

LA PANTALLA COMO TABLERO APUNTES PARA EL USO DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL EN EL AULA UNIVERSITARIA¹

Uriel Hernando Sánchez Zuluaga²

Jerónimo León Rivera Betancur³

Jhon Jaime Osorio Osorio⁴

RESUMEN

El presente trabajo se convierte en un esfuerzo del grupo IMAGO⁵ por avanzar en sus aportes a la compleja y rica relación entre comunicación y educación. Recoge las ideas que los autores han desarrollado durante los últimos años en el campo de la imagen y de modo particular de ésta en las aulas. Este texto se aleja de la concepción de fondo y se centra en ofrecer una herramienta para la utilización de la imagen como una mediación didáctica en los procesos educativos. De este modo, los autores parten de algunos elementos sobre el vídeo y sus diversas posibilidades de utilización didáctica. Plantean, además, una breve concepción de la didáctica para acercar al lector a los conceptos desde los cuales traen su propuesta. Con este

¹ Este trabajo se deriva de la síntesis de dos investigaciones: 1) "Lectura de la imagen audiovisual en estudiantes de primer semestre de comunicación: caso Universidad de Medellín"; enmarcada en el proyecto de investigación "El lector plural para el Siglo XXI", de la Maestría en Educación del convenio Universidad de Medellín–Pontificia Universidad Javeriana; 2). "Consumo de cine en estudiantes de primer semestre de las facultades de comunicación de la ciudad de Medellín". 3 Grupo de Investigación en imagen de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. Reconocido por COLCIENCIAS.

² Comunicador social de la Universidad de Antioquia. Magíster en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Autor del libro Modelos y esquemas de comunicación: algunos acercamientos; coautor del texto La imagen una mirada por construir. usanchez@udem.edu.co

³ Comunicador Social. Altos estudios en dirección escénica para cine y televisión EICTV (Cuba). Magíster en Educación Pontificia Universidad Javeriana. Docente Investigador y Director del Grupo de Investigación IMAGO de la Universidad de Medellín. Director Operativo de la Asociación Nacional de Cineclubes de Colombia. Co-autor del libro «La imagen una mirada por construir». jrivera@udem.edu.co

⁴ Comunicador Social Periodista. Especialista en Periodismo Investigativo de la Universidad de Antioquia. Magíster en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Actualmente se desempeña como docente investigador y es el Jefe del Programa de Comunicación Gráfica Publicitaria de la Universidad de Medellín. Hace parte de los grupos de Investigación LOGOS e IMAGO, reconocidos por COLCIENCIAS. Es coautor de los libros "La imagen, una mirada por construir" y "El boletín de prensa. Fundamentos, propósitos y pistas para su elaboración". jjosorio@udem.edu.co

⁵ Grupo de investigación en imagen de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. Reconocido por COLCIENCIAS.

fundamento el trabajo ofrece un paso a paso, o proceso organizado que le ofrece al lector algunas pistas importantes para aprovechar la imagen audiovisual en el vídeo dentro de las metodologías y didácticas educativas. Un antes, un durante y un después de la proyección del vídeo en el aula se convierten en las claves que jugando al símil de la producción misma de los vídeos (pre-producción, producción, post-producción) permiten llegar a la propuesta didáctica en sí misma.

El texto no ofrece una sustentación teórica de la propuesta; por ello es necesario señalar dos trabajos de investigación que le ante ceden: el proyecto “Lectura de la imagen audiovisual en estudiantes de primer semestre de comunicación: caso Universidad de Medellín”; enmarcada en el proyecto de investigación “El lector plural para el siglo XXI”, de la Maestría en Educación del convenio Universidad de Medellín Pontificia Universidad Javeriana; y el proyecto “Consumo de cine en estudiantes de primer semestre de las facultades de comunicación de la ciudad de Medellín”, trabajo de la línea en investigación en imagen de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. Los hallazgos de estos trabajos permitieron a los docentes-investigadores aventurarse en la elaboración de una propuesta didáctica para la utilización de la imagen en vídeo como mediación didáctica en el aula, la cual se encuentra sintetizada en el presente texto de especial interés para los docentes.

PALABRAS CLAVE

Didáctica, imagen, aula, vídeo, educación, comunicación, proceso, guión, visualización.

ABSTRACT

This research becomes an effort of IMAGO group for advancing in its contributions to the complex and rich relation between communication and education. It collects ideas that the authors have developed in the last years in the field of image and, particularly, the developing of the image in classrooms. This text goes away from deep conceptualization and focuses in offering a tool for using image as a didactic mediation in the educative processes. In this way, authors use elements of the video and its different didactic use possibilities. They also put into operation a brief conception of didactics, in order to bring the reader close to the concepts from which their proposal has been worked. Based on this, the research offers a step by step or an organized process which offers the reader some important keys to take advantage of the audiovisual image in methodologies and educative didactics. Video in the classroom before, currently, and after become keys that playing to the simile of video production (Pre-production, production, post-production) allow state the didactic proposal.

KEY WORDS

Didactics, image, classroom, video, education, communication, process, script, visualization.

1. Breve fundamento conceptual

Es un lugar común, muy común, referirse a las nuevas tecnologías y a su fluencia en la educación. Sin embargo, el hecho mismo de que exista un auge de afirmaciones sobre el asunto, no quiere decir que el mismo se encuentre agotado o que sus problemas y cuestionamientos se hayan resuelto; por el contrario, los docentes de diferentes regiones y áreas parecen incrementar constantemente sus preguntas por los alcances de las tecnologías de información y comunicación al servicio de la educación. De fondo, estos planteamientos llevan a otra idea: los dispositivos tecnológicos adquieren sentido cuando se enmarcan en una fundamentación teórica de la comunicación; y eso, paradójicamente, es al mismo tiempo una fuente de constantes incertidumbres. Una de esas incertidumbres se encuentra en los usos didácticos de las tecnologías de información y comunicación.

La estrecha relación ente educación y comunicación construye un robusto corpus de conceptos en el cual resulta, finalmente, casi imposible definir los límites entre ambas. Puede decirse de modo amplio y casi transitorio que se trata de una especie de simbiosis de complementariedades y diferencias al servicio del desarrollo humano. Finalmente, se hace necesario acudir a ciertas delimitaciones si se quiere ahondar con seriedad en el tema. En este orden de ideas, y para efectos del presente trabajo se cierra el espectro para concentrar, de momento, los esfuerzos en las posibilidades didácticas del vídeo en la educación.

El vídeo ha demostrado su versatilidad en el aula y fuera de ella, su capacidad de penetración en los diferentes rincones de la vida diaria incluidos los procesos educativos. Pero ante todo, el vídeo es un vehículo, es la posibilidad de construir procesos de mediación en los cuales la imagen es mensaje y posibilidad de interacción constructora y reconstructora de sentidos entre el docente y los estudiantes.

Después de varios años de indagación por los caminos de la imagen audiovisual, y de de modo particular en lo atinente a la imagen cinematográfica y al vídeo, ha sido posible confirmar la bondades de la utilización del mismo como estrategia didáctica de relevantes pro piedades y alcances en la búsqueda de los objetivos pedagógicos.

El trabajo de indagación por el modo como los estudiantes leen la imagen y por el tipo de imágenes que consumen le permite al grupo IMAGO aventurarse en la construcción de una propuesta didáctica basada en el vídeo y sus posibilidades de mediación educativa. Las investigaciones que respaldan esta propuesta— que perfilan una de las líneas de investigación en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín— ofrecieron al grupo sólidos argumentos para ratificar la credibilidad en las posibilidades de la utilización didáctica del vídeo y, al mismo tiempo, recolectar, a través de las evidencias, prácticas y usos de diferente alcance en la formación. Fue así como pudo de terminarse un conjunto de acciones recomendables para utilizar el vídeo como parte de metodologías de mediación formativa en detrimento, por supuesto, de otras prácticas que resultaban poco recomen dables o hasta perniciosas.

Las telecomunicaciones y la informática suponen uno de los más importantes medios para resolver el problema de la distancia en la comunicación. Estos elementos, junto con los cambios que se han producido en la sociedad y en los nuevos métodos de enseñanza, afirma Sara Elena Millán, han implantado en la educación las nuevas tecnologías. “La forma de entender el aprendizaje, cada vez más sujeto al control del proceso por parte del alumno y a la adaptación de los materiales a sus necesidades, incorpora los nuevos recursos técnicos audiovisuales”⁶, incrementando notablemente la retención de la información en el espectador. La televisión, por ejemplo, es uno de los medios que incrementan más la aceptación de los contenidos y la captación de datos por el alumno.

La tecnología audiovisual, plantea la señora Millán, expone la realidad en tiempo presente y supone una alternativa importante a las diapositivas. El vídeo es, a veces, el único medio de acercar a los alumnos en el aula a una actualidad que no es accesible de manera práctica, a través de otros medios. Un vídeo, con un diseño correcto y una adecuada producción, puede ser el camino idóneo para aproximar una materia a los discípulos.

El vídeo

El vídeo es un dispositivo que se ha hecho común como artefacto usado en la vida cotidiana, introduciendo cambios radicales e importantes en nuestra forma de ver (y de hacer) los audiovisuales. Sin embargo, este dispositivo que tiene más de veinte años de difusión en América Latina y que ha evolucionado desde los formatos análogos hasta los digitales no ha sido correctamente utilizado en la educación y aún se le trata con respeto y temor como a una de las «nuevas tecnologías».

Con esta propuesta didáctica, pretendemos no solamente describir lo que es un vídeo, los tipos básicos de vídeos y sus formas de utilización, sino que nos atreveremos a presentarle a los docentes un instructivo para la utilización de esta mediación en el aula.

Definir el término vídeo es un asunto complejo, puesto que este nombre define de manera general el dispositivo (vídeogradora), el formato (vídeocasete) y el producto (mensaje en vídeo). Para nuestro caso hablaremos del vídeo teniendo en cuenta las tres modalidades pero refiriéndonos específicamente al uso del mensaje presente en los audiovisuales y registrado en una cinta magnética o un disco digital de vídeo, independientemente de su origen, sea éste cinematográfico, televisivo o vídeográfico.

El vídeo se diferencia en esencia del cine en cuanto se trata de una imagen electrónica, registrada de manera magnética y reproducida con la ayuda de un televisor. Su soporte es una cinta magnética y no una película de celuloide como en el cine, cuya calidad de imagen es equiparable a la fotográfica. El vídeo es un formato de fácil manejo, versátil, que ha posibilitado, a diferencia

⁶ El texto completo de la doctora Millán sobre realidades de las nuevas tecnologías en la comunicación y la formación se encuentra en <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/139.htm>

de la televisión, un acceso económico y sencillo a la producción y visualización de imágenes en movimiento.

En Colombia, el movimiento de la Tecnología Educativa impulsó la popularización de los audiovisuales y actualmente continúa la labor de distribución masiva de aparatos de vídeo en instituciones educativas de todo el país. Es evidente que el vídeo es el dispositivo audiovisual más utilizado en el aula, aunque es poco el trabajo que se ha hecho sobre su uso didáctico, sus posibilidades, ventajas y limitaciones.

Hablar de una didáctica para el uso del vídeo debe partir de establecer claramente los tipos de vídeos existentes, de acuerdo con su origen o con su contenido. El vídeo posibilita la grabación de material originario del cine (películas), programas de televisión o imágenes originales registradas con cámara de vídeo. Cada uno de estos mensajes debe tener un tratamiento diferente de acuerdo con su contenido, pero en todos los casos estamos hablando del mismo dispositivo técnico.

Documentales y argumentales

Los materiales audiovisuales que los docentes utilizan en el aula pueden dividirse básicamente en los dos géneros que predominan en el cine o la televisión: documentales y argumentales, con todas sus modalidades y variables.

Nos referimos a un vídeo documental cuando hablamos de un material cuya base es la investigación de un aspecto de la vida real y la utilización de técnicas como la entrevista, el trabajo de campo y los esquemas. El vídeo documental puede ser dividido a su vez en vídeo corporativo, reportaje periodístico, didáctico o informativo, así como en una modalidad híbrida denominada el docudrama.⁷

El vídeo argumental, como su nombre lo indica, parte de un argumento plasmado en un guión y que posteriormente se lleva a la escena a partir de la interpretación por medio de actores, independientemente de que la historia sea ficticia (ficción) o basada en la vida real. En épocas recientes, ha sido incorporada una nueva modalidad de uso del vídeo y es el llamado vídeo arte o vídeo experimental, en el cual se busca transmitir sensaciones y emociones más que mensajes estructurados.⁸

El uso que se le dé en el aula al material audiovisual tiene mucho que ver con que se trate de una obra abierta o cerrada, de acuerdo con la categoría establecida por Umberto Eco que define obra abierta como la que «invita al intérprete a una colaboración que la enriquezca». La obra abierta no tiene, entonces, un mensaje explícito y permite un trabajo más amplio de interpretación por parte de docente y estudiantes. La obra cerrada, por su parte, pretende llevar un mensaje completo,

⁷ El docudrama incorpora técnicas del trabajo documental y de la puesta en escena argumental.

⁸ Información más amplia sobre este tema puede encontrarse en Pensar la imagen. Santos Zunzunegui. Ediciones Cátedra - 1989.

sin amplias posibilidades de interpretación, «imponiendo al alumno una determinada visión del mundo»⁹.

En su libro, *Vídeo y educación*, Joan Ferrés propone varias modalidades para el uso del vídeo en el aula, de la siguiente manera:

Vídeo lección: Equivalente a una clase magistral, el profesor es sustituido por el programa de vídeo. Esta modalidad puede resultar útil para grupos pequeños y para aprovechar la posibilidad de repetición del mensaje que ofrece el vídeo.

Vídeo apoyo: En esta modalidad no se trabaja con el vídeo completo, sino con imágenes aisladas. No importa el mensaje total sino el trabajo con las imágenes, tal como se trabaja normalmente con diapositivas.

Vídeo proceso: En esta modalidad la cámara de vídeo posibilita el registro de procesos académicos en el aula cuando docentes y estudiantes tienen la posibilidad de crear sus propias imágenes.

Programa motivador: El vídeo posibilita actividades posteriores al visionado. Generalmente se trata de obras abiertas que permiten un trabajo más libre por parte del docente.

Vídeo interactivo: Mezcla de las tecnologías del vídeo y la informática.

En nuestra propuesta, nos referimos básicamente a la utilización de vídeos en el aula como soporte para los procesos académicos, entendiendo que estos pueden ser utilizados como una forma de ejemplificar o contrastar información que de otra forma no podría ponerse en escena en la clase

2. Justificación

En su más pura esencia, la didáctica es el arte de enseñar. La idea de arte recoge la virtud, disposición y habilidad para hacer una cosa. La didáctica es, pues, el conjunto de reglas y preceptos para adelantar una labor. Una didáctica debe entonces recoger reglas, preceptos e ideas a seguir para desempeñar la labor de enseñar. Pero de igual forma, una didáctica comprende unas habilidades y virtudes propias del que se dedica a la enseñanza; esa persona está llamada, además, a desarrollar unas habilidades para la enseñanza, y ese camino, en sí mismo, es didáctica.

Al proponer, de modo particular, una didáctica para la enseñanza de un tema específico o para el abordaje de una ciencia o disciplina, se proponen unos pasos, unas reglas o unos preceptos particulares para optimizar la enseñanza de ese saber de modo singular.

Abraham Moles define la didáctica como un proceso de transmisión de conocimientos estables y utilizables¹⁰. En este sentido, una didáctica de la imagen en vídeo debe integrar una serie de

⁹ Para ampliar este concepto remítase al libro *Vídeo y educación* de Joan Ferrés.

¹⁰ Costa, Joan y Moles, Abraham.

prácticas para el trabajo en las aulas, utilizable en un periodo largo de tiempo, en una asignatura (independiente de quién sea el profesor), en un grupo de profesores (teniendo en cuenta sus diversas asignaturas), o en un programa académico específico.

Sin embargo, la utilización del vídeo en el aula de clase debe considerar, ante todo, que éste es el medio para el logro de los objetivos de una asignatura y no el fin de ella. El vídeo debe ser “una mediación”, utilizando un término de Jesús Martín Barbero y, por ende, debe ponerse al servicio de los objetivos que el docente tiene. Esta mediación, llevada al aula, debe utilizarse con un método, teniendo en cuenta para ello la manera como los estudiantes leen la imagen en dicho dispositivo. En este sentido, se debe partir de las siguientes consideraciones generales:

- a. Una didáctica de la imagen debe proponer la mirada como punto de partida. Esto implica empezar en el estudiante espectador, constructor de imágenes, y no en el docente, pues la relación del maestro con el alumno está mediada por la mirada del segundo. Así, el aprendizaje se convierte en un proceso de compartir miradas, más que conceptos preestablecidos. Ambos, docente y alumno, deben mirar juntos el mundo, la realidad que los dispositivos facilitan y las representaciones que contienen. No basta entonces que el maestro envíe a sus estudiantes a ver imágenes, películas o vídeos; se trata, en principio, de que las observen juntos.
- b. Una propuesta didáctica para el uso del vídeo en el aula debe considerar como fortaleza la aplicación de las dinámicas usadas por el alumno para la recepción de la imagen televisiva, cinematográfica y fotográfica, al igual que las posibilidades técnicas que ofrece el aparato de vídeo.
- c. Será tarea del docente ayudar al estudiante a separar y reconocer las realidades de la imagen en contraposición o apoyo a la realidad que lo circunda y a comprender las posibilidades de la imagen para sintetizar y representar aspectos de la realidad. Además, deberá conocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual, tales como secuencias, escenas, creación de espacios, estructura, analogías, contrastes, abstracción, planos, signos, símbolos, etc. (Ver glosario en ANEXO C) y así mismo, entender las posibilidades, ventajas y desventajas de su uso para sacar el mayor provecho de éste y contribuir al proceso de aprendizaje del alumno.

Siendo así, una didáctica de la enseñanza con vídeo debe argumentarse desde la tarea del docente; pero desde la necesidad bipolar de la interacción docente discente. La presente propuesta se justifica desde la necesidad hallada en las aulas de clase, y fortalecida en el auge del uso de las mediaciones audiovisuales.

3. Sujetos de la didáctica

La didáctica como arte del que enseña es puesta en marcha por un docente y adquiere todo su sentido en la formación de un discente. El sujeto de una didáctica es un aprendiz y la relación

docente discente está mediada por una didáctica. En este caso, quienes proponen la didáctica la entregan a los docentes para que éstos la desarrollen con estudiantes de comunicación. Esta didáctica ha sido validada directamente por los investigadores, pero es entregada a los docentes de la Facultad para que la pongan en práctica en las aulas.

Sujetos: Inicialmente, y como producto específico de la investigación, los docentes del programa de Comunicación y Relaciones Corporativas en la Universidad de Medellín. Por extensión, y cuidando cada área o tema específico sin pecar en una generalización sin límites, los docentes de otros programas universitarios.

4. Objetivos

Objetivo general

- Proponer a los docentes universitarios una guía metodológica que les permita mejorar la utilización del vídeo como mediación didáctica en el aula.

Objetivos específicos

- Sugerir una guía metodológica para utilizar convenientemente el vídeo en el aula
- Identificar diferentes posibilidades para el uso del vídeo en el aula

5. Propuesta didáctica para el uso de la imagen en vídeo

–Instrucciones para los docentes–

La aplicación de esta propuesta didáctica se hace en tres tiempos: un tiempo anterior al visionado, un tiempo de aplicación en el aula (de puesta en escena) y un tiempo de análisis y evaluación del método posterior a la clase.

Antes de la clase

Es la etapa previa, la de preparación, ejercida en su totalidad por el docente. Comprende varios pasos:

1. **Programación.** Para empezar el proceso, el docente debe programar los vídeos que va a presentar como apoyo a su asignatura. Esta selección implica ubicar los lugares en donde este material puede ser adquirido, establecer relaciones entre los vídeos y los temas que se trabajarán en clase y organizar su distribución a lo largo del curso.

- 2. Observación.** Consiste en visualizar el material que se va a utilizar en el aula para tener plena conciencia de los momentos, diálogos, signos, símbolos o temas presentes en el vídeo que pueden aprovecharse para trabajar un determinado tema. El conocimiento del material debe ser amplio, con el fin de que pueda sacarse el mayor provecho posible en la clase y para que no termine siendo sólo una excusa para manejar las mismas dinámica de una clase sin vídeo

Es importante que desde la visualización se compruebe la calidad técnica del vídeo (imagen y sonido), teniendo en cuenta que un excelente mensaje que no puede oírse o verse bien es un obstáculo que dispersará la atención y el interés de los alumnos.

En esta etapa es fundamental identificar qué tipo de vídeo se va a presentar en el aula, pues no es lo mismo una obra abierta (vídeo arte o película cinematográfica) que una obra cerrada (vídeo documental o educativo relacionado directamente con el tema)¹¹.

Este factor es muy importante a la hora de preparar la dinámica de la clase pues el nivel de concentración puede ser más alto en el segundo, pero su interés puede ser mayor en el primero.

- 3. Planeación.** Una vez visualizado el material, es importante enunciar los objetivos para los cuales será presentado el vídeo. Con base en estos objetivos, se preparan las actividades que complementarán el vídeo en la clase y se prepara el material de apoyo a su proyección. Es importante entender que el vídeo en sí mismo no explica los contenidos de una clase y que los estudiantes requieren de actividades complementarias para comprender el mensaje que se pretende transmitirles.
- 4. Fragmentación.** El relato de la historia en el audiovisual no siempre corresponde a los objetivos de una asignatura o un tema de clase; a veces, incluso, puede confundir, por cuanto es preciso seleccionar muy bien, ya que muchas veces una sola secuencia o fragmento del vídeo puede ilustrar un tema académico de mejor manera que el vídeo completo. Sin embargo, es importante que el sentido de la historia no se pierda al presentarla fuera de contexto.
- 5. Pietaje o minutaje.** El paso que nace de la observación detalla da del material es el “*pietaje*”. Se trata de la acción de tomar nota atenta del material, registrando el tiempo de los diferentes momentos y segmentos, de acuerdo con las necesidades y posibilidades educativas del mismo. Se deben registrar en una planilla, los TIEMPOS exactos en los cuales está el fragmento que interese para evitar momentos embarazosos mientras se adelanta o atrasa el dispositivo, ante los alumnos, en busca de una imagen particular.

Procedimiento: Para ubicar una escena de interés, se debe retroceder el vídeo hasta el inicio y oprimir el botón RESET para poner el contador de los minutos en 0:00:00. Una vez se

¹¹ Tal como lo entiende Joan Ferrés en su libro “Video y educación”, una obra abierta es aquella cuyo mensaje no es directo y posibilita por tanto mayor cantidad de interpretaciones.

ubiquen los fragmentos, se deben apuntar los tiempos en los cuales se ubican las escenas. (Para mayor ilustración ver ejemplo en el ANEXO A).

- 6. Establecimiento de códigos.** Una de las mejores maneras de evitar que los alumnos se queden en una lectura superficial o emocional del vídeo es determinar códigos de lectura de acuerdo con el tema a tratar, es decir, proponerle al estudiante códigos para identificar elementos en los vídeos de tal modo que puedan tomar nota de una manera práctica y tener una orientación clara de la propuesta del docente. La selección de estos códigos debe tener una relación directa con los objetivos para los cuales se escogió el vídeo. Los códigos dependen del tipo de lectura que se requiera¹².

Cuando se está viendo una película de cine o un programa de televisión, los espectadores interpretan el lenguaje hablado, el lenguaje escrito, los códigos de iluminación y sonido utilizados (reconocer que la iluminación suave y la música lenta se emplean para crear una atmósfera y un estado de ánimo concretos), el lenguaje de la cámara (el uso de una u otra angulación para resaltar el poder o la importancia de un personaje), los códigos de edición (como saber que una serie de cortes rápidos y continuados se utilizan para indicar el paso del tiempo), los significados simbólicos asociados a ciertos objetos (a un collar de oro se vincula la idea de riqueza), los códigos de interpretación de los actores (que ayudan a formar una idea acerca de cada personaje), los códigos de narración (como saber distinguir entre planteamiento, nudo y desenlace).

Igualmente, se pueden crear códigos propios para orientar la observación de los alumnos-espectadores de acuerdo con los objetivos de la materia y con el objetivo de la proyección del vídeo. A manera de ejemplos, presentamos los siguientes:

Códigos semióticos	Códigos simbólicos	Códigos estructurales
Diálogos	Representaciones	Planos y ángulos
Discursos	Analogías	Movimientos de cámara
Monólogos	Nombres	Escenas y secuencias
La historia o trama	Estereotipos	Música y sonido
Signos y señales		Recurrencias
Indicios		Ritmo narrativo

- 7. Estudio del ambiente.** Antes de presentar el vídeo, se deben evaluar las condiciones de proyección del vídeo para cada clase particular:

- La hora de la clase (determina el número de horas que el estudiante ha trabajado y el nivel de cansancio que tiene)

¹² Ver glosario anexo.

- El momento de la clase para proyectar el vídeo (inicio o final)
- Las condiciones físicas del aula (ventilación, iluminación y ruido)
- La ubicación del televisor (altura, distancia, etc.)
- La distribución de los alumnos en el aula (por filas, en círculo, etc.)

A manera de sugerencia: se debe procurar una distribución equidistante de todos los alumnos con relación al monitor utilizado para la proyección; para ello se pueden ubicar los alumnos en semicírculo con el televisor como centro y, de ser necesario por la cantidad de estudiantes, ubicar otros semicírculos detrás del anterior.

La decisión de usar el vídeo al inicio o al final de la clase debe tomarse a partir de identificar la intención: si el vídeo será usado como punto de partida o si, por el contrario, será una forma de ver en escena los contenidos vistos durante la clase.

8. **Guión.** Es un texto escrito esquemático que debe servir para orientar las actividades de la clase y la forma como presentará el vídeo. La escritura del guión hace la diferencia entre ser un simple medio de transmisión del mensaje de alguien más (el director del vídeo o película) y ser el emisor de un mensaje estructurado y con sentido para los objetivos de su asignatura.

El guión determina:

- Las partes o segmentos de material a usar (de acuerdo con el *pietaje*).
- Los momentos en los cuales se detendrá, o en los que se alterará la secuencia o el orden en el cual se presentará el material.
- La descripción básica de la actividad y disertación propuesta para el momento de la proyección y después de ésta.

Los guiones de clase deben contemplar las distintas posibilidades de percepción de la imagen por parte de los alumnos, tales como ideas concretas, posibles preguntas para los estudiantes, escenas a discutir, etc. Del mismo modo, debe plantear la forma más adecuada de distribuir el aula de acuerdo con sus condiciones específicas. (Se puede ver un ejemplo de guión en el ANEXO B).

9. **Indicadores.** Al elaborar el guión se deben determinar indicadores de evaluación de acuerdo con los objetivos de la proyección. Estos indicadores pueden indagar por la comprensión del tema a partir del vídeo, el grado de concentración de los alumnos en la clase y la participación que se haya generado a partir de la narración del vídeo. Se debe tener en cuenta la vinculación del vídeo con los temas de su asignatura y si éste da pie a una evaluación. Sin embargo, sugerimos que la evaluación no constituya el único motivo por el que se programe el vídeo, puesto que de esta forma el interés de los estudiantes se limitará a obtener una calificación.

Durante la clase

El momento de la proyección del vídeo en una clase exige ciertas condiciones:

1. Si el material a trabajar es una película de cine, no es conveniente anunciarla con anticipación. En este caso, por comodidad, el estudiante prefiere alquilarla y verla en su casa y no asistirá la sesión de clase.
2. Al iniciar la proyección es recomendable dar algunas pistas a los estudiantes sobre los objetivos de la proyección, el origen del vídeo, el contexto de producción (si es relevante) y la dinámica que se trabajará en clase. (También puede hacerse al final de la proyección si el objetivo es recoger elementos vistos en el vídeo).
3. Antes de presentar el vídeo, se deben explicar los códigos de lectura para dirigir la atención de los estudiantes durante la proyección.
4. Durante la visualización del material y, de acuerdo con el guión, el dispositivo (VHS, DVD, o cualquier otro) servirá para manejar el ritmo y el orden de la secuencia.
5. El aula debe estar dispuesta de tal manera que los estudiantes puedan concentrarse (sugerencia ya planteada en el numeral 7 del bloque “antes de clase”).
6. Durante la proyección, el profesor debe evaluar el nivel de atención, interés y concentración en los estudiantes espectadores, de tal manera que la actividad sea flexible y se posibiliten cambios de último momento (acortar los fragmentos por ejemplo), siempre y cuando no se afecte la dinámica de la clase.
7. Una vez terminada la visualización, se recomienda un primer sondeo con los estudiantes analizando las escenas a la luz de la teoría que se está manejando en la clase y de los códigos de lectura propuestos. El vídeo en sí debe ser también tema de la clase.
8. Es importante organizar la participación de los alumnos en torno a una dinámica de la clase, que puede darse a partir de discusiones, debates, lluvias de ideas, evaluaciones, u otro tipo de ejercicios académicos.
9. El valor que tiene la repetición para permitirle al estudiante comprender y fijar el conocimiento es vital en la didáctica. Dentro de la dinámica de clase, es recomendable repetir algunos fragmentos para inducir a nuevas lecturas a partir de otros parámetros; esto permite evadir el carácter efímero de la imagen en vídeo y superar el impacto de la primera lectura, que generalmente es emotiva.

Después de la clase

La finalización de la clase no significa el final de la actividad. Para cumplir los objetivos pedagógicos se deben acometer otras acciones:

1. **Registro:** Todo vídeo o material audiovisual que se trabaje debe ser recogido mediante conclusiones en una ficha o documento, que pueda ser utilizado para el estudio de los alumnos y en la cual es fundamental plasmar la comprensión que éstos hayan tenido del tema. Algunos docentes prefieren la elaboración de un acta o un protocolo de la clase.
2. **Evaluación:** Al final del proceso, se debe evaluar la proyección de acuerdo con el logro de los objetivos y por medio de los indicadores de evaluación establecidos. Partiendo de los resultados, se puede afinar la didáctica y planear la observación, selección y proyección de nuevos materiales audiovisuales.

Guía de evaluación del proceso

1 .Antes de la clase:

Antes de pasar a la puesta en escena en clase, evalúe la etapa previa a fin de hacer correctivos. Estos son algunos aspectos que usted podría evaluar.

- ¿Encontró rápidamente el material audiovisual?
- ¿Observó el vídeo con antelación?
- ¿Encontró fallas técnicas en la calidad del vídeo?
- ¿Encontró en el vídeo elementos complementarios con la teoría (imágenes, signos, símbolos, etc.) que pueden ayudarle a desarrollar mejor su clase?
- ¿Los objetivos son claros y ayudarán a la evaluación?
- En caso de fragmentar el vídeo, ¿considera que el fragmento es claro y tiene en sí mismo una idea completa desarrollada?
- ¿Considera que la duración del vídeo ayudará a mantener alto el nivel de atención de los estudiantes?
- ¿El pictograma, los códigos y el guión que usted elaboró son de ayuda para su clase?
- ¿Conoce las condiciones técnicas y ambientales del aula en donde desarrollará su clase?

- ¿Cuáles factores ambientales del aula podrían entorpecer su labor? (si está en sus manos mejorarlos procure hacerlo en esta etapa)
- ¿Están los indicadores relacionados con los objetivos de la visualización?
- ¿Considera que el vídeo puede ser atractivo para sus estudiantes?

2. Durante la clase:

Procure evaluar sobre la marcha y durante la proyección del vídeo los siguientes aspectos sin perder de vista el comportamiento de los estudiantes y su nivel de atención:

- ¿La información presentada en la introducción al vídeo dio a los estudiantes mayores elementos para participar activamente en la proyección?
- ¿Los estudiantes entendieron los códigos propuestos para la lectura del vídeo y los utilizaron?
- ¿Tuvo algún inconveniente con el uso del dispositivo o el manejo de códigos, guión y pietaje?
- ¿Las condiciones ambientales del aula favorecieron la proyección?
- En caso de repetir todo el material o algún fragmento ¿la nueva lectura permitió una mayor comprensión en los estudiantes?
- ¿La dinámica utilizada en la clase permitió el logro de los objetivos de la clase?
- ¿La dinámica utilizada en la clase promovió la participación de los estudiantes?
- ¿El uso del vídeo fortaleció la participación de los estudiantes?

3. Después de la clase:

La evaluación realizada posterior a la proyección permitirá superar inconvenientes y afinar metodologías para próximas actividades de este tipo. Evalúe después de la clase, teniendo en cuenta las etapas previas así:

- ¿Realizó la evaluación a partir de los objetivos y los indicadores?
- ¿Hizo algún registro de la proyección que le sirva para actividades posteriores?

ANEXO A: Pietaje de un vídeo para trabajar el tema de la argumentación

A modo de caso

<i>Tiempo</i>	<i>Detalle</i>
00:00	Inicio del cásete
07:46	Escena del juicio
09:11	Los jurados entran a deliberar
10:49	Primer conteo: uno en desacuerdo (lo puedo trabajar para resaltar la polémica)
12:15	El hombre en desacuerdo plantea sus argumentos (interesante para trabajar la ética, esta escena la pongo dos veces)
14:10	Un hombre está en desacuerdo por sus prejuicios (ética)
18:33	Jurado dicta el veredicto (a partir de ahí mirar las posiciones de los estudiantes).

Este formato no es rígido y puede acomodarse a las necesidades de cada docente. Sugerimos que se ubique una tercera casilla con observaciones sobre la utilización del vídeo y las relaciones que encuentre con su asignatura.

ANEXO B: Guión de una clase con vídeo

A modo de caso

Lugar: Universidad de Medellín

Facultad: Comunicación y Relaciones Corporativas

Programa: Comunicación y Relaciones Corporativas

Materia: Introducción a las Ciencias de la Comunicación

Semestre: Primero

Público: Grupo 24. El profesor Pablo Munera y 28 estudiantes, de los cuales 12 son varones y el resto, mujeres.

Distribución Del aula: Tipo mesa redonda hacia el centro del salón

Tema: Las Relaciones públicas

Objetivo: Exponer ante el grupo de primer semestre el concepto de Relaciones públicas y su importancia dentro de la Comunicación Corporativa.

Vídeo: Balance

Duración: 7'30"

Características: Vídeo alemán, realizado todo en computador, musicalizado y sin locución

MOMENTOS DE LA CLASE

1. *Presentación del tema.*
2. *Discusión sobre el tema: “las relaciones públicas” a partir de la lectura previa del texto de Francisco Garrido.*
3. *Presentación del vídeo (duración, director, contenido).*
4. *Presentación de los objetivos de la proyección e indicaciones para la visualización.*
5. Proyección del vídeo completo.
6. Puesta en común a partir de las notas tomadas por los alumnos.
7. Entrega de los códigos de lectura para entender el tema des de el vídeo (por escrito.)
8. Segunda proyección del vídeo (Repetición de la secuencia de 03:35 a 04:15)
9. Puesta en común, a partir de los códigos establecidos.
10. Visualización de otros fragmentos (la escena final: de 06:18 a 07:30)
11. Foro: relación del vídeo con el tema
12. Evaluación por escrito recapitulación
13. Elaboración de documento final

ANEXO C: Glosario básico¹³

1. **Analogía:** Especie de similitud. Los objetos semejantes concuerdan unos con otros en algunos aspectos, mientras que los objetos análogos concuerdan en ciertas relaciones entre sus respectivos elementos. La analogía se emplea en todos los niveles, ocupa todo nuestro modo de pensar desde lo más cotidiano hasta lo más artístico y científico. Todo género de analogía puede jugar un papel en el descubrimiento de la solución. Por eso no se puede descuidar ninguno. Al tratar de resolver un problema complejo es muy útil encontramos con otro análogo más sencillo ya sea utilizando su método, sus resultados o ambos a la vez.
2. **Atmósfera:** Serie de elementos cinematográficos que generan un ambiente específico de la historia, unas condiciones de luz y de color que producen sensaciones y emociones en el espectador. No se trata sólo de un ambiente físico, la atmósfera tiene un alto componente emocional. Ejemplo: escenas lluviosas y nocturnas = melancolía, tristeza.

¹³ Algunas de las definiciones son tomadas textualmente del diccionario VOX en www.vox.es. Los términos relacionados directamente con la imagen han sido definidos, en su mayoría, por nosotros.

3. Audiovisual: Lenguaje autónomo conformado por imágenes y sonidos sincronizados que poseen un sentido propio, aunque no está exento de una interpretación por parte del espectador. El audiovisual es un lenguaje de gran riqueza, que no necesita necesariamente apoyarse en el lenguaje alfabético, ya que posee sus propios códigos y posibilidades. Actualmente, se habla de una cultura de lo audiovisual por cuanto los seres humanos estamos expuestos constantemente a una gran cantidad de estímulos visuales y sonoros.
4. Cine: Dispositivo audiovisual consistente en la proyección discontinua de fotogramas impresos en una cinta de celuloide a una velocidad de veinticuatro cuadros por segundo sobre una pantalla, con sonido incorporado y sincronizado, alto grado de iconicidad e ilusión de realidad.
5. Escena: Serie de acciones y situaciones que ocurren en un mismo tiempo y lugar en una narración audiovisual.
6. Espacio: En lo audiovisual, la noción de espacio está dada por la ilusión de una tercera dimensión generada en la imagen fija a partir de la perspectiva (Arte de representar en una superficie los objetos tal como aparecen a la vista) y en la imagen móvil a partir de los movimientos de cámara y sus con siguientes modificaciones al encuadre.
7. Estereotipo: imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable
8. Imagen en movimiento: La imagen en movimiento es una ilusión que surge en el cerebro, a partir de la exposición del ojo a una secuencia de imágenes proyectadas a una velocidad determinada (24 por segundo para el cine). A diferencia de la imagen fija, la imagen en movimiento tiene límites de tiempo, pero ilusión de profundidad en el espacio. Esta imagen tiene la posibilidad del reencuadre que nos permite ver varios espacios distintos en una misma imagen, pero también posee un tiempo interno que, a diferencia del texto escrito, puede hacer su mensaje más fugaz.
9. Imagen: Representación figurada de un objeto que guarda una relación de analogía o semejanza con la cosa representada; es cualquier imitación de un objeto percibida a través de la vista o de otro sentido, que surge a partir del objeto representado, pero existe sin necesidad de estar presente el objeto de que es imagen; en este sentido, la imagen es una percepción objetivada y restituye una presencia.
10. Plano: Mínima unidad de sentido audiovisual. Cada plano coincide con una toma realizada por la cámara. En la imagen fija, el plano coincide con la fotografía en sí y la porción de realidad que ella abarca. En la imagen en movimiento se considera plano todo lo que se presenta durante el tiempo que la cámara graba antes de cada corte de manera continua; por esta razón un plano puede durar menos de un segundo o, por el contrario, varios minutos e incluir

diversos encuadres como en el caso del plano secuencia en el cual también hay movimiento de la cámara. Los planos pueden ser: generales (tomas amplias, de contexto), medios (toma el cuerpo humano desde la cintura), primeros planos (cercanos, captan detalles que de otra manera no se verían).

11. Recurrencia: Elementos que aparecen varias veces durante la trama de una película. Reconocer estos elementos permite establecer relaciones y encontrar la estructura que dé fondo y coherencia a la historia y suponer consecuencias a partir de antecedentes. Estas recurrencias pueden dar pistas también sobre símbolos y atmósferas que se propongan desde la narración.
12. Representación: Figura, imagen o idea que sustituye la realidad.
13. Secuencia: Unidad de acción en una historia audiovisual. Cada secuencia posee un inicio, un desarrollo y un fin de una acción; puede asimilarse también con la intención de lo que la trama de la historia quiere transmitir en cada momento. Fragmentar una película o un vídeo en secuencias nos permite una comprensión más global de la historia, partiendo de lo particular y de entender los distintos momentos de la historia y la progresión de los conflictos.
14. Signo: Objeto, fenómeno o acción material que, natural o convencionalmente, representa o sustituye a otro objeto, fenómeno o acción. Entender el concepto de signo es importante para reconocer que en una narración audiovisual los significados muchas veces van más allá de lo evidente.
15. Símbolo: Representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con ésta por una convención socialmente aceptada. Para descubrir e interpretar los símbolos de una película, es importante tener en cuenta el contexto cultural con el que el film está relacionado.
16. Sonido: Elemento fundamental del lenguaje audiovisual que se capta a través del oído y del sistema auditivo. El sonido se produce a partir del choque o vibración de dos o más elementos y de un medio que ayude a su propagación (aire, agua). En el lenguaje audiovisual, el sonido es usado en forma de voces, silencios, sonidos incidentales y música. En general, el sonido es el elemento más emotivo de lo audiovisual por cuanto acerca al espectador al descubrimiento de una obra acudiendo generalmente a los sentimientos y a las sensaciones, desarrollándose de una forma tan sutil que en ocasiones puede pasar desapercibido y de igual manera afectar los sentidos.
17. Tiempo del audiovisual (Tempo): Relación entre el tiempo representado en la historia y el tiempo del discurso audiovisual (duración de la película). Es importante entender que lo que conocemos como tiempo real a menudo es alterado y modificado en lo audiovisual. En pocas ocasiones este tiempo coincide con el de la historia (tiempo en adecuación) y muchas veces

es alargado (tiempo en distensión), recortado (tiempo en condensación) o modificado de acuerdo con la noción del tiempo que posee un personaje (tiempo psicológico). Igualmente, el tiempo de una historia no siempre es cronológico y a menudo se presentan saltos en el tiempo hacia delante (flash forward) y hacia atrás (flash back).

18. Vídeo: Dispositivo audio-visual fundamentado en el registro de imágenes y sonido sobre un soporte magnético que es decodificado por un aparato lector (vídeocasetera) y por un reproductor (televisor). La importancia del vídeo radica en su fácil manejo que ha popularizado su uso y que ha llevado a que cualquier espectador pueda convertirse en constructor de imágenes. El nuevo poder del espectador de vídeo, que le permite alterar el sentido, secuencia y velocidad de las imágenes ha creado nuevas formas de lectura, que en esta investigación queremos estudiar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COSTA, Joan y MOLES, Abraham. Imagen didáctica. Enciclopedia del Diseño. Ediciones CEAC S.A. Barcelona. España. 1991.
- Diccionario VOX. www.vox.es.
- FERRÉS, Ioan. Vídeo y educación. Editorial Paidós. 3a edición. 1997.
- ZUNZUNEGUI, Santos. Pensar la imagen. Ediciones Cátedra. 1989.