



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

EL DISEÑADOR GRAFICO Y
LA TECNOLOGIA EDUCATIVA,
ELABORACION DE UN VIDEO
INTRODUCTORIO A LAS ARTES PLASTICAS

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO
PRESENTA:

Incluye videocassette VHS

AIDA ZALDIVAR OLVERA

FALLA DE ORIGEN



DEPTO. DE ASERORIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

MEXICO, D.F.

1995



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

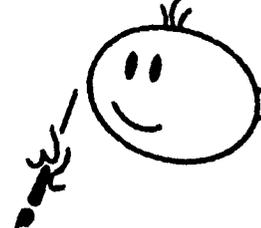
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



A MIS PADRES
A MIS HERMANOS
A MIS AMIGOS
A LA UNIVERSIDAD
A MIS PROFESORES

... GRACIAS POR SU ENTRAÑABLE
APOYO Y COMPAÑIA.



ÍNDICE

CAPÍTULO 1

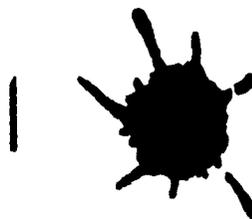
INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

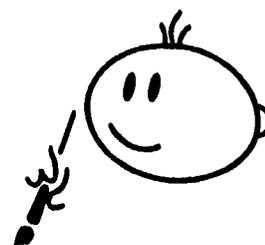
INTRODUCCIÓN	03
1.1 Tecnología.	06
1.1.1 Tecnología Educativa	06
1.2 ¿Qué es el proceso enseñanza-aprendizaje?	08
1.2.1 Planeación	09
1.2.2 Realización	09
1.2.3 Evaluación	10
1.3 La creatividad educativa	10
1.4 Enseñanza Infantil. Educación preescolar	12
1.5 Aspectos de psicología infantil	14
1.6 La importancia de la expresión artístico-plástica en la infancia.	18

CAPÍTULO 2

MATERIAL DIDÁCTICO-AUDIOVISUAL

2.1 Selección y evaluación del material didáctico	23
2.2 Material audiovisual	27
2.3 COMUNICACIÓN, base en todo proceso de diseño	29
2.4 El video didáctico en México	31





2.5	Conceptos visuales básicos para la Infancia	36
2.6	Metodología para la realización de video	38
2.7	Análisis del mensaje a los receptores	50

CAPÍTULO 3

PROPUESTA DE VIDEO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICO-PLÁSTICA PARA NIÑOS DE PREESCOLAR

3.1	Propuesta de video para preescolar	54
3.1.1	Guión literario	62
3.1.2	Guión técnico. <i>Story-board</i>	63
3.1.3	Cronograma de actividades	73

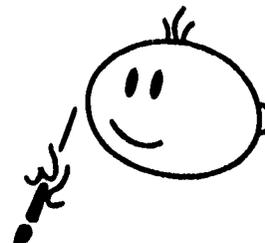
ANEXOS

Bitácora de Trabajo	74
---------------------------	----

CONCLUSIONES	84
--------------------	----

Bibliografía	86
--------------------	----





INTRODUCCION

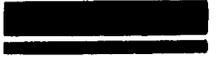
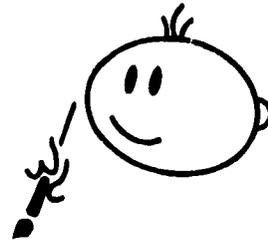
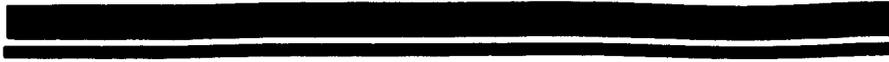
Con el inminente pasar del tiempo el desarrollo comunicativo visual ha mostrado un avance, tanto a nivel de técnica, como su participación en las diversas áreas, así el Diseño Gráfico; surgido a partir de dicho desarrollo de comunicación cobra importancia día con día; tal punto se hará aún más notorio cuando cada uno de quienes intentamos emplearnos en dicho ámbito lo hagamos con el interés de acuerdo al medio.

El área de la educación no debe de ninguna manera quedar excluida de dicho progreso, aunque es difícil el acceso por el poco interés y subsidio que posee y más aún la pública. Requiere de una apertura y participación de los diversos profesionistas, con el fin de acrecentarla.

Estamos concientes de que la niñez es parte fundamental para el futuro desarrollo de nuestro país, así como su desenvolvimiento intelectual y de expresión, en esta última la contribución que ofrece la actividad artístico-plástica es de vital importancia, ya que la parte sensible de los niños se ve un tanto rezagada en los últimos tiempos. Es realmente lamentable este bombardeo de programas audiovisuales con tal falta de contenido por parte de los medios de comunicación; el empleo de tecnología está latente, por ello el interés de emplear éstos medios tan diversos y accesibles en dicha área cuando se trata de entablar procesos de comunicación visual y oral.

Existen aspectos base en el diseño de programas educativos; fundamentalmente estos son la creatividad y el método. Dentro del proceso escolar en el campo del diseño gráfico se realizan proyectos sencillos, con falta de recursos técnicos y económicos; sin embargo, son una base para la iniciación en el área audiovisual.





Con el tiempo el interés y la práctica proporcionan un mayor desempeño en la elaboración de programas; aunque todavía están latentes tales limitaciones. El panorama es diverso y no deben existir dichas circunstancias como limitantes para dejarlos a un lado. Este trabajo de investigación y práctica para la realización de audiovisuales, específicamente video, es con el fin de proporcionar una referencia para la futura planeación de tales programas.

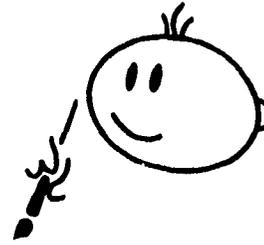


PAGINACION VARIA

COMPLETA LA INFORMACION

CAPITULO I

INTRODUCCION A LA TECNOLOGIA EDUCATIVA



CAPITULO 1

INTRODUCCION A LA TECNOLOGIA EDUCATIVA

1.1 TECNOLOGÍA.

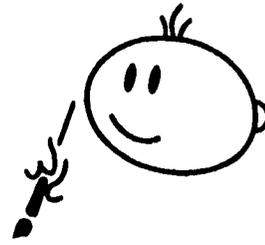
La tecnología es considerada como un proceso de innovación; este concepto conlleva a la necesidad del hombre de evolucionar. Desde que apareció en la tierra este progreso evolutivo de la civilización, ha estado latente el uso de satélites, computadores, faxes, discos láser, así como innumerables descubrimientos en los diversos ámbitos de ciencia y tecnología que continúan revolucionando la vida cotidiana.

Gran parte de esta tecnología es implementada en los espacios destinados a la comunicación, la causa de ello es que esta representa la base del desarrollo humano. Así, a medida que el tiempo transcurre, se requiere de un mejor funcionamiento en todas las áreas, pero primordialmente en lo referente a medios de comunicación, esto es conformado en gran parte por la tecnología. Es importante considerar que desafortunadamente hay sectores en los cuales la tecnología no representa ninguna alternativa de solución; por esta causa a lo largo de este proyecto enfocaremos la atención a la tecnología educativa.

1.1.1 Tecnología Educativa

Es muy importante señalar el gran valor que tiene la educación en

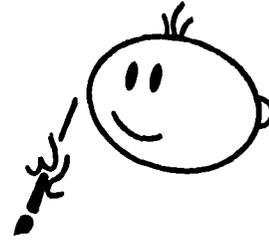




cualquier cultura, así como la inminente necesidad de otorgárselo y revolucionar el concepto con el que se le tiene catalogada. Es penoso ver el desinterés referido a esta área, al tener diversidad de medios de comunicación, debería representar un apoyo inmenso para fortalecer y fomentar el aspecto educativo; sin embargo, en la mayoría de los casos son los primeros en demeritar un manipuleo de los receptores fomentando desinterés en estas cuestiones. De ahí que desde hace más de treinta años los estudiosos de la educación se han preocupado por buscar los medios para modificar los programas educativos, éste es la tecnología educativa, pero ¿Cómo se define la tecnología educativa?

En el año de 1963 aproximadamente, un gran número de investigadores buscaron definirla, entre ellos Ely, quien la define como "El campo de teoría y práctica educativa involucrada principalmente con el diseño y uso de mensajes, que controlan el proceso de aprendizaje".(1) Así como ésta, existe un gran número de definiciones que tienen en común el dar solución a los problemas educativos, y llegar a concretar un sistema educativo que proporcione mejores resultados de los obtenidos hasta ahora, y es que la tecnología educativa no consiste en el uso de equipo técnico avanzado (audio o video por ejemplo), la idea está en concretar el diseño de programas muy seriamente estructurados, basados en el método científico con el fin de proporcionar resultados óptimos en el desempeño del educando, así se denota que la tecnología es un medio para obtener un fin, es una opción científica y sistemática que conlleva un proceso científico. Para crear algún programa hay que plantear una metodología, primeramente establecer el tema; estudiar las necesidades exigidas, habituarlo al educador y al educando.



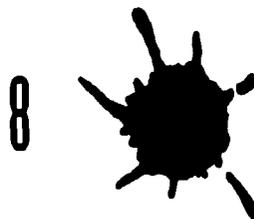


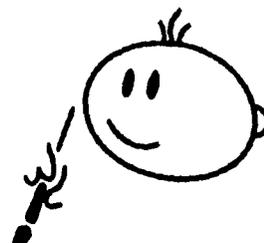
Resumiendo:

- La tecnología es un medio de apoyo para un óptimo resultado en el aprendizaje.
- Está basada en la programación, organización, información, comunicación y evaluación de los medios educativos.
- Este medio puede traducirse en libros, juegos didácticos, folletos, medios audiovisuales, el mismo educador, etcétera.

1.2 ¿QUÉ ES EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE ?

Existen diversas definiciones de enseñanza, pero por qué no mencionar la más sencilla y clara, ésta se define como el transmitir un conocimiento adquirido, y el aprendizaje como la adquisición de ese conocimiento; un concepto se relaciona con el otro, son simultáneos, por ello es mejor ubicarlo como el proceso enseñanza-aprendizaje. Este está constituido por emisor y receptor que en este caso es el equivalente al profesor y alumno, lo ideal es que ambas partes logren un equilibrio, una participación activa, sin embargo comunmente no es así, el emisor se limita a impartir algún conocimiento y la tarea del aprendizaje se relega únicamente al receptor, convirtiéndose en la mayoría de los casos en un receptor pasivo, esto representa una de las principales inquietudes de la tecnología educativa, la finalidad es que ambos logren una cohesión en el momento de enseñar y aprender, lograr una retroalimentación con el fin de que los educandos estén convencidos de la importancia que implica el mantenerse activos. Es importante mencionar que todo este proceso no debe ser relegado únicamente a los profesionales de la educación sino





a todos aquellos que tengan la capacidad y el deseo de contribuir al desarrollo de cualquier programa, entre ellos docentes, diseñadores, evaluadores etcétera. Lo que concierne a la evaluación todos los que tengan una participación activa en ello, deben participar en la evaluación con el fin de determinar si los objetivos planteados en un inicio fueron cubiertos, en el caso de haber alguna falla hay que modificar lo que sea necesario. El proceso enseñanza-aprendizaje se divide en tres etapas diferentes.

1.2.1 Planeación

La etapa de planeación se basa en la organización de un proyecto determinado, es importante establecer un método, seguirlo dejar en claro los objetivos, así como fijar metas alcanzables.

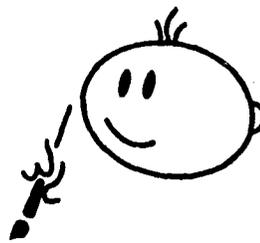
Este método se podría desglosar de la siguiente manera:

- 1.- Analizar las necesidades existentes
- 2.- Plantear los objetivos
- 3.- Hacer una guía de actividades.
- 4.- Ver todas las posibilidades, contemplar los problemas que podrían surgir.

1.2.2 Realización

Una vez concluida la planeación continúa la fase de realización, que es desarrollar el plan de trabajo, lo ideal es tener contemplado todas las posibilidades y variantes existentes desde la planeación, con el propósito de adecuar el método a los diferentes receptores. La metodología empleada para cada proyecto, por lo regular difiere en algunos aspectos, la base es la misma, sin embargo se busca la adaptación concordante con el receptor, y las necesidades del mismo.





1.2.3 Evaluación

Esta etapa es de comprobación, basada en la eficacia del programa diseñado, existen diferentes clases de evaluación, sin embargo todas tienen el mismo fin. Entre estas evaluaciones están las que consisten en autocalificarse, a esta se le llama JUICIO DE EXPERTO; la evaluación basada en la respuesta de los alumnos por medio de una escala NUMERICA; la siguiente se basa en la COMPARACION de los objetivos planteados en un inicio y el resultado final. Para terminar la evaluación fundamentada en un sistema o método, es obligatoria en cualquier metodología y queda definida como "el conjunto de operaciones que tiene por objeto determinar y valorar los logros alcanzados por los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje, con respecto a los objetivos planteados por los programas de estudio, y así obtener información para mejorar dicho proceso"(2).

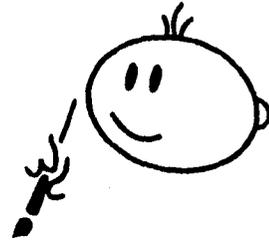
1.3 LA CREATIVIDAD EDUCATIVA

"El hombre se realiza en y por su creación. Sus facultades creadoras se encuentran a un mismo tiempo entre las más susceptibles de ser cultivadas, las más capaces de desarrollo y adelanto, las más vulnerables, las más susceptibles de retraso y estancamiento".

"La enseñanza en general ha creído que enseñar es informar y que aprender es repetir, por lo tanto el niño es receptáculo de conocimientos, cuya actitud es de sumisión y seguimiento de las ideas elaboradas

2.- Carreño H.F. Enfoques y principios teóricos de la educación. P.42
3.- Graciela Bothwick. Hacia una educación creativa. P.33





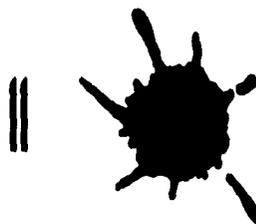
transmitidas por el maestro"(3).

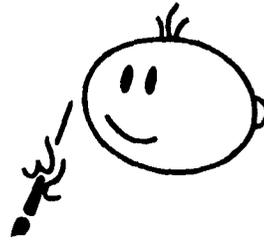
Definitivamente la educación está basada en el proceso enseñanza-aprendizaje, pero actualmente con la vida tan acelerada que se vive, en el vertiginoso mundo evolucionando día a día se requiere renovar continuamente las cuestiones educativas, éstas necesitan un especial interés fundamentado en las necesidades de quienes están en el deber

¿Qué es la creatividad educativa? La creatividad es el desarrollo del pensamiento divergente activado por artistas, científicos, innovadores, iniciadores y revolucionarios, pero esto no quiere decir que la creatividad sea exclusiva de ellos, sino que en cada factor de desarrollo y evolución debe estar presente por la vinculación que tiene con la expresividad, ésta es esencial, requiere ser cultivada desde la infancia con el fin de convertirla en un punto clave del desarrollo humano, y como alternativa en la psicología evolutiva.

La educación creativa es el no limitarse en el aula de clases a oír educador, sino en un diálogo. La comunicación tiene gran variedad de medios acordes, cada uno actúa como satisfactor de una necesidad para crear la confianza y placidez al aprender, buscar el juego, no hacer una rutina diaria; en cambio buscar la espontaneidad, aflorar su sentir, el medio que lo rodea, la fantasía, el pensamiento en general. La expresión creadora está fundada en la experiencia de descubrirse a sí mismo.

Es importante que en todos los niveles educativos exista esta creatividad. Si ésta tiene un buen fundamento desde el inicio, el poder creativo se irá desarrollando intuitivamente. Así con el paso del tiempo el individuo aprende a expresarse con diferentes medios, esto es algo primordial tanto en la vida futura como en el proceso evolutivo del niño.





En resumen, la creatividad debe estar presente en todos los niveles de enseñanza; al alimentar el poder creativo se acrecenta como algo natural.

1.4 ENSEÑANZA INFANTIL Y EDUCACION PREESCOLAR

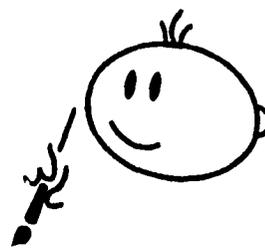
La etapa infantil en todo ser humano constituye la base de su formación psicológica, física y mental, por ello con el paso del tiempo esta etapa ha adquirido fuerza, lo que antes se denominaba "guarda niños" ha evolucionado de tal forma que esta convertido en un nivel educativo prioritario. Esto sucede como resultado de un proceso de investigación y análisis científico por parte de diferentes profesionistas (Biólogos, Médicos, Psicólogos, Sociólogos, Arquitectos, Pedagogos etcétera). Definitivamente la formación de los primeros años de vida define la psicología evolutiva, ésta incluye diferentes niveles de desarrollo humano:

- * Emocional o afectivo
- * Intelectual
- * Físico
- * Perceptivo
- * Social
- * Estético
- * Creador

Según Jean Piaget, la enseñanza infantil se conforma por la evolución intelectual del niño y va por etapas:

- * Período sensoriomotor
- * Período del pensamiento preoperacional





- * Período de operaciones concretas
- * Período de operaciones formales

Como vemos en los cuatro períodos, el niño va desde la adaptación a su medio por el descubrimiento que él hace de su entorno, hasta el total crecimiento en él mismo. De ahí que la enseñanza en esta etapa debe hacerse con un especial cuidado en la elaboración de los programas escolares, con el fin de fomentar por medio de la educación temprana la adulta.

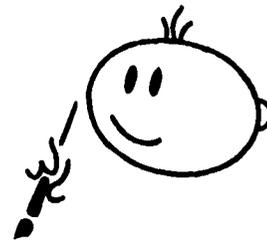
En el momento de llevar a cabo cualquier programa para niños es imprescindible hacer un estudio a profundidad, involucrarse en este medio y desempeñarlo de acuerdo a intereses, necesidades, así como prioridades, para finalmente obtener los beneficios acordes con el trabajo realizado, y como principal beneficiado el receptor.

EDUCACIÓN PREESCOLAR

La educación preescolar supone diversos niveles de análisis, se refiere a cuántos acontecimientos educativos tienen lugar antes del inicio de la escolaridad obligatoria. Consiste en "Los acontecimientos educativos promovidos intencionalmente en forma explícita por padres, profesionales y otros agentes con voluntad e intención de influencia.

Los hechos educativos no explícitamente intencionados y que forman parte de las constelaciones de estímulos en los que el niño encuentra elementos diversos con los que constituir continuamente sus experiencias, configurar sus disposiciones y aptitudes, perfilar su estilo cognitivo y establecer su sistema primario de actitudes básicas o primarias: seguridad, afecto, autoaceptación, apertura, clausura, que sustentan la red de relaciones actitudinales vinculadas a la realidad específica y concreta".(4)





1.5 ASPECTOS DE LA PSICOLOGÍA INFANTIL

La psicología representa una compleja pero vital área en todo ser humano, se basa en el estudio del "desarrollo mental de un individuo"; desde el nacimiento de un bebé se presenta un cúmulo de sensaciones múltiples sin relación entre sí, la maduración se va presentando a pasos agigantados, en sólo unos días esas sensaciones se integran para ser traducidas en la percepción, esto da lugar a un mundo isomórfico (mundo físico y psicológico), es notable en todo este proceso la influencia genética.

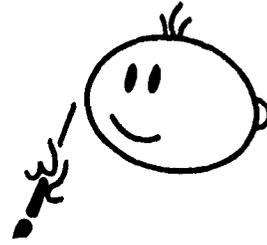
En estos primeros años de acuerdo a la maduración que se presenta día con día, se va manifestando de una conducta refleja a una voluntaria, conjugándose cuestiones intelectuales y perceptivas, caracterizadas fuertemente por la teoría de la Gestalt:

- PROXIMIDAD * Percibe lo más cercano.
- FIGURA FONDO * Antepone la figura del fondo.
- CLAUSURA * Tiende a cerrar las figuras abiertas.

En el año de 1975 Piaget realiza estudios referentes al proceso de aprendizaje y desarrollo mental definiéndolo en cinco puntos fundamentales:

- * Percepción e interpretación de la información
- * Memoria
- * Generación de hipótesis y alternativas de solución
- * Valoración de la exactitud y adecuación de los procesos cognitivos (conocimiento específico).





* Deducción de consecuencias.

Así también crea un equilibrio entre dos reacciones:

ASIMILACIÓN * Enfrentarse al medio ecológico cambiante.
ACOMODACIÓN * Adecuación con el medio ambiente.

En la etapa preescolar el niño se encuentra en el período sensorio-motor, éste posee diversas características:

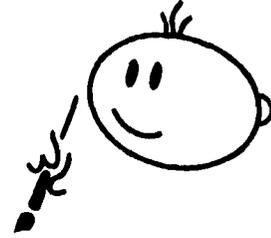
- 1 * Realismo
- 2 * Animismo
- 3 * Artificialismo
- 4 * Precausalidad

PENSAMIENTO PREOPERATORIO

Yuxtaposición Egocentrismo (el YO)

Sincretismo (intuición) Centración Irreversibilidad





CONFIRMACIÓN DE LA PERSONALIDAD

COMUNES

EXPERIENCIA

POTENCIAL HEREDADO

UNICA

En esta etapa los niños construyen su propio mundo, le dan interpretación por medio de su fantasía, su experiencia. Su máxima influencia es obtenida en el ámbito familiar (afectivo) y de la sociedad, su independencia inicia al "salir de la casa" y entrar al mundo del aprendizaje, del descubrimiento de un mundo nuevo para él, éste será el móvil de su desarrollo. Es necesario mencionar que en ocasiones ésta etapa provoca cierta inestabilidad en su lenguaje verbal, proceso de socialización; por ello es tan importante la comunión entre familia, escuela, profesorado y los compañeros; con el fin de evitar que estos retardos pasajeros puedan convertirse en algo patológico, se requiere vigilar la acción observable ubicada de la siguiente manera:





MOTIVACIÓN
<< El todo integrado por la
acción HUMANA >>

FACTORES EXTERNOS	FACTORES INTERNOS	COGNICIONES
.Refuerzos	.Atracción	.Expectativas
.Incentivos	.Novedad	.Atribuciones
.Modelos	.Cambio	.Control
	.Conflicto	
	.Complejidad	

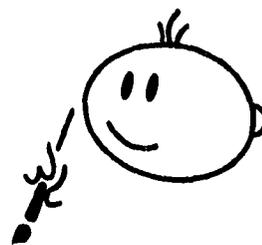
...Estos factores definen tanto la motivación como la personalidad.

El pequeño emite dependencia, cuidados y afecto (amistad), en momentos es pasivo, sociable, agresor, pero finalmente estas conductas se manifiestan por la búsqueda en el control de la hostilidad propia (timidez).

En resumen este complejo mundo físico y psicológico de los niños se define en tres diferentes aspectos. lo ideal es que los tres vayan madurando conjuntamente para obtener una buena manifestación en su conducta, estos son:

COGNOSCITIVO	* Es el conocimiento adquirido día con día.
APECTIVO	* La influencia determinada por la familia y sociedad.





PSICOMOTRIZ * Es la capacidad motora, el encuentro corporal y psíquico.

1.6 La importancia de la expresión artística plástica en el niño de Preescolar.

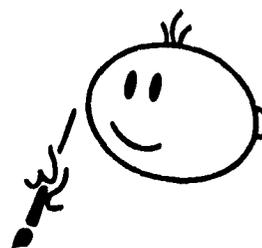
La expresión artístico plástica está inmersa en la educación estética, en todo nivel preescolar está presente desde el diseño de las aulas, el mobiliario, el material de trabajo, el diseño de programas requieren de ella. Al iniciarse este contacto el pequeño se ve involucrado en el mundo estético, y surge la inquietud de alimentar la imaginación.

"La expresión gráfica es la forma más extendida de expresión creativa durante los primeros años de vida, la expresión visual del menor corresponde a su progresiva maduración psicomotriz y a su necesidad de expresar de manera concreta sus propios conceptos, situándose en una interacción con el mundo social que lo rodea", (5)

Graciela Borthwick define a un niño con diversas características:

- * El niño es un ser único, individual.
- * El niño es espontáneo, flexible, egocéntrico.
- * Se involucra afectivamente en todo lo que realiza.





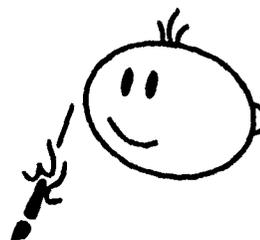
* Está en una constante búsqueda de equilibrio, en ésta, cada adjunción le va dando mayor solidez.

Esta versatilidad que posee el pequeño requiere ser alimentada, darle rienda suelta a sus características, darle libertad de acción con el fin de estimular y enriquecer sus inquietudes, la idea es emplear la actividad artístico-plástica para que a través de ella logre canalizar sus intereses. El niño no requiere de estereotipos creados por los adultos, su desarrollo es natural, con esto no se tiene como meta fomentar pintores, escultores, o grabadores pero sí mostrar ese camino del arte como medio de expresión para su mundo, su sentir; así dando inicio también a la actividad grupal.

Existe una relación considerable entre figuración realista, desarrollo de capacidades perceptivas y de pensamiento así como técnicas adecuadas de representación, que la escuela casi nunca proporciona, a veces se considera esta actividad creativa como simple diversión o recreo sin tomar en cuenta que el uso de la actividad plástica denota el grado de conciencia que el niño va adquiriendo y lo manifiesta por diferentes actividades, entre ellas el dibujo, ya que analizando colores, formas, detalles, se pueden palpar al avance o retroceso en la vida familiar y escolar. Es definitivo que en el grado en que se fomente esta práctica van tomando como algo cotidiano el expresarse tanto verbal como gráficamente su entorno, progresivamente el pequeño asimila el medio ambiente mediante la percepción, memoria, inteligencia lógica, deducción abstracta; usualmente adquiere determinado lenguaje empleando signos individuales para mostrar las vivencias o el grado afectivo, y los colectivos para los conocimientos intelectuales.

Como punto primordial para introducirlo en el ámbito de la expresión



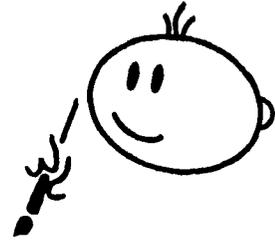
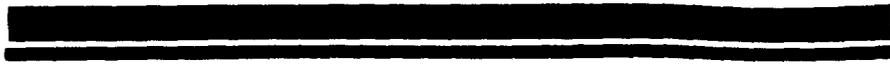


artística es importante ir mostrando los recursos con los que se cuenta, debe ser algo físico, palpable. En este caso algunos materiales adecuados son: pintura de agua, pastel, cera, lápices, tizas de colores, papeles de colores, arcilla, plastilina, material para collage (puede ser de deshecho, no tóxico), aunado a esto es básica la motivación e instrucción para su utilización, para ello es muy necesario establecer una buena comunicación para lograrlo.

Finalmente la actividad artística representa un área fundamental que merece una atención especial y valoración específica, definitivamente es una necesidad, comentábamos algo sobre la comunicación necesaria, el camino a seguir es la motivación, buscar satisfacer este cúmulo de manifestaciones basada en un análisis y estudio a conciencia encarando todos los factores mencionados a lo largo del capítulo, en resumen citaremos los argumentos dados por J. Marín Videl y R. Marín Videl, importantes estudiosos de la educación, la actividad artística debe ser usada por: (6)

1. Su valor intrínseco
2. Por su adecuación al desarrollo madurez.
3. Como desarrollo de sensibilidad
4. Como desarrollo de la capacidad creadora
5. Como medio de autoexpresión
6. Como desarrollo de autoconfianza y autoestima
7. Como multiplicación de los recursos expresivos
8. Como medio de democratización de la cultura
9. Como aproximación al modo de conocimiento propio de las Artes.





TAXONOMÍA DE OBJETIVOS CREATIVOS
F. Ferrer I. Julia (7)

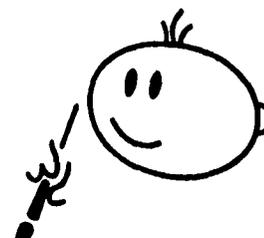
IMAGINACIÓN
(3 a 6 AÑOS)

SENTIDOS	OBJETIVOS CREATIVOS	ACTITUD
SENSIBILIDAD PERCEPCIÓN OBSERVACIÓN	Intuición, Autonomía Espontaneidad, Asociación Curiosidad, Fantasía	INICIATIVA PERSONAL



CAPITULO 2

MATERIAL DIDACTICO-AUDIOVISUAL



CAPÍTULO 2

MATERIAL DIDÁCTICO AUDIOVISUAL

2.1 SELECCIÓN Y EVALUACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO

¿Cómo se define al material didáctico? "Son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso enseñanza aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, estimula la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas así como a la formación de actitudes y valores".(1)

Al analizar ésta definición se puntualiza la gran importancia referida a estos materiales. En el diario ejercicio del aprendizaje, es necesario complementar la información verbal con un apoyo más, con el fin de conjuntar conceptos y afianzar la retención en los niños, con medios accesibles en los diferentes aspectos, externos e internos.

A través del tiempo la elaboración de material didáctico se ha hecho muy común, así como la continua búsqueda de nuevas alternativas que ofrezcan mayores beneficios en los diferentes sectores del alumnado. La base para la elaboración de material didáctico es encontrar el lenguaje o forma de expresión adecuado para comunicar, existen cuatro lenguajes diferentes:

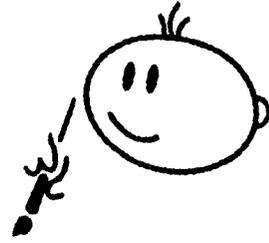
LENGUAJE VERBAL O AUDITIVO

* radio, cintas, discos.

LENGUAJE VISUAL

* diapositivas, fotografías, carteles.





LENGUAJE VERBAL O AUDITIVO	* radio, cintas, discos.
LENGUAJE VISUAL	* diapositivas, fotografías, carteles.
LENGUAJE ESCRITO	* libros, revistas, diarios, manuales.
COMBINACIÓN DE LENGUAJES	* audiovisuales, cine, t.v etcétera (2).

Los materiales didácticos se caracterizan por estar basados en teorías psicológicas y de comunicación, la elaboración de dichos materiales no pretende en ningún momento minimizar o nulificar al educador, más bien se trata de hacer una relación en donde parte importante es el educador. Actualmente se busca una mayor difusión a los materiales didácticos, por ello existe ya una gran variedad de ellos, se usan desde las cosas más sencillas hasta las más complejas, en general los materiales didácticos se clasifican en cuatro grupos básicos, estos son:

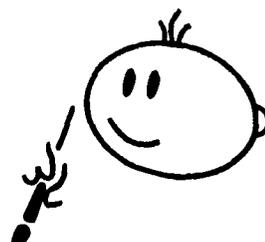
*Materiales bidimensionales. Poseen la característica de ser material plano, en dos dimensiones; estos incluyen desde el pizarrón, cartel, láminas, fotografías, gráficas, mapas, dibujos etc

*Materiales tridimensionales. Los materiales que se pueden tener físicamente, son manipulables; poseen las tres dimensiones del espacio; un globo, insectos disecados, maquetas del cuerpo humano etc.

* Materiales de imagen fija/imagen en movimiento.

Tienen gran relación con los bidimensionales; pueden ser diapositivas, fotografías.





* Materiales mixtos. Se conjugan diversos materiales y características; en dicha clasificación se encuentran en dicha clasificación el cine, T V, videocintas.

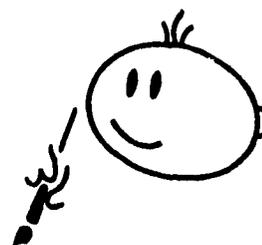
Dependiendo del tema debemos definir cual es el material y lenguaje óptimo; partiendo de los objetivos planteados y las metas que se pretenden alcanzar.

¿ En qué se basa la selección de los materiales didácticos ? Desafortunadamente en la mayoría de las ocasiones la selección se basa en los intereses del educador unicamente, de acuerdo a sus pretensiones y el medio más accesible para él aunque este no sea funcional para los alumnos. Esto es lamentable ya que no se le dá la importancia debida a los materiales didácticos. La eficacia de los recursos utilizados se basa en la aplicación del mismo y no en el costo, algunas veces un material sencillo pero bien empleado proporciona una experiencia grata y didáctica en los alumnos, a diferencia de un material complejo y de alto costo sin la aplicación debida resulta obsoleto su uso; de éste modo se marcan las cualidades didácticas que posee el material usado.

"Los materiales didácticos tienen diversas funciones didácticas están el motivar, ejemplificar, presentar algún tema o reforzar un contenido".(3) Entremos más en materia, para la selección de material se deben formular esencialmente dos preguntas:

1. ¿ Qué objetivos del aprendizaje se pretenden cubrir con el material didáctico que será diseñado?





2. ¿Qué fase de instrucción se pretende cubrir o sencillamente reforzar?

Posteriormente se deben contemplar los siguientes puntos:

"POBLACION

Madurez
Estado emocional
Nivel socioeconómico
Motivación
Edad

RECURSOS DISPONIBLES

Técnicos
Materiales
Económicos
Humanos

CONTEXTO DE USO

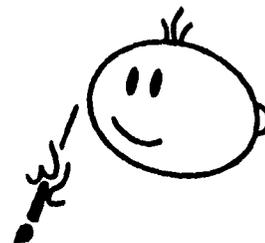
Mobiliario
Área de proyección
Ventilación
Iluminación

TIEMPO

De elaboración
De presentación"(4)

Cada punto mencionado debe considerarse al elaborar cualquier material didáctico, ya sea bidimensional, tridimensional, de Imágen fija o en movimiento o mixtos. Dependiendo del caso, algunos factores son más reelevantes que otros.





2.2 MATERIAL AUDIOVISUAL

Los medios audiovisuales están fundamentados en la fusión de imagen y sonido; requieren de algún equipo técnico para su proyección, entre dichos medios está el Cine, Televisión y Video. "Son medios audiovisuales cinéticos y comparten una serie de elementos simbólicos; sonidos, imágenes, movimiento, color, tratamiento del plano, etcétera. Sus diferentes técnicas de obtención, tratamiento y difusión de los mensajes marcarán diferencias tanto en sistemas simbólicos, como en los usos comunicativos que de ellos realicemos".(5)

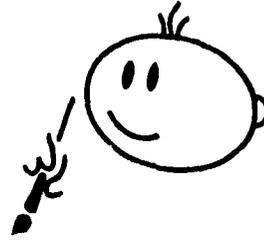
Tienen gran relación el cine y el video en cuanto realización, sin embargo en cuestión simbólica difiere; por ejemplo el uso de planos en base a las dimensiones de proyección son diferentes.

T.V Soporte eléctrico, baja definición, las imágenes son producidas por líneas; actualmente es mayor la producción de T.V y video.

CINE Soporte fotoquímico requiere otro tipo de equipo para la proyección; la grabación es por cuadros. Se considera un medio artístico; la iluminación es diferente a la usada en T.V.

Los medios audiovisuales poseen características que proporcionan grandes ventajas en el ámbito educativo, en especial el video es

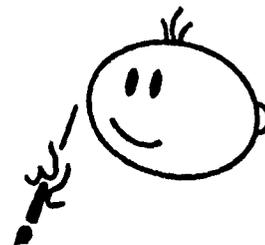




funcional por sus características:

- a) Posee una gran flexibilidad para abordar el tema.
- b) Puede mostrar imágenes que no pueden ser llevadas al aula por otro medio.
- c) Atraen y mantienen la atención (es importante contemplar el tiempo de proyección, los audiovisuales óptimos deben ser máximo de 15 minutos, dependiendo del auditorio).
- d) Se puede unir imagen, voz, movimiento y sonido para un fin educativo.
- e) Se tiene la opción de edición, hasta que responda a las necesidades planteadas.
- f) El trabajo puede ser evaluado en su término y no hasta haberlo aplicado.
- g) Son una alternativa para el estudiante con bajo nivel de lectura.
- h) Poseen efectos motivadores que aumentan el interés y la atención, porque dan al espectador la impresión de participar en numerosas experiencias (video).
- i) Con estas alternativas el contenido es más comprensible ya que se convierte en algo más abstracto, más lúcido y más cercano.
- j) El empleo del color es muy útil en estos medios.





Después de haber considerado la selección del material apropiado, así como la utilización del mismo se realiza la EVALUACIÓN, basada en los principios mencionados en el primer capítulo, con los diversos criterios Psicológicos, De contenido, Pedagógicos y Técnicos.

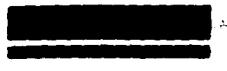
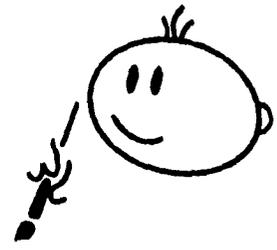
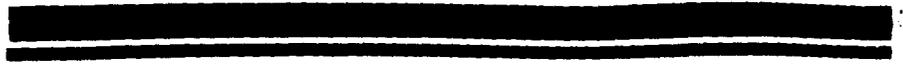
Aunque el uso de medios audiovisuales representa cierta inversión, ya que su costo es elevado es importante que los sectores realmente interesados en el uso de ellos den apoyo y difusión con el fin de emplearlos poco a poco en todos los sectores educativos, sean públicos o privados.

2.3 COMUNICACIÓN, BASE FUNDAMENTAL EN TODO PROCESO DE DISEÑO.

A través del tiempo el campo del Diseñador Gráfico, así como su intervención en las diversas áreas, es cada vez mayor, en el aspecto educativo está latente en cuestiones editoriales, promocionales y didácticos en este último la creatividad es básica para participar en el diseño de programas didácticos.

En el Diseño Gráfico, la comunicación es la parte medular de dicha disciplina. El concebirlo en función de la comunicación nos ubica en un proceso comunicativo en donde se retoma el modelo de Roman Jakobson.





Código



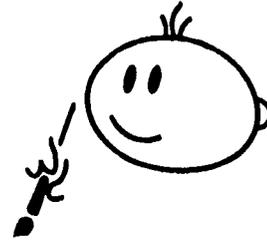
Referente

En este modelo se incluyen las funciones del signo en la comunicación:

- a) referencial
- b) emotiva
- c) connotativa o conminativa
- d) poética o estética
- e) fática
- f) metalingüística

La función o funciones del signo es fundamental en todo proceso de comunicación ya que desde el momento en que un individuo inicia su desarrollo perceptivo se rodea de signos y la significación asociada al mismo signo con el objeto de establecer una comunicación con sentido.





Así en la vida diaria el entorno está rodeado de signos que significan:

- 1) Comunicación. emitir y recibir mensaje.
- 2) Codificación. relación entre el significante y significado
- 3) Motivación. relación entre el significante y significado, pero de una manera más natural. Causa psicológica y sensitiva.
- 4) Monosemia y Polisemia. El significante posee su significado. Polisemia, el significante puede poseer varios significados.
- 5) Denotación y Connotación. Lo denotativo se basa en un significado palpable, es algo objetivo. El aspecto connotativo es subjetivo, el significado se da a entender como algo accesorio a la idea principal.

2.4 EL VIDEO DIDÁCTICO EN MÉXICO

El video es un sistema de envío de imágenes, así como un medio de expresión. Este es un medio relativamente joven, su auge se inició a final de los 60s principalmente en Europa la producción de dichas cuestiones didácticas iniciaron con gran proliferación, manejando los objetivos de aprendizaje en una gran diversidad de temas.

En México, la proyección de videos didácticos es escasa, solo en determinados canales y horarios se proyectan dichas producciones;





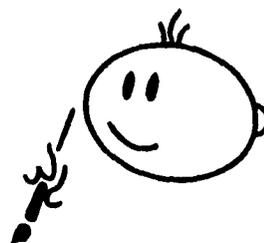
En el canal 5 se proyecta Plaza Sesamo, cuya idea es extranjera y la mayor parte de su contenido; parte del programa se realiza en Televisa, porque es una coproducción.

En el canal 9 los programas didácticos que se transmiten son nacionales, así también algunos del Canal 22; también encontramos la del Canal 11, casi en su totalidad extranjera.

En todas las unidades de producción del país se produce programación infantil; sin embargo, el Inconveniente es que no se le dá la importancia debida; economicamente carece de recursos en comparación con la televisión comercial. Por ejemplo en la videoteca de la SEP los videos son antiguos, no corresponden a la situación actual tan revolucionada por ello el interés en ésta propuesta. Cada vez la producción de video se hace más cotidiana, el acceso a ella es cada día más viable, el video didáctico no posee ninguna explotación hay suficientes temas para abordar y modos de hacerlo con base en la clasificación del mismo a partir del objetivo de aprendizaje

El éxito de una realización radica entre otras cosas en contemplar todas las cuestiones técnicas y de preproducción, en lograr entablar un proceso comunicativo por medio del lenguaje apropiado, proyectar imágenes motivantes en las cuales se llegue subjetivamente a un punto sensitivo en el receptor, hacer de la imagen algo estimulante y lograr entrar en ese mundo de fantasía, realidad, suspenso, aventura, o al género que se trate, con el fin de lograr el objetivo.





Nuestro interés primordial es tratar el video didáctico, y sus alternativas, existen diversos tipos:

VIDEO LECCION: Se considera como una clase magisterial, en un momento dado puede sustituir al profesor, su contenido es muy amplio, basado en una información exhaustiva.

VIDEO APOYO: Este es usado únicamente para ilustrar algún tema, es el equivalente a las diapositivas con la diferencia de que es imagen en movimiento, no se usa un programa de video estructurado.

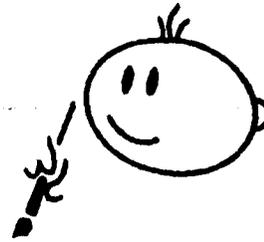
VIDEO PROCESO: La cámara de video hace posible una dinámica el receptor se siente protagonista, es un video netamente creativo; se graba una actividad para su posterior análisis, en la preproducción se prepara el aprendizaje el video se convierte en un juego, en un entretenimiento creativo; aprender a crear, aprender a trabajar en grupo... Aprender jugando, o jugar aprendiendo.

PROGRAMA MOTIVADOR: Es un video destinado a promover un trabajo posterior a lo visionado, el trabajo didáctico empieza al concluir la visualización. Se llama pedagogía activa, pedagogía del después.

PROGRAMA

MONOCONCEPTUAL: Son programas breves, películas mudas, un trabajo parcial y concreto de un tema, un





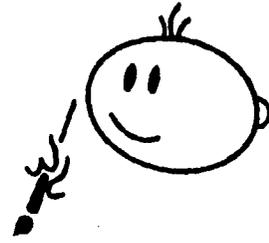
VIDEO INTERACTIVO: Las secuencias de imágenes y selección de los manejos están determinadas por las respuestas del usuario a su material, es la integración de un microordenador y un video.(6)

Estas son las diversas modalidades, es trabajo del diseñador y el educador. El análisis para definir cuál es la opción más apropiada, según el (los) objetivo (s) que se tengan, tomando en cuenta el tema a tratar dentro del video. Otro punto de interés para realizar un video educativo, es entre tantas causas lo que nos muestran las estadísticas, principalmente algunas dadas por Joan Ferrés sobre nivel de aprendizaje:

PORCENTAJES DE RETENCIÓN MNEMÓNICA, Joan Ferrés

METÓDO DE ENSEÑANZA	RETENCIÓN	RETENCIÓN
ORAL	70 % max.	10% min.
VISUAL	72 %	20 %
ORAL Y VISUAL	85 %	65 %



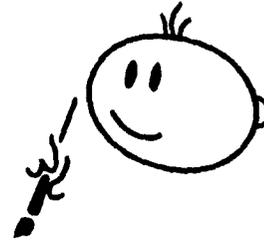


En general los medios audiovisuales representan actualmente un medio muy eficaz en cuestiones educativas, al estructurar un video se debe puntualizar en ¿ Qué es lo que queremos decir o dar a entender al auditorio ? ésto es parte fundamental, así se transmiten emociones e ideas.

El lenguaje audiovisual crea una forma innovadora de concebir al mundo, mezclar el intelecto y las emociones conforma esta nueva concepción del mundo, el ver y escuchar algo de lo que se está aprendiendo, ubicado en el contexto de su propia experiencia para ir formando un criterio en forma muy personalizada, por ello es tan importante que en cuestiones audiovisuales se logre una interacción entre la imagen y el mundo sonoro; así también la eficacia en el concepto, el matiz que le pueda ser dado por medio de los elementos y conocimientos aplicados.

Se comentó en un inicio que el video últimamente se le da resolución con alternativas tecnológicas muy interesantes, por ejemplo la computadora representa una herramienta muy eficaz a la hora de emplear animación, producción, en la misma edición al aplicar elementos de digitalización; desafortunadamente en ocasiones no es posible el acceso a estas alternativas, sin embargo se puede realizar un buen trabajo de preproducción, producción edición y así optimizar los resultados, en cualquier trabajo de diseño cuenta bastante el trabajo creativo, el resultado final y no la técnica utilizada, así no hay razón de limitarse por la falta de recursos tecnológicos, más bien aprovechar al máximo las alternativas con las que cuenta.





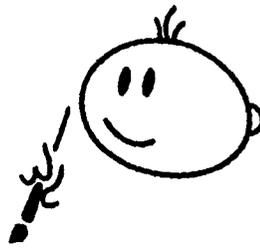
En el quehacer de diseñar se requiere de encontrar la forma de dar una excelente resolución al proyecto encomendado, de modo que al realizarlo se emplee una metodología propia para dar seguimiento a un proceso estructurado, y no hacerlo a la ligera, todo proyecto debe llevar impreso un sello de profesionalismo, éste debe iniciarse en el momento en que se encomienda, el revisar material ya existente, la competencia, las primeras ideas, formular una hipótesis sobre el contexto una vez que se tiene ubicado. En éste caso la contemplación de los guiones, la planeación de cubrir las necesidades. Es bueno comentar que dependiendo del proyecto e intereses propios se adapta la metodología, posteriormente ubicaremos la apropiada para los medios audiovisuales.

2.5 Conceptos visuales básicos para la infancia

¿Cómo se establece un proceso de comunicación? Por medio de un análisis sistemático del mismo. Ya conocimos el desarrollo mental en el niño de preescolar, puntualizamos en la espontaneidad de éste creando para sí un mundo, determinado por su entorno y la enseñanza que se le va atribuyendo, por ello el lenguaje debe contener transparencia, que logre una enseñanza específica y delimitada por éste concepto, al igual que el color, la forma y su función, esto lo haremos por partes:

COLOR: Los colores en ésta etapa pueden ser muy flexibles, debido a que el niño percibe su entorno tal cual enriquecido con sencillez y pureza, el color es una fuente psicológica básica, así debemos buscar un ambiente de espontaneidad y belleza haciendo referencia a su mundo, estimular la imaginación.





FORMA:

Hablar de formas es hablar de otro concepto básico en el diseño, en este caso es bueno complementarlas con el color, crear un ambiente acorde a su desarrollo; las formas puras acompañadas de realismo o fantasía, se determinan en base a la edad, gusto y tema que se está tratando. Posee este punto gran versatilidad.

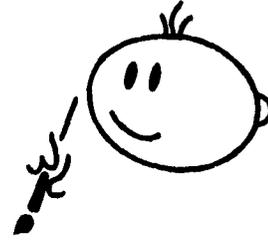
FUNCION:

La función debe manejarse en el ámbito motivacional del niño, hay que involucrarse en su mundo, y poner frente a él el mensaje o conocimiento específico que se pretende darle, proporcionando las alternativas posibles en cuanto al aprendizaje con diferentes medios basados en el programa diseñado desde el inicio.

Es realmente una tristeza que en muchas ocasiones se les dá a los pequeños muy poca importancia en cuanto aspectos profundos, cuando en sí un niño posee un alto nivel de raciocinio, por ello la invitación e interés a originar un concepto concreto, resultante de la estandarización de diversos elementos, que pueden ser empleados en cualquier área educativa tales como un cuento, el sonido, la resolución visual, la música, los colores, las formas y todas las alternativas resultantes de un trabajo de investigación, las necesidades creadas, así como los intereses de los mismos receptores a quien se confiere la utilidad del mismo.

Es necesario enfatizar la unión que se puede hacer con la expresión artístico plástica y las demás actividades escolares, así como no limitarla a dibujar un pinito, una figura geométrica, o simplemente iluminar formatos ya elaborados, como es usual en el preescolar, lo importante es crear la conciencia de la actividad plástica hacia un quehacer cotidiano no solamente concedido a los artistas plásticas, sino como una parte fundamental en el desarrollo humano.





2.6 METODOLOGÍA

En la disciplina del Diseño Gráfico existe una gran flexibilidad al hablar de metodología, cada diseñador define su propio método con base en la actividad y conveniencia misma.

En este caso se trata de un proyecto multidisciplinario, la participación de la pedagogía y el diseño gráfico preponderantemente requieren establecer un proceso de sistematización con el fin de llevar a cabo la realización concreta del mismo.

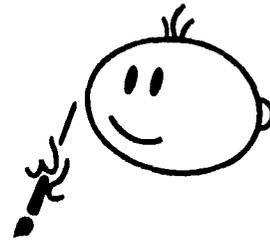
El quehacer del Diseñador Gráfico inicia en pro de cubrir una necesidad de comunicación, para ello requiere involucrarse en el tema y establecer un orden de ideas en los audiovisuales, después de un proceso de investigación y acorde a las pretenciones de dicho proyecto la metodología que se pronuncia y se sigue para la realización de éste se resume en :

· Planeación . Guión técnico. Story board

· Producción . Post producción

Todo proyecto audiovisual implica diversas modalidades en el lenguaje, tiempo, selección de imágenes, sonorización, personajes, género. La planeación, el guión técnico (story board), producción y post producción son elementos que todo audiovisual debe contener, aunque cada uno con sus propios lineamientos de enriquecimiento de imagen, sensibilidad y un sin fin de conceptos inmersos en esta fase creativa donde la flexibilidad es inmensa.





PLANEACIÓN

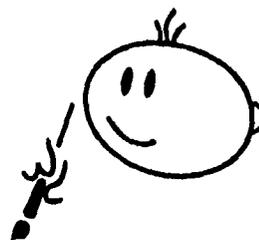
La etapa de planeación se subdivide en dos partes:
La primera consiste en siete puntos que funcionan como la puntualización plena del tema:

- a) Identificación del problema
- b) Objetivo general
- c) Objetivos específicos
- d) Características del receptor
- e) Selección del medio
- f) Tratamiento didáctico pedagógico y de comunicación en base al medio seleccionado.

Al establecer estos puntos se completa la primera etapa de planeación que tiene la función de ubicar al Diseñador en el contexto de información para la siguiente fase, involucrada absolutamente en la tarea del mismo.

La segunda etapa inicia con una revisión exhaustiva de toda la información posible (teórica, práctica, antecedentes, referencias) con el fin de sintetizar lo más significativo al incluir la información en el soporte





elegido por medio del guión literario, es importante ver los recursos con los que se cuenta, tanto humanos como técnicos esto es diseñadores, fotógrafos, iluminadores, personajes, vestuario y el equipo técnico se constituye por cámaras, editoras, iluminación, pantallas, proyectores todo ello se determina con base en los recursos económicos.

Una vez elegido el medio (VIDEO) se elabora la escaleta que incluye género, título, tema objetivos, auditorio y duración; se aconseja elaborar un cronograma de actividades para una mejor organización.

GUIÓN LITERARIO

El proceso de guionaje inicia con formular:

IDEA En el caso de video didáctico consiste en el objetivo primordial de aprendizaje.

SINOPSIS En un espacio de 5 a 10 renglones se resume el contenido del audiovisual.

TRATAMIENTO Es el seguimiento escrito de todas las secuencias de imagen, para contemplar la continuidad desde un inicio, como preámbulo de los guiones que contienen la imagen.





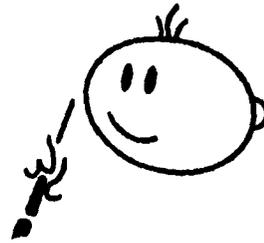
El GUIÓN LITERARIO es el contenido teórico del audiovisual, así como la estructuración del mismo, incluye diálogos, la psicología del personaje; es una redacción continua en la que contiene toda la información verbal sin olvidar que en cada etapa es imprescindible contemplar el aspecto visual y auditivo. La persona que realiza un guión necesita de una intuición especial para una resolución adecuada.

GUIÓN TÉCNICO . STORY BOARD

El guión técnico puede realizarse en una o dos columnas, los dos son acordes al video es cuestión de decidir. Consiste en establecer lo que se ve y lo que se oye. El conjunto del programa se desglosa en secuencias, se destina una columna, normalmente la izquierda, para el video en esta se establece acción, ubicación de los personajes, movimiento de cámara, encuadre; en la de la derecha destinada al audio se establece música, efectos, diálogos. En el caso del guión de una columna se incluyen en ella la información de imagen y sonido en numerosas ocasiones. Para televisión se usa el de una columna con el fin de emplear el espacio de la derecha en ciertas especificaciones del director en cuanto al uso de diversas cámaras. En este guión se deben utilizar todos los recursos disponibles para lograr un buen canal de comunicación con el receptor.

En el caso del *story board* éste se hace por separado. No es obligatorio sin embargo sí es de mucha utilidad ya que consiste en representar en forma gráfica cada toma, en este es básico el encuadre que tiene diversas funciones, expresiva, narrativa, descriptiva y simbólica, se clasifican por distancia focal.





PANORAMICA . Lente abierto totalmente, capta decorado y personajes.



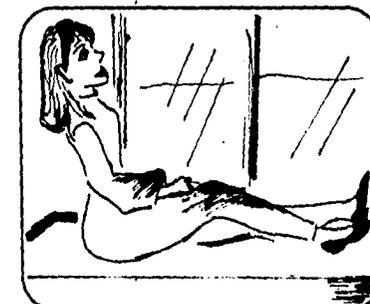
LONG SHOT . Personaje y ambientacion, es más cerrado.

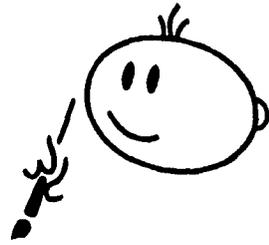


MEDIUM LONG SHOT. Personaje y ambiente.



FULL SHOT. El personaje abarca al 100%





MEDIUM FULL SHOT. Personaje de las pantorrillas hacia arriba, o su proporción.



PLANO AMERICANO. Personaje hasta los muslos.

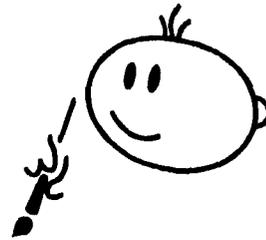


MIDDLE SHOT. Personaje de la cintura hacia arriba.



MEDIUM CLOSE UP. Personaje hasta los hombros.





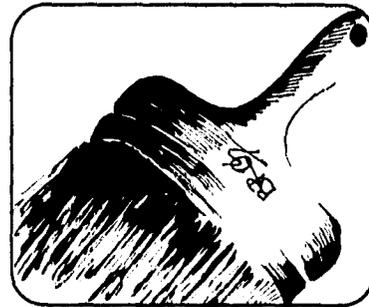
CLOSE UP. Rostro o proporción.



BIG CLOSE UP. Detalle del rostro o proporción.

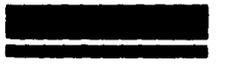
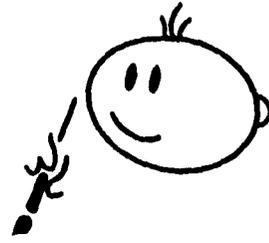
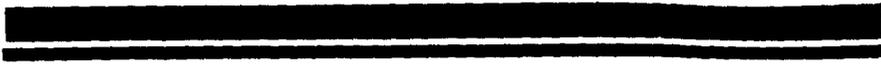


TIGHT SHOT. Detalle de algún objeto.

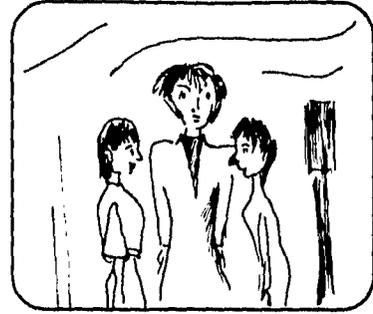


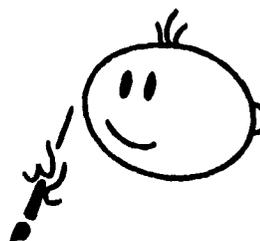
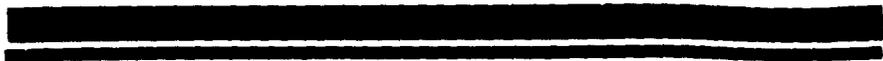
OVER THE SHOULDER. Dos personajes, la toma se hace tomando como referencia el hombro de alguno de ellos.





TWO SHOT, THREE SHOT, GROUP SHOT.
Toma de 2, 3 o un grupo respectivamente.

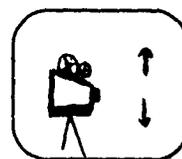




Otro factor importante en guión técnico y story board son los movimientos de cámara:

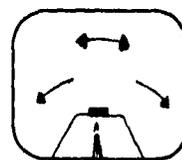
PED UP PED DOWN
ascender descender

.La cámara está en el trípode o pedestal
asciende o desciende sin ninguna
inclinación.



PAN LEFT PAN RIGHT
Panneo

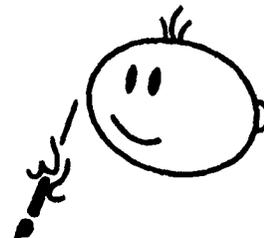
.La cámara gira sobre su propio eje,
hacia derecha o izquierda.



TILT UP TILT DOWN

.La cámara sube o baja sobre su eje.





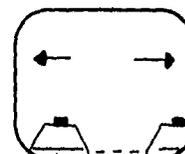
DOLLY IN DOLLY BACK . Es un movimiento hacia atrás o adelante en el triplé.



ZOOM IN ZOOM BACK . Acercamiento o alejamiento con el lente de la cámara.

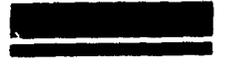
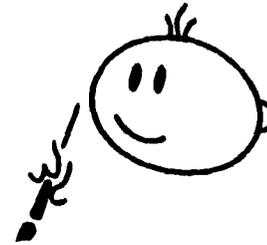
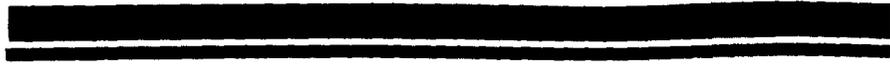


TRAVEL LEFT TRAVEL RIGHT . Movimiento de izquierda a derecha o viceversa en el triplé.



WHIP SHOT. La cámara toma a una y otra persona conversando, dando la impresión de dar vuelta de 360°





TRUCKING . Movimiento de la cámara sin dirección fija, se usa para seguir la trayectoria de algo o alguien.



POSICIONES

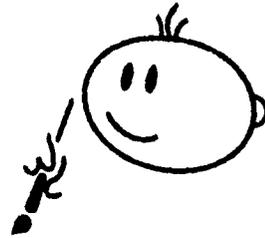
- Normal →
- Picada ↘
- Contrapicada ↗
- Cenital ↓
- Gravitacional ↑

REALIZACIÓN

Son todas las actividades propias y necesarias para concretar la información visual y auditiva contemplada en el guión, este es la guía para el trabajo práctico, el director determina todo el curso de las actividades.

Existe una serie de factores a considerar, la eficacia del programa es determinada por el lenguaje visual. La secuencia de imágenes, la luz, el sonido deben adaptarse armónicamente para un mejor resultado del audiovisual.





En función de cada tipo de video a relizar se determina el recurso más apropiado para cada caso, ya que uno a uno necesita de un tratamiento específico. En el desarrollo de la producción es de utilidad visualizar la continuidad de imagen en la resolución gráfica, ésta puede ser por medio de colores armónicos, iluminación, encuadre etcétera, lo esencial es lograr coherencia, sin salirse del contexto determinado desde un inicio.

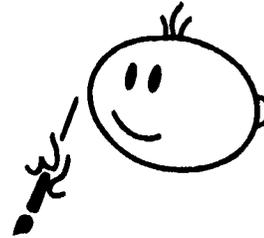
POST PRODUCCIÓN . edición

La edición consiste en el corte y concordancia de imágenes de acuerdo al guión técnico, proporciona grandes ventajas pues dá la opción de corregir detalles de imagen, sonorización, efectos.

Las tomas se graban conforme a las locaciones(Interior-exterior), llevando un orden. Cuando una cinta no va a ser editada se necesitan preever otro tipo de situaciones al momento de grabar como el uso de micrófonos, llevar orden de las tomas tal como están en el guión y sin gran oportunidad de corregir, esto es muy Inusual, ya que la edición es casi imprescindible más si son programas profesionales de lo contrario se presentarían mayores problemas, sobre todo de tiempo.

Existen dos tipos de edición, por ENSAMBLAJE, "Se hace sobre una cinta virgen, se graba una imagen tras otra conforme al orden del guión técnico; por INSERTO se realiza sobre la misma cinta grabada, se pueden





introducir nuevas imágenes, sustituyendo algunas con otra cinta, cámara o telecine, se puede conservar el sonido original".(7)

En lo que concierne al equipo, existen mesas de edición muy sencillas pero funcionales, se requiere de dos magnetoscopios uno como lector y otro grabador, hay una gran variedad de ellos lo importante es que el lector dé una buena calidad al emplear la pausa. En el trabajo de edición se hace el último repaso del ritmo de imagen y sonido.

2.7 ANÁLISIS DEL MENSAJE A LOS RECEPTORES

El fin en todo proyecto didáctico es primeramente cumplir con los objetivos de aprendizaje; en éste caso se plantea la necesidad de introducir a los receptores de tal medio en la actividad artístico-plástica, es importante mencionar cómo se ha estructurado el contenido del video ya que la justificación recaé en lo siguiente; partimos de la revisión hecha a material ya realizado en unidades de producción (SEP); este carece de actualidad.

Es necesario al trabajar en comunicación tratar, de mantenerse a la vanguardia en cuanto a contenido y técnica, aunque este espacio educativo adolece de recursos. La importancia de la creatividad al emitir un mensaje debe estar presente, aquí es cuando se hace indispensable la participación de los creativos. En la mayoría de las productoras quien da la idea para los programas son los educadores;





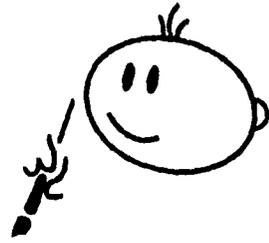
sin embargo es vital el trabajo multidisciplinario para lograr un mejor desempeño y resultado.

En ésta propuesta se pretende ubicar a los receptores (niños de 4 a 6 años) en un contexto acorde a su entorno actual, la mezcla de fantasía con un toque de calidez visual al involucrarnos en la actividad plástica.

Inicia el video con el nombre de "Colorama", denota y refiere al mundo del color, inclusive el diseño del logo de identificación resuelto a partir de volúmenes geométricos básicos, colores primarios y secundarios en plastita, en sus lados pinturas de diversos estilos con un fondo de estrellas refiriéndose al espacio y con el movimiento denota dinamismo; el contenido del video se divide en tres partes fundamentales:

La primera consiste en ubicar al receptor en el entorno de una actividad cotidiana para ellos como es jugar, el parque en donde llega el platillo representa la intención de fantasía mezclando la emotividad del momento para identificarse con lo que está viendo, haciendo referencia a su edad por medio del personaje principal; la segunda etapa consta de la llegada de Andrea a "Colorama", un lugar en donde la escenografía se compone de un biombo, cada segmento tiene diversas pinturas acentuando nuevamente las del logo así como algunas partes referentes a la naturaleza (nubes); la plataforma también contiene otra obra artística esto con la intención de que el auditorio obtenga la función estética connotándola, aunque su atención esté centrada en la actividad del personaje principal; éste desarrolla el trabajo en base a la instrucción que ofrece la voz en *off*, emulando al educador y a la vez motivando a la creatividad por medio del descubrimiento de conocimientos nuevos a través de la experimentación, ya que esta proyección está diseñada





para su utilización en el aula donde posterior a la proyección, dichos materiales mencionados en el video serán empleados físicamente para iniciar dicha práctica; la tercera fase de la producción consiste en la muestra de imágenes de la naturaleza en donde el colorido es palpable y con un fin asociativo, al impregnar al receptor del mundo plástico básicamente por los colores, a través de la misma naturaleza humana, en la penúltima parte del video se proyectan otras imágenes de trabajos hechos por niños intercalados con obras artísticas, para hacer referencia de todo el proceso, desde las primeras prácticas de la plástica hasta lo que se puede llegar a lograr.

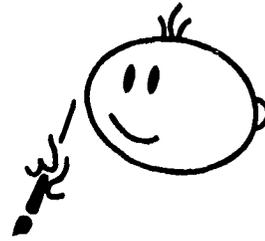
Finalmente la invitación del personaje principal haciendo mención de que "Colorama" está en la imaginación de cada uno y la invitación a participar en ésta tarea, la voz en *off* asevera tal declaración con el fin de introducir y motivar a los receptores a continuar o iniciar la creatividad en la actividad artístico - plástica.

El entorno del niño actualmente se encuentra rodeado de cosas extraordinarias, el constante bombardeo de imágenes y mensajes activos con gran parte de violencia los va condicionando a percibir con mayor facilidad una comunicación con un tratamiento apegado a este mundo diario, por ello es tan importante en un proceso de comunicación indagar así como involucrarse en este medio para conseguir cubrir las necesidades de comunicación; esencialmente en el campo educativo.



CAPITULO 3

PROPUESTA DE VIDEO DE EXPRESION
ARTISTICO-PLASTICA PARA NIÑOS
DE PREESCOLAR



CAPÍTULO 3

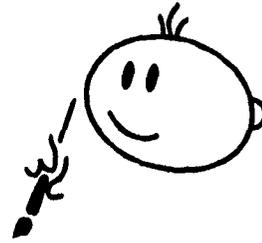
PROPUESTA DE VIDEO EXPRESIÓN ARTÍSTICO PLÁSTICA PARA NIÑOS DE PREESCOLAR

3.1 PROPUESTA DE VIDEO PARA PREESCOLAR

A través de los dos capítulos anteriores se ha enfatizado la utilidad de la expresión plástica en el desarrollo humano así como la inminente participación del diseño gráfico en un área tan delicada y descuidada a la vez.

La base para la optimización del proyecto es la unificación de teoría y aplicación; toda la información planteada anteriormente constituye el sustento teórico del proyecto, en todo momento justifica el desarrollo práctico del mismo. A lo largo de éste capítulo se plantea un seguimiento de la propuesta de video de expresión artístico plástica para preescolar con base en lo expuesto.





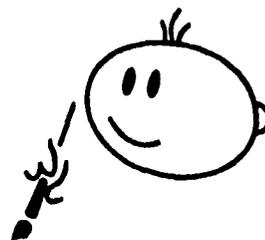
PLANEACIÓN

El tema de la expresión plástica tiene vital importancia en el desarrollo cognitivo y psicomotriz de un niño; sin embargo, carece de ciertos recursos didácticos para apoyo y motivación del mismo, el objetivo general es mostrar al receptor la actividad plástica por medio audiovisual; de este modo se pretende provocar interés, motivación, así como la muestra de dicha actividad, al finalizar la proyección del video los niños identificarán ciertos materiales factibles, tales como pinceles, pinturas (agua), plastilina y papel.

Los receptores son un grupo mixto de 15 a 20 niños de 4 a 6 años de edad, su nivel de lectura es nulo, se encuentran en etapa de socialización así como de integración y descubrimiento de conceptos nuevos, sin olvidar la gran capacidad de recepción que poseen a ésta edad. Se ha seleccionado el video por lo accesible al seguir un tema que precisa de movimiento, secuencia y diálogo, el receptor posee especial interés en éste medio, se involucra de tal forma que llega a sentirse protagonista; actualmente existe un bombardeo de conceptos a través de la visualización por ello es básico que el niño se involucre de tal forma que "sepa enfrentarse con estos medios, bien graduando su uso, bien seleccionando los estímulos que sean capaces de provocar en él reacciones positivas y no lo limiten a un simple receptor de impresiones que anularían su potencial activo y creador a favor de una pasividad impropia de su edad y naturaleza"(1).

Es importante que el auditorio se identifique con lo que está viendo.





El propósito es crear una mezcla entre video proceso y programa motivador.

INFORMACION CONTENIDA EN EL VIDEO

La Incurción de los niños en la expresión plástica en este nivel es mínima, por ello la información es básica (manejo de colores primarios, búsqueda de los secundarios, muestra de materiales acordes a su edad y utilización de los mismos conjuntándose para la invitación a la creatividad plástica con una gran libertad, sin formatos ya creados al momento posterior de la proyección.)

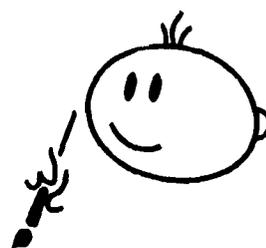
ESCALETA

Género	Didáctico
Título	Colorama
Tema	Artes Plásticas
Objetivos	Mostrar la actividad plástica
Auditorio	Niños y Niñas de 4 a 6 años
Duración	7 Minutos

IDEA

En un lapso de siete minutos mostrar al auditorio la actividad plástica básica por medio audiovisual, logrando un video proceso y programa motivador. Al finalizar la proyección los niños conocerán la actividad y





se sentirán motivados hacia el color, las pinturas y el modelado.

SINOPSIS

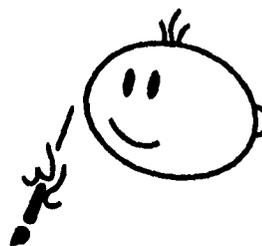
Una niña de 5 años aproximadamente está jugando, de repente en un campo abierto con vegetación, ve un disco grande de colores, éste se la lleva viajando por el espacio, llega a COLORAMA donde conoce la actividad plástica, para finalmente invitar al auditorio a realizar dicha actividad.

TRATAMIENTO

La participación verbal en el video es conferida casi en su totalidad a una voz en off, que da la instrucción de la actividad plástica acorde a los niños; con un vocabulario muy accesible. ¿ Por qué el personaje de Andrea no tiene tanta intervención oral? La idea es ubicar al niño en un contexto de actividad cognitiva y psicomotriz, en ese momento no requiere de dicha participación, sino de enfocar la atención en las acciones suscitadas en el desarrollo del video.

Es de gran importancia el acercamiento de los personajes con el receptor, el emplear una niña y un narrador es con el fin de la participación activa de niños y niñas; se podría pensar en la reacción de los niños al ver una niña como personaje principal, contemplando eso la base es, que actualmente en preescolar se busca dar una igualdad en actividades y trato a ambos sin relegarlos a roles ya establecidos.



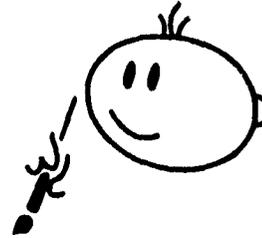


Andrea es una niña que como todos las de su edad están en búsqueda de nuevos conocimientos, tratan de indagar y preguntar. Andrea está jugando en su casa, oye un ruido, sale a ver que es, ve un platillo camina llega a un parque de pronto el platillo se la lleva; sale del planeta. Viaja por el espacio. Ve una luz pequeña. Se hace grande cada vez más. La luz cubre toda la pantalla, de esa luz sale Andrea. Llega a un lugar de gran colorido, ella no sabe donde está. Al ver esas cosas se acerca a una mesa donde hay pinturas. Se oye una voz que le pregunta si no sabe qué es lo que está viendo. Ella no sabe como reaccionar, está confundida, sólo niega con la cabeza. La voz le explica en dónde está por, medio de imágenes de la naturaleza, colores y formas llamativas. El narrador da la instrucción de cómo usar las cosas. Andrea lo hace usa los pinceles y las pinturas. Descubre cómo se hacen los colores secundarios. Le agrada todo esto, aunque verbalmente no lo externa su actitud lo demuestra. Aprende el uso de la plastilina. Con la invitación de la voz en off ella sigue experimentando muy animada, ya que se queda sola por un momento. La voz le muestra las cosas que se pueden hacer con dichos materiales. Ella muestra interés y alegría al verlos. Finalmente se convierte en emisora para invitar a los receptores a experimentar como ella lo hizo.

EQUIPO TÉCNICO

Cámara VHS
Cámara V8
Magnetoscopios lector y grabador
Cabina de audio
Monitor
Sistema de cableado





Lámparas

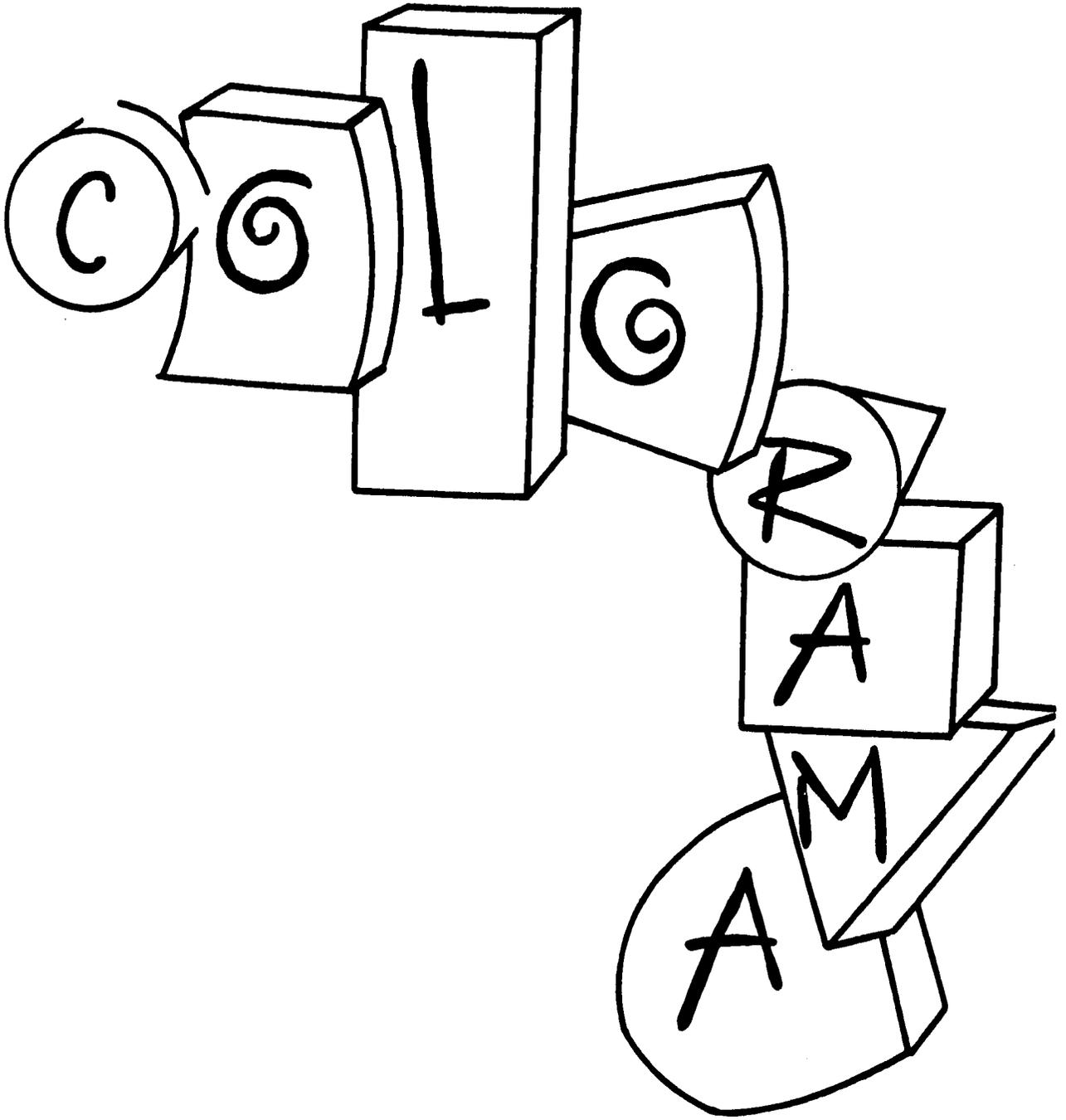
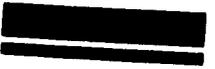
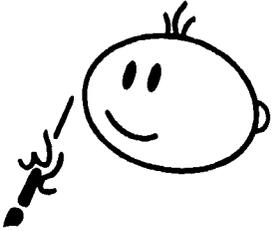
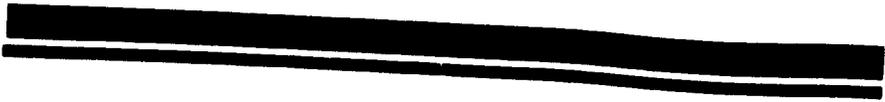
Equipo de computo Commodore Amiga Video Toaster

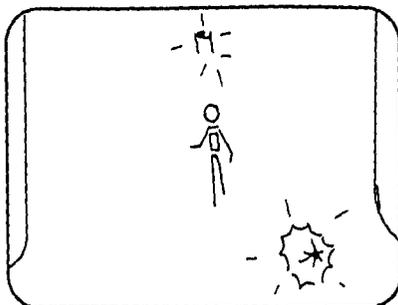
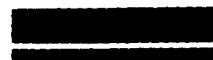
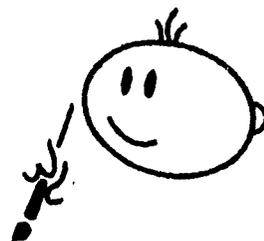
Existe una variedad de equipo que puede ser una mejor opción, el acceso a ello es difícil por el costo; sin embargo, se puede realizar un demo con equipo sencillo pero buscando la mayor calidad posible y lo más cercano al proyecto planteado.

En los proyectos audiovisuales es factible dar atención especial a la propuesta de contenido, obviamente sin olvidar la resolución técnica, ya que finalmente los objetivos planteados son ambos; el contenido y la propuesta visual, sin desequilibrar estos factores.

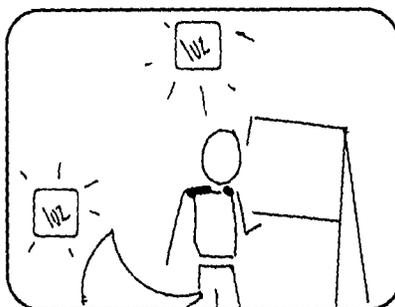
Si se tiene la oportunidad de contar con equipo técnico es una opción excelente; sin embargo hay técnicas de producción con calidad estética sobresaliente, por ejemplo los títeres, animación con plastilina, maquetación. La dedicación en una producción sea cualesquier técnica y tema determina el resultado de la misma, principalmente el tiempo bien aprovechado.



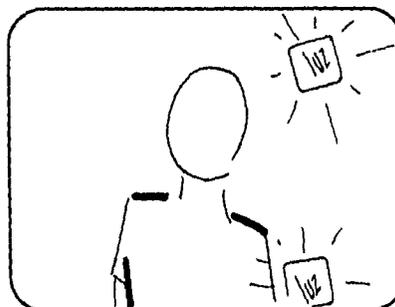




CICLORAMA:
Pantalla azul.
BACKGROUND

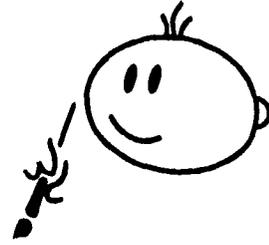


CICLORAMA:
Iluminación plana.
BACKGROUND



CICLORAMA:
Iluminación plana.
BACKGROUND



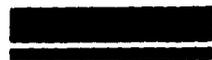
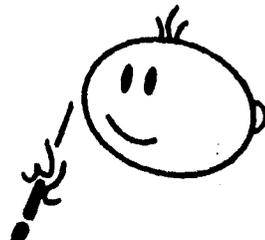
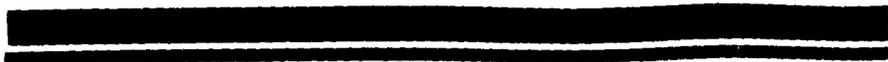


3.1.1 Guión Literario

Andrea es una niña de cinco años, es inquieta; busca respuesta a sus interrogantes. Un día al estar jugando oye un ruido, sale y ve un platillo con forma de godette de colores, camina viéndolo muy intrigada; de repente éste se la lleva, se impresiona; sin embargo, en medio de esta situación se entusiasma al vivir algo nuevo, el platillo viaja por el espacio. Después de un momento se aprecia una luz blanca intensa que cubre la pantalla; llega a "Colorama", un lugar impregnado de un ambiente estimulante para la actividad artístico-plástica, la reacción de Andrea es de sorpresa, ya que se encuentra en un lugar totalmente desconocido, ensimismada en lo que está viendo; en eso una voz distrae su atención, dándole confianza y explicándole en dónde está y cuál es el fin de estar ahí.

En éste lugar Andrea descubrirá algunos materiales, colores primarios, secundarios y esencialmente la invitación al uso de la actividad plástica como expresión. En esta iniciación dicha voz la guiará en este recorrido con un vocabulario y tono cálido. Finalmente Andrea invita al auditorio a ser parte de tal descubrimiento con el entusiasmo que ella lo hizo.





GUIÓN TÉCNICO

Realización

Aída Zaldívar Olvera

Junio, 1995

63



Titulo **COLORAMA**
Tema **INTRODUCCION A LAS
ARTES PLASTICAS.**
Fecha **JUNIO, 1995**
Guión **AIDA ZALDIVAR OLVERA**

VIDEO

F.I

LOGO COLORAMA, ANIMACION EN COMPUTADORA. CAMARA DE FRENTE, APARECE EL LOGO POR MEDIO DE MOVIMIENTO SECUENCIAL Y CIRCULAR, DE CADA UNA DE LAS LETRAS HASTA QUEDAR CONFORMADO TOTALMENTE.

corte a:

EN PICADA. L.S ATRAVES DE LA VENTANA ANDREA ESTA EN UNA CASA BLANCA EN UN SILLON DE COLOR GRIS, HAY UNAS ESCALERAS AL FONDO, TIENE PERSIANAS BLANCAS. JUEGA CON UN OSO DE PELUCHE, SE LEVANTA CAMINA A LA DERECHA.SALE DE CUADRO.

corte a:

L.S . PATIO DE UNA CASA DECORADA EN COLOR BLANCO. SE VE UNA VENTANA Y UNA PUERTA DE MADERA. DEAHI SALE ANDREA. SE ACERCA A UN TRICICLO QUE HAY. ILUMINACION BASICA.

corte a:

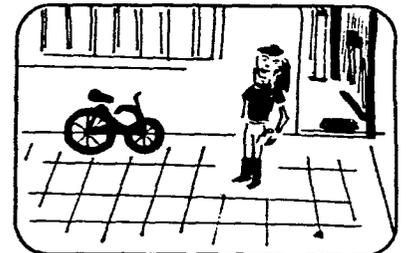
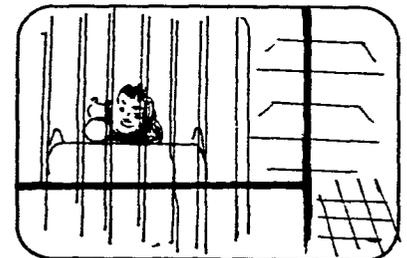
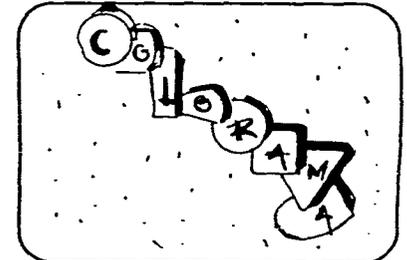
AUDIO

F.I

op JINGLE. cd. 2668362. track 12
El amor es una cosa esplendorosa.
VOZ EN OFF. (ANDREA)
" Co- lo- ra- ma "

ctte.lado B. track 1 vol:4 M.F. 2o Pl.Q
El sonido de la eucarina, New age Sampler

TIEMPO T. 8' 40"



M.F.S, ANDREA SE SUBE AL TRICICLO,
DA ALGUNAS VUELTAS HACIA LA
DERECHA, DESPUES DE TRES VUELTAS
SE DETIENE. PLANO DE ILUMINACION
BASICA.

corte a: op M.S

M.S, VOLTEA HACIA LA DERECHA,
SORPRENDIDA, SE BAJA DEL TRICICLO.

op FX cd. 5968236 track 65,60,65
Efectos de horror.

corte a.

F.S DE ESPALDA SE ACERCA A UNA
PUERTA BLANCA, LA ABRE Y SE
ASOMA

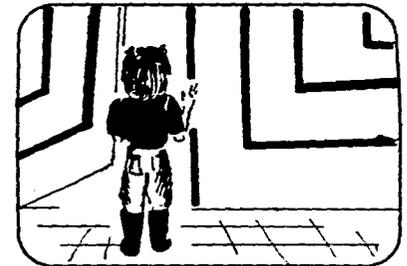
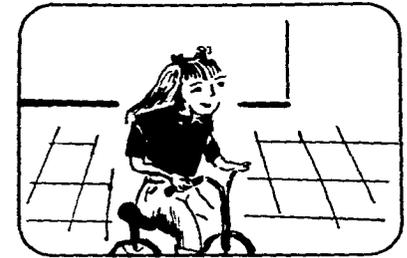
corte a.

CAMARA FIJA. DE FRENTE. ANDREA,
VE HACIA ARRIBA CON UNA
EXPRESION DE SORPRESA.

ANDREA: (SORPRENDIDA)
¿Qué es eso?

corte a:

CAMARA SUBJETIVA: TOMA PANORA-
MICA DEL CIELO, SE VE UN PLATILLO
VOLADOR EN FORMA DE GODETTE
METALICO, LA PARTE INFERIOR ES DE
COLORES, DA VUELTAS.



L.S. CAMARA NORMAL. TRAVEL DE IZQ. A DER. ANDREA CAMINA, LLEGA A UN PARQUE , VE HACIA ARRIBA. ILUMINACION NATURAL VESPERTINA.

corte a:

PANORAMICA, ANDREA QUEDA DE PERFIL, BAJO EL PLATILLO.

op. FX. Mezcla 5968338. TRACK.95
Efecto máquina de guerra.

corte a:

C.U ANDREA . VE HACIA ARRIBA, MUY SERIA. EFECTO RED-GREEN-BLUE COMPUTADORA CROMA FX.

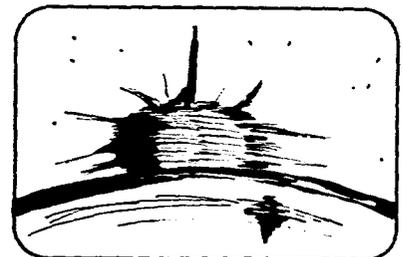
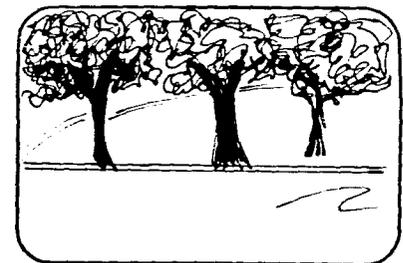
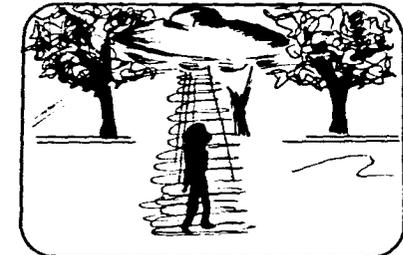
corte a:

PANORAMICA. EL PLATILLO GIRA, SE VA (ANIMACION) LIGHT WAVE. ANDREA DESAPARECE.

corte a:

PANORAMICA. EL PLATILLO SE ENCUENTRA EN EL ESPACIO, PASANDO PLANETAS Y ESTRELLAS. (ANIMACION EN COMPUTADORA). LIGHT WAVE.

corte a:



SE VE UNA LUZ BLANCA PEQUEÑA,
CON UN DESTELLO QUE CUBRE TODA
LA PANTALLA.

op FX. F.cd: 5968338 Track95
Efectos cómicos. Pasos decorados:

corte a:

CUANDO LA TOMA SE ABRE HAY UN LUGAR EN
DONDE LA ESCENOGRAFIA
ESTA FORMADA POR UN BIOMBO, CADA SEG-
MENTO TIENE DIVERSAS PINTURAS.(background)
ANDREA ENTRA A CUADRO POR LA IZQ. DA UNA
VUELTA MUY LENTO, OBSERVANDO EL LUGAR.

ANDREA: ¡Qué padre!

corte a: op. S.FX

C.U ANDREA AL OIR LA VOZ VOLTEA,
HACIA LA CAMARA,DA LA NEGATIVA.
TOMA DE FRENTE.

VOZ EN OFF: (AMISTOSA)

¡Hola Andrea, bienvenida a
Colorama!

(COMPENSIVA)

No sabes qué es ¿ verdad ?

op. cd. 2668362.vol: 2 track 10

corte a: Colonel Bogey.Temas de cine M.F 2o pl.q.

CAMARA SUBJETIVA. IMAGENES DE
LA NATURALEZA QUE ILUSTRAN LOS
COLORES. FRUTAS, ATARDECER, VEGE-
TACION, LAS ESTACIONES DEL AÑO,
EN DONDE SE APRECIAN COLORES
DIVERSOS.

VOZ EN OFF:

Colorama es lo que estas viendo, aqui
conocer la actividad plástica, los colores
que ves en los paisajes; los árboles, las
frutas y los animales los tienes en las pinturas.

Con los materiales que verás
puedes reproducir lo que quieras, no hay
nada que te limite.(EMOTIVO)

¿Quieres intentarlo?

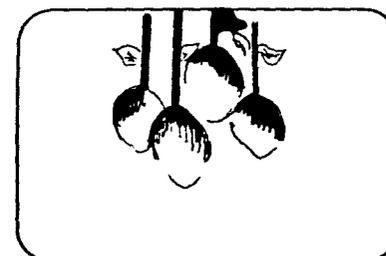
corte a:

C.U SONRIE HACIA LA CAMARA.

ANDREA: (ENTUSIASTA)

¡Sí!

corte a.



T.S. PANEOS FRASCOS DE PINTURA DE
DER. A IZQ. ESTAN SOBRE UNA MESA
CON FORMA DE MEDIA LUNA EN CO-
LOR NEGRO.

corte a:

P.A 45º NORMAL. ANDREA SIGUE LAS
INSTRUCCIONES.

corte a:

B.C.U A LAS MANOS DE ANDREA
HACIENDO ALGUNOS TRAZOS DE
COLORES.

disolvencia:

MIDDLE SHOT. ANDREA DE FRENTE
HACE LO QUE LA VOZ LE INDICA.
SONRIE LE GUSTA EL RESULTADO.

p: in p.

T.S A LOS RECIPIENTES SOLOS ARRIBA
ROJO Y AZUL, ABAJO VIOLETA, CON
UN RECUADRO VIOLETA.

corte a:

op cte: lado B track 6 vol.4
Rondo Veneziano New Age
Sampler M.F 2º pl:q.

VOZ EN OFF:(AMIGABLE)

Mira, lo que hay en esos frascos es
pintura azul, amarilla y roja;

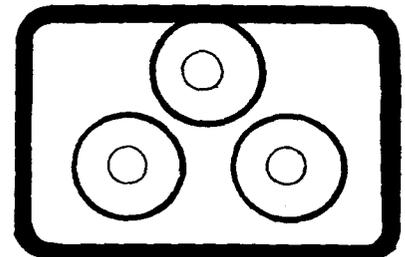
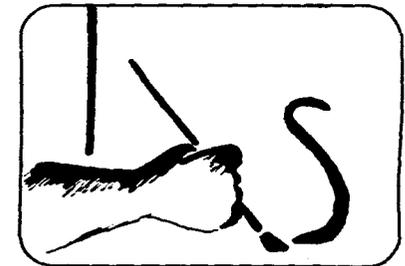
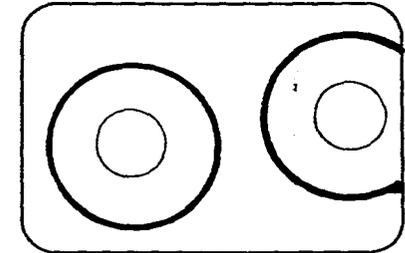
se puede aplicar con pincel, sello
o hasta con los dedos, si así te
gusta más; anda eso es utilízalos,
con confianza.

VOZ EN OFF:

Te voy a mostrar algo interesante;
puedes crear colores nuevos; si mez-
clas estos tres que se llaman primarios;
vierte un poco de amarillo y azul...
Revuelvelo bien...

Te das cuenta se hizo el
color verde...

Así también si mezclas el rojo y
el azul da violeta.



T.S A LAS MANOS DE ANDREA, TOMA UNA ESFERA DE PLASTILINA, LA APRIETA HACE ALGUNAS FIGURAS CON ELLA.

VOZ EN OFF:
Qué bien que tomaste esa esfera apriétala; es suave es plastilina; puedes moldearla, pintarla, hacer figuras; lo que se te ocurra.



corte a:

B.C .U ANDREA SONRIE. TOMA FRONTAL.

Ahora que conoces la pintura, la plastilina, los pinceles te dejo un rato; puedes usar lo que quieras.



corte a: op M..lo PL. puente.

CAMARA EN POSICION CENTAL A LA ACCION, USA LOS COLORES.



corte a:

MIDDLE. S. MEZCLA EL ROJO CON EL AMARILLO. CAMARA FIJA.

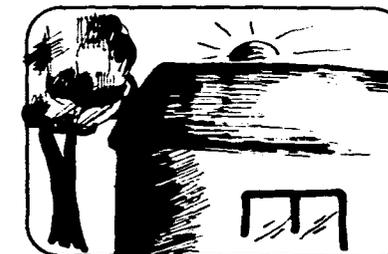


corte a: op M.F 2o pl:q:

ANDREA SONRIE .

VOZ EN OFF:
Muy bien has usado diferentes colores y descubriste el anaranjado.
¿Sabes Andrea ? Todos los niños pueden hacer dibujos y pinturas con los materiales que usaste tú.
¿Qué te parece?

disolvencia.



MIDDLE S. ANDREA SONRIE.

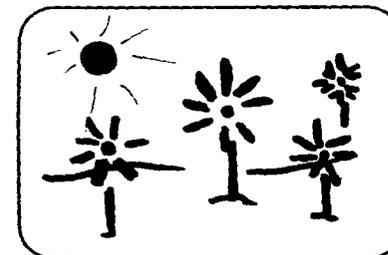
ANDREA: Me gusta y es fácil; puedo pintar y moldear todo lo que yo quiera.



op M.S
corte a: op cd.2668362.vol:2 track 10 Colonel bogey
Temas de cine F. 2o pl. Q.

IMAGENES DE TRABAJOS REALIZADOS,
POR NIÑOS INTERCALADOS CON
OBRAS ARTISTICAS CON ALGUNA
RELACION DE COLOR O TEMA.

VOZ EN OFF. Claro, además puedes buscar más colores haciendo mezclas; usar otros materiales, tienes la posibilidad de crear así estarás usando lo que conociste en tu primer viaje a "Colorama", y hacer trabajos muy lindos, como estos. Todo lo que ves y piensas lo puedes expresar por medio de la actividad plástica.



corte a:

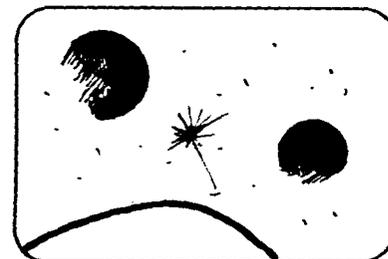
M.S CAMARA DE FRENTE. CON UNA
SONRISA.

ANDREA: (AMIGABLE)
Oye te digo un secreto Colorama está en tu imaginación en donde hay colores, papel, pinturas y muchas cosas más...
¡ Ven acompañame a conocer Colorama!



corte a:

ANIMACION DEL PLATILLO VOLADOR op F. 3o pl.E
EN EL ESPACIO.



corte a:

PANTALLA BLANCA.

VOZ EN OFF: ¡ Recuerden cada vez que dibujan o pintan entran a Colorama!



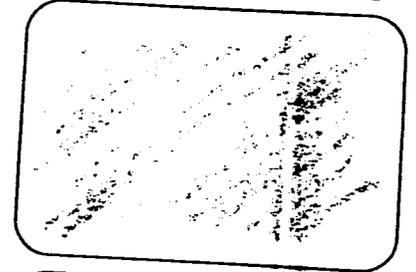
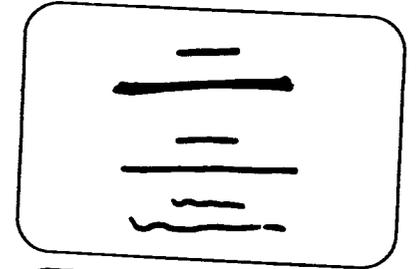
corte a:

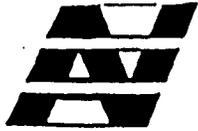
CREDITOS. LETRA EN COLOR CLARO
CON FONDO AZUL OSCURO.

op. M. Sube hasta el final.

FO

FO





COMISION AUDIOVISUAL

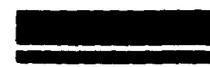
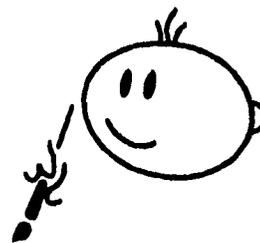
HOJA DE CALIFICACION

PROGRAMA: "COLORAMA" No.: _____

FORMATO: VHS y VHSC OBSERVACIONES: _____

RESPONSABLE: _____ FECHA: OCT, 95

SCENA	TOMA	DURACION	OBSERVACIONES:	
			AUDIO	VIDEO
1	VHS I	0:05:29 / 0:05:42	"Colorama"	Animación
2	VHSCI	ACORTAR	Música	ANDREA jugando
3	VHSCI	ACORTAR	" " / Efecto	
4	VHSCI	secuencia		
5	VHSCI		Que es eso?	Sale de la casa/camina
6	VHSI	0:59:53 / 0:59:43	Música / efectos	Animación
7	VHSCII		" "	Andrea / Parque
8	VHSI	1:00:10 / 1:00:15	" "	Platillo / luz azul diadar
9	VHSI	1:13:02 / 1:13:14	" "	C.U Andrea perfil.
9a	VHSI	1:05:17 / 1:05:30	" "	El platillo se va
0 y 10a	VHSI	1:08:45 / 1:08:58	efecto en luz blanca	Diade " " / luz bca.
11	VHSII	0:03:19 / 0:03:42	Que padre	Andrea llega a Colorama
12	VHSCII	2ª Secuencia		C.U Andrea
13	VHSCII	secuencia unica	"Colorama es lo que ves ..."	Material stock disolvente
14	VHSCII	2ª Secuencia	¡Si!	C.U
15	VHSCII		Mira lo que hay en esos frascos...	frascos de pintura
16	VHSI	0:10:05 / 0:10:40		M.F.S haciendo trazos.
17	VHSCI			B.C.U. Trazos
18	VHSCI	0:37:41 / 0:38:15		Indique fija P.I.P
19	VHSCII	0:39:08 / 0:39:48		frascos de pintura RECUADRO
20	VHSCI	20"	"Que bien que tomaste esa esfera..."	B.C.U maras - plastilina
21				" "
22	VHS I	0:35:09 / 0:35:20		Andrea pintando
23	VHSI	0:40:12 / 0:40:40	MUSICA	" " " " TOMA Andrea
24	VHSI	0:41:12 / 0:41:22	Muy bien has usado...	
25	VHSCII	6"		CUADRO final de Andrea.
26	VHSI	0:22:19 / 0:22:28	Me gusta y es facil...	M.F.S
27	VHSI	0:50:14 / 0:55:19	Claro, ademas puedes buscar ms...	Cuadros / ACORTAR TIEMPO
28	VHSI	0:29:11 / 0:29:32	Que te digo un secreto...	M.C.U
29	VHSII	1:08:45 / 2		
30	VHSII	1:08:58	Recuerde cada vez que dibujan...	
31	CREDITOS TITULADORA			



3.1.3 Cronograma de actividades

MAYO 1a 2a y 3a SEMANA Planeación

Guiones literario
Técnico- Story board

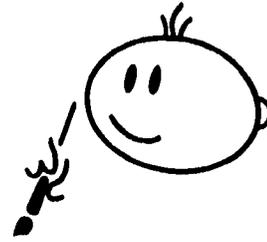
4a SEMANA Revisión de guiones.

5a SEMANA Producción

JUNIO 1a SEMANA Producción

2a SEMANA Post producción





ANEXOS

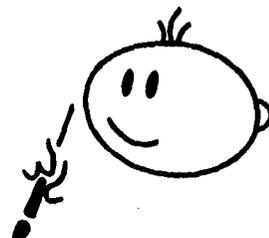
BITÁCORA DE TRABAJO

Toda vez que el trabajo de investigación ha quedado concluído el siguiente paso es iniciar la producción que con anticipación se ha planteado, ésta requiere de esmerada atención, así como la participación de un buen número de colaboradores; el plantear una propuesta audiovisual como tesis sin contar con los recursos técnicos y económicos es una limitante fuerte; sin embargo, es enriquecedora esa búsqueda continua para obtener óptimos resultados.

A lo largo de cuatro años de preparación académica dentro de la Licenciatura de Diseño Gráfico, se adquieren una serie de conocimientos relacionados con comunicación visual y audiovisual; principalmente en los dos últimos semestres se enfatiza la instrucción de producción audiovisual, teniendo como antecedente asignaturas previas, tales como laboratorio de fotografía, psicología para el diseño, semiótica, teoría de la comunicación, etcétera.

Las prácticas realizadas en Laboratorio de Cine, T.V y audiovisual nos instruye y motiva a una mayor investigación en dicha área, dependiendo de el interes de cada persona; es realmente notoria la problemática a la que nos enfrentamos al realizar un proyecto autónomo en donde la parte medular es conferida a una sola persona, es muy benéfica la ayuda y supervisión de profesores, así como el apoyo de gente cercana; sin embargo, al organizar, consumir la investigación y la producción en donde intervienen mínimo cuatro personas si hablamos de proyectos





escolares, ya en unidades de producción es mínima de veinte, sin considerar el equipo técnico y económico con el que cuentan; es bastante compleja pero al realizarlo se adquiere un conocimiento amplio, diferente interesante y gratificante, tenemos la oportunidad de participar en escenografía, casting, guionaje, producción, iluminación, audio, fotografía, dirección etcétera, así como involucrarnos en un campo profesional.

Lo antes expuesto es con el fin de hacer partícipes a los compañeros de tal experiencia, así como antecedente para quien tenga el interés en la realización futura de tales proyectos audiovisuales. Por consiguiente en tal proyecto de video didáctico de expresión artístico-plástica para niños de preescolar, realicé una bitácora de trabajo concerniente a las actividades correspondientes a la producción que consistió en llevar un récord de cada día de actividad, ya que al realizar el trabajo práctico por la falta de recursos económicos, de transportación, tiempo y en sí de conocimiento altera el plan que se concibe en un inicio. Así, dicha bitácora se inicia con la elaboración de los guiones y concluye con la edición.

JUNIO DE 1995

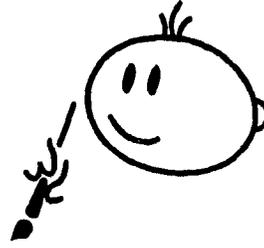
05 de Junio

Elaboración de guiones, en base a la investigación, posteriormente de haber realizado la escaleta.

08 de Junio

75





un diseño de guión acorde a las necesidades de su proyecto, por ello se requiere de la guía profesional para el Ideal en este caso.

09 de Junio

Segunda revisión del guión, aprobado.

11 de Junio

Estudio del guión, para ver las posibilidades de producción. Plan de trabajo.

13 de Junio

Organización preliminar de tiempo, Equipo, Bocetaje de la nave, Diseño del logo del video; considerando la alternativa de la computadora para hacer animación y efectos.

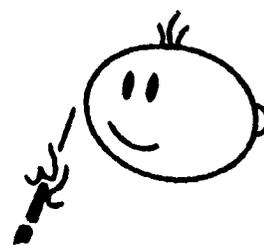
14 de Junio

Casting a Andrea. Prueba con el ciclorama, con el fin de preparar la Imagen para posteriormente perforarla y hacer una Imposición de background y video en la computadora.

17 de Junio

Diseño de la nave en la computadora Commodore, Video Toaster en base a ordenadores.





Diseño de la nave en la computadora Commodore, Video Toaster en base a ordenadores.

19 de Junio

Digitalización del logo de "Colorama".

20 de Junio

Casting a Xaremi. El personaje principal será interpretado por Andrea.

22 de Junio

Planeación de escenografía, ambientación y prueba de iluminación, para el ensayo del lunes 26 de Junio.

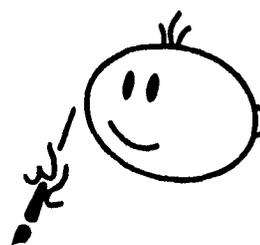
26 de Junio

Ensayo.

JULIO DE 1995

03 de Julio





Montado del ciclorama, en un inicio se hizo con tela, este causaba problemas por no tener la posibilidad de tensarla, al grabar y perforar la imagen generaba alteraciones en consecuencia busque un material mas adecuado, finalmente fue hecho con aserrín y yeso.

07 de Julio

Grabación de prueba en el ciclorama.

12 de Julio

La mecánica a seguir es buscar la locación adecuada para grabar en un espacio abierto y poder introducir la imagen del platillo. También es importante los permisos, la transportación, esperar el clima apropiado. Las escenas de "Colorama", serán grabadas con la pantalla azul con el fin de digitalizar en la computadora e imponerla en un background referente al espacio.

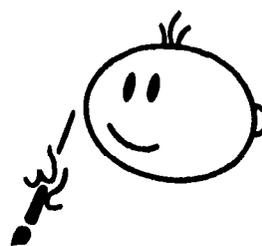
Prueba de perforación en la computadora.

17 de Julio

En la prueba anterior, la perforación no se logró, por ello hoy se realizó una nueva prueba de iluminación.

20 de Julio





Revisión de la prueba. Falló ya que es necesario conseguir una iluminación pareja para lograr la perforación.

24 de Julio

Nueva prueba de iluminación en el ciclorama.

Ensayo en locación exterior.

26 de Julio

Cambio de locación. Prueba.

Revisión de la prueba anterior. Falla.

28 de Julio

Planeación para la grabación directamente en el set de grabación, con la computadora, revisión del vestuario acorde, ya que este también ocasionaba algunos problemas al perforar ya que con colores muy luminosos no es posible es mejor usar tonos oscuros. Revisión de la iluminación y el equipo.

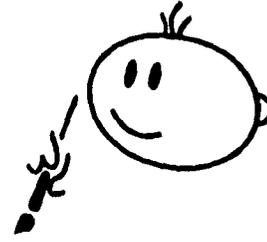
AGOSTO DE 1995

08 de Agosto

Ensayo general.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**





11 de Agosto

Grabación final, contaba con dos cámaras; sin embargo al hacer la grabación directa con la computadora descubrimos que una cámara VHS , marca Panasonic funcionó mejor, ya que el lente de la V8 reflejaba la luz y no permite la perforación.

La grabación exterior final, tiene que ser posterior a ésta para verificar el vestuario y conservar la continuidad.

18 de Agosto

Bocetaje del background.

19 de Agosto

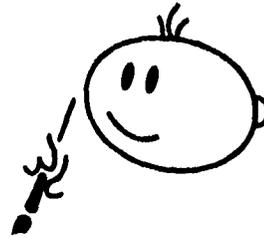
Diseño de la estructura base del background, en la computadora.

25 de Agosto

Grabación en exterior complementaria.

26 de Agosto





Realización del background. Animación del platillo, congelando la imagen del video y metiendo la animación.

31 de Agosto

Grabación en el ciclorama de algunas tomas complementarias.

SEPTIEMBRE DE 1995

02 de Septiembre

Imposición de la imagen del video con el background.

Animación.

09 de Septiembre

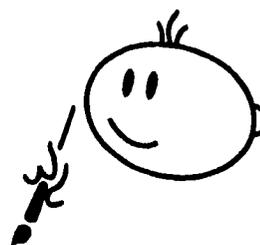
Digitalización de material de stock, para el audiovisual. Fotografías, Dibujos de niños.

14 de Septiembre

Se realizaron efectos decortinillas para el segundo collage de imágenes en el video, por medio de la computadora (Video Toaster).

81





18 de Septiembre

En la sesión anterior quedó concluido el trabajo de producción, la fase siguiente es la post-producción, ésta inició contactando con la comisión Audiovisual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, con el fin de conversar acerca del proyecto.

20 de Septiembre

Este día se hizo la reunión para hacer el plan de trabajo; las cuestiones necesarias para iniciar la edición. Primeramente es conformar la hoja de calificación, que consiste en clasificar el material grabado por medio de ubicar escena, toma, duración y observaciones de audio y video. Esto con el fin de agilizar el trabajo de edición.

27 de Septiembre

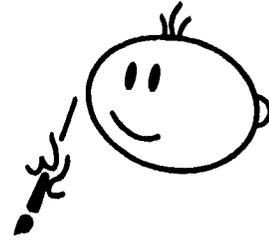
Revisión de todo el material grabado, para ver la resolución de imagen, la posibilidad de corte. Posteriormente de dicha revisión, se aprobó la calidad.

OCTUBRE DE 1995

03 de Octubre

Primer día en el trabajo de edición, diseño de los créditos por medio de la tituladora. La editora proporciona efectos de disoluciones, *picture in picture*, recuadros de colores, cortinillas etcétera. Realización del *Master*.





04 de Octubre

Segundo día de edición, quedó concluído; la siguiente etapa consiste en la sonorización.

05 de Octubre

Elección de música y probables efectos.

06 de Octubre

Mezclas para obtener el tiempo óptimo de efectos, ensallo de locución y doblaje.

07 de Octubre

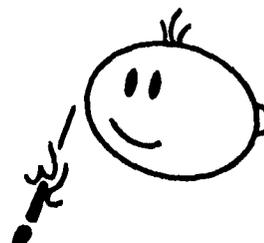
Grabación de la voz en frío. Se realizarón dos tomas.

09 de Octubre

El trabajo consistió en *dubbear* el audio sobre el *master*, haciendo la mezcla de música, efectos, locución y doblaje, éste último causó mayor complejidad por las escenas a cuadro. Con ésta sesión quedó totalmente concluído el video.

Es propio mencionar la importancia de la colaboración de la gente en cada área, es imposible realizar un proyecto audiovisual sin tal contribución en animación, doblaje, actuación, sonorización y edición.





CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación ha pretendido ubicarnos en una de las áreas en que el Diseñador Gráfico posee una importante participación, ésto a través de una serie de objetivos planteados desde su inicio que nos permiten concluir lo siguiente:

El Diseñador Gráfico es parte importante en el desarrollo de la tecnología educativa, en esta se necesita establecer un proceso comunicativo entre el emisor, mensaje y receptor; la presencia del Diseñador se halla en medio ya que su función radica en emplear la creatividad para lograr una comunicación entre el mensaje que pretende proporcionar el emisor y la recepción de tal mensaje.

Todo trabajo de diseño implica un método, se puede pensar erróneamente que tal disciplina es tan creativa que no lo requiere; sin embargo, no es así, parte importante de la optimización de un proyecto se basa en el método, aunque por supuesto no es lo único, ni tampoco es posible estandarizar uno para todas las áreas del diseño, mas bien cada proyecto debe incluir uno en base a objetivos, planteamiento del problema, tiempo, conveniencia y forma de trabajo de quien lo realiza.

La expresión artístico-plástica representa un área importante en todo individuo para un buen desarrollo cognoscitivo, psicomotriz, y afectivo; es necesario involucrar a los niños en ésta desde sus primeros años.

Es básico otorgar a estos medios la importancia que tienen, la falta de explotación en ésta área de la educación; así como la necesidad de una incesante búsqueda de los profesionales de la comunicación, a conferir a un medio tan subjetivo, mayor desarrollo y empleo con el





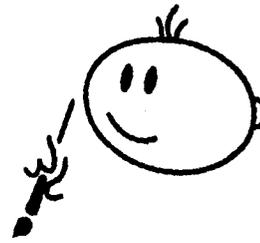
fin de acrecentarlos, obtener experiencia, buscar contenido y creatividad. Cuando se explora el trabajo que encierra el realizar un programa audiovisual se descubre a cada momento un conocimiento nuevo que solo con la práctica se adquiere, no existe un manual de acepciones que nos indiquen parámetros establecidos, ya que la misma versatilidad que poseen hace interminable su función, aplicación y la resolución de un medio relativamente nuevo que cada vez cobra fuerza y difusión.

Los medios audiovisuales son un medio complejo pero poseen gran flexibilidad en contenido y en la técnica de resolución, el uso de tecnología es muy común actualmente en diversas producciones, pero en el aspecto educativo es mínima, si se tiene la posibilidad de usar estos recursos es excelente, pero no es imprescindible. Un buen resultado en un trabajo de diseño depende de la creatividad y no de los recursos económicos. Es importante la relación multidisciplinaria en la que el diseñador gráfico se encuentra inmerso, en éste caso se requirió de la investigación con las diferentes áreas a partir del planteamiento del problema.

El quehacer del Diseñador Gráfico va más allá de lo aprendido en el aula de clases, la constante búsqueda y actualización determina el desarrollo profesional y el desempeño del mismo, ya que dista mucho un proyecto escolar a uno que necesita de una organización exhaustiva; poseen diversas circunstancias, y ésta es la diferencia.

Cada proyecto deja una pauta de progreso que debe ser asimilada y transmitida, tanto para el realizador como a las generaciones venideras, el enriquecimiento de conocimiento en un trabajo de investigación es ilimitado en la medida de los propios intereses.





BIBLIOGRAFÍA

ADAME, Goddard Lourdes.
Guionismo, México, Ed. Diana, 1989. 134 p.p.

ARNO, Witich Walter; FRANCIS; Schuller Charles.
Material audiovisual. México, Ed. Pax, 1965. 1a ed. 509 p.p.

BAENA, Guillermina.
Instrumentos de investigación. México, Editores Mexicanos Unidos,
1994. 134 p.p.

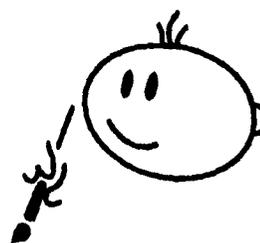
BORTHWICK, Graciela.
Hacia una educación creativa. Madrid, Ed. Fundamentos, 1982.
114 p.p.

CABERO, Almenara julio.
Tecnología Educativa: Utilización didáctica del video. Barcelona, Ed.
P.P.U. 1989, 213 p.p.

CARREÑO, H. F.
Enfoques y principios teóricos de la educación. México, Ed. Trillas,
1987. 84 p.p.

CASTAÑEDA, Yañez Margarita.
Los medios de la comunicación y la tecnología educativa. México,
Ed. Trillas, 1989. 184 p.p.





CATTEGNO, Caleb.
Hacia una cultura visual. México, Ed Sep-setentas, 1973. 157 p.p.

CLOUTIER, Jean.
La comunicación Audio-script-visual. Montreal, Ed Les presses universitaires. 1973. 102 p.p.

CONTRERAS, Elsa y OGALDE , Isabel.
Principios de tecnología educativa. México, Ed. Trillas. 1980.

Cursos de orientación familiar. Psicología Infantil.
Barcelona ,Ed. Oceano 1988. Tomo I al IV.

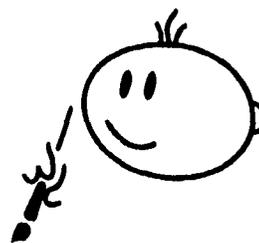
CHERRY, Clare.
El arte en el niño de educación preescolar. 2a ed. México, Ed. CEAC 1982, 200 p.p.

ECO, Humberto.
Semiótica y filosofía del lenguaje. Barcelona. Ed. Lumier 1990, 355 p.p.

Enciclopedia de la Educación Preescolar.
Madrid, Ed. Santillana, 1990. Tomo I y II.

FERRES, Joan.
Video y educación. 2a ed, Barcelona. Ed. Paidós 1992. 213 p.p.





GIACOMANTONIO, Marcello.
La enseñanza audiovisual. Metodología didáctica. Colección Punto y línea, Ed. Gustavo Gill., 1990. 214 p.p.

HEREDIA, Ancona Bertha.
Manual para la elaboración de material didáctico. México, Ed. Trillas. 1990. 176 p.p.

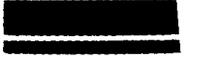
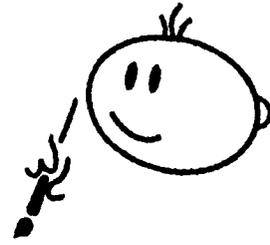
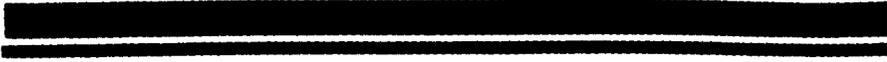
LANZOTTI, Fontana Lucia.
Comunicación visual y Escuela. Barcelona, Ed. Gustavo Gill, 1983. 163 p.p.

LINARES, Marco Julio.
El guión. Elementos, formatos y estructuras. México, Ed. Alhambra Mexicana, 1991. 264 p.p.

MAC CANELL, Dean.
Semiótica, la era del signo. México, Ed. Trillas, 1990. 225 p.p.

OGALDE, Careaga Isabel; BARDAVID, Nassim.
Los materiales didácticos: medios y recursos de apoyo. México, Ed. Trillas. 1991. 120 p.p.





RODRÍGUEZ , Estrada Mauro.
Creatividad en la educación preescolar. México, Ed. Trillas 1991.
Serie Creatividad Siglo XXI. 80 p.p.

