y cada uno de los personajes, basado únicamente en una estructura geométrica de donde parte su cuerpo entero, en este caso el primer modelo fue el de la Marimonda.

Este primer boceto permitió tener mayor lucidez de la composición de los cuerpos (Ver Figura 2).

De ahí que se planteara un orden en los factores: colores allegados a los tonos de las telas y elemen-



Figura 2. Boceto a mano y digital de la Marimonda

tos del disfraz, una morfología que permitiera identificar algunos rasgos propios del personaje.

En la búsqueda de tal balance, se optó por tomar un ejemplo real del disfraz y por consiguiente, guiarse de sus características, generando una serie de gráficos próximos al original. Donde lo que se busca es referir a objetos orgánicos (curvas y figuras geométricas).

Una vez identificado que lo orgánico sí representaba lo buscado, en el sentido en que las formas tenían la capacidad de adaptarse fácilmente al personaje original, se inició con la búsqueda de una paleta de colores adecuada que siguiera acorde con el mismo.

La elección de la paleta de colores, inicia con la búsqueda de elementos presentes dentro de gamas cromáticas establecidas constantemente en el Carnaval de Barranquilla, pues su uso de manera paulatina demuestra que estos, resaltan la riqueza en colores y formas de esta fiesta como tradición oral y cultural, tanto para la cultura barranquillera como para las personas que la gozan. Dentro de su historia y tradición, estos personajes son un emblema del ciudadano que porta con orgullo desde hace ya más de un siglo, rindiendo honor a lo que representan las danzas, decorativos atuendos y la aplicación de pinturas en el cuerpo. El análisis inicia con el estudio de las paletas de color utilizadas a menudo en cada disfraz.

Por tanto, las formas, colores y composiciones se clasifican en un nuevo orden donde se generan patrones guía para las composiciones finales (Ver Figura 3).

Una vez realizada la ilustración de los persona-

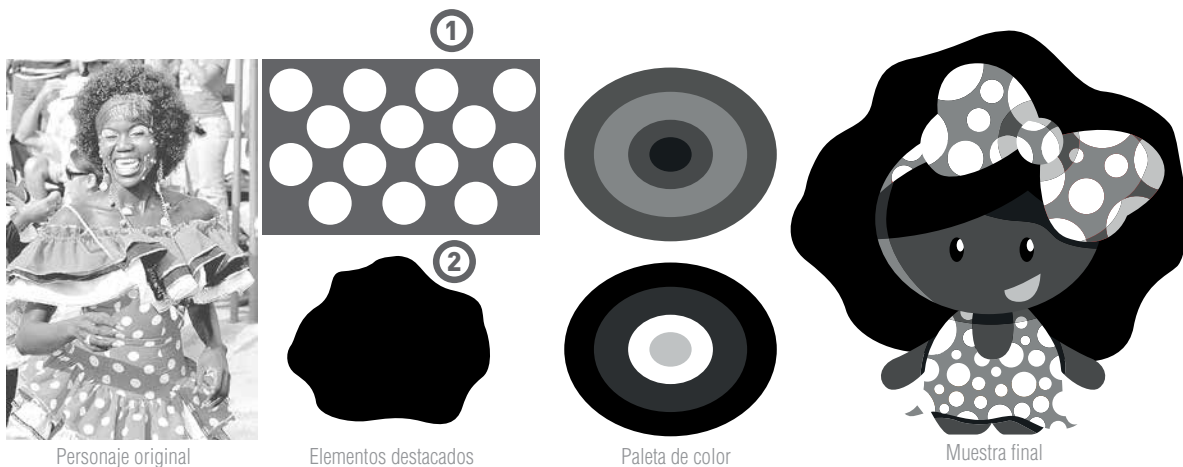


Figura 3. Abstracción de formas o elementos destacados, paleta de color para terminar con la muestra final del personaje

jes, se da paso a presentar la multimedia, en la cual estos hacen el papel de protagonistas, y en donde se encontrará, información sobre la historia del Carnaval de Barranquilla, recorridos de algunos desfiles importantes, videos relacionados con el Carnaval, una breve historia sobre sus personajes, una muestra de los instrumentos más representativos de esta fiesta y un glosario de palabras.

Esta pieza de multimedia consta de más de 10 escenas en donde el niño o niña podrán aprender de manera didáctica e interactiva sobre el Carnaval de Barranquilla, sus principales personajes y eventos culturales (Ver Figura 4).

Dicho esto, se dio paso a una tercera y última etapa de la pieza final de diseño, el material de apoyo que va acompañado del estuche, el cual contiene un CD con la multimedia, un plegable de 1x70, y anexo a esto, una cartilla con la información ya existente en la multimedia, además de páginas para colorear y calcar a los personajes, estas piezas juntas forman parte del material de apoyo, que cumple la función de respaldar lo presente dentro del disco.



Figura 4. Escena multimedia, historia del Carnaval de Barranquilla

CONCLUSIONES

Para concluir, se puede decir que el proyecto logró alcanzar ciertos estándares previstos desde un inicio: como pieza comunicativa cumplió satisfactoriamente el objetivo de rescatar la tradición por medio de la enseñanza a niños entre 7-10 años de la ciudad de Barranquilla. Investigativamente un tema de interés que no solo compete a adultos sino que también a los niños y niñas como ciudadanos barranquilleros. Así mismo la ejecución de un proyecto multimedia, que bien podría en un futuro ampliarse e incluir a más personajes y eventos culturales.

A partir de los resultados obtenidos en esta investigación, se pudo evidenciar en términos del conocimiento e interés de los niños y jóvenes de la ciudad, respecto a los elementos culturales e históricos del Carnaval de Barranquilla.

De manera específica se encontró que, la mayoría de los niños y jóvenes encuestados, dio una respuesta positiva acerca de haber escuchado hablar del Carnaval, sin embargo, otra parte de la población afirma no conocer sobre su historia, lo cual indica que se hace pertinente, de acuerdo a lo planteado en la propuesta, buscar la herramienta que facilite el conocimiento de niños y niñas con respecto a la historia del Carnaval de Barranquilla.

La gran mayoría de personas encuestadas, afirmó haber escuchado hablar de los personajes del Carnaval y una pequeña parte manifestó no conocer sobre su historia, sin embargo resaltar la importancia histórica que tiene cada uno de estos personajes es oportuno; puesto que, de igual manera, una gran cantidad de niños, niñas y jóvenes, conoce muy poco sobre la historia de los personajes, y otra parte no conoce nada al respecto.

Todas las personas encuestadas, dieron una respuesta positiva, mostrándose interesadas en aprender sobre la historia del Carnaval, por lo tanto, de acuerdo a lo planteado en la propuesta, es adecuado buscar la herramienta que facilite el conocimiento

de niños y niñas con respecto a la historia del Carnaval de Barranquilla.

De acuerdo al resultado de las encuestas, a una cantidad numerosa de niños y jóvenes, le pareció interesante la propuesta de aprender sobre la historia del Carnaval por medio de un libro, sin embargo, la gran mayoría se vio interesada en una propuesta audiovisual, lo cual hace evidente la necesidad de realizar una pieza de diseño de carácter multimedia para cumplir con lo propuesto en este proyecto de investigación.

Muchos de los encuestados afirmaron tener en sus hogares un computador, y el resto dijo gozar de acceso en su institución tanto como en sus hogares, por lo tanto un producto multimedia fue una opción viable; así mismo, casi todos los niños y jóvenes, aceptaron invertir más de dos horas al día en un computador.

Finalmente y con respecto a lo planteado anteriormente en el texto, se puede afirmar que la mejor opción en el campo del diseño para instruir sobre la historia del Carnaval de Barranquilla, sus principales personajes y eventos culturales es una Multimedia Interactiva y Didáctica.

Por supuesto, existen falencias y aspectos a mejorar, entre estos, la cantidad de personajes incluidos, siendo muchos más conocidos cultural e históricamente; de esta manera se apunta en pro de mejorar el resultado de un producto pequeño que podría ver la luz con un carácter educativo aún mayor.

Como fue mencionado con anterioridad, esta fiesta tiene mucha más historia por contar y muchos más elementos que resaltar, esta propuesta al igual que sus precedentes es solo un fragmento de la majestuosidad y riqueza del Carnaval de Barranquilla, obra maestra del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad.

REFERENCIAS

Aldana, M. B. (2011). El viaje del Carnaval de Barranquilla. En F. C. Barranquilla, *Carnaval de Barranquilla, la fiesta sin fin* (p. 49). Barranquilla: MAREMÁGNUM.

Anónimo (s.f.). <http://www.carnavalesbarranquilla.com/>. Recuperado el 29 de agosto de 2013, de Carnaval de Barranquilla: <http://www.carnavalesbarranquilla.com/2010/10/la-marimonda.html>

Barranquilla, F. C. (2013). *Guía Turística Carnaval de Barranquilla 2013*. Barranquilla, Atlántico/Colombia.

Martínez-Aparicio, C. C. (2011). Presentación. En F. C. Barranquilla, *Carnaval de Barranquilla, la fiesta sin fin* (p. 17). Barranquilla: MAREMÁGNUM.

Literarios, R. T. (2005). caribenet. Recuperado el 6 de octubre de 2013, de caribenet: http://www.caribenet.info/vivere_05_barranquilla_carnaval_bando.asp?l=

Noriega, Z. (s.f.). *El Heraldo*. Recuperado el 6 de octubre de 2013, de El Heraldo: <http://www.elheraldo.co/esthercita-forero/la-guacherna-el-otro-legado-de-la-novia-de-barranquilla-24178>

Pérez, J.R. (2011). *Enseñanza y aprendizaje*. Bogotá: Norma.

Rivera, L. L. (25 de abril de 2011). *El carnaval esperado*. Recuperado el 6 de octubre de 2013, de El carnaval esperado: <http://elcarnavalesperado.blogspot.com/2011/04/negrita-puloy.html>

Roca, A. M. (2011). ¡Se va el Carnaval! ¡Se va para Barranquilla! En F. C. Barranquilla, *Carnaval de Barranquilla, la fiesta sin fin* (pág. 37). Barranquilla: MAREMÁGNUM.

Soto Mazonett, Rafael M. O. (1991). *Carnaval, mito y tradición*. Barranquilla: Ed. Antillas.

Tarud, D. C. (2013). Reina del Carnaval 2013. Recuperado el 6 de octubre de 2013, de Reina del Carnaval 2013: http://reinadelcarnaval.co/?page_id=265&danza=809

Velastegui, M. (2013). <http://es.calameo.com/read/0040250004d9fb9a6c42e>

tufecha.com (s.f.). Tufecha.com. Recuperado el 30 de agosto de 2013, de Tufecha.com: <http://www.tufecha.com/evento/evento-Carnaval-de-Barranquilla-2014/15597.html>

<http://www.carnavaldebarranquilla.com/mejor-delmundo.html>

RESULTADOS INVESTIGACIONES INFANTILES Y JUVENILES



LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA, MEDIADORA PARA LA SEXUALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IE ALGODONAL

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Arte-Educación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I E de Algodonal

MUNICIPIO: Algodonal, Atlántico

Introducción

El aprendizaje de la sexualidad se da desde el nacimiento hasta la muerte. Es un proceso en el cual los adultos podemos y debemos enseñar a nuestros niños y niñas, pero también aprender de ellos y de las demás personas que nos rodean. La Educación Sexual integra la información que tenemos, las actitudes y habilidades que desarrollamos y la forma de ejercer nuestra sexualidad; tiene que ver con las experiencias que nos han sucedido desde la infancia, los mensajes recibidos en la familia, las costumbres y formas de pensar del lugar donde crecimos, de las creencias y del grado de estudios que tenemos, además influyen los contenidos de los medios masivos de comunicación.

Objetivo General

Contribuir al desarrollo socio-afectivo e integral de los estudiantes de la IE Algodonal teniendo en cuenta el uso de herramientas pedagógicas que brinda la Educación Artística para hacer un plan de Educación Sexual entre los jóvenes de la Institución.

Objetivos Específicos

- Contribuir al desarrollo y fortalecimiento de valores.
- Fomentar la práctica de actividades artísticas que contribuyan a su formación integral mediante la adquisición de hábitos de calidad de vida.
- Utilizar las manifestaciones artísticas como medio de expresión para la interpretación y transformación de la realidad socio-cultural, desarrollando la creatividad y el gusto por lo estético.

Metodología

Entrevistas y encuestas realizadas a docentes, estudiantes y familiares. Visitas a bibliotecas: Recopilación de material bibliográfico. Encuentro con los grupos musicales y folclóricos del municipio: Esto sirvió para que nos suministraran material de apoyo y tener un conocimiento más claro sobre el tema a tratar. Además que se evidenciaba cómo la gesticulación del cuerpo se relaciona con la seducción y la sexualidad. Conferencia a cargo del psicólogo del plantel: Esto sirvió a manera de taller en donde se explicaban los cambios en la adolescencia, la identidad de los jóvenes y la influencia de la música en el comportamiento de muchachas y jóvenes.

Resultados y Conclusiones

La construcción simbólica acerca de lo que el cuerpo representa está implícita en toda práctica artística. En la pintura, la escultura o la fotografía, por ejemplo, se manifiestan a partir de un determinado ideal de belleza, cambiantes según los momentos históricos, lo cual supone la mirada hacia un determinado tipo de cuerpo femenino, en general, con proporciones y gestos específicos que terminan convirtiéndolo en estereotipo. Ya sea que se trate de las figuras prehistóricas de vientre abultado, los sólidos y voluptuosos cuerpos desnudos del Renacimiento, o las muy delgadas y angulosas formas femeninas de la fotografía publicitaria actual, en las Artes Visuales pueden leerse las miradas dominantes sobre lo femenino y la transmutación del cuerpo en signo, con significaciones que van desde el culto a la fertilidad hasta la concepción de la mujer como objeto de deseo.

¿CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA FRANCISCO DE PAULA SANTANDER VINCULADOS AL COLECTIVO DESDE EL TALLER A PARTIR DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIALES RECICLADOS?

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Desde El Taller Reciclando Ando

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I E Francisco de Paula Santander

MUNICIPIO: Galapa, Atlántico

Introducción

Es importante tener en cuenta que los materiales reciclados aportan al colectivo elementos básicos muy económicos, que lo llevan a desarrollar al máximo su creatividad para hacer uso de un material con unas determinadas características y adaptarlos a la nueva propuesta.

Objetivo General

Desarrollar la creatividad en los estudiantes de la Institución a partir de la utilización de materiales reciclados.

Objetivos Específicos

- Sistematizar el proyecto artístico plástico “Desde el Taller” en la fase de reciclaje.
- Realizar estudios de materiales que se pueden reutilizar.

Metodología

Investigación cualitativa.

Resultados y Conclusiones

Los estudiantes del colectivo lograron realizar bocetos, transformar objetos y reciclar. Trabajar con materiales amigables con el medioambiente por su reutilización aporta a la formación de una cultura ambiental fundamental para que los jóvenes se acostumbren a este proceso.

¿CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE TÉCNICA FRANCISCO DE PAULA SANTANDER VINCULADOS AL COLECTIVO “DESDE EL TALLER” A PARTIR DEL ESTUDIO DEL COLOR COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL DEL DISEÑO?

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Desde El Taller Aprendiendo Sobre El Color

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I E Francisco de Paula Santander

MUNICIPIO: Galapa, Atlántico

Introducción

El colectivo artístico plástico “Desde el Taller” ha venido incursionando en diferentes temáticas relacionadas con el manejo de diversas técnicas del dibujo y la pintura con el objetivo de utilizar estrategias que permitan el proceso del pensamiento creativo. Una de estas estrategias es la del estudio del color como herramienta para desarrollar propuestas creativas.

Objetivo General

Desarrollar la creatividad en los estudiantes de la Institución a partir del estudio del color como elemento fundamental del diseño.

Objetivo Específico

- Utilizar estrategias que permitan el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Metodología

El proyecto se enmarca en una investigación cualitativa.

Resultados y Conclusiones

Los estudiantes lograron desarrollar trabajos creativos, en especial aquellos en los que se involucra la teoría del color reflejados en proyectos fundamentados en un tema determinado. A través de técnicas como la pintura y el dibujo pueden hacer pensamientos creativos como elementos de diseño.

IMPORTANCIA DE LOS PEINADOS AFROCOLOMBIANOS EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL LA ESMERALDA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Rescatando Nuestra Identidad Cultural

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I E Distrital La Esmeralda

MUNICIPIO: Barranquilla, Atlántico

Introducción

El presente trabajo de investigación consiste en implementar herramientas de sensibilización acerca de la importancia de los peinados afrocolombianos en el entorno de nuestra institución educativa, ya que hoy en día se han puesto de moda a nivel local, regional, nacional e internacional.

Objetivo General

Investigar la importancia que tienen los peinados afro en la comunidad educativa.

Objetivos Específicos

- Sensibilizar a los estudiantes acerca de la importancia de los peinados afrocolombianos.

- Conocer el significado de los peinados afros.

Metodología

- Cualitativa.
- Acción-Participativa.

Resultados y Conclusiones

Los estudiantes de la Institución lograron identificarse con los peinados y conocieron su importancia. Los peinados afrocolombianos hacen parte del legado cultural de esa comunidad y comunican sus costumbres y tradiciones.

LA DANZA COMO HERRAMIENTA PARA ACERCARNOS AL LEGADO CULTURAL DE LOS AFRODESCENDIENTES

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Rescatando Tradiciones en Medio de la Diversidad

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I E El Pueblo

MUNICIPIO: Barranquilla, Atlántico

Introducción

Vivimos en un país multicultural y multiétnico, como lo reconoce la Constitución Política de Colombia, donde afloran innumerables culturas, que buscan la manifestación de sus tradiciones por medio de espacios que reconozcan su legado y que valoren su riqueza cultural.

Objetivo General

Rescatar, promover y popularizar las manifestaciones folclóricas y culturales tradicionales de las comunidades afrodescendientes en la IE El Pueblo.

Objetivos Específicos

- Establecer las fuentes donde conseguir información o referentes bibliográficos para la investigación.

- Crear estrategias que permitan conocer la cultura afrodescendiente.

Metodología

Cualitativa-Acción Participativa.

Resultados y Conclusiones

La cultura afro ha realizado grandes aportes a las diferentes comunidades. Se pudo obtener gran información sobre la cultura afrodescendiente, al igual que conformar un grupo de danza son de negro denominado “Reviviendo el folklor”, además se logró socializar conocimiento histórico esta danza y de la cultura afrodescendiente que entra a fortalecer la identidad cultural de los ciudadanos impactados con este proyecto.

¿CÓMO LOGRAR DESPERTAR EL INTERÉS POR LA HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL MEIRA DELMAR POR MEDIO DE REPRESENTACIONES TEATRALES?

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: 100 % Meiristas

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I E Meira Delmar

MUNICIPIO: Barranquilla, Atlántico

Introducción

Los estudiantes tienen poco interés por el estudio de la Historia, lo cual se evidencia al momento de realizar las actividades propias de esa asignatura, reflejándose entre ellos un bajo rendimiento académico. De allí que en estos momentos surja la necesidad de desarrollar este proyecto.

Objetivo General

Lograr despertar el interés por la Historia en los estudiantes del Meira Delmar por medio de representaciones teatrales.

Objetivo Específico

- Implementar estrategias pedagógicas que motiven en los estudiantes el gusto por la Historia a través de representaciones teatrales.

Metodología

Cualitativa-Acción Participativa.

Resultados y Conclusiones

En el aspecto académico ahora son menos los estudiantes que sienten apatía por la Historia y muestran mayor interés por participar en la clase. Esta investigación nos llevó a concluir que hay otra forma del aprendizaje de esta asignatura utilizando el teatro como estrategia pedagógica, lo cual nos permitió sentir mayor interés al momento de la clase.