

10 2ej



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

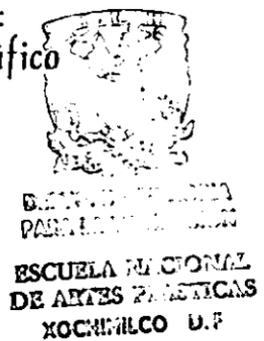
## ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

«El Video Motivacional»  
como material de apoyo al programa de *Televisión I*, de la  
carrera de diseño gráfico en la ENEP Acatlán

I

Tesis  
Que para obtener el título de:  
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta  
Sergio Cerón Escutia



Directora de Tesis: Lic. Guadalupe Márquez Ceseña

276A6A

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

México, D.F., 1999.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

*Gracias a Dios*

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

*"A quien la vida humana le es una  
experiencia que debe ser llevada lo  
más lejos posible."*

(Georges Bataille)

"El Aleuya y otros Textos"

A mi Universidad

A mis abuelos José Cerón M. (†), Concepción Lozano (†), José Escutia e Inocentã Samaniego.

A la memoria de mis padres Luciano Cerón González y Julia Escutia Samaniego.

A mis hermanos Rosa María, María de Lourdes, María Cristina, José Luis, Jesús, Silvia, Beatriz, Norma y Carlos Alberto

A mis cuñados Josefina Mayo, Laura Nieto, Rigoberto Juárez, Sergio Díaz, Rosalio Martínez, Felipe Cobos y Carlos Peralta.

A mis sobrinos José Adrián, Cynthia, Mónica, Abraham, Carolina, Felipe Adolfo, Emanuel, Luis Eduardo, Víctor, Metztlí Xochiquetzal, Carmen Susana, Ana Rocío, Valeria, Saúl, Mariela y los que vengan.

A mis tíos y tías.

4

A mis primos y primas.

Y por igual, dedico éste trabajo a todas aquellas personas que de alguna u otra forma creyeron en mí, ofreciéndome su apoyo incondicional:

Gaby Mondragón R. ("Micha"), Ruth Ortiz G., Eva Mata M., Mario Cornejo M., Lilia Velasco M., Raquel I. Mendoza, Lucy Flores L., Geyci Herrera B., Mirna Pérez A., Verónica Ramírez B., Marcela Imelda Rocha M., Guadalupe Martínez C., Eduardo Berman R. Carmen González A., Luz Ma. Linares, Rosario Aranda R., Mario Alva O., Silvia Martínez G., Fco. Rafael Escamilla ("Panchito"), Concepción Huesca J. ("Doctora"), Rosalba Quijano C., Héctor Lara, Ma. de los Ángeles Sánchez P., Víctor Jiménez A., Alberto Becerril P. ("El Lobo"), Nicolás Ruíz G., José Luis Aguirre G., Luis Miguel Rivero L.

A mis maestros y compañeros de escuela todos

Gracias especiales a mi muy querida maestra Patricia Fernández Hernández por su asesoría y facilidades para la producción del programa, al profesor Federico Banegas por la idea para éste trabajo y por sus consejos, al maestro Fernando Zamora por sus observaciones, a mi gran compañero Abraham Ortega por su asesoría en computación y formación, al pedagogo Mario Gilberto por sus observaciones en el área, al guionista Efraín Pérez, a Virginia Corral R. por haber sido mi conductora, al ingeniero Sergio Guerrero por su ayuda en la edición del video, a su esposa Laura Verónica Ezquivel y a su profesor por su orientación en la elaboración y el análisis de encuestas, a Mauricio Castañeda y al personal de *Taller de diseño e impresión* por la encuadernación.

A todos ellos (y a los que me faltaron) muchas gracias.



# Índice

Presentación	11
Introducción	21
1. Preliminares sobre educación	29
<b>1.1 Teoría del proceso enseñanza-aprendizaje</b>	29
1.1.1 <i>¿Qué es el aprendizaje?</i>	31
1.1.2 <i>La conducta</i>	33
1.1.3 <i>Las pautas de conducta</i>	38
<b>1.2 La motivación</b>	45
1.2.1 <i>La motivación y el organismo</i>	47
1.2.2 <i>Necesidades y pulsiones</i>	48
1.2.3 <i>Aprendizaje y motivación</i>	51
1.2.4 <i>Puntos básicos sobre la motivación</i>	56
<b>1.3 La comunicación</b>	58
1.3.1 <i>La comunicación educativa</i>	74
<b>1.4 Consideraciones finales</b>	82
2. Los medios audiovisuales en la enseñanza	85
<b>2.1 Medios audiovisuales y su concepto</b>	85
<b>2.2 El medio</b>	90
2.2.1 <i>Medios e instrucción</i>	90
2.2.2 <i>Definición</i>	94
<b>2.3 El medio audiovisual</b>	96
2.3.1 <i>Los MAV y su papel en la educación</i>	101
<b>2.4 Clasificación de los MAV</b>	105
2.4.1 <i>El empleo de los MAV en la enseñanza</i>	110
2.4.2 <i>Planeación de un sistema de enseñanza</i>	115
<b>2.5 El video</b>	118
2.5.1 <i>Video. Conceptos y precisiones</i>	120
2.5.2 <i>Apuntes históricos</i>	122
<b>Aclarando...</b>	125
2.5.3 <i>Video y televisión</i>	128
2.5.4 <i>La tecnología del video y características que la definen</i>	131
2.5.5 <i>Medios audiovisuales comparados: cine, televisión y video</i>	140
<b>2.6 El video motivacional</b>	145
3. Planificación de un video	155

<b>3.1 Para hacer un video</b>	155
3.1.1 <i>El tema</i>	156
3.1.2 <i>Los objetivos</i>	158
3.1.3 <i>El auditorio</i>	161
3.1.4 <i>El contenido</i>	163
3.1.5 <i>El guión</i>	169
3.1.6 <i>La preproducción</i>	175
3.1.7 <i>La producción</i>	177
<b>3.2 La imagen en movimiento</b>	181
<b>3.3 La postproducción (edición)</b>	204
<b>3.4 La guía didáctica</b>	211
<b>3.5 Ventajas y limitaciones</b>	214
<b>4. El proyecto</b>	221
<b>4.1 Cómo empezar. Una idea</b>	221
4.1.1 <i>Revisión y selección a partir del temario</i>	223
4.1.2 <i>Los objetivos</i>	225
<b>4.2 Consideración del auditorio</b>	227
4.2.1 <i>La clase y su dinámica</i>	228
<b>4.3 La investigación</b>	230
4.3.1 <i>Planificación de la participación</i>	234
4.3.2 <i>El cuestionario</i>	235
4.3.3 <i>Redacción del tratamiento</i>	236
4.3.4 <i>Desarrollo del guión</i>	240
4.3.5 <i>El equipo y los materiales necesarios</i>	240
4.3.6 <i>Calendario de actividades</i>	241
<b>4.4 La producción y la realización (grabación de las imágenes)</b>	242
<b>4.5 La postproducción</b>	245
<b>4.6 Aplicación del video y evaluación de los resultados</b>	246
4.6.1 <i>La exhibición</i>	247
4.6.2 <i>Análisis de la respuesta de los alumnos</i>	249
4.6.3 <i>La guía didáctica</i>	251
<b>5. Conclusiones</b>	253
<b>Anexo</b>	261
<b>Bibliografía</b>	291

*"No he querido expresar mi pensamiento, sino ayudarte a extraer de la indistinción lo que tú mismo piensas..."*

(Georges Bataille)

"El Aleluya y otros Textos"

## Presentación

Este trabajo presenta algunas consideraciones que conviene tomar en cuenta:

La idea principal es utilizar un medio audiovisual (concretamente el video), para elaborar un programa que ayude a mejorar las clases cuyos tópicos correspondan de alguna forma al campo de la teoría o que se identifiquen con lo que se llama "educación tradicional". Pero no es sólo eso, el uso este medio está en función del papel que va a desempeñar: no es para "educar", sino para "motivar" al aprendizaje; el hecho de que esté dirigido hacia el ámbito educacional, no lo hace necesariamente educativo. Este es entonces, un primer planteamiento: los medios audiovisuales (MAV) y la escuela.

De este modo se hace necesario justificar ambas partes. Por el lado de la escuela, se ha de echar mano de las aportaciones de las ciencias de la

psicología y de la pedagogía, en principio. En la labor educativa, ocurren una serie de procesos no observables a primera vista, que competen a dos sujetos (educador y educando) que tienen una determinada misión y en cuya consecución, se valen de ciertos recursos. De ahí que, para tratar asuntos relacionados a la educación convenga tener un panorama lo más claro posible de lo que ello implica: enseñar y aprender.

Como la educación refiere al plano intelectual, al área de la mente y como empleo el término "motivación", entonces se está hablando ya de la psicología: esta nos orienta en todos aquellos procesos no directamente observables que suceden al interior del individuo (en este caso del alumno) y que proporciona los elementos de juicio que ayudan a explicar y a tratar ciertos problemas que se presentan en el aprendizaje, como es el caso de la conducta. Además, la psicología ha estudiado profundamente la motivación, lo cual es un buen respaldo para indicar en determinado momento, por qué la palabra "motivador" acompaña a la de "video", en este trabajo.

En lo que toca al medio, se sabe de la capacidad de los MAV para transmitir mensajes y del poder sugestivo que logran alcanzar. Dentro del espectro de los MAV, también se sabe cómo algunos de ellos pueden presentar contenidos estimulantes de la conducta que, en ciertas circunstancias, ayudan a comprender las actitudes de los integrantes de determinados grupos; grupos que se interrelacionan con otros tantos que se forman al interior de un grupo más amplio llamado sociedad y que buscan frecuentemente ponerse en contacto. Esto es trabajado por una tercera ciencia llamada comunicación, la cual analiza las formas en que esos grupos se corresponden, se entienden entre sí, se ponen de acuerdo. Es así como los componentes y ele-

mentos del proceso de comunicación, están presentes tanto en la escuela, como fuera de ella. Con el conocimiento de la comunicación se abarcan en este trabajo tanto a los integrantes del proceso educativo, como a los MAV mismos.

Este es el panorama sintético en el cual está basada esta tesis y con el que se da cuenta de la presencia de un capítulo que desarrolla temas relacionados a la psicología y a la comunicación, y que en principio pudieran parecer extraños. De ninguna forma. ¿Cómo habría de hablar del video motivacional, sin antes explicar qué es la motivación?. Definitivamente, una cosa lleva a la otra.

De tal suerte que para llevar a cabo cualquier empresa dentro del salón de clase, es obligada la elaboración de todo un plan de trabajo que contemple aspectos tan singulares como el tema, los objetivos, los alumnos, el tiempo, el medio, etc. Por lo que es altamente recomendable al planear una clase, apreciar y calificar con anterioridad tanto procedimientos como materiales se vayan a emplear. ¿Por qué? Es una medida sana que evita el derroche inútil de tiempo, la fatiga, así como el mal aprovechamiento de recursos, por citar algunas cosas.

"La investigación de los materiales didácticos por ejemplo, determina las siguientes notaciones:

- El papel que desempeñan en la educación.
- Las reacciones que provocan.
- El modo en que ayudan al cambio de conductas.
- La incidencia de su empleo en el rendimiento escolar."<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> PINTO de Spencer, Rosa María. *Evaluación del material didáctico*. 1ª ed., México, Ed. Hermes Sudamericana. 1983. pág. 23

Esto es válido incluso para el video motivacional que es punto central de este trabajo, destacando de entre todos el punto número tres por ajustarse al objetivo perseguido.

El planteamiento de los objetivos de la enseñanza, ofrece un buen punto de partida. De acuerdo al investigador B. Bloom<sup>2</sup>, los objetivos se clasifican en tres dominios: cognoscitivo, afectivo y psicomotor, siendo la segunda clasificación (el *dominio afectivo* o de actitudes y aprecio) la que por su definición y naturaleza misma, se acerca más al propósito del programa en video planeado. Por su parte, los estudios de psicología indican que la motivación actúa en dicho plano; esto hace que el registro de este tipo de objetivos, al igual que su evaluación resulten difíciles de trabajar e interpretar, razón por la cual, esta tesis incluye una fase de evaluación mediante un instrumento de prueba. También es importante considerar a los alumnos, pues es por ellos por lo que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene su razón de ser y por los que se elaboran los objetivos y se estructuran las bases para medir el aprovechamiento.

La elección del video como medio, así como el destino que tendrá, se determina a partir de la naturaleza de la asignatura, de las características propias de cada MAV, de lo que se pretenda enseñar a los estudiantes, de la conducta deseable y de los niveles de aprovechamiento fijados, entre otras cosas.

14 En este trabajo, se considera al videoprograma, como un elemento motivador (más allá de su función didáctica inicial) auxiliar en la impartición de clases que tengan como común

---

<sup>2</sup> BROWN Wilson, James, et. al . *Instrucción Audiovisual Tecnología, Medios y Métodos*. 1ª ed.. México. Ed. Trillas. 1975 pág. 6

denominador temas de carácter teórico, el cual será probado en un nivel universitario para conocer el grado de efectividad, las posibilidades que puede ofrecer y su posible incorporación al programa de asignatura.

La realización de un programa en soporte video es un proceso complejo que implica numerosas partes y procedimientos para llegar a un producto final; intervienen cierto número de variables que afectan el resultado, de acuerdo al género y al estilo que se elija. La construcción de mensajes, requerirá de una organización previa que facilite la adaptación del material a la situación en la que se incorporará. Esto supone una metodología que comprenda tanto los aspectos didácticos mismos, como los pertenecientes a la tecnología del medio.

Un videoprograma con características motivacionales no difiere mucho de un videoprograma común y corriente en cuanto a su estructura, pero es necesario recalcar la idea de que el trabajo estará centrado en el *mensaje* mismo para provocar la *participación* del alumno en su propio aprendizaje, valiéndose para ello de un *medio*: el video. Lo que importa no es la obtención de un producto en video con un acabado excepcional, sino la creación de una serie de actividades en torno a él para la conformación de móviles de conducta que lleguen a afectar, incluso, las estructuras didácticas mismas. Se trata de ir un poco más allá con el video.

En el caso particular de la televisión, mucho se ha escrito acerca del gran poder de penetración que tiene en la consciencia del público receptor, modelando y conformando su personalidad para beneficiar a un determinado sistema;

de ahí que la televisión resulte **educativa** aún cuando ese no fuese su propósito inmediato.<sup>3</sup> En un sentido estricto, lo explícitamente *educativo* no es privativo de la escuela, de un determinado material o de un medio audiovisual. Por lo que tanto la televisión como el video pueden desprenderse en cualquier momento de tales "etiquetas".

Los objetivos didácticos que apuntan a la óptima utilización de los recursos del video, los componentes potencialmente educativos implícitos en él, además de la producción de mensajes de poca duración, así como la pronta pérdida de vigencia de los mismos, son algunas de las características que refieren al *video motivacional*. Pero es sobre todo en la orientación, en el uso a que se destina al videoprograma en donde radica la definición de lo que es motivacional o no. El mensaje que se produzca con el video, además de resultar atractivo y "educativo", podrá serle útil al profesor en el desarrollo de su exposición para hacer partícipe al alumno, para ayudarle a encontrar relaciones entre la información proporcionada con el resto de los temas y para suscitar el interés y la curiosidad por la materia. En sí, para hacer de alumno un ser reflexivo y crítico, participativo y creador de procesos que denoten actividad. Aquél profesor que emplee un video del tipo motivacional, dependerá en gran medida de su capacidad para provocar una respuesta activa de los alumnos.

---

<sup>3</sup> En más de una vez se ha llegado a pensar que tal poder de sugestión puede ser reconvertido para aplicarse en la escuela. No hay nada más lejos de la verdad. Estos intentos de "reconversión", se han hecho de un modo indiscriminado, trasladando dicha estructura de un modo íntegro, lo cual ha desembocado en grandes fracasos. Ciertamente la escuela está dentro de un "sistema", mas esto no significa que lo que funciona para dicho sistema deba funcionar igual para uno de sus componentes. Aunque los esquemas tienden a copiarse, ambos tienen formas específicas de funcionamiento. Por otro lado, dado que la televisión "educa" en alguna forma, se tiene que poner especial atención y cuidado en los mensajes que por ella se transmiten. (Nota del Autor)

Ahora bien, el hecho de contar con determinada tecnología educativa de vanguardia no es garantía *a priori* de buenos resultados; por sí solo el medio no funciona; claro está. Su empleo amerita su conocimiento, pero ello no significa que uno se dedique sólo al estudio del medio o que se le dé preferencia por sobre el mensaje; hay que hacer a un lado el carácter "mágico" atribuible al medio por sus características técnicas, que también suelen dar pie a ciertos mitos y prejuicios. Se trata de poner la tecnología al servicio de la didáctica y no al revés. Por otro lado, poner el video con todas sus enormes potencialidades de facilidad de empleo, rapidez de uso y fácil reproducción de mensajes al servicio de la enseñanza tradicional, es por igual . . . infructuoso; más valdría no usarlo.

La obtención del máximo de ventajas –en el ámbito pedagógico– de un video, no está en función exclusivamente de él, hay que considerar también otras cosas como por ejemplo, qué tan dispuesto se encuentra el alumno para recibir los mensajes didácticos o qué tan familiarizado está con las herramientas de enseñanza. En general, usar un MAV no sólo se refiere a su perfecta manipulación o dominio técnico, sino también a la capacitación en el manejo de los procesos intelectuales y de los principios de la comunicación. Además, hay que tener una cierta visión de la realidad para ubicar el empleo de dicho medio en un contexto educativo dado, tener el suficiente *criterio* pedagógico (ya que de esto dependerá su aceptación o no) y contemplar la regularidad con que será usado. Normalmente este trabajo recae en el profesor; él es quien –a parte de tener el control pleno del medio como herramienta didáctica– decidirá los momentos más idóneos para su utilización respondiendo a las típicas preguntas: *cuándo, cómo, por qué, dónde y qué.*

Por otra parte, puesto que los principios del video se basan en los de la televisión, la relación que guardan entre sí es muy estrecha; a pesar de que el video requiere de un monitor para su revisión y transmisión, y la televisión conforme en un alto porcentaje su programación en el video, ambos medios manejan sus propios lenguajes; las distintas áreas del conocimiento intervienen de un modo particular y distinto para cada uno de ellos, dándoles determinadas características. Un ejemplo es cuando se hace referencia a las emisiones televisivas del tipo "educativo": por lo regular los programas se asocian más a la educación cuando cumple alguna función instructiva, pero la perspectiva cambia si el análisis parte, por ejemplo, de las ciencias de la comunicación. El campo de lo *educativo* tiene muchas facetas y es en la televisión en donde su papel es más representativo, debido a la capacidad de llegar a diversos sectores de la actividad humana; de ahí el cuidado que debe tener el educador en la planeación de sus objetivos, para lograr que estos se ajusten a los fines establecidos y no se desvirtúen o lleguen a confundirse. Tal es el caso del alumno que rechaza un programa televisado de corte "educativo" y no se puede detectar si lo que rechaza es el medio, la calidad del programa, lo temas tratados o todo en conjunto. Esto obliga al replanteamiento de la estrategia usada para dar con la falla, la cual bien pudiera estar en los objetivos.

18 Así como cada medio posee un área y un tipo de aplicación específicos, así el video puede cumplir con diversas funciones; lo mismo se ha utilizado para la información, la enseñanza, la capacitación, que para el entretenimiento o el espectáculo. De hecho el video está buscando su propio lugar como medio expresivo dentro del proceso educativo. La pedagogía moderna, procura su utilización (y la del resto de

los MAV) con miras a la *formación*, sin que esto signifique el distanciamiento entre profesor y alumno o la delegación y sustitución de sus funciones. La producción de los llamados "audiovisuales educativos", es tal vez la orientación didáctica con la que se identifica mayormente al video.

En ciertas ocasiones, uno identifica a un "programa educativo" aludiendo a su *contenido* y al modo en que éste es *presentado*; se piensa en que debe tener un cierto valor cultural además de serio; ameno y entretenido, por lo que a la hora de calificarlo, será "bueno" si logra interesar y "malo" si no resulta atractivo. Así de sencillo. El video es un medio que está comprendido en un sistema audiovisual, por lo que una planeación y una organización seria de la educación deberán dirigir al medio y a la tecnología audiovisual hacia objetivos que fomenten una correcta formación.

Efectivamente, no es tan simple el hecho de poner imágenes con música de fondo "y ya", tampoco es cuestión de *decir* con imágenes lo que le corresponde a la palabra o *contarlo* que se ve en la pantalla. Fue así como se concibieron los primeros audiovisuales otorgando a la imagen un carácter de reemplazo objetivo, siendo que en realidad, existe todo un extenso proceso que implica a la experiencia, al intelecto y a la cultura. La función didáctica que cumple la información audiovisual es una y no debe concebirse en un grado superlativo o inferior, so riesgo de caer en un falso concepto.

Dado que no todo es asequible por medio de la experiencia directa, el video representa una herramienta sumamente valiosa para la enseñanza al poner "al alcance" del alumno una parte de ésa realidad, a través de experiencias temporo-esp-

ciales indirectas que no podrían obtenerse de alguna otra forma. El video le da un sentido de vivacidad, de lucidez a la enseñanza lo cual reditúa en una mejora de ciertos rubros como la comprensión, la retención y la motivación misma. Los sorprendentes avances tecnológicos del video, lo postulan como un medio de expresión con enormes posibilidades en la didáctica, aunque por otro lado, sigue siendo objeto de estudio. Los actuales postulados de la pedagogía, están orientados para desarrollar no sólo la inteligencia y la cultura, sino también las habilidades y aptitudes del tipo operacional, para lo cual se hace necesario dejar a un lado la pasividad y entrar en el ejercicio de una autodisciplina que evite cualquier descontrol sobre la nueva actividad. Esto último es parte de lo que pretendo apoyar al realizar un trabajo como el que sigue. 

## Introducción

Si hay algo en nuestra sociedad urbana contemporánea que ha dado mucho de que hablar, es el tema de los "medios de comunicación". Producto de los constantes avances tecnológicos, no siempre fueron bien vistos por determinados sectores, pues la presencia de tales medios significaba una amenaza al orden social establecido. Quien no ha oído del gran impacto que en su momento tuvieron el cine o la radio, toda aquella polémica que levantaron cuando aparecieron por vez primera y cuyos ecos se escuchan hoy día. Ni qué decir de la televisión, otro fenómeno al que se le sigue cuestionando desde todos los ángulos posibles y que representa todo un caso dentro del mundo de la comunicación: mientras unos revelan el carácter peligroso de tal medio por desempeñar una función enajenante, otros descubren en ella cualidades más inofensivas como la educativa

Ello ha hecho que una vez más la atención se centre en tales medios pero ahora bajo una óptica diferente: la didáctica. Objeto de discusión, de incontables investigaciones en las que han participado analistas, críticos, especialistas e investigadores de todos los campos, desde pedagogos hasta intelectuales y filósofos, los medios de comunicación siguen siendo materia de estudio con fines educativos. Pero esto no ha sido de ninguna manera fácil. Algunos de dichos medios como el cine o la televisión ya han sido probados, con resultados parcialmente aceptables, bajo la denominación de Medios Audiovisuales (MAV), una nueva categoría con la que se le conoció a la aplicación de los medios de comunicación (y a los que se le sumaron otros más como el pizarrón, el franelógrafo o los proyectores de diapositivas y filminas), en tareas de enseñanza como la capacitación, siendo las escuelas en donde adquirieron su mejor expresión.

No obstante, su empleo en la escuela no se ha consumado del todo. Este ha sido un proceso paulatino, lento y lleno de obstáculos por la imperante diferencia de criterios acerca de su dirección, lo cual ha creado una idea equivocada sobre los MAV, que impide llevar a niveles satisfactorios la labor educativa a través de ellos.

Lo cierto es que su incursión en la enseñanza ha sido decisiva en muchos sentidos, por lo que sería hasta cierto punto irresponsable concebirlos como simples ayudas en clase tan sólo por hallarse al alcance de la mano o por tratarse de algo tan cotidiano. Empero la función de los MAV hoy día no es muy clara aún; no por nada su uso indiscriminado ha desvirtuando el concepto primario de lo que son: valiosas herramientas en la labor educativa.

Así como el número de tratados sobre MAV, se han acrecentado, también la lista de MAV lo ha hecho. No tiene mucho que a esa lista se agregó un producto más del avance tecnológico: el video.

En la actualidad el video ha adquirido una singular importancia, causando también un gran impacto en el mundo de la comunicación, tanto como lo hiciera su antecesora la televisión -y esto no es de extrañarse, considerando que parten de la misma base-. El video representa cabalmente la característica básica de un MAV: es un medio que conjuga imágenes y sonidos para la transmisión de mensajes, además de que lo hace de un modo inmediato, reteniéndolos y almacenándolos por un buen espacio de tiempo, lo cual permite su fácil y libre manejo.

Esto deriva en que el video puede cumplir con múltiples funciones dentro de la escuela. Mucho se ha dicho acerca de sus funciones educativas (de ahí el calificativo de "video educativo") más, como herramienta que es, el video puede emplearse para funciones relacionadas a la didáctica -y no puramente didácticas- como la función motivacional esto es, hacer del video un elemento que ayude en la enseñanza, que impulse a los participantes del proceso didáctico (entiéndase alumno-profesor) a la búsqueda, a la averiguación y profundización del conocimiento, sustrayéndolos del cuadro tradicional de enseñanza, para convertirlos en participantes del proceso educativo, a través del video.

Ahora bien, no se trata de basar la educación en medios audiovisuales como el video, por muy prácticos o flexibles que puedan ser, sino en apoyar las clases cuyos temas resulten difíciles de impartir para el profesor y de asimilar para el alum-

no. El hecho es que un alumno no va aprender con un video dado, todo un determinado proceso; sin embargo sí le permitirá asimilar con mayor facilidad ciertos aspectos de un tema que de otro modo serían incomprensibles, como es el caso de la enseñanza de la historia. Es en el alumno en quien he enfocado mi atención, por lo que pienso que el video puede ser un instrumento que propicie la investigación, el autoaprendizaje, algo que en cierto modo "motive" -y no tanto que eduque- al alumno a intervenir, a llevar a cabo su propio aprendizaje en la materia, sin que se sienta obligado a ello.

La realización de un video motivacional (que no clases televisadas o sustitutas del profesor) tomando como base un tema "teórico" de una materia considerada "práctica", conforma el marco de esta tesis, bajo los siguientes objetivos:

1. ELABORAR UN PROGRAMA DE CARÁCTER MOTIVACIONAL EN SOPORTE VIDEO PARA APOYAR LA MATERIA DE LABORATORIO DE TELEVISIÓN I, DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, A PARTIR DE LA REVISIÓN DEL TEMARIO

2. RETOMAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, PARA PODER APLICAR EN FORMA ADECUADA UN VIDEO EN EL AULA DE CLASE

3. ESTABLECER LAS CARACTERÍSTICAS DE UN MEDIO AUDIOVISUAL,

4. PLANTEAR LA FORMA DE REALIZAR UN PROGRAMA EN SOPORTE VIDEO, CON LOS ELEMENTOS BÁSICOS PARA SU USO EN UN AULA

5. CONOCER EL GRADO DE EFECTIVIDAD DEL VIDEOPROGRAMA CON BASE EN LOS OBJETIVOS ANTES SEÑALADOS, EMPLEANDO PARA ELLO UNA PRUEBA

Este trabajo tiene lugar en la ENEP Acatlán cuya elección como campo de aplicación está dada por mi propia experiencia como profesor en dicha escuela y, por otra parte, como alumno egresado de la Carrera de Diseño Gráfico. Durante mi desenvolvimiento en tal Area -ya como alumno, ya como profesor- pude darme cuenta de lo complicado que resulta el aprendizaje de una materia que en su mayor parte se compone de sesiones prácticas y del comprometedor papel del profesor como guía en la enseñanza, por lo que surgió en mi la idea de colaborar de alguna forma para que las clases no fuesen infructuosas, que los conocimientos adquiridos resultaran cuanto más provechosos y no se pensase que esa clase en particular, era una pérdida de tiempo. Y qué mejor que a través de un video.

Por otro lado, si bien es cierto que cada medio es adecuado para ciertos casos, no elijo al video por azar. Algunas veces la elección del medio está dada por el tipo de tema a desarrollar, otras porque se tiene acceso a determinado material o equipo y otras porque resulta costeable. Es decir, la realización de una tarea que implique a un medio audiovisual estaría dada básicamente por dos cosas:

- a) por el contenido (el audiovisual como medio idóneo por el tipo de información a transmitir) y,
- b) por la accesibilidad (el audiovisual como medio idóneo porque se cuenta con él o con los recursos necesarios para la elaboración del material a transmitir).

Para el caso, el video de alguna forma cumple con tales parámetros. De modo que, para tal fin, he dispuesto el siguiente desarrollo en cuatro capítulos que abarcan desde la enseñanza hasta la elaboración del videoprograma

El primer capítulo tiene como propósito acercarse a los aspectos más importantes sobre la didáctica: cómo se enseña, de qué forma se transmite la información, cuál es el impacto que causa en el sujeto, qué reacciones se observan, etc. Para ello se hace necesario conocer los principios del proceso de enseñanza-aprendizaje, de la motivación y de la comunicación.

En el segundo capítulo se aborda el tema de los medios audiovisuales: qué es un medio, qué son los MAV, cuántos tipos hay, cómo se clasifican, qué papel desempeñan en la educación; también se conocerán algunos de los principales medios audiovisuales y sus características que los definen.

El tercer capítulo trata en sí del video: de qué consta, sus elementos básicos, formas de grabación, las partes en que se divide el proceso de creación de programas; también se dan ciertas bases sobre el lenguaje de la imagen en movimiento (encuadres, continuidad, tecnicismos, color, etc.). Y por último,

El cuarto capítulo, está reservado para el desarrollo del proyecto: las características de la materia y de la clase, la selección del tema, el calendario de actividades, la elaboración de las imágenes, su exhibición y la obtención y análisis de los resultados de la experiencia,

Lo que persigo es dotar al video de un carácter "motivador", más que "educativo", pues como la función educativa está implícita en el medio, lo que hace falta es dirigirla hacia puntos más concretos como la información, la evaluación, la creatividad o la motivación misma. En un sentido más amplio, el proceso educativo de aprender y enseñar es inherente al ser humano, por lo que en determinado momento el video

## *Introducción*

viene a ser solamente el recurso de la educación y no parte de ella. Cualquier cosa que se ponga al alcance de una persona será susceptible de aprenderse, aún sin la intención directa de educar.

El video, a mi modo de ver, es un MAV ideal para la didáctica, más no infalible -y sobre todo, mágico- que en conjugación con otras técnicas y recursos educativos puede ser muy útil a la hora de dar clases, tanto para el alumno como para el profesor. Puede sacársele el máximo de provecho poniéndole tan sólo, un poco de más atención. 



# 1. Preliminares sobre educación

Gran parte de nuestra vida se basa en el aprendizaje, y este no es una operación convencional; hablamos, escribimos y leemos; tenemos comportamientos para una u otra situación, gustos, creencias, actitudes, prejuicios y hasta nuestra personalidad, son aprendidos. En sí, aprendemos a ser humanos. Tal cúmulo de conocimientos que exige el mundo que nos rodea, está en función directa con la enseñanza.

Es en las escuelas en donde tiene lugar el primer acercamiento formal al aprendizaje, en donde se llevan de una forma más organizada las primeras etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Fuera de ella, y en una etapa anterior, el aprendizaje ocurre en el núcleo familiar. Antes de pasar al tema del audiovisual resulta conveniente detenerse en este punto para analizar el contexto educativo, ya que de éste se extraen las pautas para la elaboración de materiales

## 1.1 Teoría del proceso de enseñanza-aprendizaje

audiovisuales; un tanto como lo sugiere Jerrol E. Kemp en su libro al decir que un "... aspecto fundamental para la investigación, planificación y producción científica de los medios, es la necesidad de tomar en cuenta, cómo se realiza el aprendizaje. En consecuencia la preocupación inmediata debe ser estudiar los postulados de la psicología de la comunicación." (Así como) "... algunas nociones básicas sobre percepción, comunicación y teoría del aprendizaje..., estas consideraciones pueden ser muy útiles para situar los materiales audiovisuales dentro de la actividad didáctica."<sup>1</sup> De hecho son más que útiles, básicas, diría yo.

En principio se encuentran términos como percepción, conducta, motivación, comunicación, los cuales se hallan íntimamente relacionados entre sí y que habrá que tratar uno por uno para acercarse a la primera parte de ese trabajo: el aprendizaje. A simple vista estos términos son en cierto modo comprensibles, pero la verdad es que entenderlos no es tarea fácil, mucho menos definirlos. Tal labor ha requerido de bastante tiempo.

¿De qué depende el hecho de que resulten eficaces en un salón de clases, el empleo de materiales audiovisuales?, ¿qué es el aprendizaje?, ¿cómo es que se aprende?, ¿qué elementos lo integran?. Estas y más interrogantes surgen al momento de tratar el tema del aprendizaje, lo cual lo hace sumamente extenso, difícil y delicado. No obstante, y dado que este no es un tratado de psicología, haré una exposición muy general sobre el aprendizaje para luego introducirme al tema central de este trabajo.

---

<sup>1</sup> KEMP, Jerrold E., et. al., *Planificación y Producción de Materiales Audiovisuales*. 1ª ed., México, Ed. Representaciones y Servicios de Ingeniería-ILCE. 1973. pág. 12

### 1.1.1 ¿Qué es el aprendizaje?

Ciertamente no ha sido fácil dar una definición convincente puesto que el aprendizaje no se estudia por separado, sino en función de otros elementos, pero se puede empezar retomando algo del siguiente enunciado: "La psicología del aprendizaje es el estudio científico de procedimientos que, según se sabe, producen... un cambio en la conducta más o menos permanente y el análisis sistemático de los resultados que producen exponer a los organismos a tales procedimientos."<sup>2</sup> El elemento «conducta» destaca y da pie para la exposición de esta idea: "el aprendizaje es un proceso relativamente permanente que resulta de la práctica y se refleja en un cambio conductual."<sup>3</sup> Entonces, el aprendizaje no viene a ser, la sola adquisición de conocimientos o la ampliación de estos sino que, además, precisa de la práctica, del enfrentamiento del organismo ante una situación y que éste refleje de algún modo la conducta a saber; también debe perdurar y no desaparecer en un corto tiempo, y por último, el aprendizaje sólo se dará a partir de cualquier cambio en la ejecución. Esta es la clave del aprendizaje: sólo el cambio observado en el proceder del individuo nos dirá si algún aprendizaje a ocurrido o no.

Pero, ¿qué es lo que se aprende?. Pues, muchas y muy variadas cosas: desde meros conocimientos hasta valores o actitudes éticas, pasando por las habilidades y aptitudes, aunque a decir verdad, este renglón es sumamente discutido y cuestionado, como lo demuestran los innumerables estudios provenientes del campo de la psicología del aprendizaje y

31

---

<sup>2</sup> LOGAN A., Frank. *Fundamentos de aprendizaje y motivación*, 1ª ed., México. Ed. Trillas S.A., 1976, pág. 19

<sup>3</sup> LOGAN A. Frank. op. cit., pág. 18

de la pedagogía. No obstante, es posible plantear un panorama sintético<sup>4</sup>.

El aprendizaje se ha estudiado básicamente desde dos escuelas:

1. Teorías que se centran en la relación *estímulo-respuesta* (E-R)
2. Teorías que se fundamentan en la estructura

La primera clasificación recibe el calificativo de *conductista* o *conexionista*, su característica es la interpretación del comportamiento humano como vínculo entre *estímulos* y *respuestas* (modelo "E-R"). Así a un estímulo específico corresponde una respuesta igualmente específica en un determinado acto. Tal es el caso de la enseñanza a través de incentivos o premios para que un individuo aprenda algo: el avance se logrará toda vez que se emita la respuesta acertada. Lo que se aprende entonces, es una asociación entre acontecimientos.

La segunda clasificación es la *cognoscitiva* que reúne a su vez a varias corrientes como la organicista, gestaltista, estructuralista y otras, mismas que coinciden en señalar que lo que se aprende es el conocimiento y que el comportamiento humano está basado en el proceso cognoscitivo<sup>5</sup>. Este grupo no niega la relación «E-R» pero hace énfasis en que la respuesta estará condicionada a la forma en que se presente el estímulo y de acuerdo a las experiencias anteriores del su-

---

<sup>4</sup> Es importante mencionar que en la producción de medios audiovisuales aplicados en la enseñanza, se llevan a cabo simultáneamente los procesos que a continuación se describen, por lo que no es mi intención tomar partido por alguna teoría en especial para explicar mi trabajo; todas y cada una de ellas aportan valiosa información. Antes seré más bien ecléctico, retomando lo más útil de ellas y que sirvan a los fines planteados en el desarrollo de esta tesis. (Nota del Autor)

<sup>5</sup> Por proceso cognoscitivo entienden la intuición, conceptualización, capacidad de relación y habilidad discursiva. KEMP, Jerrold E., op. cit., pág. 14

ieto las cuáles le permitirán incorporar a su memoria el nuevo conocimiento, previa identificación. Por ejemplo, una persona reconocerá un objeto determinado porque la experiencia anterior le proporciona los datos necesarios, aún cuando el estímulo se presente de forma incompleta; no así cuando el mismo objeto se presente con rasgos que no tengan coherencia entre sí, lo cual dificultará su identificación; una vez reconocido, el sujeto lo incorporará a su acervo de experiencias. La estructura psíquica del sujeto se verá afectada a cada nueva percepción del estímulo, ya que este siempre se percibe de forma diferente.

Un tercer enfoque proveniente de la corriente de psicología social,<sup>6</sup> le confiere una importancia mayor al aspecto conductual en el aprendizaje. Esta corriente sigue la línea de la conducta humana para explicar el aprendizaje, idea un tanto nueva que se separa de los postulados de los dos grupos de teorías antes mencionados y que ofrece un buen punto de apoyo para el presente trabajo, sobre todo porque profundiza en los procesos mentales que ocurren cuando se efectúa alguna actividad y ayuda a entender qué es lo que pasa al interior del alumno. Esto me parece interesante ya que va un poco más allá de lo que las otras teorías proponen.

### 1.1.2 La conducta

Partiré de que el fin de la psicología consiste en entender a la conducta. Anteriormente se dijo que el aprendizaje se concebía como la modificación en cierto grado de la conducta.

---

<sup>6</sup> Esta corriente se creó en Argentina en la primera mitad de éste siglo, a partir de las propuestas del psicoanalista Ernesto Pichon-Rivière. Sus ideas fueron más tarde desarrolladas por investigadores como José Bleger, David Liberman, Pavlovsky y otros más. (Nota del Autor)

Para los teóricos de la psicología social, la transformación de la conducta ocurre a partir de la modificación de las pautas de conducta, además de que el aprendizaje es algo más que el acopio de nuevos conocimientos.

La conducta humana será entendida como cualquier tipo de acto que un individuo pueda realizar; pero esto no es todo. La conducta es el resultado de todo un proceso en el que han intervenido una serie de sub-actos que la dotan de un sentido y que la relaciona con su contexto. A esto se le nombra conducta molar. Si por el contrario, consideramos cualquier acción humana como totalizadora y única en sí misma, aislada de su contexto, estaremos hablando de una conducta molecular. La conducta molar no se forma con la suma de las conductas moleculares. Por ejemplo, cuando alguien cocina ejecuta una *conducta molar* que imprime un significado a un grupo acciones menores como desplazarse, tomar objetos, encender la estufa, menear una cuchara, probar el guiso, mover los ojos, limpiarse las manos, etc. Una *conducta molecular* sería si se considerara cada una de estas acciones como una conducta en sí misma.

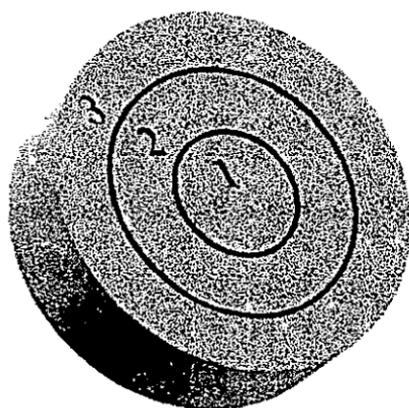
La conducta molar es una totalidad organizada de manifestaciones, que se da con una unidad motivacional, funcional, objetal, significativa y estructural. Sus caracteres, por lo tanto son: 1) Tener motivación, es decir, que tiene causas, que está determinada. 2) Unidad funcional; la de poseer función, finalidad u objetivo: resolver las tensiones producidas por la motivación. 3) Poseer objeto o fin, que es siempre un vínculo, una relación interpersonal, real o virtual. 4) Poseer una unidad significativa, es decir, tener un sentido que se implica comprensivamente como acontecer humano en la personalidad total y en la situación de la cual emerge. 5) Tener estructura: implica una pauta específica de relación.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> BLEGER, José (Citado por ZARZAR Charur, Carlos. *Grupos de Aprendizaje*, 1ª ed México. Ed. Nueva Imagen S.A. 1988. pág. 23)

## 1. Preliminares sobre educación

En el análisis de la conducta humana se deben considerar tanto los aspectos observables como los que directamente no lo son, es decir, todos aquéllos actos tanto internos como externos, visibles (objetivos) e invisibles (mentales). Y no como en la psicología conductista en la que se trabajan sólo los aspectos puramente objetivos (por ser de más fácil registro), haciendo a un lado los mecanismos internos de la conducta. Al estudiar, por ejemplo, no solamente reflejamos actitudes externas que nos indican que estamos realizando tal actividad; también existen actos internos como pensar (este pensamiento puede ser analítico, objetivo, abstracto, subjetivo o quizás no estar relacionado con lo que se estudia) que no son visibles pero que, sin embargo, están ocurriendo. Para entender esto, hay que contemplar el siguiente esquema de Pichon-Rivière.<sup>8</sup>



- 1 Área de la mente
- 2 Área del cuerpo
- 3 Área del mundo externo

---

\* ZARZAR Charur, Carlos, op. cit., pág. 24

Aquí se aprecia, cómo la conducta humana puede manifestarse en fenómenos mentales, corporales y los de actuación en el mundo externo desarrollándose de forma simultánea dentro de esos tres espacios llamados "áreas de la conducta," pudiendo predominar en una de ellas, sin que esto signifique que las demás queden anuladas. Este esquema también quiere decir que una acción no es la concatenación de varios actos aislados, en el que primero *se hace esto y acto seguido esto otro*, más bien, todos y cada uno de los actos se conjugan para conformar una sola actividad; son parte de una misma conducta.

Ahora bien, toda conducta tiene una causa, un motivo que la antecede, algo que la va a activar; a esto se le conoce como la *causalidad de la conducta*, "es decir, el conjunto de causas o razones por las cuales un individuo emite determinada conducta en un momento dado."<sup>9</sup> No obstante, el psicólogo Bleger hace una distinción entre la causalidad y la motivación diciendo que, mientras la causalidad se mueve en las áreas de integración de la conducta (físicoquímica, biológica y psicológicasocial), la motivación opera sobre todo en el nivel psicológico (esto sin excluir a las otras áreas) puesto que la motivación es en sí misma una conducta y no un elemento ajeno a ella. En la parte correspondiente ampliaré el tema de la motivación, por el momento mencionaré que toda motivación tiene una –o más de una- causa, y que los agentes que influyen a la conducta pueden ser tanto internos como externos, conscientes o inconscientes.

36 Así como la conducta tiene una causa también tiene una finalidad, la cual está encaminada a la satisfacción de necesida-

---

<sup>9</sup> ZARZAR Charur, Carlos, op. cit., pág. 26

des o bien, a la restauración o conservación de las condiciones que mantienen al organismo viviente en equilibrio (homeostasis). Cuando la finalidad se dirige a la recuperación del equilibrio, se dice que está actuando en un nivel profundo o psicológico y en un nivel práctico, cuando se orienta a la satisfacción de necesidades. Los procesos de aprendizaje tienen lugar en ese nivel profundo. En cada intento de regulación, van apareciendo nuevos elementos, los cuales el organismo va integrando a sus propias experiencias pero no bajo la forma mecánica de acumulación de datos. Además, el organismo nunca recupera totalmente su estado de equilibrio, porque también el estado de organización del organismo cambia, lo que impide que éste llegue a ser exactamente igual al de antes.

Una última característica de la conducta humana es que posee un significado, un sentido, el cual está dado por la forma en que se relaciona la conducta con la vida y personalidad completa del individuo, así como con la cultura en que éste se desenvuelve, es decir, el significado puede ser tanto individual como social. El significado individual relaciona la conducta con otras vivencias presentes o pasadas, así como con expectativas a futuro del sujeto, por ejemplo: "se comporta así porque quiere esto; se comporta así porque en otro momento le pasó algo; se comporta así porque espera alcanzar tal fin". Así un simple movimiento de nuestro cuerpo deja de ser tal cuando lo relacionamos con su contexto y conocemos su sentido, por ejemplo, la conducta del sujeto de abrir la boca tendrá un sentido diferente para comer, para gritar, para aspirar, etc. La conducta adquirirá mayor significado, cuanto más intensa y estrecha sea la relación, misma que podrá ser para el sujeto, positiva o negativa, agradable o desagradable, consciente o inconsciente.

Al decir que una conducta se relaciona con la cultura estamos hablando del significado social de la conducta, o sea la forma en que ésta actúa en el entorno particular (socio-familiar) del individuo; y también esta relación puede tener tintes de aceptación, negación, defensa, indiferencia, etc. No es para menos decir que la conducta del sujeto se halla íntimamente ligada a su cultura.

Estas vienen a ser las características más generales que en determinado momento explican a la conducta, pero el análisis no concluye aquí; aún hace falta el segundo elemento que completa el estudio del aprendizaje, o sea, las pautas de conducta en las que, de acuerdo a esta corriente de psicología social, descansa la base del aprendizaje.

### *1.1.3 Las pautas de conducta*

El número de conductas humanas es muy vasto, tanto como humanos han existido en la Tierra, y si a esto le agregamos que el individuo común está en posibilidad de emitir un sinnúmero de conductas, aún cuando éstas se limiten por variables como el tiempo, el país, la cultura, la ciudad, la población, la familia, el sexo, el nivel socioeconómico y cultural, etc., el trabajo de registrarlas sería prácticamente imposible. Pero sucede que esto no es tanto así. La conducta de cada persona no es original y única, sino similar a la de sus congéneres porque está basada en los mismos patrones. El conjunto de conductas que posee un individuo conforma lo que se denomina la personalidad y, aunque no lleve a cabo todas sus conductas, por lo menos organiza su personalidad con relación a algunas de ellas. Además, el sujeto reaccionará de manera idéntica ante situaciones u objetos nuevos de acuerdo a como lo hizo en ocasiones anteriores.

Una pauta de conducta es "... una determinada forma de estructurar la conducta ... que el sujeto ha hecho propia, que ha asimilado de tal manera que llega a formar parte de su personalidad."<sup>10</sup> Dichas pautas son tendencias de comportamiento que la persona elige consciente o inconscientemente de entre muchas otras tendencias y que, ya reunidas distinguen su personalidad, a la vez que tiene la posibilidad de adaptarse a nuevas situaciones para poder operar de la manera más propicia, sumando tales situaciones a otras ya conocidas.

La estructura de la conducta es el tipo de relación que logran entre sí un sujeto, un objeto y el vínculo existente entre ambos, es decir, entre los elementos integran una conducta. El vínculo es:

... la manera particular en que un sujeto se conecta o relaciona con el otro o los otros, creando una estructura que es particular para cada caso y para cada momento... Podemos definir el vínculo como una relación particular con un objeto; de esta relación... resulta una conducta más o menos fija con ese objeto, la cual forma un *pattern*, una pauta de conducta que tiende a repetirse automáticamente, tanto en la relación interna como en la relación externa con el objeto.<sup>11</sup>

En el vínculo están presentes los elementos de la conducta molar (totalidad, finalidad, motivación y significado).

El sujeto de la conducta es la persona que emite tal conducta, la cuál estará ligada necesariamente a un objeto (objeto de la conducta), mismo que podrá ser concreto o virtual, visible o invisible, externo ó interno, o bien doble (cuando externamente el sujeto puede relacionarse con un objeto externo, al tiempo

---

<sup>10</sup> ZARZAR Charur, Carlos op. cit., pág. 46

<sup>11</sup> PICHON-Rivière, E. (Citado por ZARZAR Charur, Carlos. op. cit., pág. 37-38)

que lo hace internamente con un objeto interno). Este es el ejemplo clásico de cuando una persona está físicamente presente en un lugar en aparente vigilia (escuchando un sermón religioso, por ejemplo), pero su mente "está en otro lado", ocupada con algún otro pensamiento (un partido de fútbol). Esa persona estará en ese momento estableciendo una relación doble con el objeto: externamente con la iglesia y el oficiante e internamente con el juego de fútbol, porque ambos objetos están muy presentes en su realidad. Esto es a lo que se le llama un *objeto disociado*. Psicológicamente hablando, los objetos virtuales no son menos reales que los concretos.

Por su parte, los vínculos que se pueden establecer son de muchos tipos. Uno o varios individuos pueden relacionarse de muy diversas formas con un mismo objeto, aún encontrándose éstos bajo las mismas condiciones, influidos tanto por sus propias personalidades como por la disposición psicológica del momento.

Aún así, los de atracción y los de rechazo, constituyen las dos clases básicas de vínculos con el objeto, los cuales se destacan de entre los diferentes tipos de vínculo y por igual, pueden tener distintas formas de manifestación. Esto está relacionado con los cambios que puedan ocurrir durante el mantenimiento o recuperación de las condiciones de equilibrio interno de una persona (homeostasis). Este estado de equilibrio –que nunca está estable– será susceptible de modificaciones dependiendo del grado de madurez en que se encuentre: si es débil, fuerte, rígido o lo suficientemente flexible como para aceptar cambios; de estas posibilidades parten las diferentes posturas ante el aprendizaje. Es así como las personas percibirán de varias formas los objetos de la conducta, pudiendo serles

atractivos, repulsivos, agradables o bien indiferentes. Esto se ejemplifica en un diálogo entre dos personas que intercambian opiniones una de la otra; dependiendo del tipo de comentarios que se hagan (amistosos, de elogios, groseros, profundos, acuciosos, etc.) la plática adquirirá facetas distintas y también una duración; cada uno de los hablantes estará en posibilidades de aceptar o rechazar (inclusive ignorar) los comentarios, tomando tan sólo aquéllo que pueda servirle.

Pero lo interesante de esto es cuando se presentan a un mismo tiempo los vínculos de rechazo y los de atracción, por ejemplo, cuando se siente mezcla de amor y odio hacia una persona o cuando se efectúa alguna actividad que causa desagrado como el caso de ir a la escuela. Un alumno reniega ir a la escuela diciendo que no le gusta; a pesar de eso cumple con sus tareas aunque no les halle mucho sentido, porque sabe que es la única manera de aprobar (e indirectamente, de abrirse paso en la vida). Pero no se sabe bien a bien, si este disgusto es con relación a una materia, a una clase o a un profesor en especial. Para dicho alumno no hay más remedio que ir a la escuela, que igual queda ante una situación que pone en peligro su equilibrio interno cuando llega a aproximarse al objeto, pero que si se aleja podría perderlo y con él la utilidad que en determinado momento pudiera obtener. Se dice entonces que el alumno está en conflicto, en un conflicto de ambivalencia consistente

... en la coincidencia sobre el mismo objeto, al mismo tiempo, de actitudes, impulsos o afectos contradictorios... va acompañado de gran tensión y ansiedad, de una situación de gran inseguridad, porque peligrá el objeto que uno quiere, por el odio o el rechazo que se le tiene al mismo tiempo. Va acompañado de gran depresión y culpa.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> BLEGER, J (Citado por ZARZAR Charur, Carlos. op. cit., pág. 44)

Esto conlleva al alumno a adoptar ciertas "conductas defensivas" –que son también un modo de vínculo con el objeto- las cuales aparecen en situaciones de conflicto y que, aún cuando no lo resuelven, por lo menos disminuyen la ansiedad y la tensión provocadas. Estas conductas de defensa se efectúan al separar la ambivalencia en dos aspectos: el bueno y el malo, para fijarse así en solamente una parte, la buena o la mala. "...el conflicto ambivalente (la posición depresiva) cuando no está resuelto, es el punto de partida de todas las situaciones conflictivas y de todas las conductas defensivas que tienden a reducir o a resolver la tensión o la ansiedad que acompaña al conflicto."<sup>13</sup> Esta situación ilustra muy bien lo que frecuentemente sucede en las escuelas, por lo que conviene conocerlas para identificarlas en el momento en que lleguen a presentarse y puedan tratarse debidamente, en lugar de pensar que ese comportamiento es "producto de la indisciplina o de malos hábitos".

De regreso al tema; una conducta no pasa a ser una pauta de conducta tan sólo porque el sujeto haya establecido un vínculo con el objeto sino que, además, debe estar integrada y vigente en la personalidad del sujeto, ya que es en ella en donde se estructuran y ordenan el conjunto de sus conductas; algunas características de la personalidad son que: a) es singular y perteneciente a un solo individuo, aún cuando pueda tener elementos similares a otros de su especie; no es tan sólo la reunión de las conductas sino todo un conjunto bien organizado que a su vez se hace patente en cada conducta; b) es temporal porque pertenece a un sujeto que ocupa un sitio en la historia, de tal suerte que la personalidad se torna dinámica,

---

<sup>13</sup> BLEGER, J. (Citado por ZARZAR Charur, Carlos, op. cit. pág. 45)

transformable, sin que esto altere su identidad, lo cual permite a su vez que el individuo se mantenga tal cual y no sea otro distinto al anterior, al margen de los cambios en la personalidad. En este proceso de cambio se encuentra la base del aprendizaje: c) se destaca por la predominancia de sus principales pautas de conducta, las cuales fueron aprendidas en las primeras etapas de vida del individuo (esto es lo que se conoce como *vínculos primarios*) y que determinan en gran medida las pautas de conductas que el individuo desarrollará posteriormente. Eso sí, las primeras pautas aprendidas no son necesariamente las mejores, por lo que muchas veces será necesario modificarlas; d) no es necesariamente homogénea puesto que pueden cohabitar organizadamente en una misma persona diferentes elementos discrepantes y que pueden ser causantes de conflicto.

Una misma pauta de conducta puede expresarse por medio de conductas muy diversas, dependiendo de las circunstancias psicológico-ambientales del sujeto en determinado momento. Un claro ejemplo de esto es con referencia al tema de la rebeldía. Esta actitud es la relación entre un individuo con un objeto que simboliza autoridad y se da por lo regular en una escuela y con los adolescentes como protagonistas. Estos se rebelan contra todo aquello que -sienten- pretende normarlos: profesores, padres, alumnos de grados superiores o con menciones honoríficas, prefectos, etc. manifestándose de muchos modos según la ocasión así, agredirá verbal o físicamente ó no responderá externamente pero si replicará en su interior ante una llamada de atención, hará bromas y escarnio de todo, buscará pleitos, tratará de apoderarse de la autoridad de que es víctima, se evadirá de su entorno, etc., todo con el fin de sentirse independiente

De aquí se obtienen dos cosas interesantes. una es la probabilidad de que el individuo pueda modificar sus conductas específicas, sin que ello implique hacerlo con sus pautas de conducta (p. ej.: el alumno rebelde accede a las exigencias del profesor portándose bien, ante la amenaza de expulsión, pero en su interior el alumno sigue siendo irreverente) y la otra, es que presenta menos dificultad la modificación de las conductas externas que todo las pautas de conducta, ya que éstas tienen orígenes más profundos y complejos –como ya se ha visto- y que también significan atentar contra el estado de equilibrio del individuo, por lo que éste se verá impulsado a defenderse resistiéndose a cualquier tipo de cambio manifestándolo a través del miedo: miedo a perder su estado de equilibrio y miedo a que sus intereses psicológicos se vean atacados. Esta clase de resistencia es una constante en todo aprendizaje, misma que aumentará conforme lo hagan los efectos de esos cambios en la vida y personalidad del individuo. El profesor puede aprender a detectar estas resistencias para tratarlas adecuadamente de tal forma, que no constituyan un obstáculo en el desempeño de la enseñanza.

Ahora ya se sabe que el aprendizaje no consiste solamente en adquirir o mejorar conocimientos, sino en la transformación de las pautas de conducta; de hecho es la constante que se ha observado a lo largo de esta breve exposición: el cambio. El hombre mismo es producto del cambio. En el caso de la escuela, en la medida en que se logre modificar la estructura de la conducta, en esa misma medida se producirán los aprendizajes. Mucho de esto depende de la disposición que tengan tanto el alumno como el profesor, así como del tacto que tenga este último para manejar la situación; de ahí la

importancia que tiene el conocimiento de los elementos que intervienen en el aprendizaje. Todavía falta por revisar el punto que quedó pendiente y con el que concluirá esta parte, me refiero al de la motivación.

## 1.2 La motivación

La motivación es un concepto muy manejado en toda teoría pedagógica, aunque también poco comprendido para la mayoría de las personas que suelen emplear el término como sinónimo de "estímulo", "impulso" o como "causa" de la baja en el rendimiento o de fallas en la ejecución de una determinada tarea.

Esto es el inicio de toda una definición, pues la motivación es un proceso psicológico que ha sido tratado desde muchos puntos de vista, bajo corrientes diversas. El investigador K. B. Madsen<sup>14</sup> plantea un desarrollo histórico de ello encontrando los primeros conceptos sobre motivación en la antigüedad, con filósofos como Aristóteles, que hablaban del «deseo» o de los «impulsos» como parte del conjunto de las «fuerzas mentales» o «facultades», estas ubicadas a su vez, en el mismo plano de la percepción, la imaginación y el sentimiento. Para la Edad Media, los postulados estuvieron a cargo de Tomás de Aquino, quien hizo la distinción entre el «deseo sensual» y «voluntad racional». En una etapa más moderna los filósofos como Descartes, Hobbes y Spinoza establecieron que los «impulsos» eran un grupo de variables psicológicas a la altura de los procesos afectivos e intelectuales. Entre los siglos XVIII y XIX surgió una

---

<sup>14</sup> RYLE, Gilbert. et al. *Psicología de la motivación*. 5 ed.. Buenos Aires. Ed Paidós. 1968 pág 31

teoría que hacía referencia al proceder del hombre en la búsqueda del placer o en rehuir del desplacer, conocida como *hedonismo*. La preponderancia de las variables intelectuales sobre los demás tipos de variables psicológicas, fue la idea de los *empiristas* ingleses como Locke, Berkeley y Hume. Por su parte E. Kant formuló la *tripartición* de «cognición», «emoción» y «voluntad» ubicándolas en un mismo nivel de la clasificación psicológica, dejando a las variables motivacionales en dos grupos: el de la «emoción» y el de la «voluntad». Los psicólogos de fines del siglo XIX, comenzaron a hablar de que los motivos primarios de la conducta estaban en los «instintos»; esto se dio por la influencia de la teoría evolutiva de Darwin. Para el psicólogo W. James, los instintos estaban relacionados básicamente con la «voluntad» y que el hombre es quien posee más instintos que los demás seres vivos. Esta voluntad fue la «energía psíquica que determina la síntesis de las otras funciones» para el filósofo danés H. Høffding. La parte renovadora se dio tiempo después con la teoría del psicoanálisis de S. Freud, la cual tuvo marcada influencia en los investigadores, y que basaba la conducta del individuo en los instintos o impulsos primarios los cuales influían en su desarrollo. Ya a principios del siglo XX, fueron desarrolladas teorías de la motivación en las que se hacía mención de variables como «instinto», «impulso» y «necesidad», basadas en las teorías del S. XIX.

Como se puede apreciar, tal fenómeno se ha estudiado, básicamente, desde dos puntos de vista: el afectivo y el biológico; es decir que el origen de la motivación se ha tratado de explicar como proveniente de los estados emotivos (sentimientos) o de los estados fisiológicos del individuo (necesidades), pero siempre bajo la idea de "algo" que brota del interior de uno y que "mueve" a la acción

## 1. Preliminares sobre educación

Así, un profesor por lo general, supone que un estudiante que se desempeña en forma excelente en la escuela, cumpliendo con todas sus tareas y sacando buenas calificaciones está muy *motivado* en el estudio. En cambio, aquél que manifiesta indiferencia o haya que forzarle a estudiar, está *desmotivado*. Pero ¿sólo eso?. No.

En un alumno ocurren muchos procesos simultáneos que no se detectan a simple vista como para emitir un juicio tan somero. La motivación también es un proceso interno ligado a la conducta pero al igual que ésta, no debe tratarse tan sólo en sus aspectos externos, observables y visibles, sino también en los internos, no observables e invisibles; esto para poder entender mejor el concepto de motivación.

### 1.2.1 La motivación y el organismo

En psicología, la motivación se refiere a "... los procesos implicados en la suscitación, orientación y mantenimiento de la conducta."<sup>15</sup> Ello serviría para explicar por qué en determinado momento un organismo se manifiesta o no, activo y atento, por qué se desenvuelve mejor en una actividad que en otras similares, o por qué no abandona una tarea cuando bien podría dedicarse a hacer otras. En otras investigaciones se habla sobre su carácter innato, es decir, que un organismo puede motivarse dentro de un ambiente determinado sin que haya ocurrido algún aprendizaje específico, puesto que se trata de algo común a su especie. Tales características "... se refieren a estados orgánicos relativamente temporales y reversibles que tienden a activar la conducta de los

47

---

<sup>15</sup> BALL, Samuel, et. al., *La motivación educativa*, 5 ed Madrid, Ed Narcea S.A de Ediciones, 1988. pág 14

organismos.<sup>16</sup> y se conocen como *factores motivacionales*. Un ejemplo es cuando, un bebé recién nacido llora al sentir hambre o al separarse de su madre, sin que se le haya adiestrado para ello; los motivos aparecerán, sólo si se presentan las condiciones apropiadas. Un individuo está tranquilo porque no tiene temor de perder el apoyo físico pero reaccionará (tal vez en forma enérgica) si se presenta una situación de peligro. En otro tipo de situaciones (como el temor a la aceptación por los demás) la reacción es de otro tipo (podría decirse que pasiva) pero siempre en espera de algo que pueda confortar; esta tendencia a responder que permanece latente se le conoce como *motivaciones no resueltas*.<sup>17</sup>

Bajo esta óptica, la motivación puede presentarse de dos formas: como tendencia a la respuesta de estímulos<sup>18</sup> en potencia o como tendencia a motivarse ante un suceso determinado. Los organismos aprenden también que el medio es una fuente productora constante de estímulos y que tienen que esperar la aparición de éstos para poder responder en forma adecuada, aunque en un nivel más complejo, habrán de distinguir entre más de un estímulo, presentes en un dado caso.

### 1.2.2 Necesidades y pulsiones

En la parte del aprendizaje se hizo mención que la conducta estaba determinada por un conjunto de causas (causalidad de la conducta) y que la distinción entre la motivación y la

---

<sup>16</sup> LOGAN, A., Frank, op. cit., pág. 189

<sup>17</sup> LOGAN, A., Frank, op. cit., pág. 190

<sup>18</sup> En este caso se toma la definición formal de estímulo entendida como "... cualquier cambio de energía adecuado que cae en el receptor sensorial apropiado.. " LOGAN A. Frank. op. cit., pág. 25

causalidad era que esta última operaba en los niveles de integración de la conducta "físicoquímico", "biológico" y "psicológicosocial", mientras que la motivación lo hacía, además de estos tres niveles, en el nivel "psicológico". Pues bien, en el hombre se reúnen todos esos niveles: lo que es afín a todos los seres vivos y lo que es exclusivo del hombre y que a su vez lo distingue del resto: el factor psicológico. Esto hace que se tenga que diferenciar entre lo que impulsa a un ser vivo cualquiera a la acción y lo que mueve al hombre.

Las condiciones de supervivencia requeridas por un organismo como comer, respirar, copular, defecar, etc. se consideran como necesidades biológicas y, aunque algunas de ellas no parezcan tan importantes (puesto que varían de una a otra especie) cada necesidad satisface ciertos requerimientos para subsistir. Ciertos investigadores han asignado el término de *necesidad* (propriadamente dicho) a aquellas del tipo fisiológicas o filogenéticas (comer, dormir, respirar, etc.) e *impulso* a las de origen cultural y social (de estima, de prestigio, intelectuales, etc.).

Por otro lado, están aquellos factores que llevan a actuar a un organismo, que estimulan la conducta y que proveen de la fuerza para transformar a los hábitos en auténticas conductas, llamados *pulsiones psicológicas*. Ambas (necesidades y pulsiones) guardan estrecha relación, de hecho una activa a la otra, y aunque la mayor parte las necesidades biológicas producen *pulsiones psicológicas*, como por ejemplo la necesidad de comida que produce la *pulsión* del hambre, existen sus excepciones como lo es la necesidad de oxígeno —que no la de respirar—. Uno puede seguir respirando aún cuando exista una cantidad mínima de oxígeno, ya que la necesidad de respirar no produce la *pulsión* de dicho gas.

Ciertas *pulsiones psicológicas* como la "curiosidad" o la tendencia a explorar parecen no estar determinadas por alguna necesidad biológica especial, sin que esto apunte a que su origen sea oculto o pertenezca al terreno de las "causas desconocidas". Desde un punto de vista evolutivo, es muy probable que este tipo de pulsiones se haya dado a partir de que surgió el primer organismo con esta peculiaridad de sentirse atraído a algo (aún cubiertas sus necesidades biológicas) y posteriormente, tras un proceso de selección, dicha peculiaridad fue integrada a su especie porque favorecía su supervivencia. Tanto las necesidades como las pulsiones "... determinan y organizan todos los procesos mentales y toda la conducta, orientándolos hacia metas especiales: los procesos cognitivos se hacen intencionistas... se experimenta un impulso a actuar de cierto modo."<sup>19</sup>

Ahora bien, el hecho de que existan pulsiones que no estén asociadas a alguna necesidad en concreto, tampoco significa que la explicación se encuentre en el ámbito de las emociones (entendidas como estados de ánimo o sentimientos). Es muy común que se recurra a las emociones para dar cuenta de los actos de las personas.

Así, al preguntar acerca del por qué una persona es bondadosa, se responde lógicamente que porque es bueno, pensando en que la bondad es una característica inherente a la personalidad que define en su totalidad su comportamiento; pensar que cualidades como la vanidad, la bondad o el orgullo son motivaciones que denotan un hecho de tipo emocional, no es correcto; se trata de propensiones

o inclinaciones que no explican por sí mismas un suceso. Son *propiedades disposicionales*.<sup>20</sup>

La emoción y la motivación no son la misma cosa, aunque ambos actúen en el nivel psicológico. Los motivos son las causas de las conductas que operan sobre la base de actos pensados, conscientes; por su parte las emociones son tendencias a ser, pero no son factores para explicar la conducta de las personas. La motivación es propiamente una conducta, mientras que la emoción es una inclinación, una propensión pero no es una "causa de".

### 1.2.3 Aprendizaje y motivación

Los cambios del aprendizaje son graduales, acumulativos y persistentes,<sup>21</sup> no así la motivación, la cual puede sufrir cambios en cualquier instante. Los efectos de la motivación en el aprendizaje son varios, producto de la manera en que ambos se relacionan. Por un lado, el aprendizaje es considerado como un factor latente de la conducta, es decir, como un grupo de elementos (hábitos o conocimientos) listos para su puesta en marcha. Y por el otro, la motivación es el «detonante» o activador de tales elementos que los transforma propiamente en conducta. Para que un individuo pueda proceder en una tarea necesita de cierto nivel de aprendizaje y de motivación. Coloquialmente hablando no sólo *debe saber qué hacer*, sino también *debe querer hacerlo*. La conducta será más patente, conforme aumente el nivel de ambos elementos.

---

<sup>20</sup> RYLE. Gilbert. op cit pag. 9

<sup>21</sup> LOGAN A Frank. op cit . pág 193

Un ejemplo de esto es cuando a alguien le encomiendan un trabajo de investigación y tiene que leer. Si la persona tiene el conocimiento del material a leer, podrá desarrollar sin dificultad su tarea, pero puede no tener la suficiente motivación para hacerlo, porque su mente "está en otro lado". Por el contrario, puede estar muy motivado en ese momento, pero no reúne los conocimientos necesarios del tema; no obstante cree que puede hacerlo, y trata de hacerlo. En el primer caso, basta con que su disposición a actuar cambie para ejecutar su tarea, lo cual seguramente no le llevará más que unas cuantas horas; en el segundo requerirá de tiempo y de estudio para capacitarse en su trabajo y poder llevarlo a cabo. De esta forma puede verse como es que, mientras un elemento de aprendizaje necesita para rectificarse, de tiempo y práctica, un elemento motivacional no; este puede modificarse en un corto tiempo.

Ciertamente la motivación y el aprendizaje están relacionados aunque no totalmente, ya que si bien los dos afectan la naturaleza de la conducta, el aprendizaje no depende de la motivación y esta a su vez, no influye directamente en el aprendizaje, antes bien lo hace en forma indirecta. Algunas de las teorías del pasado identificaron a la motivación como una pulsión consolidadora del aprendizaje, pero lo cierto es que los organismos pueden aprender al margen de los motivos; el aprendizaje ocurre si se obtiene una respuesta, si se logran modificar las pautas de conducta, y se aprende todo aquello que se hace, independientemente de que se tengan o no los motivos para hacerlo. Eso sí, la motivación influirá en la ejecución y en el modo de ver y de hacer las cosas, pero no es un elemento fijador de la experiencia, susceptible de aprenderse; es participe indirecto del aprendizaje. Es por eso que la motivación repercute en las respuestas aprendidas, pues *lo apren-*

*dido está en función de lo practicado.* una motivación insuficiente tendrá por consecuencia una práctica y una respuesta aprendida defectuosas. Resulta particularmente importante este hecho, ya que normalmente en un salón de clases, el profesor espera una respuesta positiva de parte de sus alumnos después de estarlos motivando al estudio y, aún así, no consigue tales resultados; una probable causa –de entre varias- está en observar si la cantidad de motivación no está afectando en demasía al aprendizaje.

Es así como, lo que se adquiere a través de una experiencia educativa es el aprendizaje más no el motivo, pues éste es tan sólo el 'activador' de la conducta que mueve al aprendizaje. Es la relación indirecta de la motivación con el aprendizaje lo que apunta a ello, por lo que ya en la práctica, se estaría hablando de procesos de aprendizaje, más que aprendizaje de motivos. Por ejemplo, el psicólogo Samuel Ball<sup>92</sup> señala tres de los procesos más característicos:

1. *Condicionamiento clásico.* Creado por el investigador ruso P. Pavlov y retomado por el fundador del conductismo el psicólogo inglés John Watson, este proceso está dado como la relación entre un estado emocional y un estímulo originalmente neutro. Esto se traduce en que, si bien normalmente se piensa que enseñar es transmitir conocimientos o adquisición de habilidades, es recomendable hacer que el alumno relacione ciertas emociones positivas con elementos de la materia que se imparte (a manera de estímulos condicionados) como por ejemplo, las palabras del profesor o las del libro.

---

<sup>92</sup> BALL. Samuel. op. cit., pág. 18 y ss

2. *Condicionamiento instrumental (Reforzamiento)*. Estudiado en un principio por el psicólogo Edward Thorndike y conocido también como “condicionamiento operante”, es un proceso mediante el cual lo importante en el aprendizaje radica en lo que sigue a la respuesta después de aplicado el estímulo, es decir, si se ha producido o no un reforzamiento. Otro investigador (B.F. Skinner) estableció que cualquier estímulo que precede a una respuesta se convertía en un reforzador si posteriormente lograba aumentar la posibilidad de repetición de la respuesta anterior. El reforzamiento como fuerza motivadora puede emplearse de dos formas: para reafirmar ciertos esquemas de conducta ya establecidos o bien para conformar esquemas de nuevas conductas. El profesor puede basarse en sus experiencias anteriores para aplicar reforzamientos en su clase, por ejemplo, en la organización de actividades de sus alumnos en orden a sus predilecciones. O bien ordenándolas en función de la menos predilecta a la más predilecta y condicionando el comienzo de una actividad, previa conclusión de la anterior. No obstante, la aplicación del reforzamiento plantea ciertos obstáculos, como el hecho de que para una misma persona, en momentos distintos, pueda ser reforzante un suceso específico. Además, ya en la práctica resultaría muy difícil para un profesor, el control total de las fuentes de reforzamiento de su pequeño universo de clases.

54 3. *Imitación*. Esta es descrita, en parte, como un tipo aprendido de conducta, la cual es susceptible de aumentarse mediante la aplicación de reforzamientos adecuados. Algunos investigadores, piensan que la imitación es innata. Pero como resultado de la observación algún prototipo, la conducta puede tener básicamente tres variantes: una es que la adquisición de respuestas que antes no existían, otra es que las respuestas

inhibitorias se refuercen o se debiliten y una más, que tengan mayor fluidez las respuestas ya existentes. Además, una conducta imitativa parece estar en función de la percepción que el propio observador tenga de sí mismo con respecto del prototipo. La personalidad se asocia de algún modo a la percepción del prototipo, de la propia del observador y de la conjugación de ambas. El profesor puede utilizar la imitación en la clase, asumiendo un papel de interés en su materia para que sus alumnos, a su vez, se muestren interesados.

Lo anterior habla de tres procesos típicos, más no son los únicos; lo cual tampoco quiere decir que sean modelos ejemplares a seguir completamente, pero al menos se puede tener una idea de la relación existente entre aprendizaje y motivación y de la forma en que se pueden llevar a la práctica ciertos parámetros. El tema de la motivación es demasiado amplio, no obstante se puede llegar a un punto comprensible sin necesidad de profundizar. Lo importante de esta exposición es que no sólo proporciona al educador el sustento teórico para expresar más atinadamente juicios sobre problemas en el aprendizaje, sino también para poder canalizarlos de la mejor forma (además de que se pueden emplear con más confianza ciertos medios audiovisuales, a sabiendas de los efectos que podrían causar en la conducta del alumno). Decir que un alumno reprueba o no estudia porque no está motivado, es quedarse en el inicio del problema, pues la motivación implica todavía muchos y muy variados procesos que aquí no se han tocado y que requerirían de una concienzuda revisión del vasto espectro de teorías e investigaciones. El alumno en cuestión tal vez tenga muchas ganas de aprender, pero es probable que el programa de estudios no sea el correcto o que el alumno se encuentre

saturado de información; no hay que esperar que el alumno aprenda tan sólo porque estudia o presta atención, también es necesario que se sienta atendido. El desempeño de una conducta está en relación directa a la cantidad de aprendizaje y a las fuentes de motivación; mientras mayor sea estos dos, mayor será el nivel de respuesta y de acción.

#### *1.2.4 Puntos básicos sobre la motivación*

Recapitulando; en el tratamiento de la motivación conviene poner atención en ciertos puntos:

1. Si bien se puede llegar a determinar las motivaciones de los demás, la motivación no es en sí un fenómeno directamente observable; es un supuesto hipotético al igual que el aprendizaje. La respuesta externa del organismo informa que existe motivación en él, pero se necesita un análisis específico para poder distinguir la naturaleza de tal motivación, tener en cuenta la parte interna del organismo; fuera de eso, todo lo que se hace es inferir con base en observaciones del entorno del individuo.

2. Esto lleva a que decir que se puede explicar una conducta a partir de descripciones, y las causa de ella no son otras que los motivos (aunque no patentes a simple vista).

3. Hay más de una razón para explicar la conducta, son múltiples los factores que la determinan. Esto se denomina policausalidad de la conducta<sup>23</sup>, cuyo accionar no siempre es el mismo en cuanto a dirección, intensidad y grado de

influencia sobre el individuo, y cuando opera en forma contraria llega a provocar conflictos internos en él.

4. La motivación comprende varios y complicados procesos que difícilmente una determinada teoría o corriente psicológica podría esclarecer a entera satisfacción. En este caso en particular, se ha desarrollado este tema enfocado exclusivamente al aprendizaje, no con un fin totalizador o contundente. Lo más recomendable es asomarse a los resultados de otras investigaciones para tener un panorama más claro. Ninguna teoría tiene la última palabra acerca de la motivación.

5. En la comprensión y explicación de la conducta, se requiere del análisis del llamado *campo*, o sea, "... el conjunto de elementos coexistentes e interactuantes en un momento dado."<sup>24</sup> y que pudieran afectar a la conducta, tales como el lugar, el tiempo, las personas del entorno, los estados de ánimo, el carácter, el vínculo establecido con los objetos, etc.

6. No sólo es importante conocer los factores que inciden en la persona en el momento presente, sino también los factores históricos (genéticos, hereditarios y ambientales) que mediatizan la personalidad del individuo y que por igual conforman su conducta. Esto da pauta a la idea de que, si el profesor observa una anomalía en el aprendizaje en sus alumnos, para tratar de llegar a las causas verdaderas, no debe de pensar en que el problema es exclusivo de la motivación, parte de éste puede deberse al accionar de otros factores como las capacidades innatas y las aprendidas; hay una explicación para todo y tal explicación no será por fuerza la más simple o la primera que aparezca a nuestra

---

<sup>24</sup> ZARZAR Charur. Carlos. op. cit. . pág. 29

vista. El dominio de los procesos motivacionales no es garantía total de buenos resultados en el aprendizaje.

7. En el manejo de la motivación está involucrado un proceso de transmisión de valores, mismos que por igual afectan la personalidad del individuo (en este caso del alumno) y cuanto más, la relación y apreciación de éste con su entorno social. Hay que ser conscientes de la responsabilidad que implica el manejo de los procesos motivacionales, ya que éste no se limita a impulsar al alumno a aprender, sino que también conlleva un cierto grado de "moldeamiento" de la personalidad, implícito en la enseñanza.

### **1.3 La comunicación**

Uno de los puntos necesarios a tomarse en cuenta para el diseño de medios audiovisuales, consiste en el conocimiento que debe tenerse sobre cómo es que se comunican las personas, pues el conocimiento descansa sobre los principios de la comunicación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es en sí un proceso de comunicación específico, en ambos se encuentran las mismas características, los mismos componentes y la misma actividad de intercambio y proyección mutua entre dos participantes: un educando y un educador. De ahí la importancia de conocer los postulados teóricos de la comunicación así como sus procesos.

Antes de empezar con esto, se hace necesario retomar brevemente, un tema de la psicología que está bastante

relacionado con la comunicación: la percepción. Esta se presenta como un proceso anterior a la comunicación la cual, a su vez, deriva en el aprendizaje. El concepto de "audiovisual" tiene como premisa principal que se aprende lo que se percibe, y el diseño cuidadoso de medios audiovisuales (ya con el soporte teórico de la psicología) podrá lograr experiencias comunes que impacten favorablemente en la conducta del individuo (alumno).

La percepción es el proceso a través del cual el sujeto concibe o da cuenta de su realidad, de su entorno, valiéndose para ello de sus terminales sensoriales con las que está en permanente contacto con el mundo que le rodea, es decir, los órganos de los sentidos: ojos, nariz, oído, gusto, etc., mismos que envían la información al cerebro transformada en impulsos eléctricos generados en el sistema nervioso; de modo que un objeto o un hecho son concientizados mentalmente.

Al igual que el aprendizaje y la motivación, la percepción como proceso mental presenta ciertas características especiales a considerar. Una es que la percepción está constituida por una serie compleja de informaciones sensoriales, las cuales no se presentan aisladamente; dicha serie conforma el conocimiento de su entorno. Otra es que el sujeto selecciona de toda esta serie de estímulos, tan sólo aquella parte que resulta de su interés, o sea, que la percepción es también selectiva.

Las investigaciones hechas sobre la percepción indican que:<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Hans Toch and Malcom S. MacLean, Jr. . "Perception, Communication and Educational Research A Transactional View". *AV Communication Review*. vol 10, no. 5, September-October 1962 pages 66-68 (Citado por Jerrold E Kemp. op cit . pág. 13)

- Sin percepción no puede haber comportamiento intencionado.
- El comportamiento es la resultante de las experiencias pasadas y el punto de partida para futuras percepciones.
- El sujeto de la percepción y su mundo percibido no pueden existir independientemente.
- El sentido que el sujeto de la percepción da a las cosas depende de las experiencias acumuladas anteriormente.
- La percepción es una experiencia personal e intransferible.
- Lo percibido es un eslabón entre el pasado, del cual recibe significado, y el futuro, al cual ayuda a interpretar.
- Aquellas cosas más frecuentes, más ligadas o más cercanas a las experiencias personales son más fácilmente percibidas que otras inesperadas y extrañas.
- Como dos personas no pueden estar exactamente en el mismo lugar al mismo tiempo, su visión del medio ambiente es diferente aunque la diferencia sea muy pequeña.
- En consecuencia dos personas no pueden atribuir exactamente el mismo significado a las cosas observadas; pero las experiencias comunes tienden a producir una significación participada la cual hace posible la comunicación.

Este último punto es relevante, pues si bien la percepción es un suceso único, personal e intransferible, que nunca es estrictamente igual para dos individuos, resultante de experiencias pasadas que inciden en el devenir de otras experiencias existe, a pesar de todo, un punto en común, un punto en el cual varias personas pueden llegar a ponerse de acuerdo hasta casi coincidir en sus experiencias, aún cuando perciban de modo distinto.

Ese «ponerse de acuerdo» no es otra cosa que la comunicación misma.

## 1. Preliminares sobre educación

Efectivamente, la comunicación tiene el carácter social que involucra a varias personas (léase *seres humanos*), las que se distinguen de los demás animales, no sólo porque poseen la particularidad de poder comunicarse entre sí, sino también por su capacidad de aprender, aprendizaje que se ve afectado por la forma en que adquieren conciencia de su mundo. "La comunicación cumple tres funciones principales con respecto al individuo: 1) Le proporciona un esquema del mundo. 2) Define su posición con respecto a otras personas. 3) Lo ayuda a adaptarse con éxito a su ambiente."<sup>26</sup>

Comunicar es ante todo un intercambio, ¿de qué?, de ideas, pensamientos, experiencias, habilidades, etc., por medio de palabras, imágenes, cifras, etc.; es ponerse en contacto, en relación, unos con otros, conseguir una interacción entre varios sujetos en un determinado contexto, es tener algo en común con otro, tal y como lo enuncia su raíz latina *communis* (de ahí derivan comunicación, comunidad y comunión). El término comunicación puede ser entendido como un procedimiento de "transmisión de información... mediante símbolos..."<sup>27</sup> ya sea en "... *un sólo sentido*: desde alguien que posee la información y la envía hacia el otro, que la recibe; la relación es unilateral y vertical."... o bien en "... *doble sentido*: los participantes del acto comunicativo intercambian información, y ello presupone una relación bilateral y horizontal, en igualdad de condiciones."<sup>28</sup> Dependiendo del enfoque que se le dé a la relación que establecen las personas y de la dirección del proceso, el concepto de comunicación adquirirá un matiz distinto.

---

<sup>26</sup> HARTLEY y HARTLEY 1961:19. (Citado por REED, H. Blake, *Una Taxonomía de Conceptos de la Comunicación* 1ª ed. México, Ediciones Nuevomar S.A. de C.V. 1977, pág. 4)

<sup>27</sup> BERELSON y STEINER, 1964:527. (Citado por REED, H. Blake, op. cit. pág. 3)

<sup>28</sup> RODINO Pierri, Ana María., *Los Medios Audiovisuales y su uso en la Enseñanza a Distancia*, 1ª ed., San José, Ed. Universidad Estatal a Distancia (EUNED) 1987, pp. 15-16

La comunicación, entendida como transmisión de información, apareció en la década de los cincuenta asociándose rápidamente con el surgimiento de los llamados medios masivos de comunicación: radio, televisión, prensa; dicha idea fue planteada desde la perspectiva de la ingeniería de las comunicaciones. El segundo concepto de comunicar, el más apegado al sentido inicial del término –como diálogo o intercambio- ha caído en desuso debido a la primacía otorgada por la sociedad contemporánea a los “medios masivos”. Sin embargo, es posible rescatar esta segunda concepción, ya que proporciona los elementos necesarios que ayudan a conformar la teoría de la educación.

La comunicación ha ido evolucionando a la par del conocimiento que se tiene sobre de ella (desde las primeras manifestaciones táctiles de los conjuntos humanos primitivos, pasando por los diversos sonidos y vocalizaciones que adquirieron un significado, hasta la conformación de un lenguaje) lo cual ha dado forma a un nuevo concepto denominado *proceso de la comunicación*.

Se entiende por proceso “... cualquier fenómeno que presenta una continua modificación a través del tiempo... algo que no es estático ni descansa; que se halla en movimiento...” (dinámico, diría yo) “... Los componentes de un proceso «interaccionan»; es decir, cada uno de ellos influye sobre los demás.”<sup>29</sup> Además, todo proceso está encaminado al logro de una meta, o sea, tiene un objetivo. Esta sería entonces la primera característica de la comunicación: es un proceso.

---

<sup>29</sup> BERLO, David, *El proceso de la comunicación*, Ed. El Ateneo, 1975, pág. 50. (Citado por ESCUDERO Yerena, Ma. Teresa, *La Comunicación en la Enseñanza*, 1ª ed., México, Ed. Trillas S.A., pág. 11-12)

"El proceso de comunicación es la base de todo lo que llamamos social en el funcionamiento del organismo viviente. En el hombre, resulta decisivo para el desarrollo del individuo, para la formación y existencia ininterrumpida de grupos y para sus interrelaciones."<sup>30</sup> Luego entonces, la comunicación es básicamente social y se lleva a cabo siempre y cuando: alguien pueda comprender las ideas emitidas por otro, las respuestas tengan algún significado, haya común acuerdo en el uso de un código con determinados signos; y exista una comprensión del sentido dado a lo que se pretende comunicar. Esta es su segunda característica: es un proceso sociocultural.

Por otro lado hay un continuo ir y venir de significados, de información, el cual lleva implícito una serie de elementos llamados signos<sup>31</sup> (con los que el ser humano da cuenta de los significados) organizados bajo un esquema sistemático denominado código. Esta es su tercera característica: existe un intercambio de significados.<sup>32</sup>

En dicho proceso se deja entrever, entonces, dos tipos de relación entre los participantes: uno a nivel *físico* y otro a nivel *cognoscitivo*. Físico, porque la transmisión de las ideas se lleva a cabo utilizando un elemento material, que viene a ser normalmente un determinado canal, y cognoscitivo porque se necesita, además, conocer los significados de las señales, saber interpretarlos, ya que "... la transmisión del mensaje implica: ... el conocimiento del problema acerca del cual se quiere

---

<sup>30</sup> HARTLEY y HARTLEY, 1961:18,33. (Citado por REED, H. Blake, op. cit., pág. 3)

<sup>31</sup> Algunos comunicólogos emplean la palabra "símbolo" en lugar de "signo"; esto dependerá de la teoría de que se trate, así como del país. Sin embargo, otros han marcado una diferencia entre ambos términos, por lo que no serían sinónimos en dado caso. Para fines prácticos de este trabajo yo los utilizaré como sinónimos (*Nota del autor*)

<sup>32</sup> RODINO Ana Ma. op. cit. pag. 17

comunicar y la posibilidad de que tal comunicación genere a su vez conocimiento".<sup>33</sup>

Resulta importante conocer los elementos que integran este proceso, pues ignorarlos produce frecuentemente que la comunicación resulte defectuosa y que haya dificultad para detectar las faltas; aunado a esto, se tienen la presencia de ciertas variables como la indisposición que suelen presentar los receptores para captar los mensajes y la selección que de ellos hacen, porque sólo una parte de todo el conjunto, aquello que más les interese, será lo que admitirán. Recuérdese lo dicho sobre la percepción en su aspecto selectivo de la información.

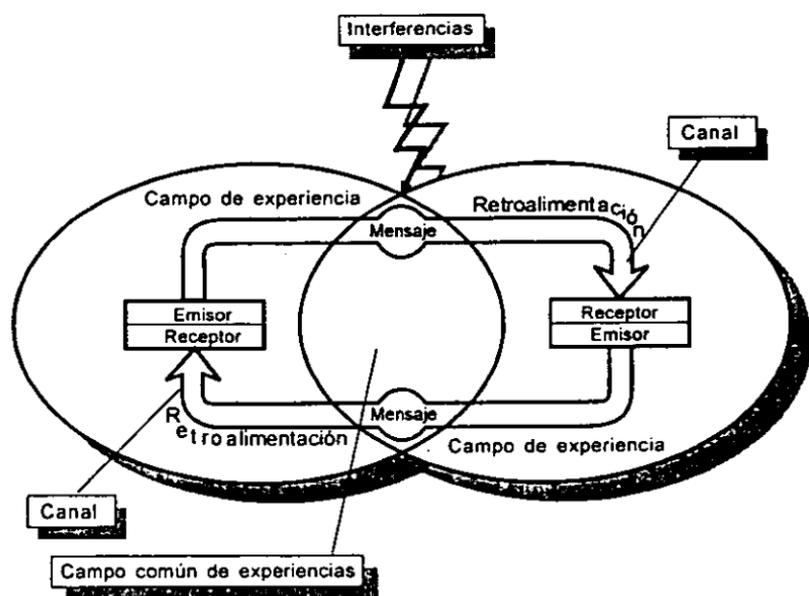
El proceso de comunicación se echa a andar, cuando "alguien" quiere decir "algo" con cierto fin; a ése alguien se le conoce como EMISOR. Aquello que se quiere transmitir conforma el MENSAJE, el cual deberá ser traducido en signos concretos como sonidos, gestos, gritos, etc., es decir, *encodificar*, empleando para ello ciertos CÓDIGOS. El mensaje se envía por algún medio o conducto llamado CANAL. El proceso se completa cuando del otro lado del canal se encuentra otro "alguien" que es a quien va dirigido el mensaje, conocido como RECEPTOR, el cuál deberá *decodificar* el mensaje; si se produce alguna respuesta por parte de éste y se logra captarla para producir un nuevo mensaje, entonces el RECEPTOR pasa a ser EMISOR (repitiendo los pasos anteriores) obteniéndose así una RETROALIMENTACIÓN. Para decodificar los mensajes, tanto el emisor como el receptor deben tener el mismo CAMPO DE EXPERIENCIA o sea, todas aquellas características que en co-

---

<sup>33</sup> GUIACOMANTONIO, Marcelo. *La enseñanza audiovisual. Metodología didáctica*. s ed. Barcelona. Ed. Gustavo Gili. 1979. pág. 30

mún deben de manejar: código, ambiente sociocultural, experiencia, etc. Los obstáculos que se aparecen durante el proceso reciben el nombre de RUIDOS o INTERFERENCIA.

En el siguiente diagrama<sup>34</sup> se contemplan los componentes básicos que intervienen en el proceso de comunicación:



<sup>34</sup> Este diagrama es la conjunción de los modelos que aparecen en los libros de RODINO Pierri, Ana Ma., op. cit., pág. 17 y 19; YERENA, Escudero, Ma. Teresa, op. cit., pág. 15 y MARTIN Martín, Aurora, et. al., *Comunicación Audiovisual y Educación*, s ed., Salamanca España, Ediciones Anaya S.A., 1976, pág. 10 (Nota del Autor)

Tales componentes, presentes en una comunicación de persona a persona, se definen así:

EMISOR: está definido como el "quién", el "polo", con el cual principia el acto comunicativo; en él está la decisión y la capacidad de producir un mensaje. Para hacer esto primero deberá codificarlo, o sea, traducir en signos las ideas a transmitir, valiéndose de los códigos y esperando con ello influir, provocar algún tipo de cambio en su receptor. Por lo demás, el emisor deberá: a) contar con ciertas habilidades como un buen manejo del habla, de la escritura y del pensamiento, puesto que un mayor dominio del lenguaje facilita la codificación del mensaje, b) manifestar determinada actitud con respecto hacia sí mismo al ser seguro en la transmisión, hacia el mensaje (cuando lo comprenda y esté convencido de él) y hacia el receptor al tenerle consideración para que acepte el mensaje, c) tener un nivel de conocimientos, un buen dominio del tema que le ayuda a hacer una comunicación más fluida, y por último d) reconocer su entorno, el sistema sociocultural donde está inserto, es decir, el conjunto de creencias, costumbres, valores, etc., que a la larga podría provocar "ruidos" o interferencias en la comunicación.<sup>35</sup>

RECEPTOR: es el "polo" complementario que representa al "a quién"; es el componente primordial de la comunicación por constituir el destinatario del mensaje, el elemento de quien se espera una respuesta y a quien se pretende influir. Los mismos agentes que afectan al emisor, ocurren en forma inversa en el receptor. Este se encarga de traducir, de decodificar el mensaje para darle una forma utilizable. Cuando el receptor devuelve

---

<sup>35</sup> Estos son los cuatro factores que afectan al emisor HERMOSILLO Hernández. Salvador. "Comunicación y Enseñanza" en *Docencia*, vol. 2 no 5. 1974. pág. 54

nueva información al emisor, de acuerdo con el mensaje recibido, tal movimiento adquiere el nombre de **retroalimentación**. Este concepto habla de la alternancia de papeles que ocurre entre ambos "polos" (emisor-receptor) transformándolo en un auténtico proceso de comunicación, en una relación que es además de continua, recíproca y reversible; es decir, el emisor se convierte en receptor y viceversa, el receptor en emisor<sup>36</sup>. Esto permite al emisor corregir los errores u omisiones en que se haya incurrido durante la transmisión del mensaje y también ayudar al receptor en la interpretación del mismo; entre más inmediata sea la retroalimentación, más efectiva resultará la comunicación. El término *retroalimentación* (conocido también como *comunicación de retorno* o *respuesta*) fue tomado del léxico de la cibernética, y quiere decir "información recurrente"; es una "... *comunicación acerca de la comunicación* que informa al emisor sobre la calidad de la emisión y sobre la manera en que ésta fue percibida."<sup>37</sup> *La comunicación, entendida como tal, será posible siempre y cuando exista retroalimentación.*

Para comprender mejor esa alternancia de papeles, el especialista en el campo de la comunicación, el canadiense Jean Cloutier<sup>38</sup>, ha nombrado EMIREC al sujeto EMisor-REceptor de la comunicación, misma que se realiza simultáneamente en forma intrapersonal o con uno mismo; siendo requisito entre los EMIREC no sólo tener en común los mismos significados (encodificar y decodificar los mensajes) es decir, manejar el mismo código, sino también desenvolverse en el mismo contexto, tener el mismo *marco de referencia*, lo que les permitirá

---

<sup>36</sup> Resulta interesante destacar que mientras el receptor está considerado como el elemento principal, el emisor será el responsable del éxito o fracaso de la comunicación. (*Nota del Autor*)

<sup>37</sup> La pedagogie des adultes. (Citado por ESCUDERO Yreña, Ma. Teresa, op. cit., pág. 13-14)

<sup>38</sup> CLOUTIER, Jean. (Citado por RODINO Pierri, Ana Ma., op. cit., pág. 19)

compartir, comprender el significado de los mensajes. La calidad de la comunicación está en función de dicho *marco*, como se verá más adelante.

**MENSAJE:** representa el contenido de la comunicación, es una elección ordenada de signos (de entre un gran conjunto de opciones) con los que se pretende comunicar cierta información que el emisor conforma y el receptor reconforma, recurriendo a un código. Este corresponde al "qué dice" en el proceso de comunicación, un proceso que se efectúa en el ámbito mental. De ahí que, lo realmente transmisible no es el mensaje en sí –porque físicamente no existe– sino el conjunto de señales, el resultado de un proceso de significación. En todo mensaje se encuentran presentes tres factores: **código, contenido y tratamiento.**<sup>39</sup>

El **código** es un sistema convencional por medio del cual se estructuran los signos y que sirve para generar mensajes. Un *signo* es una unidad elemental de comunicación que tiene un valor (de significación) para representar a alguna cosa. Los signos pueden ser *verbales* (palabra hablada), *gráficos* (palabra escrita) o *de representación* (insignias, marcas, logotipos)<sup>40</sup>; debiendo tener el mismo significado tanto para el emisor como para el receptor. A su vez, el código puede ser **VERBAL**: signos estructurados y basados en el lenguaje, sea en forma oral o escrita, como por ejemplo el sistema Braille, la clave Morse y todos los idiomas; o **NO VERBAL**: el conjunto de signos que no se basa en el lenguaje, entre estos están las imágenes, las señales de tránsito, los gestos, señas y ademanes, los símbolos químicos y otros. En ciertas ocasiones el ambiente que rodea a

---

<sup>39</sup> BERLO 1960:54 (Citado por REED, H. Blake, op. cit., pág. 12)

<sup>40</sup> REED, H. Blake, op. cit., pág. 9

uno tiende a influir tanto, que un mismo código llega a ser utilizado de manera diferente; para evitar esto se debe procurar que la comunicación sea lo más afín al receptor.

El material que ha elegido el emisor para expresar su intención, constituye el contenido. Aunque suele emplearse indistintamente la palabra *mensaje* por *contenido*, estas no son sinónimas pues, mientras que el *mensaje* es el contenido de la *comunicación*, el contenido es el significado del mensaje, es tal sólo una parte integral de éste; es, en sí, la información. Vale la pena recordar la diferencia que existe entre la información y la comunicación. La información (contenido de la comunicación) es de carácter lineal, vertical y de *un sólo sentido* (unilateral) que se caracteriza por la ausencia de retroalimentación. Mientras que la comunicación, por el contrario, se refiere a un PROCESO de *doble sentido* (bilateral) y horizontal.

A su vez, el contenido puede ser presentado de diversas maneras y transmitido en códigos diferentes; esto es lo que se conoce como **tratamiento**. La información se estructura para su presentación conforme a, por ejemplo, su redundancia, frecuencia, relevancia, etc. seleccionando algún código para su transmisión. Es así como un mensaje (explicado a través de varios *códigos* conjuntamente) llega a transformarse en un *texto* y su contenido adquiere el nombre de *discurso*.<sup>41</sup> "Lo que un mensaje recibe de su auditorio toma el nombre de *exposición*: el acto de recibir (leer, escuchar, contemplar) mensajes, en forma pasiva o activa. Pero por lo general, la recepción activa de un mensaje se llama *atención*".<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> FUENTES Navarro, Raúl, "La Comunicación educativa audiovisual". en AAVV. PÉREZ Grovas. Jorge (ed.), *Comunicación Educativa*, s/ed. México. Ed SEP COSNET, s. d. pág. 78

<sup>42</sup> REED H Blake. op cit. pág. 13

Así, un mensaje representa la transmisión de significados de un "polo" a otro, valiéndose para ello de una agrupación sistemática de signos (conformados generalmente en un *lenguaje*).

CANAL: es un sistema de transmisión, conducto, vehículo o instrumento por el cual circula un mensaje (accesible) entre un emisor y un receptor. El canal puede ser natural (ondas sonoras) o artificial (telégrafo), siendo algunas de sus características: que es un tipo de unidad *materia-energía* llamado *medio*<sup>43</sup>, que transporta algunas de estas unidades ya estructuradas (información) y que establece un vínculo —como mecanismo acoplador— entre "... los nódulos fuente-receptor en una estructura de comunicación..."<sup>44</sup>

La elección del *canal* adecuado debe estar en función de la *clase* de mensaje que se quiera enviar (oral, visual, táctil u otro) lo cual queda a juicio del emisor; este es quien decide **cuántos** y **cuáles** canales usará, **evalúa** en qué momento es mejor comunicador (ya sea hablando, escribiendo o exponiendo), y **reconoce** por cual de los sentidos el receptor decodifica mejor.

Cabe destacar que en la transmisión aparecen una serie de factores que logran incidir en la interpretación del mensaje, como es el caso de las experiencias anteriores del individuo (**vivencias**), el nivel de entendimiento o preparación que

---

<sup>43</sup> Llegado a este punto conviene hacer una distinción más. El CANAL no es necesariamente un MEDIO. La mayoría de los autores empiezan definiendo el *canal* como el "*medio* por el cuál se transporta un mensaje," pero ocurre que el *medio* es más amplio que el *canal*, de hecho abarca a este último, pudiendo contener a los códigos, a más de un canal y a los procesos de encodificación y decodificación del mensaje. Raúl Fuentes Navarro define al *medio* como "un sistema de comunicación.. el conjunto de mecanismos, instancias y procedimientos que hacen posible la comunicación. ." FUENTES. Navarro Raúl op. cit., pág. 79. (*Nota del Autor*)

<sup>44</sup> RAO. 1972:4 (Citado por REED H Blake. op. cit., pág. 16)

tenga para descifrar los signos (**conocimientos**), así como el orden de valores imperantes en la comunidad (**marco sociocultural**); los agentes hereditarios y su constitución orgánica (**biopatología**) y también los prejuicios, actitudes y emociones que presente (**constitución psicológica**).<sup>45</sup>

CONTEXTO: *campo de experiencia, marco de referencia* o, como lo denomina el especialista Wilbur Shramm, *grado de posesión del código*,<sup>46</sup> se refiere a las experiencias individuales, a la situación específica y particular de tiempo y de espacio (geográfico y sociocultural) en que tiene lugar el proceso de comunicación, al cual engloba y afecta por medio de una serie de variables, las cuales provocan la transformación de los participantes de la comunicación, en ciertos niveles y grados; esta influencia se refleja básicamente en el receptor. Tales factores (individuales, sociales, circunstanciales) presentes en el *marco de referencia*, deben considerarse en el diseño o análisis un proceso de comunicación, así como la relación que guardan con respecto al contenido de los mensajes; es decir, los contenidos cognoscitivo, emotivo y de valor de los mensajes, deberán asociarse al conocimiento previo presente en la mente del receptor, a sus estados afectivos, y a sus actitudes y valores predominantes respectivamente (inclúyanse también los de orden fisiológico).<sup>47</sup> Dicho marco deberá ser *común* tanto para el emisor como para el receptor, de lo contrario, el mensaje será incomprendido y su significado se perderá. Así, la comunicación viene a ser más eficaz, cuanto más grande resulte el campo común de experiencia.

---

<sup>45</sup> HERMOSILLO Hernández, Salvador, op. cit., pág. 58

<sup>46</sup> SHRAMM, Wilbur. (Citado por ESCUDERO Yereña, Ma. Teresa, op. cit., pág. 15)

<sup>47</sup> FUENTES, Navarro Raúl, op. cit., pág. 79

RUIDO: esto va muy de la mano con lo tratado anteriormente. El ruido se define como las deficiencias, perturbaciones u obstáculos de cualquier naturaleza que interfieran, distorsionen o impidan –parcial o totalmente- el fluir de la comunicación; el ruido aparece sobre todo en los canales, dificultando y limitando la transmisión del mensaje, lo que propicia que el significado se pierda. Y se clasifica en dos tipos: el *de canal* y el *semántico*.<sup>48</sup> El ruido de canal se produce cuando se afecta la calidad o fidelidad del material del mensaje, como por ejemplo, el uso de letras pequeñas o borroncadas en una impresión, estática en una transmisión por radio, «lluvia» en la señal de televisión, una grabación con niveles de audio variables; o también cuando existe la superposición de diálogos en una conversación, es decir, cuando «todo mundo» quiere hablar a un mismo tiempo elevando el tono de voz para hacerse oír; lo mismo si alrededor existen sonidos de golpes, “azotones” de puertas, taconeos, etc.

El ruido *semántico* ocurre cuando hay una discrepancia de significados en el empleo de los signos, referidos a un código, lo que da como resultado una interpretación errónea del mensaje. Aún cuando el código haya sido convenido por una sociedad, pueden presentarse variaciones de significado en las palabras, debido a ciertos factores como el uso común, la época, la zona geográfica y el estrato social en que se usa; ejemplo de ello son: palabras muy difíciles, oraciones de confusa estructura, un lenguaje corporal extraño, entonación cambiante o, como se mencionó, el manejo de un idioma o código diferente entre un emisor y un receptor (lo que constituye una interferencia muy común en la comunicación cara a cara). La

---

<sup>48</sup> REED H., Blake. op. cit., pág. 14

comunicación, como proceso social, responde a ciertos intereses de grupo y, por tanto, de quien lo utiliza.

Son también causas comunes de ruido las siguientes:<sup>49</sup>

a) Físicas: espacios grandes con mala iluminación y acústica, una voz muy baja, factores ambientales como tormentas eléctricas.

b) Fisiológicas: son afecciones de tipo orgánico que sufre el emisor, como pueden ser, dolor de cabeza, resfriados, miembros enyesados, etc.

c) Psicológicas: se refiere a los prejuicios, actitudes, posturas o emociones de los que intervienen en la comunicación.

Esto son en su conjunto los elementos principales que están presentes en el proceso de comunicación y hay que hacer hincapié en que todos ellos interaccionan, son interdependientes de modo que se influyen recíprocamente, además de que ninguno de ellos adquiere preponderancia sobre otro, todos son importantes.

Para finalizar este tema, quedan estas cinco preguntas que sirven como guía para una comunicación más efectiva, y que reflejan lo antes expuesto:

- \* ¿QUÉ se va a comunicar?
- \* ¿A QUIÉN se le va a comunicar?
- \* ¿CÓMO se va a comunicar?
- \* ¿CUÁNDO será mejor comunicarlo?
- \* ¿DÓNDE será mejor comunicarlo?<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> HERMOSILLO. Hernández Salvador. op. cit., pág. 57-58

<sup>50</sup> HERMOSILLO. Hernández Salvador, op. cit., pág. 59

Hasta aquí, la Teoría de la Comunicación y sus aspectos fundamentales. Ahora hay que revisar su aplicación específica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### *1.3.1 La comunicación educativa*

La comunicación dentro del ámbito educacional implica ir más allá del marco de la información para que resulte efectiva. Tal y como sucede en el caso del aprendizaje, el hecho de transmitir información o ciertos conocimientos a un alumno, no significa que se esté llevando a cabo un proceso de comunicación a escala educativa o que se esté cumpliendo con el objetivo de educar, aún cuando la información le haya servido al alumno para resolver nuevas situaciones. Es necesario que exista una respuesta para ver si tal información ha tenido algún efecto en el alumno verificando no sólo que le haya servido para la resolución de nuevas experiencias, sino que también pueda ser aprendidas por otros, evaluando a continuación dicha respuesta para generar nueva información. Esto es el concepto de la comunicación educativa: la representación del proceso enseñanza-aprendizaje en función de la comunicación. Dicho de otra manera, es una forma específica del proceso de comunicación que involucra a dos participantes (educador y aprendiz) en pos de un objetivo didáctico concreto. Hay que hacer un recordatorio de lo que sucede con el aprendizaje.

74 Se sabe que una de las formas de aprendizaje es por imitación, la cual antecede a la etapa del razonamiento; ésta resulta ser un buen ejemplo de cómo es que se da el proceso de comunicación. El individuo, en sus primeras etapas de vida, emplea mímica y gesticulación simples pasando más adelante,

a imitar el lenguaje de sus progenitores. Al crecer, el niño logrará concentrarse en algo, irá fijando más su atención en las cosas y poco a poco será orientado en la ejecución de investigaciones con ayuda de cierta metodología, al análisis crítico de los resultados que dará paso a la fase del razonamiento lógico para, posteriormente, adquirir la posibilidad de convertir tales resultados en mensajes. Esto normalmente se da en su etapa escolar; es ahí donde el individuo, guiado por un educador, tendrá acceso a numerosas fuentes de información, básicamente a través de la lectura. Entre los conocimientos adquiridos se encuentran también los aspectos culturales.

Anteriormente se estableció que el carácter social de la comunicación como proceso, contenía a su vez el aspecto cultural (creencias, valores, costumbres) por lo que el proceso de la comunicación en su dinámico desenvolvimiento contribuye también a la conformación de la cultura. Ahora bien, todo proceso arroja un resultado denominado *producto*. Si el proceso de comunicación implica a la cultura, entonces el producto respectivo representa un *bien cultural*, susceptible de ser transmitido a través de diversos recursos. La educación es uno de esos bienes culturales transmisibles. Esto es hablar de la educación como producto, pero también puede verse como *proceso*.

Bajo la perspectiva de la comunicación como proceso, se trabaja la educación para distribuirla y compartirla a los educandos, que son el objetivo didáctico y en quienes se pretende provocar un cambio de actitud, un proceder distinto al que solían tener antes de efectuarse la comunicación; es un "... *sistema de comunicación* cuya meta, de manera general,

es modificar por repetición los actos de comunicación el repertorio de signos, rutinas y formas de comportamiento, que se encuentran a disposición del receptor (educación pasiva) o del receptor (educación activa)."<sup>51</sup> De acuerdo con el comunicólogo Abraham Moles, dentro de este *proceso educativo*, se encuentran dos tipos de sistemas de educación, que están en función de: a) el tipo de tiempo disponible para educarse y, b) el tipo de comunicación existente entre ellos, ya sea *interpersonal* (cara a cara entre un emisor y un receptor), *colectivo* (un emisor y muchos receptores en un mismo espacio físico) o *anónimo* (un emisor y muchos receptores, a través de los medios masivos de comunicación). Indica también, que se darán distintas clases de *relaciones* entre el emisor y el receptor, a partir de como se presente la retroalimentación en estos dos procesos educativos (p. ej.: en una retroalimentación con pregunta/respuesta directa, la relación entre emisor y receptor será del tipo *personal*, mientras que en una retroalimentación mediante tareas independientes –como una tesis- la relación será del tipo sujeto-texto). Estas relaciones, a su vez, conllevan a la creación de un tipo de *canal* de comunicación especial para cada caso, que de acuerdo a la segunda clasificación de los sistemas de educación son: *comunicación interpersonal*, *educación pasiva tradicional* y *educación anónima*.<sup>52</sup>

76

La adquisición de elementos culturales está normada por un sistema educativo dominante que también posee los mecanismos de distribución de la información, con el fin de adaptar al sujeto a su entorno social (recordando que esta es una característica de la comunicación como sistema social).

---

<sup>51</sup> MOLES, Abraham (Citado por ESCUDERO Yerena, Ma. Teresa, op. cit., pág. 23)

<sup>52</sup> ESCUDERO Yerena, Ma. Teresa, op. cit., pág. 28

Como se puede apreciar, la comunicación educativa se ve afectada por distintos factores que se dan a partir del proceso educativo: objetivos, canales, medio social, etc. El especialista Gabriel Salomón los identifica en cuatro clases.<sup>53</sup>

- 1) Los medios empleados.
- 2) Los mensajes o contenidos.
- 3) Los objetivos y metas a lograr.
- 4) Las características del receptor.

1) Los medios. La tecnología y un lenguaje propio emanado de ella, son los dos componentes básicos que integran y definen a un medio de comunicación. La consecución de ciertos objetivos de aprendizaje en la comunicación didáctica, hace necesaria la intervención de los protagonistas que la llevan a cabo; así, la creación de un canal de comunicación está en función del tipo de relación que se dé entre un emisor y un receptor. En el caso de una institución educativa, ambos componentes se traducen en maestro y alumno. Así, el primer tipo de relación –antes señalado- es el de *comunicación interpersonal*; este se refiere a la comunicación estrecha entre maestro y alumno, la cual se desenvuelve libremente, la retroalimentación es continua y hay una interacción constante y con escasa interferencia. El segundo tipo –el más común- es la *educación pasiva tradicional* caracterizada por la transmisión en forma oral de información –acumulada en mucho tiempo y referida a la propia formación- de un maestro frente a un grupo de muchos alumnos sentados, quien frecuentemente recurre al uso de, cuando menos, un pizarrón, un texto o de ambos. Aquí, la

---

<sup>53</sup> SALOMON Gabriel (Citado por FUENTES Navarro, Raúl, op cit pag 80)

retroalimentación es muy escasa. El tercer tipo es la *educación anónima*; en ella, la relación se da de un solo sujeto, a un conglomerado de personas para él desconocido, separados entre sí por la distancia y valiéndose para ello de los medios de difusión, por lo que la retroalimentación resulta ser de manera indirecta. El recurso de los llamados *medios de comunicación masiva* (léase "medios de información") es lo mejor para la pronta recuperación de los mensajes pedagógicos, los cuales pueden ser almacenados y adaptados para una nueva ocasión. El empleo de estos medios resulta, por lo general, de un elevado costo material no sólo por su producción, sino también porque se hace necesaria la adquisición de equipo de difusión y de recepción. No obstante, el costo por alumno es menor en comparación al que se obtiene con la educación tradicional.

De este modo, la comunicación educativa puede darse directamente de persona a persona (*frente a frente*), a través de un escrito (empleando los llamados *medios de comunicación*) o bien, mediante la combinación de varios de ellos; todo para el envío de mensajes didácticos.

**2) Los mensajes.** Los objetivos educacionales se consiguen mediante la comunicación de mensajes educativos entre maestros y alumnos, estos manejan un mismo código y un canal de transmisión para descifrar el contenido conceptual de dichos mensajes, mensajes que influirán de diversas maneras en los receptores (alumnos) y cuyas respuestas podrán concordar o no con el propósito inicial del emisor (profesor). No hay que olvidar la influencia que tiene la personalidad del individuo (así como sus percepciones) en la decodificación y apreciación de un mismo mensaje

3) Los objetivos. El psicólogo Roberto Gagné, afirma que "los diferentes objetivos de la educación requieren diferentes condiciones de aprendizaje";<sup>54</sup> y esto es un hecho. No se plantean por igual una serie de objetivos para todo tipo de actividades, por ejemplo, una tarea del tipo manual diferirá en cuanto a objetivos de una tarea propia del área intelectual. Tales objetivos están enfocados a tres áreas: la cognoscitiva, la afectiva y la psicomotora, los cuales generarán los correspondientes objetivos educacionales, que se alcanzarán mediante determinadas tareas y el empleo de ciertos medios. El especialista Benjamín Bloom<sup>55</sup> aplica para la educación dichos objetivos, a saber:

El área cognoscitiva comprende la conceptualización, el conocimiento, la información y las facultades intelectuales del sujeto, y abarca seis niveles progresivos:

- Conocimiento
- Habilidades y capacidades intelectuales
- Aplicación
- Análisis
- Síntesis
- Evaluación crítica

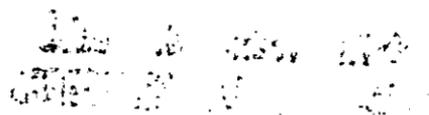
El área afectiva comprende los aspectos axiológicos, las actitudes, los intereses y apreciaciones del entorno del sujeto e incluye cinco estadios:

- Recibir o atender
- Responder
- Valorizar
- Organizar
- Caracterizar por un valor o complejo de valores

---

<sup>54</sup> GAGNÉ, Robert. (Citado por KEMP, Jerrold E., op. cit., pág. 15)

<sup>55</sup> BLOOM, Benjamin (Citado por FUENTES Navarro, Raúl, op. cit. pag. 82)



El área psicomotora abarca las habilidades y capacidades de manipulación o de ejecución y las motoras, e incluye cinco niveles:

- Información de la metodología
- Preparación
- Ejecución consciente
- Automatismo
- Reorganización

Esta manera de distribuir los distintos objetivos ofrece una buena guía para poder dirigir las distintas actividades que se presentan en la educación, sobresaliendo el segundo rubro por ser en el que participa la motivación, tema que implica este trabajo.

4) Los receptores. El fin principal de la tarea educativa consiste en afectar al receptor, hacer de él un individuo crítico, analítico, participativo, creador y activo. Sin embargo, los mensajes no tienen igual impacto en todos los alumnos, dado que existen diferencias en lo que se refiere a capacidad intelectual, habilidades e intereses en ellos. No todos los estudiantes aprenden con la misma rapidez; algunos por ejemplo, captan mejor que otros a través de imágenes y no de sonidos; otros pueden aprender mejor manipulando, que oyendo indicaciones. Ciertas cosas pueden ser apreciadas mejor en forma auditiva que en forma visual o en forma tridimensional que bidimensional. En parte por eso se dice que, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el dominio 'cognoscitivo' es "selectivo", por cuanto se tiene que "seleccionar" a una auditorio con características particulares y porque se tiene que elegir el mensaje especialmente diseñado para ella. Recuérdese que los códigos deben ser aprendidos y dominados por ambas partes para

asegurar su correcto manejo, ya que la interpretación puede diferir de una persona a otra, hasta caer en el deterioro.

Siendo la comunicación didáctica un proceso, está sujeta también a cierto tipo de obstáculos que impiden su libre desarrollo y que funcionan de igual manera que las interferencias que se mencionaron en el apartado de la comunicación como "ruidos": informaciones incomprendidas por el alumno, la mala retroalimentación, una transmisión física que deriva en una deficiente recepción, en fin, factores que van a condicionar el proceso de la comunicación educativa. La experta Ma. Teresa Escudero Yerena<sup>56</sup> señala dos clases de interferencias: la primera aparece cuando no se dispone del material y equipo para producir mensajes didácticos, resultan insuficientes o bien están descompuestos. La segunda cuando, aún teniendo los medios, se desconoce su manejo o su control es ya insuficiente o deficiente. En ambos casos su utilización resulta inadecuada. Es importante considerar tales interferencias para conseguir una buena comunicación educativa.

Esta misma autora recomienda que para constituir una comunicación educativa, se hace necesario partir de un estudio de los alumnos que conformarán el curso y de las condiciones en que tendrá lugar la comunicación educativa. Planear y estructurar cuidadosamente los objetivos a alcanzar que compondrán el programa de estudio. Especificar las técnicas y los medios didácticos más idóneos que se usarán en el proceso educativo para comprobar su eficacia mediante su puesta en práctica dentro del curso; lo que significa que habrá de hacerse un seguimiento del nivel de aprendizaje obtenido para de-

---

<sup>56</sup> ESCUDERO Yerena, Ma. Teresa. op cit . pag. 53

terminar el cumplimiento de los objetivos propuestos, cuyos resultados serán revalorizados para una subsecuente aplicación del curso de manera metódica y funcional.

#### 1.4 Consideraciones finales

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser considerado por el docente (maestro, profesor, director, tutor, etc.) como un proceso único e indivisible, dado que la actividad se presenta en forma simultánea y recíproca: se aprende a la vez que se enseña y viceversa, se enseña lo que se aprende. Un maestro aprende de sus alumnos, y éstos de aquél; todavía más: los alumnos aprenden de sus compañeros y de otras fuentes como libros, películas, museos, viajes, etc. De ahí que el profesor resulte indispensable, no como elemento de la enseñanza, sino como *propiciador* de la misma, a manera de un *guía*, en donde la apreciación fundamental con respecto a los alumnos no sea *qué se les enseñará y cómo se hará*, sino *qué es lo que se quiere que aprendan y cómo ayudarles a aprender correctamente*. Esta es una labor que se antoja delicada y difícil, considerando que es obligación del profesor, no sólo el conocimiento de la materia y de su área para poder comunicarlo, sino también favorecer aprendizajes que penetren y persistan en la conciencia de sus alumnos, "que dejen huella". De ahí la importancia conferida en el presente trabajo a las teorías de la comunicación y del aprendizaje (con todos los procesos que implican), como elementos indispensables que le auxiliarán al maestro, en la consecución de objetivos didácticos.

Es innegable que el profesor (el cual forma parte de una institución, inmersa a su vez, en un determinado esquema so-

cial) tiene una labor *moldeadora* en sus alumnos, razón por la cual, será responsable de cuanto transmita a sus alumnos, al tener en sus manos –en cierto modo- el destino de ellos. A veces uno no repara en ello, pero un maestro –muchas veces sin darse cuenta- aparte de enseñar los contenidos informativos, llega a establecer cierto tipo de relaciones entre los estudiantes con tales contenidos (procesos, actitudes, habilidades, metodologías) o con su entorno educativo, es decir, compañeros, profesores, autoridades, institución, sociedad, etc. La escuela, se convierte así en un importante medio de influencia, pues como se vio, el alumno no sólo está sujeto al aprendizaje *académico*, impartido a través del profesor, sino también al aprendizaje de *socialización* (hay que recordar que el proceso de comunicación es un sistema sociocultural). El alumno aprende de todo con lo que está en contacto.

A estas alturas –y por todo lo antes visto- ya se debe tener más conciencia acerca de lo que implica, por ejemplo, enseñar y comunicar, por lo que la relación de este capítulo con el tema de los MAV se hace todavía más patente. Ahora se sabe de los fenómenos que ocurren al interior del individuo cuando ocurre algún proceso de aprendizaje (el cual no se limita a la sola transmisión de conocimientos) que no todos los alumnos aprenden a un mismo ritmo o que se percibe de forma diferente un mismo objeto; con esto en mente ya se puede pasar más confiadamente a elaborar materiales audiovisuales. El empleo de algún MAV como el video, influirá de alguna forma en la conducta del alumno; ello implica una gran responsabilidad, por lo que se hace obligado el conocimiento de la teoría sobre el tema para poder elaborar materiales que realmente apoyen la labor educativa, dejando de lado la postura cómoda –y a veces irresponsable- de que los audiovisuales son meros auxi-

liares de la clase, aburridos o de difícil manejo. Aunque la psicología o la comunicación no nos dicen directamente cómo elaborar materiales audiovisuales, si nos ofrecen las pautas para tener mejores resultados en clase. Sería un desperdicio no tomarlas en cuenta. "Un poco de teoría no hace daño y sí beneficia grandemente". 

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

### 2.1 Medios audiovisuales y su concepto

“Medios audiovisuales” “medios de comunicación educativa”, “recursos audiovisuales”, “recursos didácticos”, “auxiliares educativos”, “auxiliares de la enseñanza”... son los nombres –por mencionar tan sólo algunos– con los que se ha tratado de identificar al componente, tecnológico o no, encaminado a apoyar la academia, la actividad docente. Y es que en realidad, tales componentes ya eran conocidos y empleados por los profesores, pero bajo la categoría de “ayudas” o “recursos suplementarios o de segunda”; éstos eran introducidos en el salón de clase a albedrío del profesor en su tradicional exposición oral, sólo para “llenar el hueco”. Láminas, pizarrón, maquetas, grabados y demás, se han utilizado desde hace ya bastante tiempo y, aunque se pueden considerar como *visuales didácticos*, no es sino hasta la aparición de la “máquina” –o del aparato– como elemento transmisor, cuando el ‘medio’ empieza a cobrar ma-

yor importancia dentro del campo de la enseñanza. Los primeros medios (en su mayoría proyectores como el proyector de cuerpos opacos o el de filminas, incluyendo el de cine) eran limitados tanto en su uso como en su alcance didáctico debido, entre otras cosas, al criterio que se tenía –y que aún hoy día prevalece– de instrumento optativo y a la carencia de una metodología audiovisual.

Un factor decisivo en el uso de los medios didácticos lo constituye la Segunda Guerra Mundial, pues fue en ese período cuando se implementaron para el adiestramiento militar de los combatientes; posteriormente, al finalizar la Guerra hubo que reintegrarlos a la vida civil, tanto a los ex-militares sanos como a los discapacitados, para lo cual una vez más se recurrió a los medios. En los años que siguieron al conflicto bélico, se trabajó en investigaciones para encontrar satisfactores, ante el continuo aumento de población mundial lo cual acarreo consigo una gran demanda de puestos en las escuelas. Junto con esto, el avance tecnológico permitió la expansión de los llamados *medios de comunicación de masas* o *mass media*: televisión, radio, cine, etc.<sup>57</sup>

No obstante, hoy día hablar de los medios audiovisuales (MAV) dentro del ambiente educativo representa un tema harto delicado, que genera gran debate, básicamente por una serie de malentendidos y algunos excesos cometidos en este campo. Así por ejemplo, normalmente cuando se habla de *auxiliares audiovisuales*, suele remitirse a un "audiovisual" (diaporama) o a una película. Por otro lado existe una serie de posiciones

---

<sup>57</sup> Sobre este punto, va se vio en el capítulo de comunicación, que los *mass media* son medios de información y no de comunicación. De cualquier modo, se hará un pequeño recordatorio de los problemas que representa el manejo equivocado del concepto "medio" (Nota del Autor)

dadas a partir de expresiones como “el medio es el mensaje”, con la que las personas otorgan un valor superlativo al medio o bien, por el contrario, se inclinan hacia el mensaje en una desenfrenada producción de ellos, basada en el consumismo ideológico de los *mass-media*. Es por eso que muchos “pedagogos” piensan que usar medios educativos quiere decir utilizar “tecnología de punta” como por ejemplo, una computadora. Esto suscita una serie de interrogantes en torno a los medios audiovisuales: ¿qué es lo que realmente aportan a la enseñanza?, ¿cuál es su nivel de eficacia en el desempeño de una tarea concreta?, ¿son un beneficio o un perjuicio para la educación?, ¿pueden sustituir al profesor?, ¿se pueden emplear al igual que otros materiales escritos como el libro, o por su alta calidad tecnológica merecen un tratamiento diferente?, etc.

Tales preguntas llegan a ser contestadas bajo dos ópticas distintas, igual de contundentes y opuestas entre sí: los *conservadores* y los *vanguardistas*. Los primeros, son un grupo de personas que atribuyen una escasa o nula eficiencia a los MAV en la enseñanza llegándolos a considerar hasta dañinos, basándose en la idea de que la enseñanza tradicional, sea en su forma oral o escrita, es con la que se obtienen mejores resultados. Estas personas son las que formularon la temida visión de que los MAV sustituirían algún día a los profesores. En el segundo grupo están aquellos entusiastas y promotores que abogan por el uso de los MAV porque la educación debe marchar a la par de los avances tecnológicos y sociales. Aquí entran las personas que para todo usan los MAV, son las que suelen pensar en los medios como “ayudas” para liberar al profesor del trabajo “tiránico” escolar. A veces aparece un tercer grupo que media entre esos dos (el de los *imparciales*) quienes recogen las opiniones de ambas partes para tratar de equilibrar objetivamente.

te el tema, indicando las cosas buenas y malas que tienen tanto uno como otro. Dichas posiciones se ven reflejadas en el ambiente escolar, pues como se mencionó en el capítulo anterior, la comunicación es un fenómeno sociocultural, y los centros escolares (al igual que los medios que influyen grandemente en el hombre) están inmersos en esa dinámica.

En realidad poca —o nada— es la aportación de estas posturas al análisis de éste asunto, ya que no son del todo objetivas (la abierta oposición, ya sea de un lado o de otro, o el “centralismo”) y le quitan seriedad a cualquier investigación sobre los medios. No obstante, tal polémica ayuda al educador, por un lado, a conocer las posiciones existentes, para que en determinado momento pueda ubicarse, analizando desde qué punto de vista se está abordando a los medios y pueda referirse a ellos de un modo más objetivo tomando el mejor y más conveniente juicio. Y por el otro, ayuda también en la apreciación de los MAV, los cuales suelen aplicarse en la escuela de igual modo que los llamados “medios masivos” se aplican en el marco de la sociedad. Esto obliga al profesor primeramente al análisis teórico de los MAV.

Ciertamente, los excesos antes referidos constituyen un obstáculo para el desarrollo de la pedagogía, además de que desvalorizan la función de los audiovisuales. El empleo de medios en las escuelas, tendrá indudablemente un efecto directo en el programa educativo, aunque se sobrentiende que su sola utilización no es garantía de aprendizaje. En los estudios de medios, encontramos dos enfoques principales: los que se centran básicamente en el medio y los que lo hacen en función de los criterios pedagógicos. Algunos autores se han referido a ellos como la parte fundamental dentro de los “sistemas de ense-

ñanza"; para otros, la importancia radica en la forma en que se lleva a cabo la comunicación audiovisual, el análisis del lenguaje de la imagen y el sonido, ya que son los que tendrán una influencia decisiva en la producción de mensajes, al igual que en su interpretación. La interrelación es constante: por un lado la sociedad se mueve en una oleada de imágenes, mientras que la escuela debe hacerlo en el ámbito del pensamiento lógico; para que el individuo consiga adaptarse a su ambiente deberá ser capaz de interpretar los mensajes, luego entonces, debe aprender los sistemas de encodificación y decodificación. De ahí la importancia de enseñar al individuo a "leer" y a expresarse en el lenguaje de la imagen.

El trabajo de integración de los medios en la labor educativa amerita su conocimiento y manejo tanto en sus aspectos tecnológicos como en los didácticos. Las siguientes palabras así lo confirman:

La tecnología educativa es más que la suma de sus partes. Constituye una manera sistemática de diseñar, realizar y evaluar el proceso total de aprendizaje y enseñanza en términos de sus objetivos específicos, basados en investigaciones sobre el aprendizaje y la comunicación del hombre, al combinar recursos humanos para que la enseñanza sea más efectiva..<sup>58</sup>

Así es, en el mejoramiento de la enseñanza, la planificación sistemática así como el uso adecuado de los recursos tecnológicos, son de suma y decisiva importancia; dicha corriente debe entenderse "... más como *sistema* que como *instrumento*, dando prioridad al *método* que no a la *máquina*, valorando el *fin*, no el *medio*."<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> *To improve Learning*, informe dirigido al Presidente y al Congreso de los E.U. por el Committee on Instructional Technology, (USGPO 40-7105) Washington, D.C., 1970, page 5. (Citado por BROWN Wilson, James. et. al. *Instrucción Audiovisual: Tecnología, Medios y Métodos*, 1ª ed., México, Ed. Trillas, 1975, pág. 3)

<sup>59</sup> MALLAS Casas, Santiago, *Técnicas y recursos audiovisuales. Teoría y Práctica*, 1ª ed., Barcelona. Oikos-tau S.A. ediciones, 1977, pág. 17

Se trata de liberar a los MAV de los atavismos consumistas y *maniqueicos*, para devolverles su verdadero papel comunicativo y creativo, de rescatar el sentido de auténtica *herramienta* al servicio de la enseñanza, en el más alto grado dentro de la clasificación instrumental. Más, el trabajo no concluye aquí; el medio debe dar paso al pensamiento crítico. Este es el punto de partida del presente estudio: el medio.

## 2.2 El medio

En la actualidad los “medios de información” tienen una marcada influencia en el alumno en muchos aspectos: social, cultural, ideológico, etc. Los medios se han extendido a tal grado que pasa desapercibido su verdadero poder el cual, no obstante, puede ser estudiado bajo la óptica de los efectos que tienen los medios en nuestra vida diaria. Por otra parte, están también los efectos que causa la tecnología directamente en la comunicación, dentro de la cuál el medio tercia en el tránsito de mensajes a través del espacio y del tiempo. Líneas atrás se mencionó que en un principio, los audiovisuales se consideraban meras “ayudas” ocasionales para su uso en el adiestramiento, la información y el aprendizaje; actualmente, se busca incorporarlos a la metodología de los sistemas educativos modernos, para fomentar el desarrollo de actividades de *formación*, creando un verdadero puente de *comunicación* entre educando y educador, evitando a la vez, que la brecha entre éstos aumente.

### 90 2.2.1 Medios e instrucción

La aparición de los *mass media* en su forma comercial, ha despertado la inquietud de muchos para integrarlos a la edu-

cación aunque con características propias, distintas a las de aquéllos; tales *mass media* están cada vez más presentes en la vida del estudiante. Simplemente hay que considerar el tiempo que un estudiante promedio se pasa viendo televisión y cine (el cual viene siendo bastante en comparación con el que se pasa en el aula). Es un tiempo que de alguna forma no se ha desaprovechado, puesto que los medios proporcionan un grado importante de **experiencias** que ponen al estudiante en contacto con el mundo, al tiempo que extiende las fuentes de interés del estudiante.<sup>60</sup> Efectivamente, el aumento de interés por los medios se debe (entre otras cosas) a que permiten llevar al salón de clase, todas esas experiencias mundanas y reproductoras de la realidad; la enseñanza se ve favorecida en sus aspectos motivantes, de retención y comprensión, al introducirse al aula toda clase de objetos y acontecimientos que otrora no estaban al alcance, bien fuera por su tamaño, su velocidad de movimiento o por ciertas barreras de tipo económico-social; así se aprovechan las ventajas que ofrecen estos medios tales como la posibilidad de ponerse en contacto con un gran auditorio, el control de movimientos físicos que se tiene de la imagen (cámara lenta o rápida, "congelación", alteración, etc.) o la capacidad para conservar y almacenar información a modo de una memoria.

Es así como en los sistemas escolares, el medio pasa a ser el mejor sustituto de la experiencia directa; el aprendizaje por observación, es una forma indirecta de adquirir determinada experiencia que se vale del medio para transmitir cierta infor-

---

<sup>60</sup> "Se han intensificado hasta tal punto los medios de comunicación masivos que alteran toda la cultura, toda la educación de la sociedad. La juventud se encuentra cada vez más informada fuera de la escuela y sólo empíricamente es educada para servirse de esta información, criticarla y seleccionarla" Bertrand Schwartz. (Citado por: José Pallach, et al., *La Explosión Educativa*. s. ed., Barcelona. Salvat Editores. S.A. 1973, pág. 111)

mación proveniente de una realidad. De otra forma, la experiencia sólo podría adquirirse con la práctica, cosa por demás difícil si se considera la gran población de alumnos que impera en las escuelas.

La introducción de los medios en la enseñanza ha provocado un cambio de actitud en la relación maestro-alumno. La tradición oral va acoplándose a un nuevo lenguaje que ofrece más perspectivas que la palabra misma, ya sea hablada o impresa.<sup>61</sup> Representa el cambio de actuación del profesor –“depositario” y “poseedor” del conocimiento- hacia una nueva conducta que posibilita la reciprocidad, fomenta la investigación y que, ante todo, propicia la *comunicación*. Qué mejor que el medio para éstos casos. El profesor puede servirse de los medios para varias cosas: respaldar su exposición, exhibir un procedimiento, aumentar la motivación o, en el autodidactismo, para mejorar en su desempeño; funcionan también como complementos con miras a llegar a un mayor número de alumnos dentro y fuera del sistema escolar. ¿Por qué “dentro y fuera”?, porque es necesario, por igual, el intercambio con la cultura y la sociedad. La labor del profesor lo involucra más allá de las paredes de la escuela. Hay que recordar los esfuerzos de la educación están dirigidos a hacer más eficiente el aprendizaje, cuyo objetivo está centrado en el cambio de las pautas de conducta del educando, mismo que se desenvuelve en su entorno social. En la medida que el profesor transforme su propia conducta, el alumno, a su vez –y muy probablemente- cambiará de actitud en clase y ante los medios.

---

<sup>61</sup> Esto no quiere decir que el lenguaje audiovisual sea superior o mejor que el lenguaje común y corriente. El lugar del lenguaje normal (escrito o hablado) está asegurado al ser el *sistema de comunicación* por excelencia, por sus características prácticas y versátiles, además de que es el de mayor uso. (*Nota del Autor*)

Los medios, además, pueden ser utilizados por los alumnos para estudiar en forma individual, haciendo a un lado la tediosa enseñanza tradicional; también para desarrollar trabajos especiales o extraescolares, como la confección de sus propios materiales para dichos medios. Conforme el alumno utilice los medios en su propio aprendizaje y se sienta más independiente, la carga de trabajo del maestro será menor, haciendo más ágil el desarrollo de la clase; además, el estudiante se verá libre de las presiones provenientes de sus compañeros, al no sentirse parte de una competencia por el primer lugar en la tarea o por tener que marchar al mismo ritmo de aprendizaje de los demás. De tal suerte que los estudiantes no serán evaluados en función del grupo, sino por la calidad de su trabajo. Fomentando un ambiente adecuado entre todos, el desarrollo de talentos e intereses individuales será posible, lo cuál les ayudará en la conformación –y reafirmación– de su personalidad. Como lo formula el investigador Gabriel Salomón en su hipótesis:

*El logro de un objetivo educacional por parte de un alumno particular, es facilitado cuando el medio, o una de sus características inherentes, a) afecta actividades mentales particulares, b) conduce a la extracción de la información crítica; c) concuerda con los requerimientos de la tarea educativa; y d) concuerda con las características del aprendiz* <sup>62</sup>

Esto deja entrever un sistema didáctico más personal entre maestro y alumno, mejor conocido como *instrucción*. Mientras que la comunicación implica la reciprocidad y participación de dos o más personas, la instrucción se convierte en algo cercano e individual. Esta posibilidad la ofrecen los *medios* bajo sus numerosas formas que, por su gran flexibilidad, proporcionan al profesor la oportunidad de salir del formato tradicional de exposición, para hacer uno más variado y particular.

---

<sup>62</sup> SALOMÓN, Gabriel (Citado por FUENTES Navarro, Raul, op cit pág 84)

### 2.2.2 Definición

Está claro que el uso los *medios* en la escuela representa algo más que la función de simples “ayudas” para la clase; están al frente del progreso educativo y su influencia en la estructura de los programas de estudio es directa, llegando muchas veces a modificar la organización interna del proceso de aprendizaje. Es por eso que hay que tener cuidado en su planeación, selección y producción; deben ser usados con propiedad y reserva.

Hasta ahora se ha empleado mucho el término *medio*, pero ¿qué quiere decir? La palabra *medio* ha sido utilizada para nombrar a una serie de objetos que tienen el atributo de comunicar. Cuando se refiere a ellos dentro del campo de la educación, suele pensarse en *audiovisuales, cine, televisión, grabaciones, multimedia, pizarrones, franelógrafos, proyectores, mapas, periódicos murales, modelos y otros*. Igualmente se les identifica con base al rol que representan, así como también por el soporte en que se presentan (papel, madera, metal, plástico, acetato, celuloide, cinta...), por la forma en que impresionan los sentidos (visuales, auditivos), si presentan o no, movimiento (estáticos, dinámicos), por su alcance (masivos, individuales), por su vigencia (transitorios, permanentes), por su manejo, tamaño, capacidad... en fin, de varias formas. Muchas veces, inclusive, se confunde el medio con la *técnica de transmisión*, es decir, la *máquina* se identifica como el *medio de información* (televisión = aparato con ‘televisión’ = proceso o como sucede con el sistema de “fax”: fax = documento y “fax” = aparato) Al parecer, esta confusión tiene origen en la idea de que el intermediario técnico, condiciona en cierto modo el uso del medio y, por tanto, a los mensajes que de ahí surgen (a los que llega a influir constructiva formal y

psicológicamente). Más, esto no quiere decir lo que tantas veces se ha planteado: "el medio es el mensaje"

Una clasificación agrupa todas estas características en tres apartados: a) por su capacidad de comunicación oral, b) por su capacidad de expresión pictórica, y, c) por su eficiencia instructiva y aplicaciones funcionales.<sup>63</sup>

En el capítulo anterior, se mencionó que un elemento que intervenía en el proceso de comunicación era el *medio* conformado éste a su vez, por una tecnología y un lenguaje característico que lo determinaban, además de que se diferenciaba del *canal* por su amplitud, es decir, que el medio contenía el canal. Al respecto, la comunicóloga Margarita Castañeda Y. señala que, en el ámbito educativo, el medio se compone de dos partes que son: el *aspecto intelectual*, el cual abarca "... la organización y estructura del proceso de enseñanza-aprendizaje en la elaboración del mensaje o contenido que se va a transmitir, y el *aspecto mecánico*, maquinaria, equipo, funcionamiento técnico de producción y transmisión o logística necesaria para materializar el mensaje."<sup>64</sup> Y pone énfasis en que la labor del profesor debe centrarse en el aspecto intelectual, pues es de ahí de donde parte la enseñanza. La siguiente definición, resume todo lo dicho líneas arriba:

un medio es un objeto, un recurso instruccional que proporciona al alumno una experiencia indirecta de la realidad y que implica tanto la organización del mensaje que se desea comunicar, como el equipo técnico necesario para materializar ese mensaje.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> HANEY, John B., *El maestro y los medios audiovisuales*, 1<sup>o</sup> ed., México, Ed. Pax-México Librería Carlos Césarman S.A., 1974, pág. 18

<sup>64</sup> CASTAÑEDA Yáñez, Margarita, *Los Medios de Comunicación y la Tecnología Educativa*, 2<sup>a</sup> ed., México, Editorial Trillas, 1978, pág. 105

<sup>65</sup> CASTAÑEDA Yáñez, Margarita, op cit., pag 104-105

En el medio se distinguen los siguientes elementos *el soporte, el canal y el lugar*.<sup>66</sup>

1) El **soporte**, es el componente material en el que se inscribe el mensaje, básicamente para su conservación al través del tiempo.

2) El **canal** es el elemento que a partir del soporte, transmite el mensaje y está conformado a su vez por tres partes: un *lector*, que serían los "órganos" propios de los aparatos de emisión; un *vector* o vehículo de transmisión, el cual se encarga de llevar el mensaje de un lado a otro (cables, haz, ondas, etc.); y por último, el *terminal*, que es en donde el mensaje se hace manifiesto para poder ser perceptivo a los sentidos del receptor (pantalla, altavoz).

3) El **lugar** es la parte donde tienen acogida los mensajes (salón de clases, auditorio, domicilio).

## 2.3 El medio audiovisual

¿Qué es entonces el medio audiovisual?. Anteriormente se dijo que la palabra *Medio Audiovisual* o MAV, se originó en los Estados Unidos. Es común pensar que el MAV es un "medio de comunicación" en el que se conjugan o intervienen la vista y el oído (algo que se *ve y se oye*) y con el que se persigue la transmisión de cierta información o bien, un medio que comunica a través de la impresión o estimulación de los sentidos de la vista y el oído. Tales expresiones obedecen más bien, a la forma en que los medios emplean los diferentes lenguajes a saber: *lenguaje verbal, lenguaje visual, lenguaje escrito o alguna combinación de éstos lenguajes básicos*.<sup>67</sup> El MAV pertenece

---

<sup>66</sup> LA BORDERIE (Citado por MALLAS Casas. Santiago. op cit. pág 27)

<sup>67</sup> CLOUTIER Jean (Citado por CASTAÑEDA Yáñez. Margarita op cit pág 106)

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

entonces a la última clasificación, porque utiliza tanto el lenguaje visual, como el verbal y el escrito para establecer la comunicación. Se puede apreciar entonces que, como medio, el MAV también está constituido por esas dos partes de las que se hizo mención líneas atrás: la tecnología y el sistema de códigos; Santiago Mallas C. refiere:

un medio audiovisual debe entenderse siempre como la asociación de un *instrumento*, transmisor de la información, y un *documento* o mensaje, portador de la información... Los anglosajones utilizan los términos *Hardware* (máquina, ferretería, pesado) y *software* (impresionable, blando).<sup>53</sup>

Se reconoce entonces en este tipo de medios la presencia de la técnica en su génesis y formación, evolucionando a la par que lo hace la ciencia y la tecnología; el MAV comporta además, un tercer componente: un conjunto de *técnicas* y procedimientos para su uso. Se perfila ya, la siguiente definición:

... entendemos por medios audiovisuales en general, aquéllos sistemas tecnológicos de comunicación que emplean canales que afectan a los sentidos de la vista y/o el oído, y que a partir de la tecnología de transmisión diversa que emplee, codifican diferencialmente mensajes.<sup>54</sup>

Pero esto no es todo. Dejar hasta aquí a los MAV, es tenerlos en un concepto reduccionista. Tal clasificación obedece a una teoría aparecida hace mucho tiempo, por lo que no se debe tomar tan literal. Hoy sabemos gracias a las investigaciones hechas en los campos de la psicología y de la pedagogía, que detrás de las meras estimulaciones que provocan en nuestros sentidos las imágenes y los sonidos, hay todo un complejo proceso mental que transforma y conforma nuestra conducta, que afecta

97

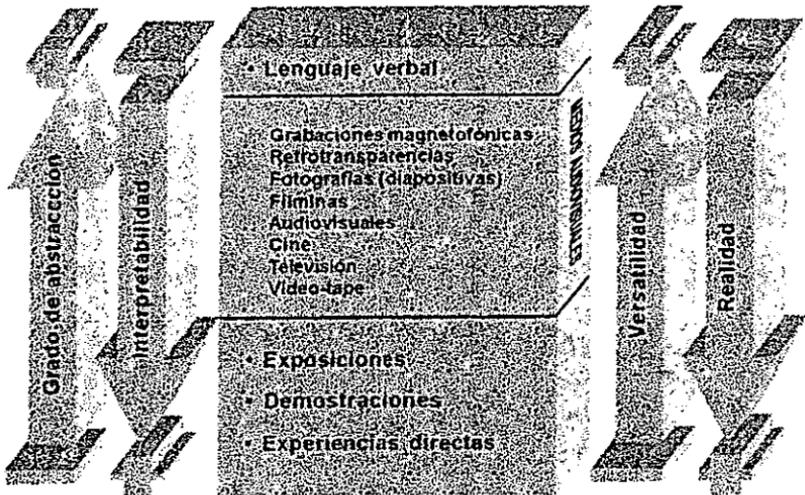
---

<sup>53</sup> MALLAS Casas, Santiago, op. cit., pág. 26

<sup>54</sup> FUENTES Navarro, Raúl., op. cit., pág. 85

el pensamiento (cf. capítulo 1). Un proceso que no “se ve”, digamos oculto. “Los MAV tienen que enriquecer la actividad perceptiva y promover un proceso constructivo, de creación, que acreciente la maduración del individuo. Esta actividad constructiva sobrepasa la etapa de la impresión sensorial y crea nuevas formas de vida psíquica”.<sup>70</sup> Aquí se aprecia que la función de los MAV es todavía más amplia.

Los MAV ocupan una categoría intermedia dentro del proceso de comunicación educativa, el cual adopta diversas formas. En el siguiente diagrama se puede verificar.<sup>71</sup>



<sup>70</sup> PINTO De Spencer, Rosa María, *Evaluación del material didáctico*, 1ª ed. México, Ed. Hermes Sudamericana, 1983, pág. 31

<sup>71</sup> Tomado de FUENTES Navarro, Raúl, op. cit., pág. 85

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

Los MAV ponen en contacto a educadores y educandos al funcionar como vehículos de transporte de ciertos contenidos (mensajes didácticos); son un *canal* por el que circulan innumerables mensajes, son por tanto y en un sentido correcto, **medios de comunicación**. Ahora bien, se sabe que dichos mensajes se conforman por signos de distinto orden, mismos que se traducen en:

- signos icónicos* (imágenes) de toda clase.
- signos verbales o lingüísticos*, propiamente el lenguaje ya sea oral o escrito.
- signos sonoros no verbales*, que comprenden a la música y demás sonidos.

Tal reunión de signos, reglamentados con características particulares de combinación, nos habla de un *código* diferente de uso para cada medio, los cuales comunican diversos mensajes a diferentes receptores, en pos de determinados objetivos y dentro de alguna situación didáctica, conforme a ciertos procesos intelectuales de aprendizaje. De modo que, el lenguaje audiovisual en cada medio conforma diferentes *códigos* para conseguir una mayor expresividad, quedando en la categoría de *subcódigos* los sistemas de signos ya referidos. Esto hace que los procesos intelectuales de aprendizaje se vean afectados diferencialmente, por las capacidades de encodificación de los medios, ya que sus características específicas determinan la consecución de objetivos de aprendizaje específicos; de tal manera que, no todos los medios sirven para lo mismo, ni para todos los educandos.

99

Por ejemplo, en el *pizarrón* actúan signos iconográficos y verbales a través de dibujos, esquemas, diagramas, etc. En el

empleo de *diapositivas* o *filmintas*, están presentes los signos icónicos y verbales, y los sonoros cuando se les agrega voz o música. El *cine* o la *televisión* reúnen a las tres clases de signos, lo cuál los convertiría en cierta forma, en los medios por excelencia para todo tipo de mensajes, para todo tipo de receptores y para todo tipo de casos, ya que "Una información *completa* es siempre, en potencia, una información *audiovisual*, en la que se puede sustituir, generalmente con ventaja, la imagen por el objeto y el enunciado por el acto."<sup>72</sup> Pero no es así; este último tipo de medios es adecuado en la enseñanza de imágenes que implican movimiento, pero tendrán mejor utilidad las imágenes fijas de las diapositivas, si lo que se trata es de apreciar las etapas del movimiento, analizar alguna obra de arte, una representación de la realidad o algún cuadro estadístico.

Dado que los MAV poseen la característica de ser tanto *canal* como *código particular*, la producción de mensajes que de ellos emanen se verá evidentemente afectada. De ahí la muy difundida idea del filósofo canadiense Marsall McLuhan: "el medio es el mensaje". En realidad no es así; el medio no es equivalente al mensaje, tampoco lo predetermina, pero si lo condiciona al estructurarse de acuerdo a determinadas reglas, impuestas por ese carácter doble del MAV (canal-código). No obstante, el *contenido* (significado) del mensaje permanece intacto al quedar establecido por el emisor, quien dará forma al proceso de encodificación y decodificación, con base en los fines que desee alcanzar.

100      Conocer estas condicionantes resulta muy importante a la hora de trabajar con los medios enfocados en la educación, si es que

---

<sup>72</sup> MALLAS Casas, Santiago, op. cit., p.22

se pretende una buena comunicación. Cuantas veces no se ha empleado un pizarrón para escribir cualquier cantidad de datos en forma desordenada sin aprovechar el espacio o se ha usado una secuencia de excelentes imágenes en diapositivas proyectadas a un ritmo diferente del que lleva una insulsa narración, cargada de información y con escasa referencia al tema. El mensaje audiovisual que se pretenda comunicar debe conservarse a lo largo del proceso, *íntegro e inteligible*. Es necesario destacar que la comunicación no se trata solamente de hacer e identificar relaciones entre signos, de hecho no es nada sencillo si consideramos algunos factores como la brecha generacional y cultural existente entre un emisor y un receptor dados o bien la interpretación que pueda existir del mensaje. Por igual, la elección de un canal o código, las más de las veces no depende de uno, sino de las circunstancias, por lo que se recomienda aprovechar al máximo lo poco que se tenga, utilizarlo óptimamente para comunicar mensajes lo más fielmente posible.

### 2.3.1 Los MAV y su papel en la educación

El tema del empleo de los MAV en la educación obliga a los educadores a su estudio, reflexión y a un adiestramiento práctico adicional. Así es, los MAV constituyen un recurso de entre varios que han venido empleándose desde hace tiempo y que la Tecnología Educativa ha incorporado al proceso de enseñanza-aprendizaje. El hecho de que sean "*diferentes*" no los hace ni buenos ni malos, en comparación con otros; tampoco quiere decir que, aunque varios medios pueden servir para un mismo objetivo, deben usarse indistintamente en calidad de sustitutos; poseen ciertas capacidades y características cuya elección estará determinada por su funcionalidad pedagógica, más que por esas cualidades específicas, que hacen pen-

sar en que son mejores que ningún otro. El educador deberá estar consciente de que la utilización de los medios implica el manejo de una *metodología*, un planteamiento por un lado *teórico* (en lo que respecta al conocimiento) y por el otro *práctico* (referente al aspecto técnico). Esto hará partícipe al docente para que conozca las particularidades y potencialidad educativas de los MAV, así como en el manejo de las técnicas y procedimientos para poder utilizarlos.

Los medios más adecuados para la enseñanza serán aquellos que coadyuven en el logro de los objetivos, el contenido y los métodos. Queda fuera la idea de que los medios son suplementarios, ya sea como "ayudas extras o auxiliares" a la enseñanza; se trata de un recurso actual, ampliamente propagado en nuestro espacio y tiempo, con ciertos rasgos y capacidades particulares, dotado además, de una metodología propia. Si en un principio se buscaba enseñar más, mejor y rápidamente a un mayor número de individuos y con mejores herramientas para aliviar la carga de trabajo de una escasa planta docente, hoy día se pretende "... enseñar a aprender, aprender a aprender"<sup>73</sup>. Es decir, no se puede enseñar en forma correcta, si no se aprende al tiempo que se enseña; el trabajo educativo no consiste en que, para que alguien aprenda, deba existir alguien que enseñe; lo que se necesita es que haya interacción entre ambas partes, una continua *retroalimentación*. Tal es la dinámica del proceso enseñanza-aprendizaje.

El profesor debe propiciar el aprendizaje de sus alumnos y si requiere de los medios para ello, deberá pensar en cómo, cuáles y cuándo usarlos. En general los MAV ayudan al educador a:

---

<sup>73</sup> MALLAS Casas, Santiago. op. cit., p.27

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

a) Redimirle de las tareas rutinarias y mecanicistas en las que su intervención no mejora sustancialmente la calidad del aprendizaje, por ejemplo los ejercicios fonéticos

b) Potenciar al máximo la cuantía y calidad de información; ejemplo: geografía descriptiva.

c) Presentación y tratamiento de hechos y fenómenos de imposible o muy difícil contacto directo, ejemplo: exploración espacial microcosmos físico y biológico.

d) Id., de bienes culturales y estéticos en los que la intervención de los progresos tecnológicos elevan considerablemente la tasa de percepción y valoración; ejemplo: audiciones en Alta Fidelidad.

e) Posibilidad para "crear" documentos propios (diapositivas, filmes didácticos, registros magnetofónicos), merced a los cuales el educador deja de ser un simple repetidor para convertirse en autor.

f) Aproximación a la «cultura de la imagen» a partir de la imagen misma, elaborada juntamente con los alumnos.

g) Estimulación de hábitos perceptivos merced a los cuales el alumno discrimina racionalmente el "medio como instrumento de expresión y trabajo", del medio como mero artículo de consumo, frente al que, invariablemente, el alumno es un espectador, pasivo, condicionado y, peor todavía, manipulado.

h) Desarrollo de actitudes críticas contra la desafortada percusión de estímulos enajenantes y proclives a la chabacanería que, combinados con otras sutiles compulsiones, han degenerado en una especie de «terrorismo audiovisual»<sup>14</sup>

Tal lista nos habla de un recurso sumamente útil que acerca al profesor y al alumno al mundo mismo —a la vez que nos transporta a lugares distantes— y al conocimiento de los fenómenos socioculturales de nuestro tiempo.

---

<sup>14</sup> MALLAS Casas. Santiago. op. cit. p. 28 (Nota: el subrayado es mío).

Subrayé el punto “e”, porque me pareció importante hacer una distinción entre *crear* y *aplicar*, entre lo que vendría a ser *materiales* y *medios*, pues esto conlleva a una serie de equívocos al referirse al “uso de los medios”.

Por lo regular, al presentar algún MAV en clase –un proyector de diapositivas, por ejemplo– el profesor dice que *usó* un audiovisual educativo, aunque lo que no se sabe, es si él lo hizo o lo adquirió ya hecho; y más aún, ¿se refiere a las diapositivas, al proyector o a todo en conjunto, es decir, a un diaporama?

Esta imprecisión de “uso educativo del MAV”, surge a consecuencia de la confusión de otros dos términos que, aunque están muy emparentados, son diferentes: **medio audiovisual** con **material audiovisual**. La distinción está dada por el lugar que ocupan dentro del proceso de comunicación audiovisual.

Se mencionó anteriormente que el **medio** es una clase particular de **canal**, dentro del cual circula el **mensaje**, que no es otra cosa más que el **material**. El **material** precisa de un **medio** para ser transportado hasta su fin. Con el calificativo de *audiovisual*, se quiere hacer patente la idea de que ambos manejan en su transmisión, más de un código (*icónico* y *lingüístico*) buscando con ello impresionar los sentidos de la vista y del oído del receptor. ¿Cuáles serían entonces unos y otros?. Mientras que los **medios audiovisuales** son la televisión, la radio y el cine, sus correspondientes **materiales audiovisuales**, serían los programas de televisión y de radio, y una película o filme.

Entonces se tienen dos acepciones: por un lado “usar” el medio se entiende como *aplicar* materiales previamente

confeccionados (materiales que se compran o adquieren ya hechos) es decir, un profesor que utiliza, por ejemplo, un video en la clase para que sus alumnos lo vean. Y, por el otro lado, ya con el equipo necesario el profesor y sus alumnos se dedican a confeccionar los materiales, se dice que también están “usando” el medio. De este modo “usar” se interpreta como *elaborar* los materiales. (Cabe resaltar el papel del profesor en los dos casos).

No obstante, ambas acepciones tienen mucho que ver entre sí; resultan concomitantes porque están ubicadas en dos niveles del mismo proceso de comunicación. Y es que, para aplicar los materiales en la consecución de ciertos objetivos didácticos, primeramente hay que elaborar dichos materiales para los medios. De ahí la importancia que representa para el educador el reconocimiento de tal diferenciación entre esos conceptos para que pueda formar parte de la discusión y calcule el momento adecuado de su intervención, en virtud de que no siempre las instituciones de educación le conceden tantas opciones de acción. Las más de las veces, hay que conquistarlas.

### 2.4 Clasificación de los MAV

Previo al tema, conviene recordar que cualquier medio audiovisual es más que un “auxiliar”, es un recurso que contribuirá a despertar el interés y a fomentar el desarrollo de capacidades en los aprendices; que nunca realizan una labor de sustitución en la enseñanza, ya sea del profesor o de nuevos aprendizajes en sí (no importando si se busca transformar el aprendizaje pasivo por activo, por ejemplo) con miras a alivianar o eludir el trabajo del profesor, éste

deberá usar su habilidad para sacar el mayor provecho del medio audiovisual escogido y –ahora si- valerse de él para dedicar el tiempo a otras labores del proceso de aprendizaje que demanden su atención para entrar en contacto, personal y creativamente, con sus alumnos y dejar a un lado la “repetitiva labor de enseñanza”.

Ahora bien, el término *audiovisual* alude a que el mensaje que circula del maestro al alumno, se efectúa mediante la estimulación de los sentidos de la vista y del oído conjuntamente, llegando en algunas ocasiones a destacar alguno de los dos.

Existen una serie de propuestas de diversos autores para clasificar a los medios, lo cual dificulta lograr una sola taxonomía por la complejidad de las variables técnicas y de instrucción que intervienen en los medios y que genera diferentes puntos de vista. Hay medios para todo, pueden servir para simular situaciones reales que impliquen un planteamiento o toma de decisiones, o para impulsar al alumno a su propia instrucción haciéndolo participe de su importante desarrollo mediante varias actividades educativas. Hay medios que están diseñados para la instrucción individual o para el trabajo en equipo. Algunas veces su empleo es bastante específico (informar, motivar, comunicar, etc.) y otras no tanto porque dependen del juicio que el educador tenga.

Uno de los primeros intentos de taxonomía de medios se dio en los Estados Unidos, lugar en dónde se originó el nombre de *medio audiovisual* a mediados de los años cincuenta (y que también fue usado como sinónimo de “material didáctico”) término que abarcaba a un sinnúmero de medios: desde

el libro de texto hasta las llamadas máquinas de enseñar –pasando por los modelos, dramatizaciones, pizarrones y otros-. Tal propuesta está representada en el llamado *cono de la experiencia*<sup>75</sup> (fig. 1) cuyo autor, el investigador norteamericano Edgar Dale, agrupó a los medios en relación con ciertos niveles de *abstracción*: desde los más concretos (base) hasta los más abstractos (cúspide); la relación directa que se guarda con la realidad, así como el grado de interpretación concreta (ubicadas en la base) va disminuyendo conforme se asciende en el cono; en tanto que aumentan la versatilidad y la interpretación simbólica. Este *cono* representa a la mente humana en su trabajoso proceso de ascensión: desde lo empíricamente sencillo, hasta lo más universal y elaborado del concepto.

En cambio, para los europeos –particularmente los franceses- los MAV están enlistados, no en un *cono*, sino en un *rombo de la experiencia*<sup>76</sup> (fig. 2), ideado por el investigador francés: Robert Lefranc. De modo que, sólo serán medios audiovisuales aquéllos que ofrezcan “representaciones” de la realidad, concretamente las proyecciones fijas, radio, grabaciones, cine y televisión.

Un tercer enfoque proveniente de la corriente de la “tecnología educativa” va más lejos aún, al señalar exclusivamente a la televisión, a las computadoras y a las posteriores creaciones tecnológicas como medios audiovisuales, es decir, “los medios tecnológicos al servicio de la enseñanza”.

Hay además, una serie de clasificaciones basadas en otro tipo de criterios como lo son el *pedagógico* y el de la

<sup>75</sup> Tomado de MALLAS Casas, Santiago, op. cit., pág. 30

<sup>76</sup> Tomado de RODINO Pierri, Ana María, op. cit., pág. 28

*accesibilidad tecnológica* que, si bien no están del todo teorizados, son en cierta forma reconocidos. El primero de ellos los agrupa en *serviles* o *flexibles* (en los que el profesor elabora la estructura del mensaje pedagógico, eligiendo para ello el medio que considere más adecuado) y en *autónomos* o *rígidos* (medios en los que los mensajes ya vienen elaborados para su utilización directa, y que no admiten modificación alguna). Por otro lado están los *medios pequeños* (conocidos también como "artesanales" o "de tecnología liviana") cuyas características son la sencillez de su estructura y funcionamiento, la asequibilidad, el bajo costo y una cobertura a escala grupal, limitada. Y los "medios masivos" o "de tecnología pesada" los cuales, a diferencia de los "pequeños", poseen una estructura y un funcionamiento más complejo y sofisticado, que los hace costosos y de difícil obtención. El carácter de "masivo", es porque tienen una cobertura vasta, como la radio y la televisión.

Por su parte, el especialista argentino José Balaude agrupa a los medios audiovisuales *en función de la comunicación*<sup>77</sup>, pero desde la perspectiva de los sentidos que estimulan y del código utilizado por cada uno de ellos. Su clasificación incluye:

#### *Comunicación visual*

Ilustraciones, fotos, gráficos, diagramas, pizarrones de distinto tipo, fieltrografo y franelógrafo, rotafolios, modelos. Proyecciones transparentes y opacas. Diapositivas. Retroproyector. Cine silente.

#### *Comunicación auditiva*

108 Instrumentos de registro y reproducción. Grabaciones. Laboratorios de lenguas. Radiofonía.

---

<sup>77</sup> BALAUDE, José. (Citado por RODINO P. Ana María, op. cit. pág. 29)

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

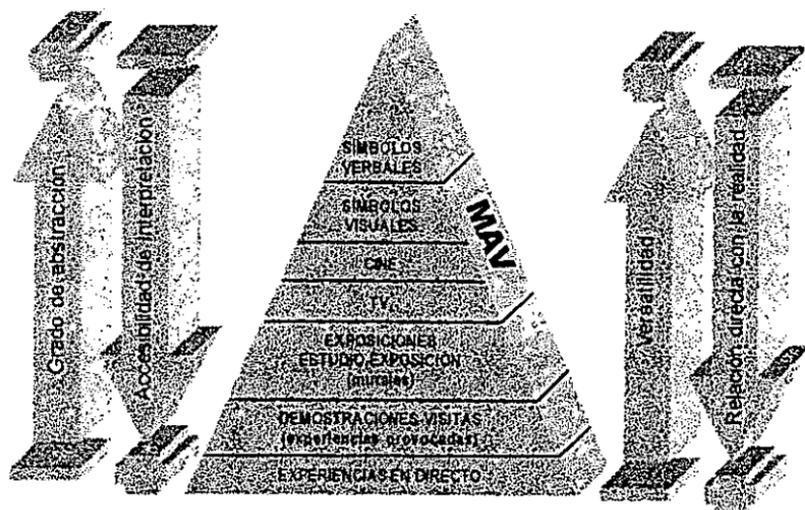


fig. 1

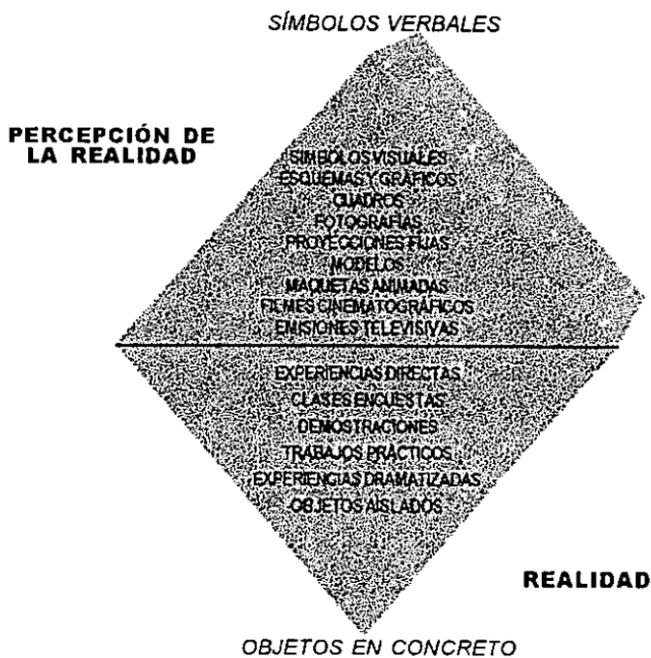


fig. 2

*Comunicación audiovisual*

Montajes audiovisuales –diapositivas con locución y musicalización-. Cine sonoro. Televisión. Combinación de medios.

*Comunicación programada*

Instrucción programada. Máquinas de enseñanza. Computadoras.

Todas estas propuestas no son definitivas ni absolutas; resultaría arriesgado dar por terminada la taxonomía, por lo que conviene tener siempre en mente que las constantes aportaciones tecnológicas irán modificándolas haciéndolas las más de las veces, extensas (simplemente habría que incluir en el tercer apartado de ésta última clasificación al **video**). Aunque, también es cierto que no se trata de hacer clasificaciones por el solo hecho de agrupar a cuanto medio surja, sino tratar de delimitar el campo de acuerdo a la situación específica; simplemente hay que recordar que: “El propósito de cualquier taxonomía consiste en estructurar una clasificación y jerarquización de categorías que sigan una secuencia de acuerdo con ciertos principios ordenadores.”<sup>78</sup>

Insistiendo; la clasificación no concluye aquí pues tal división irá enriqueciéndose con la aparición de nuevos MAV – hasta el momento insospechados- así como con las variantes que pueden obtenerse con la combinación de ellos, producto de la creatividad de los profesores y de los alumnos.

*2.4.1 El empleo de los MAV en la enseñanza*

110

El uso de los MAV en el salón de clases ha dejado de ser una actividad extraña, pero: ¿cómo han de ser incorporados

---

<sup>78</sup> CASTAÑEDA Yáñez, Margarita, op. cit., pág. 109

al proceso educativo?. Ciertamente los MAV reportan múltiples ventajas al respecto, pero si se analizan bajo la óptica del considerable ahorro en tiempo y trabajo invertidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los MAV también representan un beneficio a corto y mediano plazo. Tras de sí se encuentra toda una etapa de planeación, de preparación y de estudio previos.

Los MAV no sólo ayudan a la disminución del tiempo y del esfuerzo empleados tanto en la enseñanza como en el aprendizaje aumentando la retención de la información captada, sino que, además –como en el caso de la televisión– dotan al mensaje de una inmediatez y una simultaneidad que le confieren una cobertura extensa, con la posibilidad de ser copiado, almacenado y reproducido un sinnúmero de veces.

Por otro lado –y como ya se ha planteado– los MAV pueden cumplir diferentes funciones dentro del proceso educativo, funciones que influirán en el modo de estructurar el uso de los medios mismos, así como en la clase de resultados esperados (incluyendo la formación del mensaje). El investigador francés Henri Canac<sup>79</sup>, señala tres tipos básicos de funciones:

-*Función documental.* Le confiere al medio y a los materiales AV., la calidad de testimonio de lo real, aquéllo en donde ocurre una aproximación y una manifestación, lo más cercano posible a la realidad, presentado con la mayor objetividad. Todo la información del mundo –en todas sus dimensiones posibles– se pone al alcance de todos, a través de los MAV.

---

<sup>79</sup> CANAC. Henri (Citado por RODINO P. Ana María. op. cit . pág. 33)

-*Función analítica.* A pesar de que se pretenda la fidelidad en cuanto a lo real de nuestro entorno, siempre queda la interpretación del autor, la apreciación subjetiva por parte de quien se encarga de manejarla, estructurarla y ordenarla con toda intención de trascender a la realidad en pos de una actitud reflexiva, del pensamiento abstracto. La imagen, por tanto, estará sujeta a ello.

-*Función poética.* Manifiesta una realidad manipulada de tal forma, que se hace difícil de reconocer sobre todo porque va encaminada a una representación internalizada, una apreciación enfocada al dominio de lo *estético* y de lo *afectivo* del individuo. Aquí se encuentra todo lo relacionado con el arte, las emociones, los valores, los juicios, los sentimientos, etc.

El reconocimiento de tales funciones complementa la labor educativa del profesor en la elaboración de mensajes, pues le ayudan en la elección de una determinada clase de imágenes y por tanto, del medio más apropiado en su caso.

Una vez definido el medio y sus funciones, queda por hacer una serie de consideraciones sobre su aplicación y manejo eficaz, que pueden auxiliar en el desarrollo del tema audiovisual. Al respecto las últimas investigaciones indican que:

1. El aumento de material pictórico no asegura necesariamente un mayor aprendizaje. (Puede ayudar en la enseñanza de aspectos de diferenciación o clasificación de objetos y fenómenos, pero no en la retención).

2. El valor del movimiento... deseable debido a su realismo, es dudoso si el concepto que se va a aprender no incluye el movimiento en forma específica como atributo relevante.

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

3. Respecto a la eficiencia relativa de canales auditivos y visuales para transmitir información oral..., las diversas variantes pueden tener distintos efectos en diferentes situaciones. (Es decir, cada canal se ve favorecido por determinadas características, por ejemplo, al canal visual lo asisten aspectos como la capacidad para la lectura o un alto "coeficiente intelectual", mientras que al canal auditivo, una buena organización de materiales más representativos, le favorecen mucho).

4. El uso del color en los visuales fijos puede hacerlos más atractivos e interesantes, pero no necesariamente aumenta el aprendizaje, a menos que incluya una discriminación de color en sí.

5. En general, los mejores resultados en el aprendizaje se obtienen con presentaciones de enfoque sencillo y directo... (no así con) estructuras complejas, trucos novedosos y efectos especiales.

6. En los comentarios sobre cine, los estudios indican que los procedimientos de simplificación oral tienden a aumentar su eficacia en la enseñanza.

7. ...para las narraciones orales... Parece que existe una velocidad óptima... (la cual), debe disminuirse cuando el audio va acompañado de visualización.

8. La cantidad de información que puede transmitirse a un receptor humano parece limitada y se excede fácilmente al utilizar más de un canal al mismo tiempo.

9. Los espectadores, generalmente aprovechan bien las repeticiones de presentaciones audiovisuales. (Quienes las utilizan)..., están tan familiarizados con los temas, que es muy difícil que se den cuenta que muchos... (alumnos) no pueden aprender(los)... en una sola prueba.

10. Existen dos formas eficaces para la participación del educando, la abierta y la oculta; verbalizar la respuesta o

impartir conocimiento de los resultados; y la respuesta implícita o la práctica mental.

11. ...parece que el interés de una película no es necesariamente el mismo que el de una temática y no puede asegurar el aprendizaje resultante.

12. Los ejemplos... en el aprendizaje de conceptos, deben ser suficientemente numerosos para que solamente tengan los atributos típicos como denominador común.

13. La introducción a las presentaciones audiovisuales puede resultar más útil si se relaciona con la tarea de enseñanza familiarizando al espectador... o anticipando la tarea...

14. En situaciones de sesiones de demostración o práctica, puede resultar más efectivo prevenir la práctica que sigue a cada paso en vez de mostrar la tarea completa antes de la práctica.<sup>80</sup>

Resulta importante para el profesor conocer estas experiencias al emplear los MAV, porque en sus manos está la manera en que ha de conducir la clase; él es quien elige la estrategia pedagógica y quien determina el empleo de los recursos educativos (si es que los recursos audiovisuales formarán parte de su programa de estudios) siempre en la consecución de los *objetivos didácticos* proyectados.

Así es, el educador habrá dado un paso importante si, además de elegir los medios y materiales apropiados para alcanzar dichos objetivos, los integra en un complejo espacio-temporal congruente, utilizándolos conforme a las características técnico-expresivas de cada medio y si además, consigue en los

---

<sup>80</sup> HANEY, John B. op. cit., pág. 22-23. (Nota: los paréntesis son míos).

alumnos una acogida intelectual y participativamente favorable, de los mensajes audiovisuales.

### 2.4.2 Planeación de un sistema de enseñanza

Una vez comprendido el papel de los MAV en la educación, el profesor tal vez se pregunte: *¿qué debo hacer?, ¿cómo voy a enseñarlo?* o *¿cómo sabré si lo he enseñado bien?* Son muchos los factores que intervienen en el proceso de aprendizaje con medios, entre otros están, la naturaleza de la asignatura, el contenido y las diferencias individuales de los alumnos. Esto hace necesaria una planeación cuidadosa y detallada de los MAV. Sobre la forma de organizar esto, se ha escrito bastante. En su libro, Jerrol E. Kemp<sup>81</sup> señala que el *diseño sistemático* de la enseñanza comprende la realización de ocho cosas:

1. Formular los objetivos de acuerdo con las necesidades concretas en una sociedad cambiante.
2. Buscar el tema apto para conseguir los objetivos.
3. Desarrollar la experiencia anterior del alumno y elegir el método didáctico más adecuado, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones de presupuesto, personal, edificio, equipo y horario.
4. Elegir y preparar los materiales didácticos adecuados al nivel de conocimientos y al método que van a emplearse.
5. Experimentar los materiales con un grupo piloto.
6. Revisar que los materiales sean de tal naturaleza que lleven necesariamente a la consecución de los objetivos.
7. Realizar la enseñanza.
8. Evaluar los resultados.

Esta secuencia de desarrollo da pauta para la elaboración de una "metodología aplicable a los MAV" aunque, en reali-

---

<sup>81</sup> KEMP, Jerrold E., op. cit., pág. 7

dad y hasta el momento, no hay una única metodología, ya que todo proceso didáctico se estructura conforme a las circunstancias específicas del momento; esto hace que la manera de conducirse en la investigación, sistematización y exposición de datos, para conseguir cierto fin, sea tan diferente en cada caso. La especialista Ana Ma. Rodino sugiere, en cambio, ciertos *criterios metodológicos para el empleo de los recursos audiovisuales*,<sup>89</sup> que proporcionan una orientación al profesor en el tema. Ella plantea que existen tres tipos de criterios que van de lo general a lo particular: los que son *comunes a todos los MAV*; los que valen *para ciertas categorías de medios* y los que son *particulares para cada medio* (los más y mejor sistematizados). Considera importante el análisis de los criterios pertenecientes al primer tipo (generales), porque es a partir de ellos que se generan transformaciones significativas en el ámbito educativo.

Efectivamente, la aplicación del método audiovisual en la educación, representa el empleo de los medios masivos de información, lo cual implica el análisis crítico de la sociedad y la cultura, de los canales empleados, así como de la información que de ellos emane. Significa el cambio de actitudes y relaciones entre profesores, alumnos y espacio escolar, en la búsqueda y conformación de una pedagogía de excelencia, cuyos postulados sean la comunicación y la participación para llevar el conocimiento a quienes han sido marginados por los modelos pedagógicos tradicionales.

116 Para completar este cuadro de criterios, están las siguientes propuestas:

---

<sup>89</sup> RODINO P. Ana Ma . op cit . pág 44

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

1. Una clara descripción de los resultados deseados de la enseñanza para asegurar la interpretación uniforme de objetivos entre maestros y alumnos.

2. La estructuración de un programa educativo que proporcione todas las condiciones y estímulos para la enseñanza, y que tome en cuenta todos los objetivos y sub-objetivos en secuencia correcta.

3. Un método que incluya... a los... (alumnos) en el proceso de la enseñanza para tratar de que se practiquen eficazmente las competencias deseadas, logrando el progreso ordenado, eficiente y perceptible del alumno.

4. Un método que proporcione una retroalimentación regular al alumno en cuanto a lo acertado de sus respuestas o lo adecuado de su competencia.

5. Un método para adaptar la instrucción a las capacidades y ritmos de aprendizaje del alumno.

6. Un programa de examen que evalúe en forma exacta y segura la competencia del alumno al mismo nivel prescrito en el planteamiento de los objetivos.<sup>83</sup>

Complementando esta información, se tiene la "Ley de Oro de los Medios Audiovisuales"<sup>84</sup>, la cual sirve de guía para poder aplicar los medios audiovisuales y no perderse en un mar de ideas:

I. Los medios audiovisuales pueden ser sustituidos por otros recursos; y conviene que lo sean, cuando dichos recursos ofrecen igual rendimiento didáctico a menos costo y a mayor simplicidad. Pero si se utilizan, jamás ha de ser a costa de la improvisación.

II. Las ayudas audiovisuales deben aplicarse siempre sobre la base de un Guión Didáctico realizado de tal manera que pueda ser perfectamente válido para el aprendizaje, aún sin el apoyo de estos recursos (Navarro Higuera).

III. Los Recursos Audiovisuales sólo son eficaces y rentables cuando se asistan equilibradamente sobre una base de triple apoyatura: DIDÁCTICA, TECNOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN.

---

<sup>83</sup> HANEY, John B., op cit pág. 40 (Nota: los paréntesis son míos)

<sup>84</sup> MALLAS Casas, Santiago, op cit., pág. 48

Todo lo antes mencionado sirve como marco de referencia para el empleo de los MAV, no constituyen "fórmulas básicas infalibles" o pasos a seguir; están sujetas a examen, práctica y comprobación. No se puede hablar de un momento determinado en la enseñanza para el uso de los MAV, ya que está influido por distintas variables como el profesor, los alumnos, la asignatura, la situación educativa, etc. La conjugación de todas ellas hace de cada caso de aprendizaje uno particular y diferente; cada contenido amerita un tratamiento específico y por consiguiente, el uso de determinados medios; a su vez cada medio es propio para desarrollar ciertas aptitudes y facultades intelectuales. Dicho aprendizaje deberá basarse en una labor participativa y vinculada de maestros y alumnos, orientada hacia objetivos precisos y transparentes, en un análisis previo de medios referidos a su elección, manejo y evaluación y, por último, en la adquisición de una consciencia crítica de los mensajes producidos por esos medios. La elección de un MAV estará también en función de las particularidades y capacidades del alumno para el cumplimiento de la labor didáctica que el maestro le asigne, una vez dadas las condiciones para el aprendizaje.

## **2.5 El video**

Como se ha visto, la aparición de diversos lenguajes le ha dado al modelo de comunicación humana diversas facetas, debido a las diferentes situaciones en que se presenta la necesidad de comunicar entre las personas.

A su vez, los constantes avances en el campo de la tecnología —entre otras causantes— posibilitaron el surgimiento de nue-

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

vos canales de transmisión que fueron incorporados al proceso de comunicación y más tarde a la pedagogía. Dichos canales no son otros que los llamados *medios de comunicación* (mismos que se trabajan en diversas taxonomías auditivos, visuales, escritos, etc.); también, esta intervención resulta decisiva sobre todo cuando adquieren la categoría social de *mass media*, como lo son la radio y la televisión.

Enclavado en esta génesis –que se sitúa propiamente en la segunda mitad de este siglo- dentro de la categoría de *audiovisual*, está lo que comúnmente se conoce como *video*, el cual abarca a casi todos los medios audiovisuales, convirtiéndose propiamente en síntesis de ellos. La irrupción del video tiene lugar a finales de la década de los sesenta, adquiriendo su mayor expresión en la década de los ochenta; éste medio vino a revolucionar al mundo de la imagen al permitir la grabación e intercambio de programas provocando con ello una serie de alteraciones en todos los ámbitos (social, cultural, escolar, laboral, y demás) y –como toda innovación- despertando entre las personas una serie de inquietudes.

En el campo de la educación, los profesores se encontraron con el dilema de dar cabida o no a las recientes aportaciones tecnológicas (medios audiovisuales) en las escuelas. Y esto porque veían –y ven todavía- en el MAV, un rival; para más de uno, representan una amenaza en el sentido de “desplazamiento”. Es por eso, que se tomaban las posiciones más radicales con respecto a su integración a la enseñanza (partidarios entusiastas, opositores y mediadores). Para eliminar esta amenaza, se optó por hacerlos “aliados”, es decir, en lugar de combatirlos frontalmente oponiéndose a ellos, pasaron a convertirse en “auxiliares” de clase, como refuerzo de los procedimientos tra-

dicionales, pero nunca para cuestionar dicha clase de educación. Tal concepción de empleo por parte de ese sector conservador, viene siendo poco menos que lo mismo.

Esto habla de la "polifuncionalidad" de la tecnología del video, que puede ser dispuesta para el servicio de la pedagogía tradicionalista (fortaleciéndola) o por el contrario, para reformar la comunicación pedagógica. Este debe ser el verdadero papel del video dentro de la escuela, como instrumento transformador y no como mero auxiliar, para crear soportes de participación y no para favorecer el sostenimiento de sistemas de poder; lo que representa retomar al video con una nueva visión, una nueva manera de pensar, de ser y de comunicar, afrontando inclusive la conformación impuesta por el medio escolar.

### *2.5.1 Video. Conceptos y precisiones*

La palabra *video* no resulta extraña en la actualidad. Frecuentemente se emplea para designar bastantes cosas en todos los campos, dando por entendido su sentido la mayoría de las veces. Así suele oírse en varias situaciones la palabra *video*: en la casa, en el trabajo, en la escuela, en la feria, en una exposición, ... en fin, por todos lados encontramos *video*.

Cuando se habló de los MAV se hizo hincapié en la confusión que impera al usar el término, ya que no se sabía bien a qué se estaba refiriendo uno al decir que, por ejemplo: "pasaron un *audiovisual* en el museo". ¿Qué tipo de audiovisual?, ¿se trata de un *materal Av.* o de un *medio Av.*? Tal vez se estaba refiriendo a un *diaporama*; en tal caso dice también: "pasaron unas muy buenas transparencias". El calificativo de "bueno": ¿fue por el contenido, por la calidad de las tomas o

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

por la calidad de la proyección?. Lo más seguro es que se estaba evaluando todo el conjunto como "bueno".

Lo mismo ocurre con el video (hablando de las características que son comunes a todos los MAV). Cuando se habla de *video* –al menos aquí en México– se usa indistintamente para nombrar, entre otras cosas, al chasis (*videocasete*), al aparato (videograbadora), a los programas que se graban o a la señal electrónica que transmite la imagen. Inclusive, se le llega a identificar con otra tecnología afín: la televisión. Se dice que hay lugares, en donde se rentan o venden películas "en video" (situación paradójica pues entonces el filme se traduce en "video", siendo que originalmente se filmó). Son expresiones comunes: "conecta la video", "renté el video del concierto", "tomé el video de la boda", "la tele sólo tiene video, pero no audio". (De hecho, si se repara en ello, el vocablo *video* cambia de género fácilmente, siendo masculino, femenino o neutro, dependiendo el caso; esto es lo que ayuda muchas veces para saber de qué se está hablando). También se han creado una serie de palabras compuestas: video-bar, video-juego, video-clip, ...incluyendo las de carácter específico derivadas de la tecnología como, video-cámara; video-grabadora, video-reproductor, video-senal, video-cinta, video-digital, video-computadora, ... las que tiene origen dentro del marco socio-político-cultural: video-poder, video-cosmos, video-adicto, video-conferencia, ... y la lista va en aumento.<sup>85</sup> Aunque,

---

<sup>85</sup> Se trata de un fenómeno sociocultural que ha venido a trastocar al mundo. No sólo ha cambiado la comunicación humana y se ha introducido en la pedagogía, sino que se ha tenido que crear un nuevo espacio lingüístico para la palabra "video" que de hecho ya existía, pues... "corresponde en latín a la primera persona del singular del presente indicativo del verbo *videre*. Etimológicamente video significa «yo veo»" (FERRÉS, J. 1991:19). Las palabras compuestas con video, resultan tanto así como la moda que impuso otro fenómeno cultural (en su aspecto más comercial) hace poco tiempo, derivado del *cómic* "Batman", el famoso "bati": bati-móvil, bati-bumerang, bati-cueva, etc. Válgase la comparación. (Nota del autor)

para no meterse en más problemas, la gente prefiere decir simplemente "video" en cualquier caso, así lo maneja y de hecho se sobrentiende.

Pero realmente ¿qué es video?, ¿cómo funciona?, ¿qué características tiene?, ¿de qué se compone?, ¿a qué se le puede llamar video y a qué no?, ¿es una técnica o una tecnología?, ¿cuál es su campo de acción?, ¿cuáles son sus límites tecnológicos?, ¿es lo mismo video que televisión?. Son demasiadas interrogantes para algo tan común en nuestros días.

### *2.5.2 Apuntes históricos*

Para entrar en materia, hay que hacer una breve retrospectiva del video. En una primera instancia se buscaron sistemas para la conservación de la imagen (fotografía), luego la imagen con movimiento (cine), su transmisión a distancia (televisión) y posteriormente su registro y almacenamiento (video). Es así como, los inicios del video se enmarcan dentro de la tecnología de la televisión.

El punto de partida lo da el descubrimiento del elemento químico "Selenio" que en 1817 consigue aislar el sueco Jöns Jakob von Berzelius. En 1873, los ingleses L. May y Willoughby Smith detectan las propiedades fotoeléctricas del Selenio. Hacia finales del siglo XIX se hacen los primeros intentos para obtener la imagen por medios electromecánicos, entre los que destacan los trabajos del alemán Paul Nipkow, con su llamado "Disco Nipkow". En 1906 otro alemán, M. Diekmann, resuelve utilizar la invención del tubo de rayos catódicos, para enviar la imagen a distancia. Esta idea la aprovecha el ruso Vladimir K. Zworykin en 1923, para hacer su cañón electrónico o

iconoscopio, con el cual dirige un haz de electrones a una área de un material fotosensible (flúor). Mientras en Escocia en 1927, John Logie Baird con un disco de 78 r.p.m., graba las primeras imágenes por medios no fotográficos, a la par de que experimenta con las transmisiones a distancia. La compañía RCA de los Estados Unidos, ya con el iconoscopio en sus manos, establece propiamente la televisión catódica y efectúa la primera transmisión televisiva a distancia de la reunión del Congreso del Partido Demócrata en el año de 1928 (todos estos trabajos, siempre en blanco y negro). Por su parte, en ese mismo año, John Logie Baird logra transmitir de Londres a Nueva York; al año siguiente (1929) con el apoyo de la BBC, inicia la primera programación de transmisión regular y experimental, y empiezan a proyectar la televisión a color. La televisión había nacido y es a partir de la década de los treinta, que comienza a desarrollarse una de las tecnologías más revolucionarias dentro de la comunicación, desenvolvimiento que sólo se vería detenido parcialmente por la Segunda Guerra Mundial. En países como Alemania, Francia, Italia y Estados Unidos (inclusive México) los descubrimientos se suceden uno tras otro (como la transmisión vía ondas hertzios) cada uno por su cuenta, aunque las aportaciones tecnológicas se hacen en forma simultánea. En los cincuenta se patentizan los sistemas de transmisión a color que son: NTSC (EUA), SÉCAM (Francia), y PAL (Alemania). De ahí en adelante tenemos todos los avances logrados hasta entonces: la televisión a color, las transmisiones microondas y vía-satélite, el proyector tricromático, la pantalla plana, la alta definición, la digitalización y demás.

Una vez obtenida la transmisión de la imagen, la preocupación siguiente fue el cómo hacer para que no se perdiera, cómo

poder almacenarla, conservarla, registrarla para la posteridad. Este trabajo se venía efectuando echando mano del cine: las imágenes producidas por el televisor, eran filmadas con una cámara de cine sincronizada con la velocidad de la imagen del televisor (telecine); así podían archivar y reproducirse. Este procedimiento tenía varios inconvenientes, entre ellos el elevado costo. El video vino a solucionar estos problemas. La aportación básica de la tecnología del video es que, mediante un procedimiento electromagnético, posibilita la captación, reproducción, almacenamiento y manipulación de datos visuales y sonoros, tomados del entorno.

Los trabajos que se hicieron para el registro del sonido condicionaron también la aparición de la tecnología del video. Las señales acústicas podían registrarse de dos formas: mecánicamente (gramafónico) y magnéticamente (magnetofónico); el principio de grabación magnética fue establecido por el danés Valdemar Poulsen, quien a finales del siglo XIX, inventó un sistema de registro de señales eléctricas vía magnetismo. Las vibraciones sonoras eran convertidas en señales eléctricas de igual frecuencia, las cuales incidían en un electroimán que producía un campo magnético sobre el que pasaba un determinado soporte, mismo que quedaba magnetizado con el patrón de las ondas sonoras captadas. *Grosso modo*, es como se graba el sonido. De forma similar, las señales de video se grabaron, y para su reproducirlas sólo hubo que transformar las señales magnéticas en eléctricas (para su encodificación y decodificación en televisión) mediante el empleo de materiales fotosensibles, como por ejemplo, la célula fotoeléctrica. Estas investigaciones dieron la pauta para la creación de la primera video-grabadora o *magnetoscopio* de Ampex Corporation (construido por la industria RCA) en los EUA, en la primera mi-

tad de la década de los cincuenta. El soporte de esta video-grabadora, fue una cinta de poliéster de 2 pulgadas de ancho en carrete abierto. En sí el equipo era grande y pesado y sólo se utilizaba en las estaciones televisoras. Fue en 1968, cuando se comercializa y se pone al alcance de público el equipo portátil de video, de la compañía japonesa SONY. Esto provoca una expansión del video en todos los sentidos; aparecen nuevas marcas, modelos, formatos, equipos, accesorios (cámaras, monitores, aparatos de efectos especiales) y un sin fin de cosas más relacionados con él: tiendas, talleres, galerías, publicaciones, conceptos, "culturas", "guerras", "psicologías", etc. El video adquiere desde entonces un lugar preponderante en el mundo.

### *Aclarando...*

Una vez contemplado el panorama histórico del video, se pueden hacer ya las distinciones pertinentes.

La perspectiva inicial es que, ante todo se trata de un *sistema* audiovisual,<sup>86</sup> un MAV que comporta dos aspectos básicos: como aparato o equipo (hardware) y como programa (software). El video como aparato se concibe como una *tecnología* integrada por tres componentes: una *videograbadora o magnetoscopio*, una *cámara* y un *monitoro televisor*, los cuales conforman una unidad de video elemental o básica; el resto de las operaciones para la manipulación de la imagen (edición y postproducción) requiere de equipo más complejo que sólo se tiene en estudios profesionales.

---

<sup>86</sup> Para los fines de este trabajo, se adopta la postura del video como *tecnología*, sin soslayar la importancia de los postulados derivados de otros discursos (como el de la sociología) que por igual abordan el tema, y que podrían lograr en el último de los casos, una mejor definición. (Nota del Autor)

La videograbadora –conocida también como VTR (Video Tape Recorder o Grabador de Cintas de Video), VCR (Video Cassette Recorder o Grabador de Casetes de Video)- o *magnetoscopio*, es el aparato que registra magnéticamente en una cinta las variaciones de una señal eléctrica. La cinta puede estar contenida en un chasis o caja (casete) o bien en bobina o carrete abierto.

La cámara es el aparato que registra las imágenes y sonidos, transformándolas en señales eléctricas. Anteriormente las cámaras funcionaban con unos tubos de rayos catódicos similares a los del televisor, lo cual los hacía un tanto pesados, de difícil manejo y muy delicados (aún los llamados equipos portátiles); pero en la actualidad, y dados los avances técnicos, la cámara tiene una serie de mejoras que amplían sus capacidades y funcionalidad (como los controles automáticos, las placas sólidas del CCD y la incorporación de una videograbadora) haciéndola de fácil maniobrabilidad por su reducido peso y tamaño.

El monitor es el aparato en el que se decodifican las señales de audio y video, para ser reproducidas en su pantalla. Dotado de las mismas características que un televisor, la diferencia estaba en que éste captaba las señales por medio de una antena y el monitor no, pues el tipo de señales que recibía eran de radiofrecuencia, además de que el uso profesional de los monitores exige un control de imagen de calidad, por lo que posee una serie de implementos técnicos que el televisor casero no necesita. No obstante, hoy día están saliendo al mercado televisores con características técnicas que igualan a los monitores profesionales, como entradas de audio y video, y correctores digitales de imagen.

Por otro lado, en lo que respecta al video como "programa", se tienen dos sentidos acerca de una misma palabra, que normalmente provocan confusión: el *contenido*. En un sentido conviene distinguir entre el "contenido" de un *videocasete* y el "contenido" de la *cinta* del videocasete. En el primer caso, se está haciendo referencia a la *cinta de video* (*videotape*) que se encuentra dentro de la caja o chasis, y en el segundo caso, a la **información** grabada en la cinta. Profundizando: se llama *videotape* al soporte (cinta magnética) en la que se graba el sonido y la imagen; al acto de registrar en ese soporte un determinado tipo de información audiovisual, se le llama *videotape-recording* o *grabación de video*. También resulta mejor nombrar a la caja de video como *videocasete*, para diferenciarlo del casete de audio o *audiocasete* –cuyas cintas resultan de idénticas características- y es que por costumbre, se identifica al *audiocasete* simplemente con la palabra *caset* (esto se debe a que fue el concepto que primero se manejó al aparecer en el mercado el sistema de grabación magnetofónica; antes que el magnetoscópico). Lo cual hace retomar el concepto de *hardware* y *software* para aplicarlo esta vez, al video como "programa", que de por sí es ya un *software*. Antoni Mercader dice al respecto: "Generalmente, *hardware* designa el componente estructural y *software* al componente procesual, de modo que el magnetoscopio es el primero y la cinta magnética el segundo. Sin embargo, en su aplicación se barajan varios factores conceptuales y contextuales que, pongamos por caso, hacen que en términos estrictos de información se considere que el *videotape* sea *hardware* y la grabación (el contenido) *software*."<sup>87</sup>

---

<sup>87</sup> MERCADER, Antoni. "La tecnología video" en AAVV. BONET, Eugeni (ed.). *En torno al video*. 2ª ed., Barcelona, Ed. Gustavo Gili. S. A., 1984, pág. 23

Ya para finalizar, no hay una clasificación aceptada por todos para nombrar a los programas con relación a su extracción o fuente, es decir, si se trata de grabaciones de programas de televisión, de películas, de diaporamas, etc. o de tomas originales, es decir, tomas hechas por uno mismo con una cámara. A todo contenido grabado –independientemente de su origen- suele llamársele *video*.

### *2.5.3 Video y televisión*

Este es uno de los puntos que da mucho de qué hablar y que ha generado cierta polémica. Todo lo anteriormente tratado, ofrece un panorama de lo complicado que puede resultar el manejo de las imprecisiones que llevan a pensar que, en un sentido general, video es lo mismo que televisión. Así es, para muchas personas *video* es sinónimo de *televisión*, cuando no –y en el peor de los casos- es algo que se le parece al estar compuesto por los mismos elementos en cuanto a manejo de imágenes y sonidos se refiere: la televisión tiene “botoncitos” iguales a los que se usan en video, queriendo decir con ello que en el video están integrados o se reconocen los elementos televisivos. (Únicamente detectan el aparato por el que se reproducen las imágenes captadas). Esto se debe en gran parte al estrecho parentesco que guardan entre sí. El video, como se vio, nació de la televisión, de la necesidad de conservar las imágenes, cuya transmisión en “directo” impedía su registro. El video tuvo –y tiene, porque en la actualidad la discusión está abierta- diversas facetas con relación a la Tv primero como “auxiliar”, luego como opción contrapuesta y después, nuevamente, como elemento integral. En realidad, ambas son dos clases de *tecnología* que manejan el mismo tipo de lenguaje *audiovisual*, sólo que una *transmite* información *Av* en directo

—la televisión— y la otra la *registra*, a modo de memoria para su posterior manipulación —el video—. <sup>88</sup>

El video tuvo sus inicios cuando ya existía la televisión “en directo”. De hecho el video vino —como dicen algunos comunicólogos— “a liberar de la tiranía del directo a la televisión”; esto quiere decir que permitía la producción de programas con un mayor control y una mejor calidad. El video era considerado más que nada como un “apoyo”.

Con el tiempo el video tomó su propio rumbo apartándose de la trayectoria que llevaba la televisión, al fabricarse y comercializarse en su modalidad de *portátil*; con ello cambió la forma de utilización por parte de un nuevo tipo de usuario y consumidor, un consumidor ya no de mensajes televisivos, sino productor —por primera vez— de sus propios mensajes. Esto condujo a muchos a pensar que había llegado el momento de una revolución comunicativa, en franca oposición a la ideología de la televisión.

No obstante sus afinidades, las dos tecnologías están bien diferenciadas. La televisión estaría definida como el sistema o complejo de técnicas propias que permiten la emisión y recepción de imágenes en movimiento y de sonidos en forma simultánea y a distancia haciéndola adecuada para llegar a un elevado número de personas. Por su parte, el video sería el sistema de registro de imágenes móviles y sonidos simultáneos, logrado por procedimientos electromagnéticos, que permiten

---

<sup>88</sup> Para mí, esa sería la diferencia más sustancial, el elemento básico que marca la frontera entre la tecnología de la televisión y la tecnología del video; no por nada en términos televisivos, a una transmisión en *directo* se le nombra “en vivo” y a las que son grabadas se les dice “video tape”. Naturalmente, existen características más a fondo, que hablan de una estructura de lenguaje más diferenciada aún. (Nota del autor)

su conservación y reproducción. (Estas no son dos definiciones tajantes que pretenden agotar el tema –sería imposible hacerlo- simplemente ayudan a delimitarlo para poder avanzar en el estudio del video).

Amén de otras diferencias no apreciables en un primer análisis, en la televisión (medio diseñado para llegar a un enorme núcleo de receptores, no por nada llamado “medio de comunicación masiva”) se observan limitantes en lo que respecta a la *retroalimentación*, misma que se efectúa lentamente –si es que llega a presentarse-; más bien, no hay mucha interacción entre los participantes del proceso de comunicación o ésta es casi nula. Por otro lado el receptor está condicionado a cierto número de frecuencias (“canales” de Tv.) que –por muchas que estas sean, como es el caso de la televisión *vía satélite* o del famoso DTH- a la larga terminan pareciéndose entre sí o bien, no termina de verlas todas. Esto llega muchas veces a causar tedio en el espectador (aunque, claro, siempre existe la opción de apagar el televisor) todo lo contrario de la intención inicial de la Tv.: captar la atención de la gente.

Esto no ocurre en el caso del video, en donde la interactividad es más manifiesta, pues se puede manipular ampliamente un programa, deteniéndolo, editándolo, regresándolo, adelantándolo, etc., para crear -inclusive- un nuevo mensaje a partir del original. También existe la posibilidad de contactar con el creador o fuente del mensaje.

130 Es un tipo de función comparable a la que tienen los “pequeños audiovisuales”, que “acerca” a los interlocutores, contrariamente a la efectuada por los “grandes audiovisuales”, que los “aleja”. “Por ello podríamos esquematizar la relación

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

diciendo que *la iniciativa y arbitraje del educador está en razón inversa a la magnitud tecnológica de cada medio.*<sup>89</sup>

Lejos de crear una confrontación entre *video* y *televisión*, lo importante aquí es darle su debido lugar a cada cosa. Ciertamente existen elementos que las diferencian, pero en realidad ambas se complementan –tan sólo hay que reflexionar en el gran porcentaje que el video ocupa en la elaboración de la programación televisiva, de hecho la televisión es el canal de difusión ideal para el video- No se trata de estigmatizarlos asignándoles papeles de “monstruos culturales” o sublimarlos al punto tal de hacerlos indispensables para todo proceso de comunicación. (Hay que recordar las tres posturas radicales, que se presentan con respecto a los medios). Tal enfrentamiento no lleva a algún lado. El video es el heredero de los elementos que caracterizan a la televisión, y aún se trabaja con él como elemento de apoyo supeditado a la televisión educativa. Falta todavía mucho camino que recorrer dentro del campo del video –no obstante la revolución que impuso en sus primeros tiempos- su autonomía de los “medios de comunicación masivos” está lográndose poco a poco. Una de las directrices básicas se encuentra en los avances que se hagan en el campo de la tecnología.

### *2.5.4 La tecnología del video y características que la definen*

Al ser el video un MAV, sin duda estará compuesto por una serie de elementos tecnológicos particulares que le dan forma y un sello característicos que lo diferencian de otros parecidos. Y esto vale tanto para su aspecto expresivo, como para el uso al que se destine.

131

---

<sup>89</sup> MAILLAS Casas Santiago, op. cit., pág. 27

Ahora, se tratará más a fondo las características tecnológicas del video antes señaladas. En la parte correspondiente a los *medios*, se mencionó que éstos estaban integrados por tres componentes: el soporte, el canal y el lugar. Pues bien, en lo que toca a la tecnología del video, también están presentes pero bajo la siguiente forma: *el soporte* (cinta magnética o videotape), *el canal* formado por un elemento analizador (emisor), un elemento grabador/lector (transformador) y un elemento reproductor (receptor).<sup>90</sup> Y por último, *el lugar* que en este caso se trata del salón o aula de clases.

El soporte o cinta magnética, está hecho de poliéster con una emulsión magnética de óxido de hierro o de cromo; producto de su rápida evolución, ha sufrido diversos cambios desde su concepción original, como por ejemplo, en las medidas; esto ha dado como resultado que tenga características particulares para cada caso. Las cintas se clasifican bajo dos formas: una como *formato* y otra como *sistema*. Como "formato" las cintas se agrupan de acuerdo a sus dimensiones —medidas en pulgadas (")— y como "sistema" de acuerdo a las diferentes características técnicas de cada cinta. Los primeros formatos fueron de uso profesional, siendo los más característicos los de 2" (formato doble o *cuádruplex*) y de 1", este último subdividido en estándar B y C. Después se desarrolló el formato de ¾" o *U-Matic* en dos modalidades: el *broadcast* y el *institucional* o *industrial*, ambos con gran calidad de imagen y también de uso profesional. Otro formato es el de ½" o formato *doméstico*, que agrupa a los sistemas BETA o Betamax, VHS y Betacam. En ese orden, la calidad de imagen va en aumento y los usos profesionales también. El BETA generalmente

---

<sup>90</sup> BONET. Eugeni. op. cit., pág. 15

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

se utiliza para la reproducción de filmes transferidos a video, siendo el más popular, pero el sistema VHS poco a poco lo va desplazando al ofrecer mejor calidad tanto de grabación como de reproducción. El **Betacam** es un sistema profesional de alta calidad que, al ser incorporado a la cámara de video, ofrece grandes ventajas de manejo. Por último está el formato case-ro de 8 mm o *handycam*, que propiamente es la versión en video de la cámara de cine del mismo formato; éste es un equipo portátil de fácil manejo que tiene el inconveniente de no tener una reproductora comercial específica para su posterior revisión y manejo de la imagen. La permanencia en el mercado de estos sistemas depende más de los intereses económicos y de las políticas de sus fabricantes, que de su practicidad.

El manejo de las cintas es algo delicado, por lo que conviene, para conservarlas en buen estado, limpiar las *cabezas* de la videogradora y desmantarlas periódicamente; hay que almacenarlas en posición vertical y no horizontal, evitando también aplillarlas una sobre otra, mantenerlas lejos de fuentes que produzcan magnetismo y no grabar en la misma cinta más de seis veces.

En lo referente al canal, el elemento analizador se traduce en la cámara de video y en la que se identifican las siguientes partes: a) dispositivos que controlan la iluminación, b) dispositivos que transforman la luz en señales eléctricas, c) dispositivos electrónicos, y d) otros dispositivos adicionales.

a) El control de iluminación está compuesto básicamente por un sistema óptico parecido al que poseen las cámaras fotográficas, es decir, está dotado de un conjunto de lentes llamado *objetivo*, el cual proyecta sobre una área fotosensible la

imagen proveniente del exterior y que puede ser enfocada automática o manualmente para obtener la nitidez. El *Zoom* y el *Macro* son objetivos que permiten captar imágenes lejanas y pequeñas, respectivamente; con el *zoom*, uno puede acercarse o alejarse del objeto con la cámara estática y con el *macro* obtener tomas de objetos minúsculos. El *diafragma* o *iris* es el mecanismo que controla, mediante diversas graduaciones de apertura o cierre, el paso de la luz al interior de la cámara; su funcionamiento también puede ser automático o manual.

b) El sistema que recogía la luz para transformarlas en señales eléctricas fue, hasta hace algún tiempo, un *tubo analizador de imagen* (*iconoscopio* o *vidicon*) similar al de un televisor, el cual constaba de una placa o mosaico fotoconductor o *target*, un cañón de electrones y un generador de campos magnéticos (para la reproducción de la señal en color se usaban tres tubos). En la actualidad las cámaras incorporan un CCD (Charge Coupled Device) o "dispositivo acoplador de carga", formado por una serie de placas hechas de un material fotoconductor que viene a reemplazar a todo ese conjunto analizador de imagen de las antiguas cámaras, realizando las mismas funciones de interpretación de la imagen, mejorando sus características de definición y sensibilidad, eliminando la molesta persistencia de la imagen y disminuyendo la interferencia electromagnética exterior; esto hizo que la cámara fuera más ligera y resistente a los golpes. Esta es la llamada *cámara electrónica*.

c) Los componentes electrónicos manejan la señal eléctrica; estos son el *fader* (circuito con el que se oscurece o aclara una imagen), el *balance de blancos* (dispositivo que sirve para ajustar la temperatura de color de la luz, equivalente al *daylight* o *tungsten* de las películas para diapositivas), el *con-*

*trol de la sensibilidad* (con el que se ajusta la placa del CCD a la luz existente, comparable al ASA de las películas fotográficas) y por último, los *efectos* como las tituladoras y demás implementos para alterar imágenes. En la mayor parte de las cámaras estos componentes están automatizados, por lo que su manejo es más fácil.

d) El resto de los dispositivos son los que normalmente se observan en las cámaras a saber: el *visor* *viewfinder* (pantalla pequeña que permite "monitorear" la toma); el *micrófono* (incorporado o con extensión auxiliar); el *registro de intervalos* (son los datos del tiempo de grabación, similares al contador de tomas de la cámara fotográfica) y los controles de mando pertenecientes a la grabadora que por lo regular está incorporada al cuerpo de la cámara (*review, play, record, stop, pause, etc.*) así como las *conexiones* o diversos tipos de entradas y salidas para equipo auxiliar (audífonos, control remoto, amplificadores, digitalizadores, etc.).

El funcionamiento de la cámara empieza cuando la placa fotosensible o célula fotoeléctrica, recoge las imágenes que pasan por el objetivo y las transforma en señales eléctricas (señal de video), al tiempo que el micrófono lo hace con el audio. Un cañón electrónico envía una haz de electrones a través de un campo magnético, que incide sobre la célula fotoeléctrica explorándola o *barréndola* un determinado número de veces por segundo, produciendo una variación de tensión, misma que, estructurada de modo adecuado, se traduce en la señal de video. Dado que las actuales cámaras ya no usan los tubos analizadores sino CCD, el proceso se simplifica al pasar directamente la imagen a la placa, para codificarla en la señal de video

El elemento grabador/lector se refiere a la videograbadora (o magnetoscopio) y es el aparato en el que se genera el campo magnético que permitirá el registro, reproducción o borrado de las señales eléctricas de imagen y sonido, sincrónica e instantáneamente, sobre una cinta magnética. Hay gran variedad de videograbadoras en torno a modelos, marcas, y usos; las más comunes son: BETAMAX, VHS, BETACAM, y  $\frac{3}{4}$  ", para formatos de cinta de  $\frac{1}{2}$ " y  $\frac{3}{4}$ ". Las hay tanto caseras como profesionales y pueden ser tanto *estacionarias* como *portátiles*, para transportarse individualmente o integradas a la cámara. Los controles normales que tienen son: PLAY (para reproducir el audio y video), STOP (para detener la reproducción), PAUSE o STILL (para "congelar" la imagen en un cuadro específico), FORWARD (avance rápido), REWIND (retroceso rápido), STEP o SHUTTLE (avance o retroceso cuadro por cuadro), TRACKING (ajuste de los cabezales y el tambor), y el POWER (encendido o apagado). Incorporan además una serie de dispositivos (sobre todo los equipos profesionales) para la sintonía, la programación y la búsqueda de imágenes. Todos ellos habilitados para que funcionen en forma automática disminuyendo considerablemente los errores, sobre todo al trabajar con imágenes digitalizadas. En cuanto a la banda sonora, el equipo se basa en el *Hi-Fi* (alta fidelidad) que infunde una calidad superior de sonido, dotado con eliminadores de ruidos y con el *dubbing*, que permite reemplazar totalmente la banda sonora sin afectar la imagen grabada en la cinta.

El proceso de grabación electromagnética, inicia cuando las señales de video y de audio enviadas por cable desde la cámara –y que precisan registrarse en forma simultánea– son captadas por la videograbadora. La grabación del audio se hace a lo largo de la cinta (*longitudinalmente*) mientras que el video se

registra a lo ancho de la misma de alguna de dos formas posibles –y de acuerdo al sistema de que se trate- en forma *transversal u oblicua (diagonal)*. Dos bobinas, situadas en planos diferentes, transportan la cinta de un lado a otro a través de un cilindro *tambor* giratorio de gran velocidad, que contienen las *cabezas* lectoras de video y las *cabezas* de audio. Cada señal se graba por separado, constituyendo así, una *pista*. Dos pistas de video formarán un campo. En algunas cintas de video –sobre todo profesionales- se agregan pistas para el control de la *sincronía* (la cual enruta la señal de video haciéndola coincidir con la cabeza lectora), para el sonido, y para la referencia de tiempo en hora-minuto-segundo de cada imagen (*time code* o código de base de tiempos).

El elemento reproductor recoge las señales de sonido e imagen transportándolas a sus respectivos receptores: la bocina y el *monitor*. Este último es parecido a un televisor ya que poseen las mismas características para reproducir la imagen, sólo que el monitor está dotado de ciertos adminículos para la definición y estabilidad de aquélla. El haz de electrones (que lleva consigo la señal de video) proveniente de un cañón electrónico, incide sobre la superficie luminiscente de la pantalla del monitor quedando iluminado por una serie de puntos, mismos que, ya agrupados en una línea –por medio del *barrido* del haz- conforman la imagen. En la mayor parte de América, cada 525 líneas forman un “*cuadro*” de imagen y la frecuencia de reproducción del movimiento es de 30 cuadros por segundo; para una efectiva reproducción es necesario que haya *sincronía* entre los movimientos del haz producido por la cámara y por el monitor. Cuando la frecuencia disminuye a menos de 60 cuadros por segundo, se produce un efecto estroboscópico, mismo que se elimina dividiendo el cuadro

en dos *campos*, es decir, la frecuencia de 30 cuadros pasa a ser de 60 campos por segundo. Cada campo se alterna y forma la imagen simultáneamente en líneas pares (campo par) y líneas impares (campo impar).

Este es el caso de la imagen de blanco y negro. El color se obtiene a partir de la separación y recomposición de la imagen en tres señales que corresponden a los colores primarios de luz: azul, rojo y verde (sistema tricromático **rgb**: *red, green, blue*). La forma de tratamiento el color puede hacerse con varios procedimientos, siendo tres los básicos: NTSC (*National Television System Committee*), PAL (*Phase Alternative Line*) y SECAM (*Séquentiel Couleur à Memoire*). Cada uno fue creado en diferentes países (Estados Unidos, Alemania y Francia respectivamente) con normas propias de empleo y de acuerdo a convenios internacionales.

La incompatibilidad entre las diferentes tecnologías de video –desde equipos de transmisión, formatos, videograbadoras, sistemas de color, hasta estaciones televisoras-impuestas y reglamentadas por los países industrializados (de América y Europa principalmente) que siempre han estado a la vanguardia en casi todo (incluyendo los procesos de comunicación) condicionan el medio e impiden su libre ejecución y desarrollo. La aparición en el mercado de numerosas marcas es la muestra de la seria competencia entre esos países por el control y prestigio económicos. Es así como se han agrupado bajo organismos internacionales con la pretensión de –entre otras cosas- llegar a acuerdos comunes de fabricación para hacer compatibles los sistemas de transmisión y no obstaculizarse unos a otros. Dichos organismos son para Estados Unidos y América, el EIA (Electronic Institute of America) para Europa el CCIR

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

(Comission Consultative Interancionale de Radiodiffusion) y para Japón y Asia, el EIAJ (Electrical Industries Association of Japan) éste último por el lado tecnológico del videotape. En el cuadro siguiente<sup>91</sup> –y a modo de resumen- puede apreciarse los estándares que manejan estas organizaciones.

CONCEPTO	NTSC	PAL	SECAM
Número de líneas por imagen	525	625	625
Número de imágenes por segundo	30	25	25
Número de campos por segundo	60	50	50
Sistema de color	Las señales de los colores primarios se transmiten en forma simultánea para luego separarse y redistribuirse en el receptor.	Es una variación perfeccionada del NTSC	Las señales de color se transmiten alternadamente y un dispositivo de memoria en el receptor coordina la secuencia de los colores básicos.
Países que lo usan	E.U.A., Japón, Canadá y algunos países latinoamericanos	Alemania, Australia, Brasil, China y algunos países de Europa occidental	Francia y algunos países francófonos árabes y de Europa oriental.
Año de implantación	1953	1963	1967

Por su parte, el EIAJ ha normado la fabricación de cintas y cassettes, quedando de la siguiente forma:

FORMATO	SISTEMA	EMPLEO
Dos pulgadas (2")	Bobina abierta (transv.)	Profesional (en desuso)
Una pulgada (1")	bobina abierta sist. B y C (transv.)	Profesional
Tres cuartos (¾")	U-Matic (broadcast e industrial)	Profesional
media pulgada (½")	Betacam (diag.) VHS (video home system) (diag.) Betamax o Beta (diag.)	Profesional semiprofesional doméstico (en desuso)
8 mm	video 8 mm (diag.)	Doméstico

<sup>91</sup> Datos tomados de BONET, Eugeni, op. cit., pág. 19-22

### 2.5.5 Medios audiovisuales comparados: cine, televisión y video

Antes de concluir con esta sección, será bueno hacer una reseña de la relación tan estrecha y diferenciada a su vez, que tienen los tres medios audiovisuales por excelencia: *el cine, la televisión y el video*, ya que el mundo de las imágenes (información, didáctica, cultura, sociedad) se mueve en función directa de alguno de ellos. Efectivamente, se les ha asignado ciertos roles específicos como canales de información; así por ejemplo, el medio cinematográfico se utiliza para la producción de filmes o películas de todo género con cierta calidad artística; la televisión como medio de entretenimiento, mientras que el video se ha caracterizado por su aplicación en áreas como la didáctica y el arte. Aunque sus funciones son múltiples y específicas –y más allá de este encasillamiento- se trata de tres tecnologías particulares que cuentan con sus respectivos lenguajes, pero que también poseen afinidades entre sí (y esto porque manejan un mismo lenguaje audiovisual) y que tienen mucho en común; pero, eso sí, no son *iguales*.

El cine se basó en la expresividad dramática del teatro para construir su lenguaje; la cámara – en un principio estática- representaba al espectador y el posterior desplazamiento de la cámara dio origen al resto de los *planos*, otorgándole al cine una mayor referencia de la situación.

En medio del auge de la cinematografía, la tecnología de la televisión irrumpió en escena retomando la técnica de realización de aquella, pero bajo otras características, dadas las dimensiones de su pantalla, la cual contrastaba significativamente con la de su antecesor. Prácticamente la

pantalla del receptor dictó las normas del código que en adelante se seguiría. La imagen sufriría una minimización al manejarse, por necesidad, planos más cortos –lo cual produjo a su vez el aumento del ritmo de las secuencias – además de la baja de definición, de contraste e iluminación. Dado que no había modo de registrar la imagen, forzosamente tenía que trabajarse en directo. Todo esto hizo que la televisión fuera usada más que nada para trabajar su faceta informativa basada en la instantaneidad e inmediatez.

El video también hizo su aparición cuando la televisión estaba en su momento. La preocupación inicial de conservar las imágenes captadas, rindió fruto con la creación de la videograbadora, y de simple medio de almacenamiento o archivero de imagen auxiliar de la televisión, pasó a ser un medio independiente con características propias. El desarrollo de la electrónica hasta hoy logrado, le ha dado al video un papel de suma importancia dentro del campo de las comunicaciones haciéndolo superior, inclusive, frente al cine (tan sólo en algunos aspectos, claro está) sobre todo cuando surge en su modalidad portátil y se pone al alcance de todo mundo (hoy día cualquiera puede hacerse de un equipo básico de video). Las ventajas son considerables en todos los sentidos: fácil manipulación y rapidez de edición, incorporación de algunos efectos especiales y/o digitales, visualización instantánea e inmediata, registro bajo condiciones precarias de luminosidad y por tanto, mejor reproducción del color y definición de imagen; amén de otras más que vinieron a aumentar su capacidad expresiva.

A continuación se enlistan estas características técnico-expresivas que diferencian a estos medios

Desde el punto de vista tecnológico, el cine es un sistema que permite captar imágenes en movimiento, sólo que, a diferencia del video –que las registra por medio del electromagnetismo- lo hace por procedimientos *fotoquímicos*; esto tiene varias consecuencias respecto a la imagen: en la cinematografía se consigue un registro permanente de las imágenes por ésta última vía, lo cual requiere de un proceso de laboratorio para su revelado y, una vez obtenida, puede contemplarse a simple vista sin necesidad de un mediador técnico. Mientras que en el video, puede borrarse y volverse a grabar hasta cincuenta veces, el “visionado” es inmediato a la grabación y se necesita de un canal apropiado para revisarla. El soporte del filme es una cinta de celuloide, mientras que el del video es de poliéster. La calidad de imagen del video y la televisión es inferior respecto a la del cine (calculada en cerca de 2000 líneas de resolución contra las 625 líneas de la norma europea o las 1250 del video de alta definición). Tal definición está –en el caso del cine- en relación directa con el formato, es decir, cuanto más grande es, mayor es la calidad; lo cual no ocurre con el video, en donde inclusive formato de 1/2” superan al de 3/4” o al de 1”. A la par con esto se tiene que la relación de contraste –mediada en gama de grises- es para el cine de 40:1, siendo inferior para la televisión, la cual que está entre 20:1 o 10:1. La calidad de la imagen se pierde más rápido con el paso del tiempo cuando se obtiene por electromagnetismo, que por procesos fotoquímicos. En la edición las secuencias en cine se arman cortando físicamente la cinta y en video se hace por medios electrónicos.

La iluminación difiere para cada medio. En el cine y en el video por lo regular, se trabaja a base de una cámara, lo cual da oportunidad de reconsiderar la luz y por tanto, la toma. En la

televisión de estudio se utilizan varias cámaras a la vez. La iluminación se calcula, en cine, con un exposímetro, la temperatura de color se regula mediante filtros y cuando no hay buenas condiciones de luz, se subexpone o sobreexpone la película, según sea el caso, para poder captar la imagen. La cámara de video funciona con dispositivos automáticos que se encargan de hacer los ajustes correspondientes de luz.

Tal vez, la segunda diferencia más significativa entre el cine y la televisión (y video) sea *el tamaño de la pantalla*, la cual juega un papel determinante no sólo en lo que respecta a la mejor captación de la imagen, sino también en la captación de la **atención** del espectador. El término *proyección* es más apropiado para el cine que para la televisión, en donde resulta mejor hablar de *emisión* (a menos que se trate de un *videoprojector*). Tal proyección requiere de condiciones de total oscuridad o penumbra para llevarse a cabo; no así en la televisión, ya que puede verse tanto en semi-oscuridad, como a plena luz. Las condiciones de oscuridad en una sala cinematográfica, junto con una gran pantalla en la que se proyectan imágenes lo más parecidas a las reales (*isomórficas*), aumentan el nivel de cautivación del espectador, creando un ambiente de comodidad e intimidad. En la televisión, esto se pierde dada la pequeñez de la pantalla (proporción 3:4) la cual, a su vez, emite imágenes no tan parecidas a las reales (*no-isomórficas*).

En lo referente a la edición, también existen diferencias como resultado de los procedimientos de registro de la imagen. La edición cinematográfica (o montaje filmico) representa un largo y caro proceso, cuyo principio es el corte físico de la cinta para seleccionar las tomas y reunir las posteriormente en forma ordenada. Luego se le adicionan el resto de ele-

mentos como sonido, efectos especiales, títulos, etc. antes de hacer copias para su distribución.

En el video, la edición es una operación sencilla y rápida que se lleva a cabo *electrónicamente* usando una editora o consola de edición, la cual está conectada a dos videograbadoras y a otros equipos que permiten manejar plenamente la imagen sin necesidad de laboratorios o procesos especiales de tratamiento; se puede repetir una parte en la misma cinta tantas veces como se necesite, "congelar", retrasar, suprimir, colorear y hasta crear imágenes "de la nada" usando la computadora. También puede trabajarse en otras cintas ya usadas.

La tecnología del video se sirve del electromagnetismo para el registro de imágenes y este hecho la hace significativa, pues le otorga ciertas particularidades que aventajan con mucho al cine y a la televisión. Esto le permite el registro, almacenamiento, manejo y revisión de las imágenes, que es sumamente operativa, funcional, asequible y maleable para quien la usa. También da la pauta para la creación y la expresión personal, abre la puerta a la exploración de otros campos para proponer a partir de muy pocos elementos, cosa que no ocurre con el cine o la televisión, los cuales por lo regular, están controlados por grandes empresas.

Ahora bien, no hay que perder de vista que se trata de medios diferentes, propios para determinados campos. El hecho de que el video posibilite todo lo antes mencionado, no significa que sea el "*non plus ultra*" de los medios, que para todo haya que usarlo. No. Si mencioné que aventajaba al cine en algún aspecto, lo hice para enfatizar el carácter operativo y funcional del video, pero de ninguna manera hablaba del despla-

zamiento del cine (del mismo modo en que se manejó la idea de que la palabra manuscrita vendría a menos por la aparición del libro o la pintura por la aparición de la fotografía y esta por la del cine). La cinematografía tiene su propio camino, un lenguaje más articulado que le da una calidad expresiva del tamaño de su pantalla.

Por otro lado, la función del video como tecnología, no se reduce a la simple actividad de grabar imágenes. Sus características técnico-expresivas apenas si se están descubriendo; los primeros pasos se han dado, quedando todavía mucho que investigar, estudiar y experimentar. Tan sólo hay que pensar en el acelerado ritmo de la tecnología de la actualidad y su incorporación a las diversas esferas de la productividad. Ciertos procesos se están controlando a través de las computadoras y el video no es la excepción; la imagen digitalizada se ve con mucha frecuencia en el video, de hecho, se habla ya de una fusión entre ambas tecnologías, lo cual obligará al replanteamiento del discurso videográfico. Pero esto es tema para otro momento. Por hoy, bastará con retomar las características que el video ofrece como medio en la enseñanza y el aprendizaje.

### **2.6 El video motivacional**

Se ha hablado ya del aprendizaje y de los procesos que confluyen en la modificación de la conducta (o de las pautas de conducta propiamente dicho) del individuo; de cómo las diferentes corrientes psicológicas indican las formas en que se lleva a cabo el aprendizaje y de la relación que guarda con la motivación al ser ésta, un "activador" del aprendizaje. Derivados de esta teoría, están la percepción del entorno del indivi-

duo y la estructura del proceso de comunicación, que considera la forma en el que el individuo se relaciona y se pone en contacto con otros, para informar sobre su entorno. También se ha visto cómo es qué se comunican las personas, los medios o canales que se emplean en la comunicación de mensajes, y también una taxonomía de medios que incluye a los MAV. Además, se trató el papel de los MAV en la educación (tanto tradicional como alternativa) y de un importante recurso audiovisual desarrollado por la tecnología que impactó sobremanera al mundo de la imagen: el video.

Si bien es cierto que el video es un instrumento valioso y sorprendente, dados sus constantes y mejoras particularidades tecnológicas que ofrecen un amplio espectro de expresión audiovisual, también es cierto que en el campo de la didáctica, continúan las investigaciones acerca de su incorporación dentro del marco escolar. El video es un recurso de gran alcance (cuya utilidad y versatilidad no se han explotado al máximo) que por igual necesita encauzarse adecuadamente para potenciarlo al máximo. De hecho, gran parte del material que se produce en video –sobre todo en las metrópolis– está encaminado para su transmisión por televisión y, aunque de momento es la dirección más socorrida y viable, no es la única. Por otro lado, en el momento de la recepción, se debe tener en claro que la televisión no sirve exclusivamente para “ver” los “videos” (o el material didáctico), tampoco se trata sustituir con imágenes a las palabras para transmitir algo o relatar lo que se ve, sino que se debe cumplir con una función más específica: la de *enseñar a hacer* y *aprender haciendo*. Concebir al video bajo esas viejas prácticas, es confinarlo a un pequeño uso; se trata únicamente del traslado del “medio de comunicación masiva” a la escuela,

sin más ni más, acción que inclusive contribuye al fortalecimiento de una enseñanza tradicional.

La incorporación del video en el medio educativo, impone una serie de cambios en la estructura escolar, cambios que van desde la actitud del profesor y del alumno, hasta la modificación de los espacios físicos de la misma escuela. El video puede provocar la reforma de las estructuras pedagógicas, incluso, provocar el replanteamiento de la función de otros MAV en la instrucción. Sin embargo, el uso del video en la educación no es por sí mismo garantía del cambio, no es la "panacea" o el elemento mágico que por el sólo hecho de usarlo logrará a una transformación de fondo en la estructura. Hay que recordar que es un recurso que puede servir tanto para reforzar los sistemas educativos tradicionales y de *poder* (traducido esto en una comunicación unilateral) como para fomentar una educación participativa que procure la retroalimentación (comunicación bilateral). Es decir, hacer del video un medio audiovisual de comunicación y no de mera difusión. Su capacidad para presentar determinada información de manera original, acercar a otras fuentes de conocimiento, así como para activar al alumno en la búsqueda de nueva información en lugar de recibirla de forma pasiva, aún no se ha empleado a fondo, lo cual ha creado en el profesor una idea de rechazo al medio contemplándolo, más, como una amenaza, que como un recurso.

Hablando de la intervención del video en el ámbito educativo, ¿por qué el subtítulo *video motivacional* y no, *video educativo*?<sup>92</sup> El *video educativo*, es un calificativo muy generalizado

---

<sup>92</sup> Desco precisar que la palabra *video*, tiene la connotación de *material* o *contenido* de la cinta, y no de aparato o videogradora; para el caso el llamado *software* de la cinta de video, o sea, el mensaje. De aquí en adelante éste será el sentido que manejaré para este trabajo. (Nota del Autor)

y por todos admitido, con el que se quiere indicar que el video sirve para la enseñanza, ya que está muy relacionado con la escuela y la educación. Pero, de acuerdo a los principios del aprendizaje antes vistos, el individuo aprende bajo cualquier circunstancia; en consecuencia, todo aquello que pueda ser visto en un monitor o televisor en el aula –y aún fuera de ella– adquirirá un carácter didáctico; de hecho, sería demasiado evidente afirmar que el video puede servir para educar. Aún sin proponérselo directamente, así sucede.

El video, así como cualquier otro instrumento Av, no es por sí mismo educativo, es más bien un elemento para apoyar la educación; uno se sirve de él para impartir educación. Antes bien, cumple una función “formativa”. Hablar de video educativo es conceder al medio una función totalizadora y ésta es una postura con la que se ha combatido a lo largo de ésta exposición.

Siendo más específico, todo material o documento videográfico puede tener diversas orientaciones didácticas: para la motivación, la creatividad, la instrucción, la comunicación, la investigación, etc., pero por sí solos, no educan; pensar así, es ponerse en el extremo opuesto y darle cabida a la idea que “el medio lo es todo y por tanto puede sustituir al profesor”.

Un video de carácter motivacional, estará caracterizado por la producción de mensajes –no necesariamente educativos– destinados a cierto grupo de alumnos para atraer su atención, provocar en ellos un cambio y promover su **participación**. El profesor no sólo se servirá del video motivacional para apoyar su exposición, también deberá buscar que el alumno se involucre consigo mismo en su propia educación, ayudándolo a relacio-

nar la información transmitida con el resto de los temas ya tratados, así como con su ámbito mismo y procurando aumentar o mantener su interés y su curiosidad en la materia. Las características planteadas por Gabriel Salomón líneas atrás, se ajustan bastante bien al video con fines motivacionales (cf. pág. 93)

Si se observa con detenimiento, se encontrará que tales características corresponden a la función básica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Efectivamente la definición de aprendizaje (modificación más o menos permanentes de la conducta) da pie para entender por qué un video es más que educativo —que sería su carácter implícito— el video puede ser también *motivacional*.

Se recordará que la motivación es un proceso mental y continuo —que se dirige básicamente al área de las emociones— entendido como la reacción propia del individuo frente a ciertos acontecimientos —fueren estos internos o externos— que ponen en movimiento su conducta, dentro de la que se halla de forma latente el aprendizaje. Por otro lado, para saber lo qué está ocurriendo en el individuo, así como si se presenta algún aprendizaje, es necesario establecer algún tipo de comunicación a través del manejo de algún código. De entre los diversos tipos de códigos que emplean los MAV, el lenguaje audiovisual —que es el caso del video— posee ciertos atributos particulares (imagen y sonido) que derivan en una mayor expresividad. Se trata de un lenguaje que implica a los sentidos de la vista y del oído (por los que se percibe la mayor parte de la información del exterior<sup>93</sup>)

---

<sup>93</sup> Al respecto, un estudio indica que el 83% se aprende por la vista y el 11% por el oído, se retiene lo aprendido hasta en un 90% de lo que se dice y luego se hace, y el 85% de la información adquirida en forma oral y visual, se retiene después de tres horas; después de tres días el porcentaje es del 65%. Para mayor información consúltese la tabla de "Porcentajes de Retención Mnemotécnica" en el anexo al final de ésta obra. (Nota del Autor)

que va directamente a la conciencia del individuo, encaminándose al área afectiva, y que además –muy importante– desata todo un proceso al interior del sujeto. Esta es el área que compete a la motivación:

Uno de los caracteres más notables del lenguaje audiovisual es ser muy *implicador*; compromete, conmueve la afectividad, empuja a la acción, invita a una participación activa, desarrolla un espíritu de ruptura y contestación, al mismo tiempo que desarrolla una actitud creativa.<sup>94</sup>

Visto de ese modo, el video resulta doblemente **motivacional**, no sólo como material en sí enfocado a despertar el interés y promover la participación del alumno, sino también por las características del lenguaje audiovisual mismo que usa, el cual se dirige al área “afectiva” La eficacia del video...

como elemento motivador no habría que buscarla en la propia tecnología, sino en la forma de procesamiento de las informaciones que le es propias. El hecho de que la tecnología resulte más o menos novedosa no aporta motivación a largo plazo... El video será motivador cuando lo sean los mensajes que con él se transmitan, es decir, cuando se asuma lo audiovisual como forma de expresión específica, no convirtiendo los videogramas en simples discursos verbales ilustrados con imágenes y amenizados con música de fondo.<sup>95</sup>

La clave está en la manera en que se estructuran los mensajes, en la finalidad última a la que se dirigen los objetivos educacionales, es decir, en *lo que se quiere que los alumnos aprendan y en el cómo ayudarles a aprender*. Al elaborar un video de carácter *motivacional*, no será necesario que el profesor esté repitiendo una y otra vez los conceptos para asegurar-

---

<sup>94</sup> MARTIN Martín, Aurora, op cit., pág. 20

<sup>95</sup> FERRÉS Prats, Joan. *El Video enseñar video. enseñar con el video*. 1 ed México. Ed. G.G. 1991. pág. 90

se de que sean comprendidos, sino que deberá sacar partido del contenido para hacerlo perdurable en la mente de sus alumnos, tratar de sensibilizar al alumno sobre el tema. Éste será el punto de partida para que el alumno desarrolle una serie de actividades en torno al video y se convierta en participante de su educación, impulsándolo a la investigación, a la discusión, a la expresión, etc., con la finalidad de reforzar o conformar su aprendizaje. Orientado de esta forma el video se convierte en una modalidad didáctica conocida como *programa motivador*, o sea, "... un programa audiovisual en soporte video destinado fundamentalmente a suscitar un trabajo posterior al visionado."<sup>96</sup> El aprendizaje tiene lugar durante el desarrollo de las sesiones de trabajo, pero el programa motivador —ya sea de manufactura propia o no— funciona como un estímulo para la participación de los alumnos: trata de provocar una respuesta.

Hay que hacer hincapié en la labor del aprendizaje; me refiero a que, cuando se trata de elaborar algún material con esas características, importará más como proceso que como producto terminado. Ocurre que muchas veces, al hacer un video, uno se preocupa más por las características técnicas de imagen y sonido para hacerlo extraordinariamente atractivo y se descuida el aspecto práctico que tiene lugar en su elaboración, la experiencia que se adquiere *durante* la producción del trabajo. Hay que procurar equilibrar estas dos partes, para aprovechar lo más posible el programa.

Recapitulando. La función *motivadora* del video es un aspecto básico dentro de la educación audiovisual que ocurre "... cuando el interés del acto comunicativo se centra en el

---

<sup>96</sup> FERRÉS Prats, Joan. *Video y Educación* 1ª ed. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 1992. pág. 37

destinatario, buscando afectar de alguna manera su voluntad para incrementar las posibilidades de un determinado tipo de respuesta.<sup>97</sup> Función que se ve favorecida por el empleo del lenguaje audiovisual, por la capacidad de éste para sensibilizar al receptor (alumno) puesto que, tanto las imágenes como las emociones, pertenecen al mismo campo psicológico de acción. El video es un recurso adecuado para la enseñanza grupal, no sólo por la facilidad de poder dirigirse a muchas personas en sí, sino porque posibilita la **interacción** entre ellas mismas al fomentar la participación y la colectividad a lo largo del proceso de elaboración; cada etapa es un punto de encuentro en donde todos pueden ponerse en contacto, lo cual convierte al video en un instrumento didácticamente valioso, que viene a romper los esquemas tradicionales de enseñanza (profesor parlante y alumno pasivo) dando paso así, a una verdadera relación bilateral de comunicación que promueva la participación y que establezca un compromiso tanto del profesor como del alumno y de éstos con su medio. Es un hecho que si el uso del video en la escuela es precario, no es tanto porque el profesor no sepa cómo aprovecharlo, sino porque de algún modo está reflejando la situación imperante de la propia escuela: no se permite cambios dentro de la enseñanza clásica conservadora. El video bien puede estar al servicio de ciertos intereses de grupo.

Hay que cambiar la vieja idea de usar el video como un medio alienante para el refuerzo de las estructuras de poder con tendencias consumistas, por una nueva actitud encaminada a hacer individuos reflexivos y críticos de su realidad. Paradójicamente el poder de penetración y de persuasión de

---

<sup>97</sup> FERRÉS Prats Joan, op. cit. pag. 71 (Nota: El subrayado es mío)

## 2. Los medios audiovisuales en la enseñanza

los llamados *mass media*, no es tal cuando se traslada a la escuela; dentro de ella, este poder desaparece o al menos se minimiza; por eso no se recomienda el empleo de ésta estrategia en la educación.

Insisto, el uso del *video*, aún con características *motivacionales*, no es garantía de éxito por sí solo. "...debe asentarse sobre una práctica del aprendizaje como tarea conjunta, compartida por educadores y educandos; sobre objetivos claros; sobre una meditación profunda en cuanto a la selección, manejo y evaluación..." (del medio) "... sobre una actitud receptora curiosa pero a la vez crítica de los mensajes..."<sup>98</sup> producidos en video. 

---

<sup>98</sup> RODINO P. Ana Maria. op cit . pág 52 (Nota los paréntesis son míos)



### 3. Planificación de un video

Los programas de video tienen que reunir una serie de condiciones para su realización, tales como la situación didáctica en que será utilizado, los componentes de producción o el aspecto económico; por otra parte los programas pueden tratarse bajo distintas formas y estilos De manera que se hace necesaria una cuidadosa planeación, al igual que una buena definición de los objetivos, que en términos generales se traducen en uno solo: transmitir un mensaje en favor del conocimiento. Varias son las formas de abordar un video y varias las metodologías, más aquí –y dada la naturaleza del concepto de video- se manejará una propuesta para facilitar el trabajo.

La producción de un video es muy semejante a la que se realiza en televisión, por lo que los pasos a seguir no vararán demasiado. El trabajo en video es más libre en muchos sentidos. dadas las prestaciones

#### 3.1 Para hacer un video

tecnológicas que ofrece (fácil manejo, ligereza, rapidez, etc.) inclusive es menos costoso, que el que se desarrolla en televisión. Así pues, hay que ver por dónde comenzar.

### **3.1.1 El tema**

Cuando se resuelve hacer un programa didáctico en video, es porque se tiene la necesidad (en el mejor de los casos, así debe ser) de usar este tipo de material para ciertos fines, material que —en el caso de la escuela— cubre necesidades particulares de un auditorio preestablecido concentrado en una área de la enseñanza. En la planeación y producción de programas, la primera pregunta que viene a la mente es: **¿para qué hacerlo?**, eso corresponde a la finalidad, a la función que desempeñará en relación con el auditorio. Este es un punto importante, ya que regularmente, uno se centra en el tema y en el contenido del programa, obviando a los destinatarios. En esta ocasión hablamos del video con fines motivacionales: *buscar no sólo la transmisión de cierto conocimiento, sino también la modificación de la actitud del alumno, determinar qué tipo de comportamiento esperamos del alumno.*

Planear adecuadamente un programa significa definir el contenido del mensaje y el tipo de auditorio al que va encaminado el programa, pero también, cuando se llega a este punto, es porque se ha decidido y asegurado que el video cumple cabalmente con las exigencias de orden didáctico-pedagógicas. Si se usa el video, es porque se está convencido de que es el medio adecuado para desarrollar cierto tipo de temas, además de que se cuenta con el suficiente soporte económico y capacidad técnica para su realización (cámara profesional o semi-profesional, editora, videocasete y demás)

### 3. Planificación de un video

Un programa... **¿sobre qué?** La contestación a ésta pregunta apunta al tema que se abordará, o sea, aquello de lo que tratará el programa a lo largo de su desarrollo. El tema puede desarrollar un proceso, un concepto o una actitud con relación a ciertas necesidades de algún grupo específico, bien sea que requiera de alguna información, ejercitar alguna habilidad o para provocar determinada respuesta. La investigadora Alicia A. Poloniato<sup>99</sup> señala cuatro usos didácticos posibles:

a. **Transmisión de información:** lecciones televisadas que suplen o pueden suplir la presencia del maestro.

b. **Introducciones temáticas:** a manera de introducción se plantea un cierto número de interrogantes y problemas con el propósito de atraer la atención sobre el tema global.

c. **Recapitulación de problemas, de explicaciones:** ... proporcionar elementos para afirmar la comprensión y aplicación de los conocimientos.

d. **Ejercicios prácticos** para todo tipo de aprendizaje donde la memorización o el análisis pormenorizado de fenómenos estén íntimamente asociados con características visuales móviles, manejo de instrumentos, fijación de etapas de un proceso...

Con relación a la escuela, el tema puede estar enfocado a una materia o área de la enseñanza (que es el caso de este trabajo centrado en la ENEP Acatlán) de hecho, los objetivos del programa educativo ya están referidos al tema: el tipo de información, sus límites, los conceptos, ejemplos, etc. Como tales objetivos están dados de antemano, la decisión de las funciones que se deben cumplir, el perfil del auditorio y los

---

<sup>99</sup> POLONIATO, Alicia A., *Géneros y Formatos para el Guionismo en Televisión Educativa*, 2a. ed., México, Ed. ILCE - OEA, 1993, pág. 30-31

posibles efectos del tema, se facilita (aunque lo problemático aparece cuando los objetivos están definidos deficientemente); sólo se necesitaría revisarlos cuidadosamente para completar lo que haga falta, con base en lo tratado con anterioridad.

Para el desarrollo del tema elegido, se escribe en un máximo de una cuartilla una sinopsis o síntesis; con ello se responde a la pregunta: *¿por qué?*, es decir, la idea central que marca la pauta para el desarrollo del tema.

### *3.1.2 Los objetivos*

Los fines o metas que se pretendan alcanzar con el tema serán los objetivos, y la actividad sistemática que se derive del tema, estará orientada a la consecución paulatina de tales objetivos; a estos corresponden la pregunta *¿qué se va a enseñar?*. Un buen material deberá plantear específicamente qué es lo que se pretende. Los objetivos ayudan a organizar el contenido para que su presentación sea en forma inteligible; a cada tema corresponde un determinado número de ellos, los cuales deberán ser formulados cuidadosamente con base en la planeación del aprendizaje. Primeramente se parte de un objetivo general para a continuación establecer varios objetivos más concretos, los cuales aportarán algunas ideas para trabajar sobre el cierto nivel de comportamiento. En el capítulo correspondiente al aprendizaje, se dijo que en el individuo se podían observar dos momentos diferentes de actuación: uno antes y otro después del aprendizaje; y que éste se reflejaba cuando el individuo adquiría un nuevo conocimiento o cuando hacía algo que antes no podía. Y que el aprendizaje obtenido podía expresarlo a través de un concepto, una actitud o una cierta apreciación, los cuales correspondían a los objetivos de las

tres áreas, que el psicólogo Bloom clasificó (cf. Cap. 1, pág. 79): *conocimiento, psicomotora y afectiva.*

Retomando esta idea, la cual está en estrecha relación con los usos didácticos del programa, la especialista Magda Albero<sup>100</sup> determina que los objetivos didácticos, se dividen en cuatro grupos:

a. *Los objetivos de contenido*, con ellos se identifican las necesidades a cubrir con el programa y la forma en que han de ser presentados. "Estos objetivos responden a la finalidad general del programa ¿qué se pretende?: ¿explicar?, ¿demostrar?, o ¿simplemente mostrar algo?..."

b. *Los objetivos experimentales*, están orientados para conformar un ámbito propicio para el aprendizaje en forma directa, a través de la televisión, de modo que el alumno encuentre las soluciones a los problemas planteados.

c. *Los objetivos de proceso de enseñanza-aprendizaje*, "...describen el proceso mental que se espera del estudiante: solución de problemas, análisis, formación de conceptos, etc.", adaptando, de acuerdo a las diversas situaciones educativas, los diferentes tipos de información, dejando de lado las actitudes pasivas de recepción.

d. *Los objetivos de comportamiento del alumno* "describen en qué forma éste puede demostrar qué ha aprendido como resultado de su exposición al programa."

Para la pedagogía moderna, los objetivos de este último grupo son los que adquieren mayor relevancia, pues ello significa la transición de una enseñanza clásica centrada en la relación

---

<sup>100</sup> ALBERO Andrés. Magda. *La Televisión Didáctica*. 5 ed. Barcelona, Ed. Mitre. 1984. pág. 21-22

profesor-materia, a una nueva concepción enfocada en el aprendizaje y sus requerimientos.

Estos objetivos se deberán ordenar teniendo como base los grados y aspectos que se pretendan influir, lo cual conducirá a las actividades particulares para realizarlos, a la vez que indicarán la mejor forma de utilizar el medio. Así pues, pueden enfocarse para el conocimiento de una materia, para llevar a cabo las etapas de un proceso, para el ejercicio de una destreza o para demostrar un cierto comportamiento.

En el planteamiento de los objetivos se debe poner especial atención a la forma en que estos son redactados; suelen escribirse bajo la forma genérica del un simple verbo, tales como: *entender, saber, apreciar, discernir, creery* otros más que, dada su parcialidad, no aportan gran cosa al desarrollo de actividades pero si conllevan a malentendidos, inclusive, refuerzan en la mayoría de los casos actitudes pasivas. En cambio conviene utilizar aquellos acompañados de una expresión que apunten claramente a una actividad específica, bien sea que se trate de demostrar un concepto, una información o una actitud, por ejemplo, "*reconocer los pasos de elaboración de un programa*", "*clasificar los elementos que integran el proceso de comunicación*", "*resolver el problema planteado en la parte final de la exposición*", "*escribir un resumen del tema visto*", "*comparar el desarrollo de la televisión en México de sus inicios a la fecha*", etc. Para que los objetivos funcionen como verdaderos indicadores de comportamiento deberán ser establecidos desde el principio de tal forma, que se puedan comprobar.

Es recomendable formular dos o tres objetivos realizables y delimitar muy bien el tema, que hacer una enorme lista de ellos

### 3 Planificación de un video

pensando en que así se abarcará mejor y completamente dicho tema, de este modo se evitará el derroche de tiempo y esfuerzo. Tal pretensión, aunque se tenga la tentación de hacerlo, debe hacerse a un lado (después de todo, podrán elaborarse en lo sucesivo nuevos módulos que comprendan esos temas que hayan quedado excluidos en un principio). Si es necesario volver al inicio para replantear los objetivos, conviene hacerlo tantas veces como se requiera para mayor seguridad, ya que en muchas ocasiones los objetivos se despejan o definen al momento en que se determina el contenido o en el desarrollo mismo del plan.

Por último, se aconseja que tanto el tema como los objetivos se hagan por escrito, para tener una visión más precisa y un buen control; esto ayuda también a reformularlos o a hacerles modificaciones en caso de ser necesario.

#### 3.1.3 El auditorio

El alumnado es un punto básico cuando se planean los objetivos y el tratamiento del tema. A este le corresponde la pregunta: **¿a quién?**. Es común que se les encargue a los productores la realización de programas de video sobre cierto tema, con determinado contenido, pero en la mayoría de los casos pasan por alto al auditorio (alumnos), cuando en realidad debieran enfocar la intención del programa con relación a éste. Tal pareciera que para hacer un video solo se necesitara de un tema y un cierto contenido presentado de una manera que resulte entretenido (*craso error*, porque entretener no es lo mismo que informar, de ahí que la mayoría de los programas fracasen en este sentido). El análisis del auditorio comprende ciertos puntos como: qué tanto saben de antemano los alum-

nos sobre el tema (grado de conocimiento previo) su edad, su formación socioeconómica y cultural, las diferencias individuales, su capacidad de decodificación y el grado de motivación e interés. De acuerdo a la dificultad del tema planteado se podrán determinar a su vez el tipo de lenguaje, la naturaleza y número de los ejemplos e indicaciones y la participación que tendrán los alumnos. (Hay que recordar que no todos los alumnos aprenden al mismo tiempo y que no todos poseen iguales capacidades y aptitudes). Luego entonces, será necesario planear los video-mensajes en función de estas necesidades, intereses y capacidades.

¿Por qué es tan importante conocer al auditorio? Si se ha hablado de la característica que tienen los grandes medios audiovisuales de llegar a grupos heterogéneos de receptores, es porque con frecuencia dentro de la educación sistematizada, los programas de video son trabajados bajo la misma concepción, casi por analogía. Esta idea no es del todo gratuita y ya se ha visto en dónde se origina. En el esquema tradicional se trata una educación "individual", que va de un individuo que habla a varios sujetos que lo escuchan al mismo tiempo (relación uno-grupo); se tiene la idea de que uno se está dirigiendo a un grupo de personas y que todos resultan igual. Los grupos de alumnos suelen ser numerosos, por tanto, es de suponerse que no se podría atender las necesidades de cada uno de ellos. Es por ello –al menos en parte– por lo que los profesores se concretan a "dar su clase y ya". Tanto más, si se mediatiza la clase con un video.

La propuesta pedagógica en la actualidad es diferente: un esquema acorde con los cambios culturales y tecnológicos *en pro* de una educación también *masiva*, pero sana y producti-

### *3. Planificación de un video*

va; una educación también grupal, pero que procure la educación individual, libre de esquemas rígidos.

Tener una idea más amplia acerca de un grupo escolar, ayuda en la concepción de los mensajes y en el adecuado empleo del video en clase; saber con qué tipo de alumnos se está tratando para así determinar las mejores estrategias didácticas a aplicar. Para ello el profesor se puede valer de sondeos (por ejemplo, cuestionarios) que comprendan no sólo las características de alumno antes mencionadas, sino la propia concepción del alumno frente al aprendizaje, su papel como elemento dentro del esquema educativo o cómo es que concibe su participación dentro de la escuela. Escuchar sus propuestas y pareceres estableciendo puentes de comunicación favorecen el desarrollo de la clase con o sin video.

#### *3.1.4 El contenido*

Una vez seleccionado el tema, los objetivos y el auditorio, se puede ir pensando ya en el contenido; conviene trabajarlo igualmente, por escrito para tener siempre presente la idea central y replantearlo en cada momento que se requiera; ésto ayuda a planear y no perder de vista las estrategias didácticas a seguir. Es en esta parte en la que se puede proceder a la lista de necesidades de producción.

Se empieza con la recopilación del material necesario para elegir el contenido. En esta etapa de investigación, se busca toda la información tanto bibliográfica, como visual y sonora que pudieran servir para conformar el contenido. Las fuentes comprenden también visitas, entrevistas, películas, etc., incluyendo los materiales similares que se hayan hecho en otras

ocasiones. Toda la información que se logre reunir será importante –mientras más sea, mejor- ya que después se revisará y se seleccionará la más conveniente en función de los objetivos propuestos; el resto se conservará como acervo para otro tipo de materiales alternos o bien, para la conformación de la guía didáctica.

Los datos obtenidos pueden ser registrados y clasificados en forma de fichas de trabajo; esto ayuda a tener un primer boceto del contenido, además de que le da orden a la información. Se elaboran fichas ya sea por concepto, por documento visual o sonoro, por libro, por origen, etc., tanto del material seleccionado como del de reserva o del que no se empleará de momento.

La elección del contenido estará dada por los objetivos fijados de antemano a partir del tema, basados a su vez en las exigencias de orden audiovisual y pedagógico-didáctico existentes. Hasta aquí, el programa del curso está ya conformado, por lo que se hace innecesario formular más cosas de las que comprende el curso. Pero eso no es obstáculo para que el profesor no aporte de sí para un mejor desarrollo de la clase. Si asume una actitud de compromiso podrá ingeniárselas para que, a partir de los contenidos establecidos, logre con el video u otro MAV un tratamiento diferente del mismo tema. De hecho no importa que las condiciones estén ya dadas, siempre existe la posibilidad de dar el toque personal y de creación particular, fuera de lo que marca el programa escolar.

Ya con la información previa del contenido se procede a hacer por escrito –en una cuartilla, por ejemplo- un resumen

### 3. Planificación de un video

que contenga las características generales de que constará el proyecto en sí: desarrollo, estructura y tratamiento del tema. La redacción de esta *sinopsis*, además de contener las ideas y conceptos fundamentales, debe hacerse visualizando los datos, pensando en imágenes (atendiendo al carácter audiovisual del tema); cada dato debe ser concebido ya como una imagen, ya como un sonido, posibles; debe “verse” y “escuchar-se” lo que se hace o dice. Con la *sinopsis* se pueden contemplar ciertos aspectos que intervendrán en el proyecto del programa, visualizando e identificado lo que se va a grabar, seleccionado los elementos que se utilizarán, todo ello descrito de una manera sintética. Este resulta ser un paso anterior al guión literario, una especie de borrador de gran ayuda.

El contenido es organizado y repartido en una unidad de tiempo para darle una coherencia narrativa a todos los elementos del tipo didáctico y audiovisual que lo componen. Esto es, se le da una *estructura*. El programa se estructura basándose en la idea de que se busca estimular al receptor (alumno) valiéndose para ello de las características –ya de por sí estimulantes- del lenguaje audiovisual. El mensaje transmitido dará preferencia a las imágenes en movimiento, para que el sonido (locución, música y texto sustancial escrito en pantalla) ayude a la comprensión de la información.

La estructura puede seguir diversos patrones, por ejemplo, el clásico: planteamiento-nudo-desenlace. Puede presentar primero un estímulo como introducción, seguido del desarrollo y al último un resumen como reforzamiento. Puede plantear el programa haciendo que el interés vaya en aumento o empezar brevemente con una introducción y sostener el interés durante la mayor parte del desarrollo. También puede ser un programa

de final "abierto" que invite a la profundización del tema expuesto, mediante algún tipo de actividad posterior.

La noción del *tratamiento*, o sea, la forma que adoptará el programa, está ligada a los conceptos de formato y género, que a su vez tienen que ver con la planeación del guión (y esto porque un proyecto pudiera ser concebido también, como una adaptación o una creación nueva). Dada su importancia me detendré un momento en esto, pues el resultado de un programa dependerá directamente del tratamiento que se adopte.

Los conceptos de **formato** y **género** son básicos para la conformación de los mensajes; es mediante su empleo por los que un programa puede resultar entretenido o dinámico en la transmisión de determinada información. Bajo estos dos conceptos se conjunta la interacción de mensajes, conocimientos, espectadores, emisores, y demás.

Es considerablemente extensa y variada la lista de formatos y géneros que existen dentro de la televisión (de hecho se toman de la televisión comercial, que es de donde se parte para hacer el video) por lo que se ha caído en ciertas imprecisiones cuando de ellos se habla. Esto se debe a que son susceptibles de combinación de unos con otros, lo que da paso a nuevas formas.

166 Empezando por el formato; al *modo* de presentación de los mensajes que se transmiten por televisión se le conoce como **formato**. Este comprende básicamente la manera de organizar y repartir la información, y también la contemplación de los tiempos de duración. Es así como bajo el formato

### 3. Planificación de un video

consigue articular los variados y distintos segmentos visuales, para presentar cierta cantidad de información, como una sola unidad. En la televisión comercial se habla de programas de corte documental, didáctico, dramático, informativo, *magazine*, etc. aludiendo con ello a sus características que lo definen y diferencian de otro, así como al tipo de información que manejan, con fines diversos. Pero el formato adquiere otra dimensión dentro del campo pedagógico: todos esos fines apuntan a la realización del proceso enseñanza-aprendizaje de un grupo de alumnos, esperando su respuesta activa, crítica y participativa.

El **género** está ligado al formato. El género se refiere al "...conjunto de marcas que indican el conjunto de estrategias de comunicación".<sup>101</sup> Comprende por tanto, la forma en que se interrelacionan los contenidos, sus códigos, la composición, lo relativo a las relaciones entre emisor y receptor y las diferentes maneras para dirigirse a un auditorio. Algunos de los géneros son: reportaje, noticiario, deportivo y científico.

El formato entonces, le confiere unidad al programa articulando sus distintos elementos que lo componen. Por su parte, el género señala las características comunicativas y específicas del contenido, que le dan identidad a la información, que dan cuenta de su naturaleza. Dentro de un mismo formato pueden existir varios géneros.

Como las primeras emisiones educativas televisadas se hicieron copiando exactamente los modelos de la televisión comercial, los resultados fueron poco eficaces, por lo que

---

<sup>101</sup> POLONIATO, Alicia A., op. cit., pág. 35

hubo la necesidad de crear un tipo de tratamiento especial para el caso de la educación. La especialista Magda Albero A., señala al formato **dramático** y al **documental** como los más empleados en televisión educativa. Estas dos clases, pueden presentar contenidos en forma amena y concreta, bajo una estructura sencilla. También puede emplearse el formato de **revista** o *magazine* —como el utilizado en el programa *Plaza Sésamo*— dada la posibilidad que ofrece para introducir diversos géneros.

Después de haber tratado el proyecto, se recomienda hacer una revisión y una consulta del mismo con otras personas para solicitar su opinión, de esta forma se podrán detectar algunos huecos que se hallan dejado, además de que siempre es bueno tener otro punto de vista sobre el trabajo. A veces uno está tan ensimismado en el trabajo que se saltan detalles importantes, los cuales suelen ser captados mejor desde afuera por otros.

En esta etapa de planeación, también deben considerarse cuestiones como, el tipo de banda sonora que llevará (narración, música, efectos) el movimiento, si será estudiado en forma colectiva o individual a manera de actividades; el color, el almacenamiento del material usado, las posibles fallas o imprevistos que se presenten y cómo afrontarlos; vigencia y actualidad de los materiales, tiempos y recursos disponibles para elaborar el proyecto (de presupuesto, de lugar, de equipo, de instalaciones, etc.) o si se empleará algún otro medio para conseguir los objetivos.

La realización de un programa de video, sigue un proceso similar al que se tiene en la producción de programas de tele-

### 3. Planificación de un video

visión, es decir, se compone de tres partes: la preproducción, la producción y la postproducción. El éxito de un programa de video del área didáctica, dependerá en gran parte de la observancia cuidadosa de cada una de estas partes, por lo que se debe poner especial atención en su desarrollo. El trabajo previo, se centra en el guión.

#### 3.1.5 El guión

No hay que perder de vista la idea de que el trabajo de producción de un video es un trabajo en equipo. Si se cuenta con la colaboración de varios especialistas, entonces se requerirá de una muy buena coordinación para tener los resultados esperados. En este caso particular, el académico tendrá que realizar la labor de todos ellos dadas las condiciones en que se encuentra dentro de la organización escolar –yo diría que le favorece– pues, se entiende que el profesor de la materia de televisión, maneja todo lo relativo a la producción de programas (esto incluye los tópicos de comunicación e imagen) quedando por profundizar en la pedagogía. Así que, el profesor deberá proveerse de lo necesario para desarrollar el trabajo de productor, guionista, realizador, pedagogo, técnico, etc., asimismo estudiar las nociones principales tanto del ámbito didáctico, como del tecnológico. Aunque también hay que evitar convertirse en el “todólogo” por lo que nunca está de más el asesoramiento de parte de un guionista –así como de los demás especialistas de cada área– será importante para el trabajo de producción.<sup>109</sup>

---

<sup>109</sup> “No todos los procesos de producción narrativa y representativa respetan los pasos...,” pero conviene hacer un esfuerzo y centrarse en el trabajo, sobre todo en el caso de las producciones comerciales. De hecho en la escuela se enseñan una metodología que es diferente a la que impera en las televisoras comerciales “... cuando de «documentales» se trata, es raro que pasen por la sinopsis y el argumento... Antes bien éstos se elaboran después de la edición.” POLONIATO, Alicia A., op. cit., pag. 43

El proceso de creación de un guión para video y su producción es algo complejo, es el resultado de largo tiempo y dedicación, de constantes cambios y correcciones, previo a la etapa de realización. La conformación del guión está basada en el planteamiento de los objetivos generales y específicos del tema seleccionado, así como en el contenido y en el auditorio. El guión es la *guía*, la parte fundamental para la realización de un programa en el que se resume la idea y que proporciona una visión anticipada de lo que será el programa. Representa una gran ayuda a la hora de la realización, misma que puede redituar en un mejor aprovechamiento del tiempo, evitando un esfuerzo innecesario; al guión le corresponde la pregunta *¿cómo?*. Cuando se trabaja en su confección —al igual que en la sinopsis— hay que procurar pensar en imágenes y sonidos (lejos de pensar en lo que se diría) dada la naturaleza audiovisual del video. Hay que asegurarse que el lenguaje o código empleado para la transmisión de mensajes posea el mismo significado para todos, sea claro tanto para los receptores como para el personal que intervenga de alguna forma en su producción o en alguna parte del proceso (profesores, autoridades, técnicos, etc.).

Al concebir el guión, uno en realidad se está preguntando en encontrar la mejor manera de presentar el tema en función del auditorio para cumplir con los propósitos educativos establecidos considerando a la vez, qué tantos recursos humanos, económicos, materiales y técnicos se dispone para ello. Estos componentes se contemplan utilizando básicamente dos tipos de guiones: el *guión literario* y el *guión técnico*.

El guión **literario** o de contenido, como su nombre lo dice, expresa mediante palabras escritas en forma resumida,

### 3. Planificación de un video

todo lo que contendrá el programa, para tener un claro panorama general. Se expresa detalladamente –pensando igualmente en **imágenes** móviles y en sonidos- el desarrollo del programa y lo que se pretende lograr, basándose para ello en la información de las fichas del contenido y en la anterior sinopsis. Conforme se avanza en la redacción, deben visualizarse las situaciones que se están describiendo tener presente en todo momento que se está preparando un material audiovisual, con preponderancia de las imágenes concretas en movimiento y representantes de situaciones reales. Se describirá también lo relativo a la extensión de sus partes y su realización, la cantidad de datos, el nivel de complejidad, la información pertinente sobre lugares, personajes, ideas, ilustraciones, música y asuntos que vayan a presentarse, así como el lenguaje a utilizar, y si se grabará en exteriores o si solo se utilizará material ya grabado, entre otras cosas. También puede pensarse en la utilización de otros medios y técnicas apropiados para comunicar adecuadamente cada parte del contenido. El productor puede disponer de fotografías, letreros, modelos tridimensionales, mapas, modelos articulados, animaciones, etc. El contenido total se agrupa en tantas partes como sea necesario de acuerdo a la grabación. Todo esto teniendo en mente al auditorio y los fines que se persiguen con el programa. El guión literario viene a ser...

... una expansión del programa completo en un texto continuo que abarca todo el programa. Se redactan las secuencias anticipadas de estudio y filmación, se pormenorizan enteramente aquellas secuencias que pueden ser elaboradas en este estudio y se incluye cualquier tipo de elementos de ilustración visual que ya se haya convenido [...]

171

En esta etapa el guionista narra lo siguiente a) dará un sentido completo y redondeado del contenido final del programa, b) proporcionará amplia ilustración y guía a los departamentos de servicios correspondien

tes así como a las unidades gráficas con las que los procesos y conceptos tienen que ser ilustrados, c) proporcionará un buen trabajo de base para presentadores y actores<sup>103</sup>

Aunque estas palabras pertenecen al proyecto de guión dentro de la producción de Tv., se adaptan bastante bien a lo que representa el guión literario.

Esta clase de guión se escribe a doble espacio, en hojas tamaño carta u oficio. Si las imágenes o conceptos necesitan más comentarios, estos se agregan en un apartado de observaciones (al final, por ejemplo) el cual servirá para la conformación de la guía didáctica. En unos anexos pueden incluirse cuestiones como *vocabulario de términos, cuestionarios, actividades o tareas y bibliografía*.

Una vez realizado el guión literario, se procede a adaptarlo con los correspondientes tecnicismos para conformar el guión técnico. El guión literario se traduce al lenguaje televisivo mediante el guión técnico; toda la información visual y sonora, se descompone en tomas, escenas y secuencias, para destacar lo que más importe de la acción o situación que se está narrando, tal y como se verá en el monitor. Se trata de un guión que mediante el empleo de un código audiovisual representa la manera en que se verán en pantalla las ideas planteadas en el guión literario.

Un guión técnico está dividido por una serie de líneas horizontales entre las que se describe el desarrollo que tendrá el programa a lo largo de la grabación. Asimismo, está dividido

---

<sup>103</sup> A Hancock y Tan See I.a) (Citado por POLONIATO, Alicia A. op cit. pág. 60)

### 3. Planificación de un video

por otras líneas verticales o "columnas", en las que se incluye la información sobre lo que se verá y oír. Dependiendo del tipo de producción de que se trate, el número de columnas puede ir de dos (audio y video) a tres o cuatro (audio, video, cámara, tiempo general y parcial, etc.)

En el guión técnico se contempla aquello que se oír y se verá en el programa, se plasma por escrito todo lo relacionado al sonido y a las imágenes y la forma en que sus componentes interactuarán para ser presentados: diálogos, parlamentos, música, efectos de sonido, escenarios, mobiliario, actores, planos, encuadres, etc. Comprende además instrucciones para todo el equipo de producción (conductores, actores, locutores, técnicos, etc.) que señalan los momentos en que participarán y lo que harán: entradas y salidas, movimientos y emplazamientos de cámara, iluminación, etc. Sirva como muestra el guión que se preparó para éste trabajo y que se encuentra en el anexo al final del texto (pág. 263); en él están contenidas las indicaciones para los encuadres, tomas, audio, locutor, etc.

Toda la información vertida en el guión debe hacerse de forma equilibrada, cuidando a detalle su elaboración –tanto lo que se vaya a decir, como lo que se vaya a ver– procurando no abusar de la incursión de elementos que puedan disminuir o afectar la efectividad del mensaje, como puede ser el uso excesivo de los efectos especiales –visuales o sonoros– para resaltar las partes importantes. Piénsese también que, no por ser un programa con fines didácticos, haya que incluir cosas "serias" que caigan en el aburrimiento o que, por el contrario, se recurra a las fórmulas de la televisión comercial para hacerlo espectacularmente atractivo.

De ahí la importancia que representa establecer la duración óptima que tendrá el programa y en sí la presentación en su totalidad. Dado que esto es propiamente un cálculo aproximado, no hay una norma precisa para determinar la duración efectiva de un programa; más bien hay que fijar los tiempos en función del tema y de acuerdo a los objetivos planteados, por ejemplo: la duración de un programa que expone un concepto, podrá ser tal vez menor, que la requerida para desarrollar un proceso (y hay también de procesos a procesos). Del mismo modo, la permanencia de una imagen en la pantalla quedará establecida de acuerdo a la importancia que tenga en su contexto.

Aún así, y teniendo como base algunos estudios de retención de información (v. cuadro pág. 262) a través de la captación audiovisual, se pueden hacer aproximados. La investigadora Magda Albero A., estima la duración adecuada del programa entre 15 y 20 minutos, porque "...dan tiempo suficiente para la presentación de unos contenidos concretos, la repetición de los puntos esenciales de la información..., y la síntesis de lo que el alumno deberá aprender."<sup>104</sup> Más o menos tiempo de esto, tendrá que reconsiderarse para que no llegue a ser contraproducente. Pero, ciertamente no es una norma, por lo que si se cubre el tema en doce minutos, es innecesario subirlo a quince, sólo porque ésa es la medida reglamentaria.

174 Por otro lado, Santiago Mallas C., recomienda a modo de "*praxis metodológica*", dejar un espacio de tiempo antes de pasar a la elaboración del guión técnico. La sobrecarga de información por lo regular bloquea el pensamiento y produce

---

<sup>104</sup> ALBERO Andrés, Magda, op. cit., pág. 14-15

### 3. Planificación de un video

un empecinamiento de ideas, que deriva en pérdida de tiempo. Al paso de los días pueden advertirse deficiencias u omisiones que de otro modo no se podrían apreciar. "Una de las tareas más laboriosas de la guionización no estriba sólo en saber narrar con claridad, rigor científico y amenidad; sino saber seleccionar manteniendo a raya todo asomo de «idorrea»."<sup>105</sup>

#### 3.1.6 La preproducción

Una vez conformado el guión se hacen los preparativos para la grabación total del programa, en consideración de que la realización es un trabajo complejo, una labor física y organizativa de creación, en donde hay que coordinar a todo un equipo de personas, medios, tiempo y demás recursos técnicos y económicos, por lo que la planeación para su desarrollo deberá ser en partes, desaconsejando el inicio de la grabación, sin antes haber hecho un estudio y desglose de cada parte; con ello se asegura el control de todos los elementos de cada secuencia y del programa en su totalidad para obtener el máximo provecho de la sesión de grabación. La planeación deberá ser tanto más detallada, cuanto más complejo sea el material a presentar.

En esta fase intervienen una serie de actividades que hay que tomar en cuenta, como el desglose de necesidades (material y equipo), búsquedas de locaciones (*scouting*), locutores y/o actores (*casting*), permisos, plan de realización, así como una última revisión al guión. En su libro, Jerrold E. Kemp, da una lista sobre ello, que incluye: tipo de material

175

---

<sup>105</sup> MALLAS Casas. Santiago. op cit . pág. 47

facilidades y equipos, técnicas y trabajos especiales requeridos, fecha de terminación y costo estimado<sup>106</sup>.

Con base en el guión técnico, se hace el estudio previo de los elementos artísticos y técnicos que se requerirán en la realización, tales como música, imágenes fijas o dinámicas, textos, vestuario, escenografía, material de edición, locutores, equipo extra, etc. Esta etapa se conoce como *break down*. La planeación dependerá de la forma en que se piense grabar, es decir, si se opta por grabar en orden cronológico es porque la edición posterior del material no será la base del trabajo; por el contrario, si se piensa en trabajar todo en la edición, habrá que grabar todas las secuencias en forma lógica; bajo este último procedimiento, el plan adquiere mayor relevancia, dado que todo el material deberá de grabarse por etapas, administrando y racionalizando en cada una de ellas, por ejemplo, todo lo que vaya a intervenir en una determinada secuencia: exteriores, interiores, material de *stock*, gráficos, etc.

La estimación del tiempo en todos los casos constituye un factor decisivo para el desarrollo de la grabación. Se establece un plan de producción, una *ruta crítica*, para el desenvolvimiento de todos los elementos que habrán de intervenir en la grabación bajo un sistema de calendarización, así por ejemplo: actividades que desempeñará el personal asignado a determinada función, la programación del horario de grabación, el lugar (locaciones o estudio), etc.

176 Antes de dar inicio a la grabación, resulta conveniente dar a conocer el guión a todo el personal que intervendrá en ella,

---

<sup>106</sup> KEMP, Jerrold E.. op. cit., pág. 49

### 3. Planificación de un video

para que lo comprendan y se familiaricen con él. Un ensayo previo ayuda a que todo el equipo de producción se integre, se entere del plan general, de sus funciones particulares y a la vez, puedan aclarar sus dudas y expresar sus puntos de vista, los cuales podrán ser discutidos e integrados como observaciones al guión, siempre y cuando favorezcan la realización. También es en este momento cuando hay que verificar y revisar todo el material a emplear en la grabación (*checking*) para detectar posibles fallas, cambios o ausencias de última hora.

La organización detallada del plan debe hacerse en función de criterios lo más apegados a la realidad, para reducir al máximo los imprevistos; es recomendable hacer los cálculos lo suficientemente vastos para evitar que lo "justo" llegue a obstaculizar el trabajo. El éxito de un programa está asegurado en un ochenta por ciento, cuando se planea correctamente, a la vez que reduce la inversión en costos y tiempo.

#### 3.1.7 La producción

Esta etapa corresponde propiamente a la realización del programa, es el momento en que se efectúa la grabación del material que anteriormente se planeó; en ella tienen lugar una serie de actividades que conllevan a la transformación en imágenes y sonidos, de lo que en un principio eran ideas o pensamientos escritos, bajo la tónica de la *creación* y la *plástica*. La mayoría de las personas, suelen empezar la realización desde este momento, obviando la planeación; esto es comprensible dado que, cuando se tiene la cámara en las manos, el primer impulso que se tiene es de comenzar a grabar, ver los resultados cuanto antes (una vez más se hace presente la importancia de la tecnología del video como

determinante en los procesos; la inmediatez hace que el trabajo se quiera ver ya de una vez).

El equipo de trabajo que interviene en esta parte lo constituye básicamente el *realizador* y el *técnico*; este último se encarga del manejo de todos los aparatos que componen la unidad de grabación, así como de su calidad de registro. Pero es el realizador, en quien descansa la delicada labor de darle el enfoque adecuado al programa, de hacerlo ágil y cabal (técnicamente hablando) mediante el apropiado manejo de los componentes de la imagen; el realizador dará el *toque* particular al programa con su ingenio y su destreza en el manejo de la imagen y de su lenguaje.

La habilidad del realizador se centra en la elección de los planos, encuadres, secuencias, duración y continuidad de las tomas, en el conocimiento y manejo de las técnicas de composición, de iluminación y color, de cámara, de la dirección de actores (sin olvidar también al sonido). De hecho, cuando se hace un programa, el realizador conforma, estructura una realidad nueva y diferente a partir de una primera realidad, de ahí el valor que representa dentro de la producción.

Los cuidados que deben tenerse en esta fase dependerán del tipo de grabación que se haya planeado, es decir, si se pensó trabajar bajo cierto formato, en estudio o en locaciones, etc. El trabajo en estudio, exige una serie de requerimientos distintos a los de la locación, por ejemplo, tal vez el programa se haya planteado para hacerse a base de puro material de archivo (*stock*), lo cual abrevia la producción y hace necesario contar con el material original y de muy buena calidad; pero si se opta por emplear estudio, exteriores y archivo, el trabajo de

### 3. Planificación de un video

realización precisará de una buena coordinación y una especial atención en cada detalle para evitar que todo se torne incontrolable. En este caso, se designan sesiones especiales de grabación para cada parte, que bien pudieran ser éstas actividades paralelas o simultáneas. Todo dependerá de las necesidades de producción.

Si se han determinado los tiempos de grabación (en el entendido de que en la planeación se ha considerado un cierto tiempo para cada actividad de la producción) puede empezarse entonces con la misma. Se recomienda tener una junta de producción, previa a la grabación, para verificar que todo el equipo (cámara, luces, micrófonos, etc.) y personal de producción (camarógrafo, actores, realizador) estén listos, cada cual con su material e información correspondientes. El día señalado, todo el equipo técnico y artístico deberá concentrarse en un sitio específico al cual se pueda acceder sin dificultad. El material deberá ser probado durante las primeras secuencias de grabación para detectar fallas o errores en el equipo; las partes a grabar pueden ensayarse para que todo el personal adquiera más idea de lo que ejecuta, aclaren sus dudas y – observando el realizador cada parte- se tenga la oportunidad de corregir si es preciso. Este es el *ensayo en frío*. Un segundo ensayo puede hacerse con la participación de las cámaras con la finalidad de pulir más todavía, ciertos detalles imprevistos en la planeación que pudieran interferir en la realización.

Durante la grabación, el realizador echará mano de toda su habilidad para obtener las mejores tomas, aquellas que cumplan con lo especificado en el plan cuidando sobre todo el aspecto de la *continuidad*, así como, que entre toma y toma, no varíe –a no ser que se tenga previsto- la dirección (de las

miradas, de la posición de los personajes, de los gestos, de la acción) el vestuario, la escenografía, la iluminación, etc.; lo mismo pasará con la dirección y el estilo del realizador: no deben cambiar. Si se trabaja en exteriores y durante varios días, procurar que las tomas se graben a la misma hora, de ser posible, bajo las mismas condiciones.

Hay que recordar que la realización es un momento de creación, de enlace y unión de diversos elementos, para ubicarlos de forma ordenada y agradable dentro de un programa; buscar hacerlo ameno y entretenido, bajo las fórmulas del manejo de la imagen.

Se recomienda llevar durante la grabación, una libreta de anotaciones (una *bitácora*) en donde se harán las observaciones y pormenores del momento; bien puede contener el orden de grabación de las tomas, escenas y secuencias hechas, datos sobre su tiempo de duración, el tipo de plano usado, emplazamiento de cámara, condiciones de iluminación, cambios o alteraciones de último momento, consideraciones para la edición, etc. El registro de esta información ayudará para la conformación de la guía didáctica. Al término de cada grabación se deben rotular los videocasetes con nombre del programa, número de cassette, secuencia grabada, realizador y fecha.

El material grabado posteriormente se califica, es decir, el contenido de cada cinta es descrito de una manera general, en cuanto a su duración total y de cada toma, su ubicación dentro de la cinta, su calidad y el número de tomas hechas de la misma. Esto para poder hacer una selección de aquellas tomas que formarán parte del programa de acuerdo con el guión técnico.

### 3.2 La imagen en movimiento

Antes de continuar con el proceso, me gustaría hacer una pausa para plantear la importancia de la imagen en movimiento, ya que esto tiene mucho que ver con las siguientes partes de este capítulo, o sea, la preproducción, la producción y la edición.

Anteriormente se señaló que en el lenguaje "se echa mano de todos los recursos" con el fin de establecer una comunicación; es un constante movimiento de creación, de nuevas fórmulas de expresión y complejidad variables. Una de esas formas lo constituye el lenguaje audiovisual, mismo que combina una serie de códigos en la búsqueda de una más grande expresividad, dada la característica particular que tiene de "implicar" al sujeto, de conmooverlo, de dirigirse a esa parte afectiva de los receptores. Particularmente el lenguaje de la imagen –que es el que viene al caso- posee una serie de particularidades que logra despertar sensaciones en un nivel anterior a la comprensión.

Lo que aparece en la "pequeña pantalla" del televisor, no es un conjunto arbitrario de imágenes y de sonidos; todo lo contrario, está concentrado en una ordenación suficientemente clara para estructurar mensajes, del mismo modo en que lenguaje hablado posee su propia estructura y reglas. La imagen tiene una sintaxis particular.

El lenguaje del video es audiovisual –aunque hoy día está conformándose para adquirir una identidad propia- y tuvo su origen en el de la televisión la cual, a su vez, lo tomó del lenguaje cinematográfico y éste del teatro. Cada lenguaje transmite mensajes de diversa índole y complejidad, el conocimiento

de su naturaleza es imprescindible para la elaboración de mensajes y un manejo apropiado del medio, con lo que se evita el uso del lenguaje como una prolongación del medio o el uso un lenguaje específico de un medio para otro medio distinto.

La imagen tiene un lenguaje que se equipara al lenguaje verbal, sin embargo, una imagen no es una palabra; esto es, no se trata de sustituir palabras por imágenes, de decir con imágenes lo que le corresponde a la palabra. La frase "una imagen vale más que mil palabras", no debe tomarse tan al pie de la letra porque: ¿dónde se deja la interpretación?. Hay que recordar que como unidad, la imagen puede ser *monosémica* (de un sólo significado) o bien *polisémica* (de varios significados) -que es la que regularmente predomina-. De ahí que, para que exista una buena comunicación entre un emisor y un receptor, debe existir un manejo de códigos perfectamente iguales.

La imagen da cuenta del mundo; puede interpretarlo, estructurarlo o bien exaltarlo (en un intento de representación de la realidad) y ser presentado a los demás de acuerdo a la visión de quién se proponga usar la imagen. "La imagen es siempre una realidad en sí misma, pero distinta de la realidad... es únicamente representación, reproducción, copia o modelo de la realidad."<sup>107</sup> Esto es algo así como el refrán: *nada es verdad ni nada es mentira, sino todo es de acuerdo al cristal con que se mira*. Nuestra realidad se ve a través del cristal de la imagen.

La forma en que se articulan los diversos elementos que conforma el lenguaje audiovisual parten del proceso natural de ver y oír. El conocimiento de la *gramática audiovisual* del video es

---

<sup>107</sup> FONSECA, Miguel (Citado por ESCUDERO Yarena, Ma Teresa. op. cit. pag 38)

### 3. Planificación de un video

la base para una correcta descripción de mensajes, así como también para su creación.

Ahora bien, el análisis de la imagen parte generalmente del que se hace en el dibujo, el grabado, la fotografía y la pintura, de modo que para pasar al estudio de la imagen dentro del video, se tiene que agregar la idea del **movimiento** producido mediante la manipulación de la cámara de video, los efectos ópticos, la dinámica de color, la iluminación... Sin embargo, no todo lo que vale para el análisis de la imagen estática, vale para video; en éste el manejo primordial de la imagen es su dinámica, no como un registro aislado, sino como todo un conjunto. La idea del movimiento puede generarse mediante alguna de las siguientes formas: al interior del cuadro, por el sistema óptico de la cámara, por los movimientos de la cámara, por la edición y por los efectos especiales.

Es preciso conocer e identificar los elementos que le dan una estructura básica a la imagen, así como la forma en que se ordenan, para que el emisor pueda manejarla. Algunos de estos elementos son: el plano, la toma, el encuadre, la composición, el ángulo de la toma, los movimientos de cámara, la iluminación, la continuidad de la imagen y el corte; con ellos se pueden construir secuencias lógicas y completas de un mensaje, y constituyen lo que se ha dado en llamar *el discurso visual*. Empezaré por los tres componentes básicos de la imagen: **el plano, la composición y el encuadre.**

#### A) El plano

El lenguaje del video, al igual que el del cine y la Tv., está formado por el registro de un conjunto de **planos**, los cuales

son postulados como las unidades básicas; la **toma** –entendida como premisa del *discurso visual*– es la reunión de varios planos sin que intervenga el corte de cámara. De la toma se parte para la construcción narrativa de escenas y secuencias. La forma en que se articulan para darle un sentido a lo que se quiere contar es propiamente la **edición**, en cuyo seno se encuentra lo que se conoce como el *estilo*, o sea, el toque particular del emisor, del autor del mensaje. Mediante la edición se le confiere fluidez a la imagen, basándose para ello en las otras unidades y las técnicas correspondientes al movimiento escénico. El tratamiento de los planos, así como sus transiciones y el empleo de los efectos visuales, se conjugan para dotar a la imagen de una mayor expresividad.

El **plano** es el elemento básico, el más importante; es la unidad mínima de expresión visual con la que se representa al tema en función de los componentes presentes en la imagen, es decir, apunta a la relación **figura-fondo** dentro del cuadro, dentro de un espacio seleccionado. Con base en esta relación se acomodan los elementos para plantear la idea con la que se espera captar la atención del espectador. El plano contiene información sobre el tiempo de lectura, así como cierto grado de influencia psicológica de la imagen en el espectador.

El espacio seleccionado que contiene tales elementos puede ser tan pequeño o tan amplio como se requiera, pero para la designación de planos en video –así como para la Tv., dado el tamaño de la pantalla– se toma como referencia a la figura humana.<sup>108</sup>

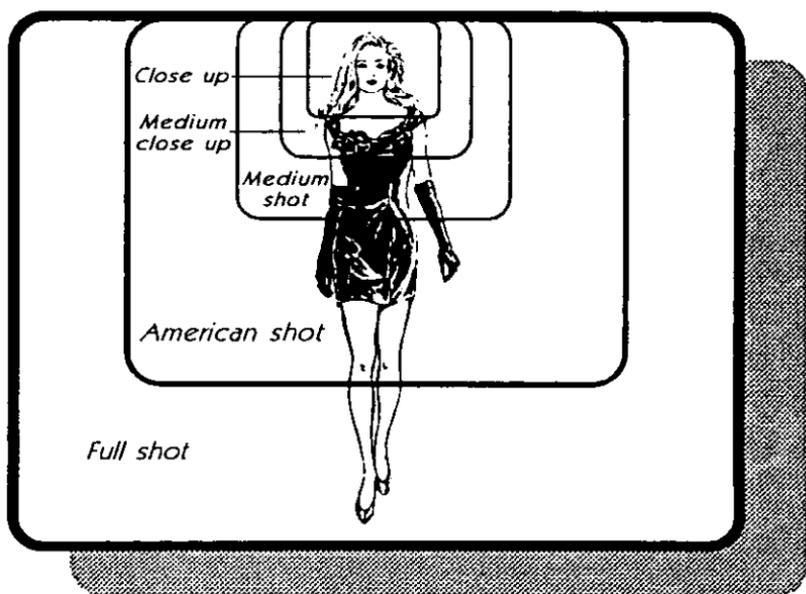
---

<sup>108</sup> En este sentido, si se toma a la figura humana como referencia, pero las apreciaciones sobre las partes que abarca en la misma figura, así como los nombres de los mismos, varían un poco. El número de ellos va de cinco hasta once; algunos autores los clasifican en cinco básicos y el resto en sub-planos. (Nota del Autor)

### 3. Planificación de un video

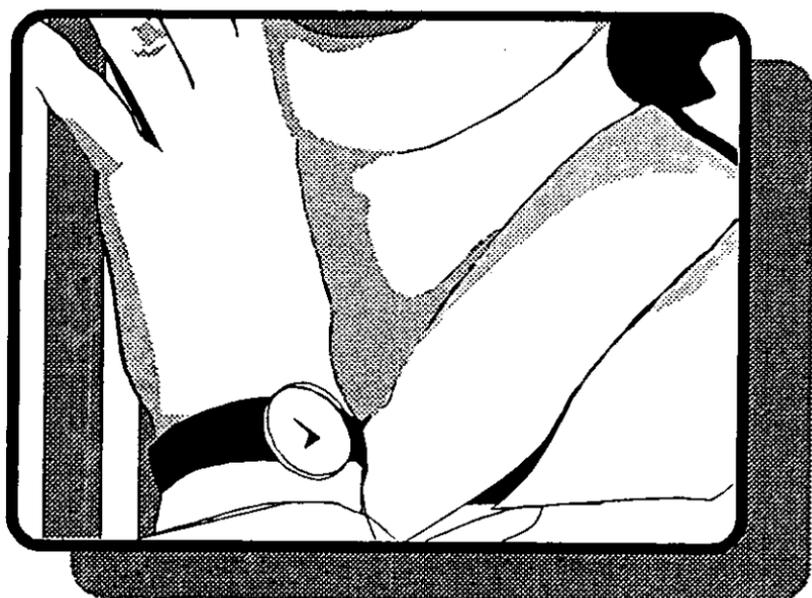
Dichos planos –de menor a mayor y empleando la terminología en inglés- son:

1. Gran acercamiento, plano detalle o primerísimo plano (P.D.)
2. Acercamiento en detalle, *extreme close up* o *tight shot* (E.C.U. / T.S.)
3. Plano cerrado o *big close up* (B.C.U.)
4. Primer plano abierto o *close up* (C.U.)
5. Plano al busto, *bust shot* o *medium close up* (B.S. / C.U.)
6. Plano medio, *medium shot* o *waist shot* (M.S. / W.S.)
7. Plano americano, "tres cuartos" ( $\frac{3}{4}$ ), *knee shot* o *american shot* (K.S. / A.S.)
8. Plano general, *full shot* o *full figure* (F.S. / F.F.)
9. Plano largo o *long shot* (L.S.)



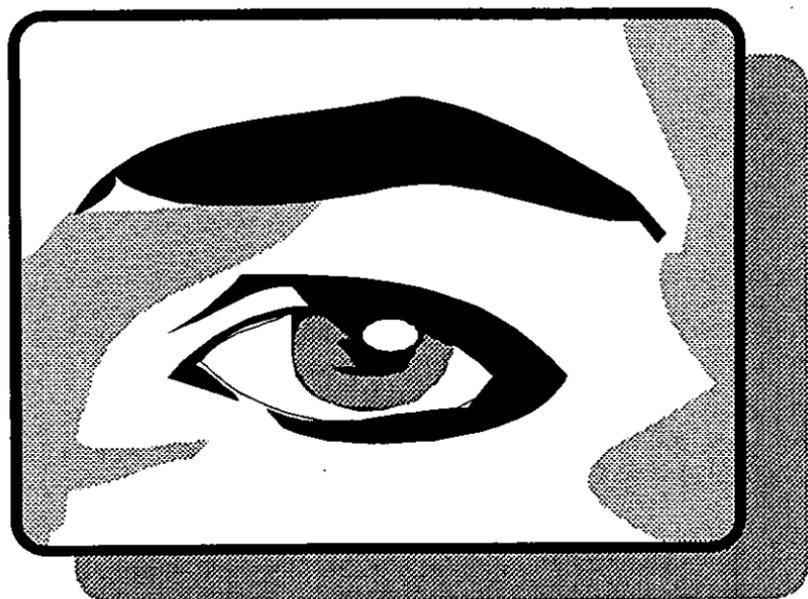


*Big close up*

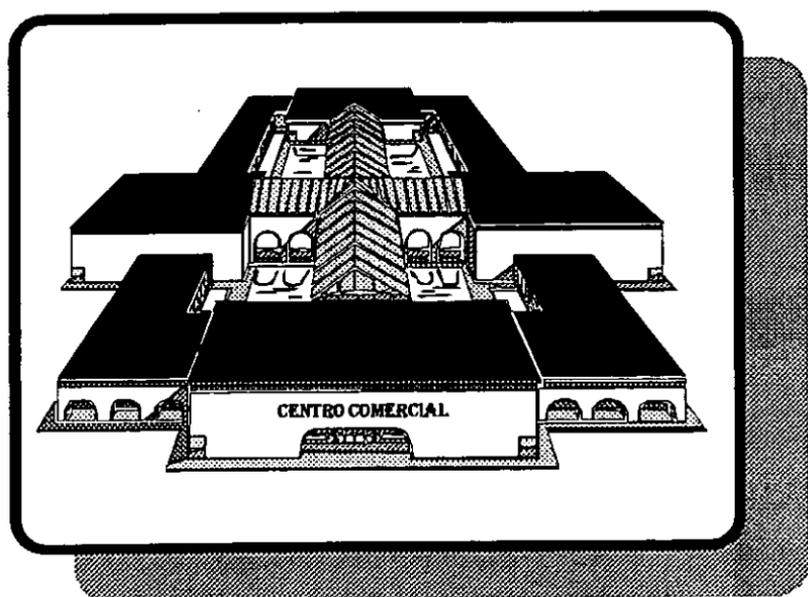


*Tight shot*

3. Planificación de un video



Plano detalle



Long shot

Al primer emplazamiento con la cámara se le llama *establishing shot*, con él se establece la situación, se ubica básicamente el escenario, y el sujeto –aunque en forma indefinida- se hace más notable. Cuando varias personas aparecen a cuadro, el conjunto de ellas toma ciertos nombres dependiendo su número: dos personas forman el *two shot*, tres el *tree shot*, y de cuatro en adelante se denomina *group shot*; a su vez, tal reunión de personas puede estar en varios planos: M.S., F.S., K.S., etc.

Existe además, un conjunto de planos que por igual toman a la figura humana como punto de referencia, aunque de un modo de apreciación distinto; es el grupo denominado “tomas subjetivas”:

a) Punto de vista o *point of view* (P.O.V.), muestra el punto de vista de un personaje.

b) Sobre el hombro u *over shoulder* (O. S.), es una toma desde el hombro del actor y desde atrás, que deja apreciar parte de él y del escenario.

c) Contracampo, es una toma en la que intervienen dos sujetos en dos planos diferentes de profundidad, intercambiando la preponderancia del plano por momentos, por ejemplo, cuando cada uno de ellos toma la palabra.

188 La incorporación o salida de elementos del cuadro, hace variar la relación figura-fondo, de modo que afectará al mensaje transmitido en sus aspectos de contenido, carga emotiva, movimiento latente y tiempo de lectura, entre otras cosas.

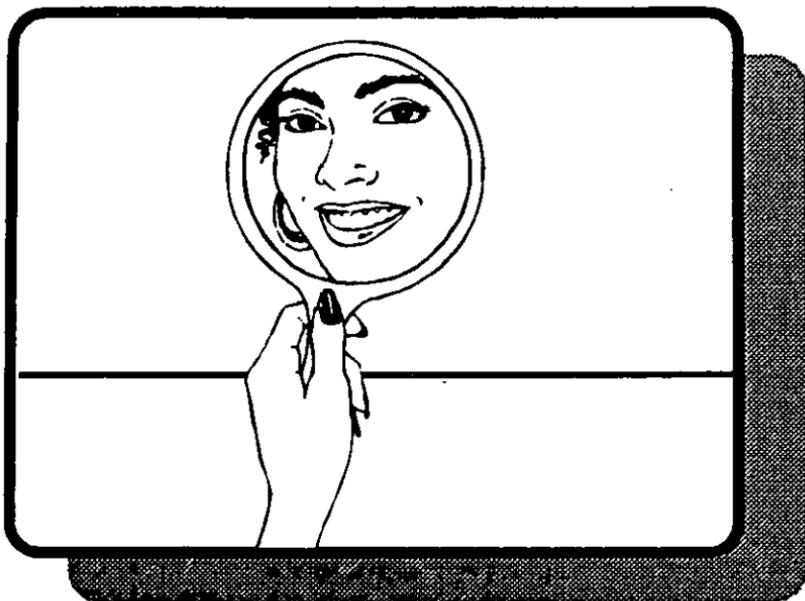
3. Planificación de un video



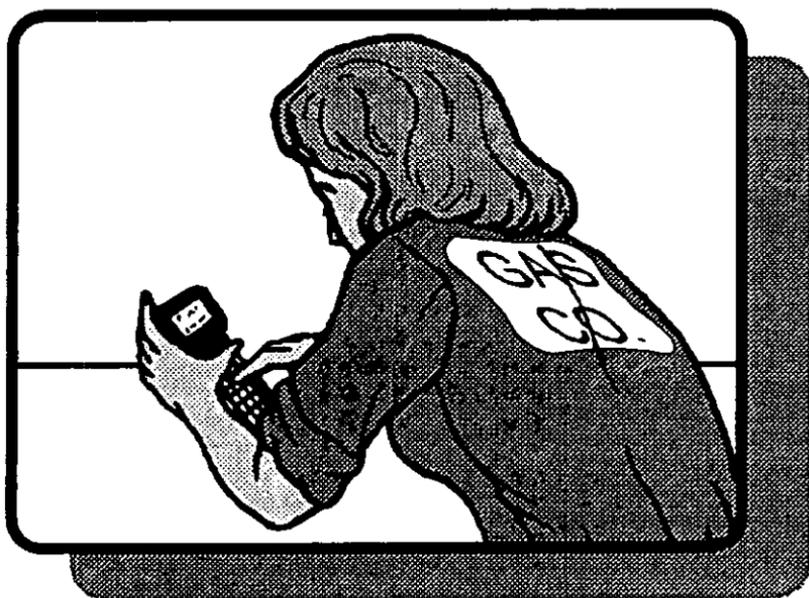
*Group shot en full shot*



*Tree shot en medium shot*



Point of view



Over shoulder



Contracampo

## B) El encuadre

La importancia del encuadre está en la información que proporciona, en la búsqueda de una adecuada composición de imágenes en función del mensaje que se quiere hacer llegar al espectador. De hecho, no es sólo grabar las imágenes con la cámara de video para expresar algo, también deben considerarse una serie de elementos para mostrar al auditorio.

El encuadre es la selección de los distintos elementos del plano para ubicarlos dentro del cuadro, marco o campo visual que recoge la cámara (por lo regular a través del visor) de modo que la información proporcionada sea clara y explícita. Los márgenes del cuadro son la referencia para distribuir todo lo

que esté presente en el encuadre desde un ángulo determinado. Así, los tres encuadres principales son: el **centrado** (encuadre más empleado porque da pie a la rápida identificación del sujeto), el **descentrado** (encuadre basado en los principios de disposición geométrica que da pauta para la interpretación) y el **diagonal** o **inclinado** (encuadre que causa una impresión de desequilibrio). Por su parte, el ángulo de toma está determinado por dos parámetros: uno, en función a las características propias del sujeto que se quieran presentar y el otro, en función del eje óptico de la cámara que se adopte para dicha presentación. Tales ángulos son:

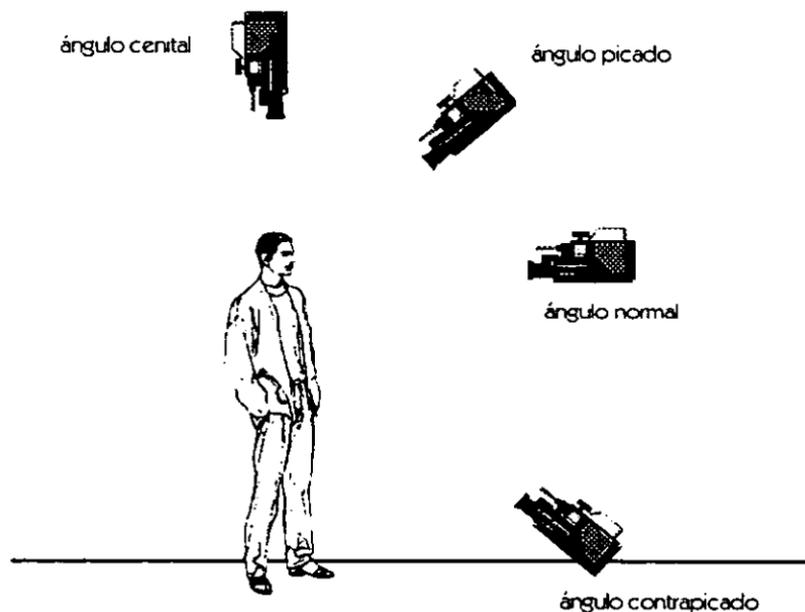
a) Ángulo normal. Situado al nivel de los ojos y paralelo al horizonte, constituye la forma más natural de ver las cosas, siendo por tanto, la más recurrida. Esta categoría comprende sus variantes: frontal, perfil y tres cuartos. Cada uno de estos, revela particularidades descriptivas y expresivas del sujeto enfocado.

b) Ángulo picado (descendente). La mirada se dirige al fondo desde un punto alto en una perspectiva; tiende a minimizar las cosas.

c) Ángulo contrapicado (ascendente). Deforma la imagen haciéndola aparecer enorme, porque la mirada apunta a la cúspide de una perspectiva, vista desde el punto bajo. Es la parte opuesta al ángulo picado, y comunica la sensación de majestuosidad, poder o grandeza.

192 d) Ángulo cenital (plomada). Esta toma se hace desde arriba del sujeto, la perspectiva adoptada hace como si se viera desde un helicóptero o la azotea de un edificio, al piso; comunica la sensación de estar espiando las acciones del sujeto

### ANGULOS DE CÁMARA



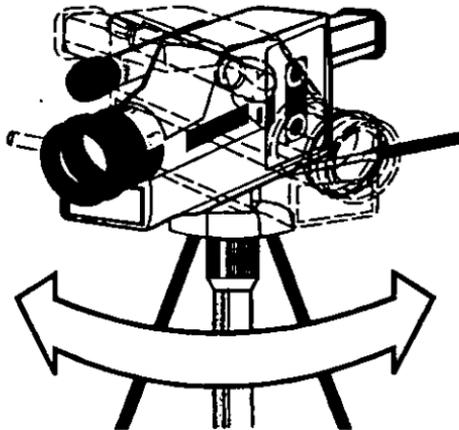
Normalmente hay una pérdida del 10% de la imagen en la pantalla del televisor, por lo que se hace necesario cuidar detalles de la misma, como la nivelación, la altura, el "aire", la mirada, el horizonte y la dirección del movimiento. Hay que tener presente siempre que, al menos en el "mundo de occidente", la lectura de la imagen se hace de izquierda a derecha, por lo que una toma que asuma la perspectiva lateral con dicho sentido funcionará mejor.

La imagen en movimiento puede registrarse partir de dos aspectos: por el movimiento natural que lleva consigo la imagen y que le da la sensación de realidad, y por los movimientos producidos por la cámara con los que dicha realidad es alterada

Los movimientos de cámara son empleados más frecuentemente en el estudio de televisión y tienen pequeñas diferencias en cuanto a los nombres, pero su importancia radica en la forma en que imitan o reproducen los propios movimientos humanos que se efectúan de manera cotidiana, en dónde los ojos vienen siendo el visor y el sujeto la cámara. Tales movimientos de cámara están divididos principalmente en dos categorías: movimientos *sobre su propio eje*, y movimientos *de desplazamiento*.

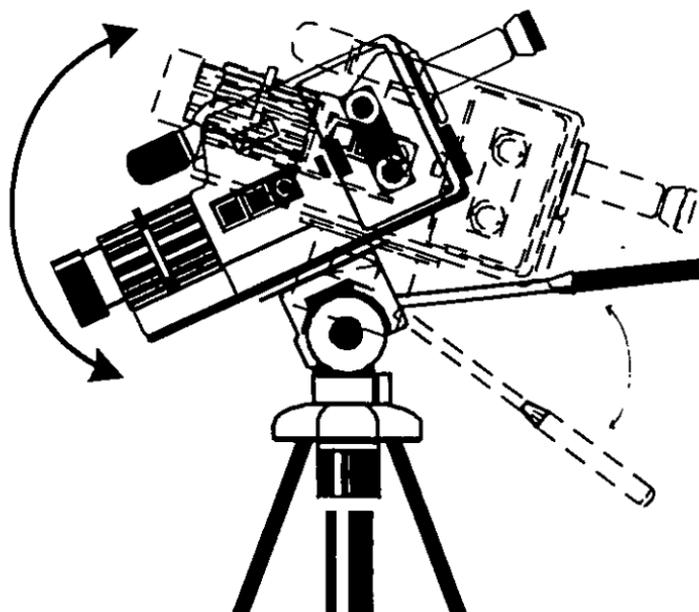
1. *Sobre su propio eje*. Es el movimiento, horizontal o vertical que se produce con la cámara sin variar la posición de ésta, similar a los que se hacen con la cabeza cuando se sigue a algo que llama la atención y sin mover el resto del cuerpo. Con ellos se busca relacionar dos sujetos o dos espacios y comprenden:

a) **Pan, paneo o *panning*** (del inglés *panoramic*), es el giro horizontal de la cámara sobre su propio eje, con el que se presenta una vista general o panorámica del lugar; establece por igual posiciones y sirve también para seguir personajes. Hay paneo a la derecha y a la izquierda. Si el paneo se hace muy rápido se le llama "barrido" o *whip (abajo)*.



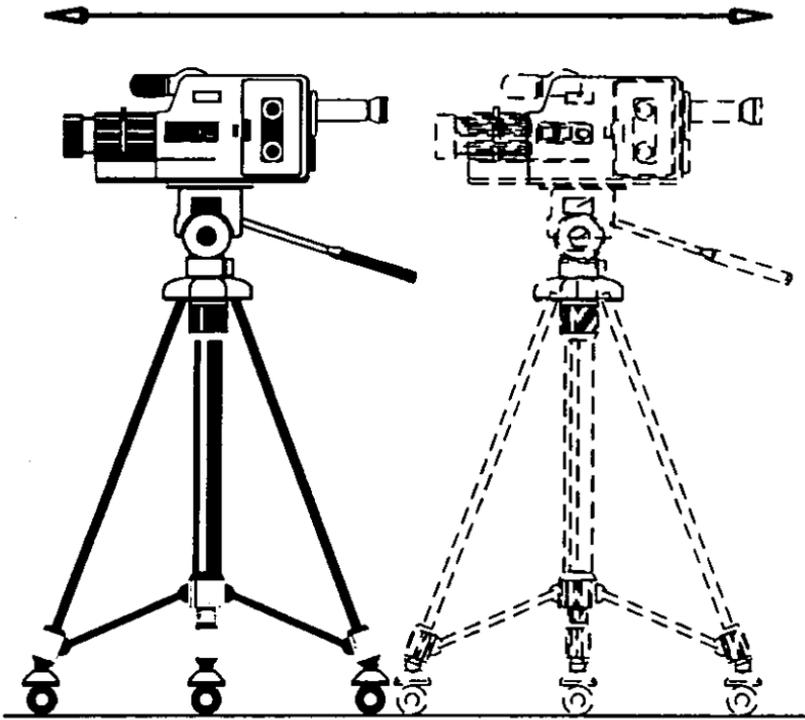
### 3. Planificación de un video

b) **Tilt**, es el movimiento vertical de la cámara con el que se recorre al sujeto u objeto de arriba hacia abajo (*tilt-down*) o al contrario, de abajo hacia arriba (*tilt-up*), para su descripción. El *tilt* tiene un efecto psicológico, pues enfatiza el carácter de grandeza o bajeza cuando se encuentra en un extremo o en otro del trayecto, además de la velocidad que se le puede imprimir al efectuar el movimiento (*abajo*).



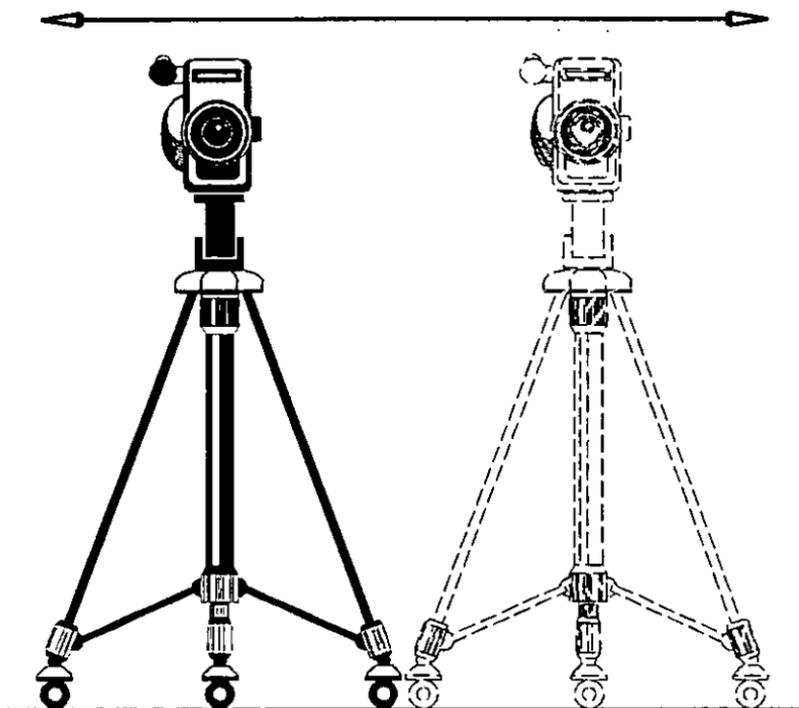
2. De desplazamiento. Implican el traslado de la cámara sobre ruedas, ejes, rieles, grúas o simplemente cargándola. El punto focal va cambiando frecuentemente. Dan la impresión de seguimiento, como si se caminase junto a lo que se enfoca. Los principales movimientos de desplazamiento son:

a) *Dolly o track*. Significa que la cámara se aproxima hacia adelante (*dolly-in*) o se aleja hacia atrás (*dolly-back*) de nuestro objeto de interés. Con este movimiento la perspectiva de la cámara varía conforme a la posición que ocupa a cada instante, en relación con lo que se está viendo (*abajo*)



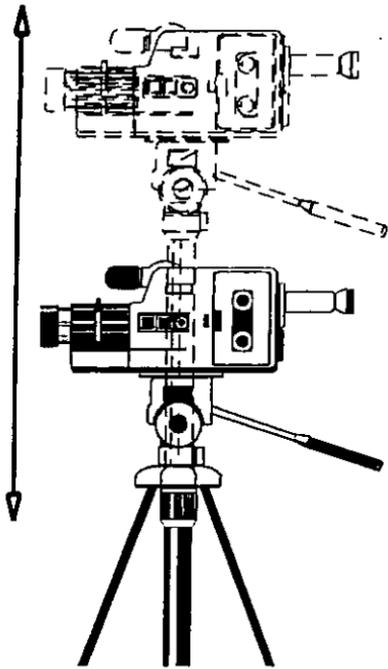
b) *Travel, crab o truck shot*. Es el desplazamiento lateral que se hace con la cámara (con su eje fijo) montado sobre ruedas o rieles. Con este movimiento los objetos se recorren, como si se "viajara" (de ahí el nombre de *travel*) en un vehículo y se mirara por la ventana. El *travel* puede ser a la izquierda o a la derecha (*pag opuesta*)

### 3. Planificación de un video



c) *Traveling*. Es un movimiento que combina al *dolly* y al *travel* haciendo que la cámara sea desplazada en todas direcciones, incluido un recorrido alrededor del objeto (fig. derecha)





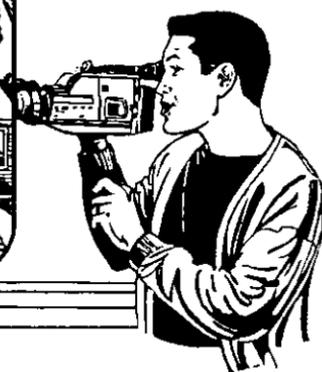
d) Plumeo, boom o ped, es un movimiento vertical, que se logra subiendo la cámara (*boom o ped up*) o bajándola (*boom o ped down*) sobre su soporte (*fig. izquierda*).

Se dijo que la sensación de dinamismo puede obtenerse también por medio del sistema óptico de la cámara. Este es el caso del *zoom*, un movimiento hecho por la acción de los lentes del objetivo que, al igual que el *dolly*, produce la sensación de acercamiento o alejamiento de los objetos, pero sin necesidad de desplazar la cámara, la cual permanece en su sitio; de esta forma la perspectiva permanece igual porque no varía el punto de vista de la cámara. *Zoom in* es cuando se acerca al objeto y *zoom back* cuando se retira del objeto. Con el *zoom* se consigue destacar alguna cosa dentro del cuadro o bien, enfatizar su relación con el mismo. Un efecto más logrado a partir del juego de lentes del objetivo, es el **desenfocado** de la imagen, es decir variando el punto focal, se puede resaltar un objeto de su entorno y viceversa, el entorno del objeto (*pág. opuesta*).

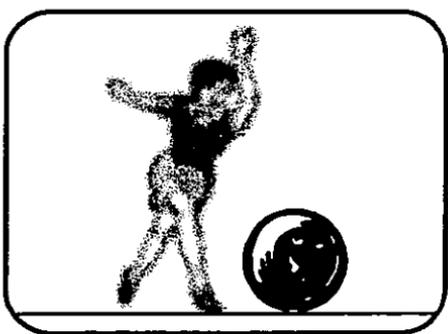
### 3. Planificación de un video



*Zoom back*



*Zoom in*



*Desenfocado*



### C) La composición

Consiste en agrupar y registrar dentro del cuadro de forma estética, creativa, armoniosa y agradable, cierta cantidad de componentes de la imagen, con base en el conocimiento de los planos y encuadres. El ojo recorre así las imágenes de acuerdo a un determinado patrón, al tiempo que reconoce sus partes interesantes. La composición es un factor de la imagen bastante complejo en la que intervienen un sinnúmero de factores, por lo que su tratamiento debe estar enfocado preferentemente a conseguir la unidad de la imagen, la relación entre toma y toma, atendiendo a la característica "móvil" o cinética de la imagen.

Para lograr una buena composición se debe poner especial atención a ciertos elementos como la uniformidad de la iluminación, la disposición de las masas de acuerdo a su tamaño, color, peso, forma, la perspectiva que se adopte, la selección de los lentes, en fin, todo aquello que consiga mediante la variedad de tomas, destacar los componentes de una totalidad y la importancia de cada uno de ellos.

El principio de la composición tiene un fundamento geométrico, como en la fotografía, pero no se debe olvidar que se está tratando con una serie de acciones y no con imágenes estáticas; es por ello que las consideraciones sobre composición en video cambian en esencia: buscar la relación entre toma y toma, integrar todos los elementos participantes en una unidad. La composición planteada en función del movimiento hace que sea más simple, mientras menos sea el tiempo que permanezca en pantalla. La distribución de todos esos elementos –en relación con los márgenes visuales– hace que se determinen ciertas composiciones básicas: vertical, horizontal, diagonal y circular; de

### 3. Planificación de un video

éstas se derivan el resto, que no son sino la combinación de ellas: triangular, en "ele" (L), en "ese" (S), etc., las cuales producen diversos estados de ánimo, en el espectador.



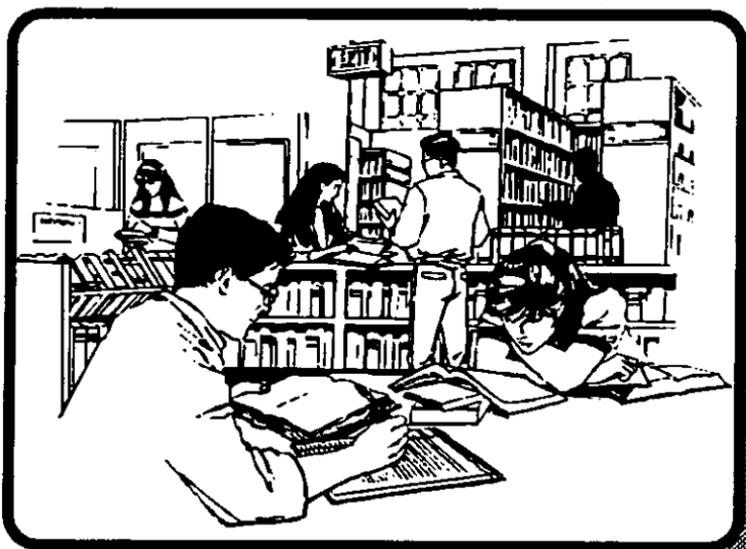
Composición en forma de triángulo



Composición en forma de "l"



Composición en forma de cuadrado



Composición en forma de "S"

### 3. Planificación de un video

Hasta aquí se han planteado los componentes básicos de la imagen y antes de pasar al apartado de la edición, es necesario hablar sobre los factores o atributos principales de la imagen, que ayudarán a complementar la comprensión del programa de video en el sentido narrativo. Los factores de los que hablo son **la toma, la escena y la secuencia**; éstos son los elementos que le dan flujo a la historia. Las imágenes se organizan en una sucesión cronológica y espacial para darle coherencia a lo que se quiere contar. Estos tres componentes se van armando en forma sucesiva y progresiva, por lo que la reunión de uno da origen al siguiente.

**a) La toma.** Se trata de la unidad mínima de que consta un programa; esta unidad básica del discurso visual, es el equivalente a la palabra en una frase. Con la toma se graban imágenes de principio a fin sin que medie corte alguno; sin embargo, a veces no se puede grabar en una sola ocasión una imagen, por lo que se requieren varias tomas de diferentes ángulos y planos para obtener los resultados esperados.

**b) La escena.** Se compone por el conjunto de tomas y planos organizados de tal forma, que refieren a una acción en un lugar y tiempo específicos para expresar algún sentido o significado. Comparativa a la frase –la cual adquiere un sentido o significado mediante la apropiada selección de las palabras– la escena se constituye con base en las tomas, aunque también una sola toma puede identificar a una escena.

**c) La secuencia.** Está dada por la reunión de varias escenas que otorgan un sentido o significado completo a una acción. Las diversas escenas se asocian estrechamente entre sí para conformar una acción completa, misma que puede ocurrir en

distintos espacios. Si se equipara a un escrito, la secuencia es como un párrafo, una serie de frases bien ordenadas que expresan una idea completa; y al igual que en el caso de la escena, la secuencia puede constar de una sola escena. Pueden hacerse varias versiones de una misma secuencia (mediante diferentes sesiones de grabación o por el ordenamiento de las escenas a la hora de editar) para elegir la secuencia que satisfaga más los requerimientos pensados.

Cuando se trabaja un programa en video es importante cumplir con ciertos requisitos en la organización de las imágenes, estas deben aparecer "normales" a los ojos de quién las mira en la pantalla, deben ser presentadas con movimientos y funciones naturales a la vista humana. Así, para que la imagen resulte auténtica deberá tener una buena presencia, la cual se logrará al cuidar ciertos detalles como la continuidad de movimiento (misma dirección entre toma y toma), las posiciones (misma disposición durante una escena) y la dirección de las miradas (además de expresivas, que indiquen la correspondencia con sus actos). Lo mismo vale para la estructura de la imagen: que exista un encuadre balanceado, con un manejo uniforme de formato, iluminación y color.

### **3.3 La post-producción (edición)**

Comprendidos ya los anteriores conceptos sobre la imagen, queda por armar todo el material grabado para dotarlo de un sentido, trabajar en la organización y concatenación de las diversas tomas y escenas en secuencias para conformar el programa con su sonido correspondiente. Aquí pueden hacerse muchos cambios, como suprimir o adicionar elementos, alterar

su orden, mezclar, mejorar, salvar, etc. La selección de las imágenes se hace en función de los objetivos del tema escogido. Se trata de "la combinación y disposición adecuada de planos y escenas entre sí y en relación con las palabras, música y efectos especiales de sonido."<sup>109</sup> En la edición uno cuenta con varios recursos para expresar el contenido del mensaje de modo que pueda ser captado de la mejor manera posible por el espectador; hay que echar mano de todo el ingenio y talento para comunicar. "Esta fase representa el momento de creatividad máxima en la comunicación audiovisual... es el momento de la decodificación del mensaje."<sup>110</sup>

El proceso de edición tiene sus propias reglas, por lo que el conocimiento de ellas es necesario para poder conformar debidamente los mensajes y que puedan ser comprendidos por el auditorio. La edición tiene un carácter plástico e informativo que la convierten en un momento importante dentro del proceso de creación de un video, ya que lo dota de un sentido y una estructura finales; le da a la narración su aspecto definitivo.

Originalmente la edición se hacía como el *montaje* cinematográfico, o sea, la cinta o celuloide era cortada en los segmentos necesarios para pegarlos después, lo cual representaba mucho tiempo y dinero invertidos. En la actualidad, la edición se logra mediante procesos electrónicos empleando para ello máquinas editoras electrónicas (se requieren básicamente dos máquinas de video: una que reproduzca y otra que grabe), que permiten no sólo el "corte" y concatenado de las imágenes, sino también su manipulación mediante efectos especiales y computarizados. Estos editores –usados sobre todo en el

---

<sup>109</sup> POLONIATO, Alicia A., op. cit., pág. 62

<sup>110</sup> GUIACOMANTONIO, Marcelo, op. cit., pág. 61

plano profesional- simplifican la labor de edición haciéndola más rápida y menos costosa. De hecho, en la realización puede tener lugar una primera edición –tratándose de trabajo en estudio- al emplear varias cámaras conectadas a un mezclador (*mixer*) e ir alternando las diversas tomas captadas por las cámaras “switchando” (cambiando) a cada una de ellas.

Sin embargo, en un grado no profesional –como es el caso de este trabajo- pueden obtenerse resultados altamente satisfactorios en la edición, si se atiende a sus reglas y formas sustanciales de estructuración. Hay que recordar que para armar una frase con la que quiera decir algo, es necesario ordenar las palabras; en la edición, las imágenes se ordenarán por igual, siendo los encuadres o tomas y el “corte” los factores elementales de **transición** entre una y otra imagen; ambos otorgan continuidad y progresión al desarrollo de la acción, en un tiempo y espacio dados. Esto hace de la narración una forma “natural” de contar cosas.

Empero, es preciso mencionar que no son las únicas formas de unir imágenes para dotar de un sentido a lo que se quiere contar. Mediante las aportaciones de la técnica, ahora se dispone de una serie de recursos que se han ido incorporando al lenguaje del video –a la vez que lo enriquecen- para dar otro tipo de enfoque a la edición, me refiero a la **disolvencia**, los **fundidos** (o *fades*), las **cortinillas** (o *wipes*) y un sinfín de efectos especiales logrados a partir de la digitalización de la imagen, mediante la integración de la computadora al video: el DVE (*Digital Video Effect* o efectos video-digitales).

206

Son dos las formas que se tienen para editar: por **ensamblaje** (*ensamble*) y por **inserto** (*insert*).

### 3. Planificación de un video

Editar por *ensamble* quiere decir que las imágenes se van grabando en la cinta virgen de video, una seguida de otra utilizando la *pausa* de la editora. (Se recomienda dejar un espacio al inicio de la cinta de dos minutos aproximadamente, en los que se grabarán “barras”, pizarra y “negros”).

La edición por *insert* se logra “intercalando” en la cinta ya grabada, la pista de audio y video en sustitución de la ya existente y sin alterar las tomas anteriores y subsecuentes a ése tramo. Para llevar a cabo este tipo de edición se necesitan editoras profesionales.

El modo en que las tomas son unidas dará, como se dijo, una determinada continuidad al relato basada en las anteriores formas de transición, así, las tomas podrán asociarse en función de su **orden**, del **punto de corte** y de las **formas de corte**.

Con relación al **orden** de las tomas —que es lo que conforma propiamente la secuencia— su duración le conferirá el denominado ritmo. La forma en que se ordene puede ir desde la simple lineal, hasta la más compleja propuesta de estructuración. El ritmo es un aspecto difícil de conseguir, debido en parte, a la intención misma que se tenga sobre el tratamiento de la información; prácticamente se requiere de la intuición para determinar el ritmo apropiado que requiere el contenido del programa para hacerlo llegar al auditorio. De cualquier forma, hay que centrarse en el contenido de la imagen para imprimir el ritmo.

Con el **punto de corte** se hace referencia al momento idóneo para unir dos tomas; este momento se efectúa preferentemente, cuando tiene lugar una acción o reacción, aunque al respecto, dependerá más que nada de la impresión que se

quiera dejar. Para ello se hace necesario tomar en cuenta no sólo la posición de los objetos, sino también la cámara, sus emplazamientos y la velocidad del movimiento.

Una tercera opción de cambio de una imagen a otra está dada por la **forma de corte**; dentro de esta clase se encuentran una variedad de formas que va desde los obtenidos con el uso de la cámara (corte directo) hasta los efectos especiales digitalizados (incluidos los recursos antes comentados: disolvencias, fundidos y cortinillas).

La forma más común y sencilla es la del corte directo, aquí se pasa de una toma a otra, sin preámbulos, en consideración al orden, duración y punto de corte de la toma. Con el corte directo, se le da a la narración la idea de **continuidad** (el caso de una entrevista, por ejemplo, en el que se va de corte en corte tomando a cada interlocutor conforme habla); de **relación** (cuando tomas de diversa procedencia son asociadas para dar la idea de una misma clase) o de **dinamismo** (dos tomas se asocian de forma rápida en función de una causa y del efecto que produce, por ejemplo: toma de un conductor en un auto que se aproxima al paso de un tren, corte a su pie accionando el pedal del freno).

La disolvencia es una forma de corte apenas sugerida, que comunica la idea de cambio en el tiempo o en el espacio; separa a la vez que une. La disolvencia se consigue al ir desvaneciendo una imagen para dar paso a otra, quedando ambas superpuestas por breves momentos.

El fundido o *fade*, se obtiene oscureciendo (*fade out*) o aclarando (*fade in*) el cuadro para dar entrada o salida a la

### 3. Planificación de un video

imagen, dependiendo el caso. Básicamente indica el fin o principio de una acción que puede ocurrir también en un tiempo o en un espacio dados. El *fade* es muy similar al acto humano del "desvanecimiento" o "desmayo", cuando uno siente que "se le oscurece la vista"

La "cortinilla" o *wipe* es una forma de transición que recuerda al telón del teatro y que indicaba el cambio de acto. El *wipe* es una forma de corte muy versátil que se logra por medios electrónicos y que enfatiza el carácter plano (unidimensional) de la pantalla. Cada "cortinilla" tiene una significación diferente de acuerdo a la forma que tenga: el de forma de "reloj" dará la idea del tiempo que transcurre, el circular hará referencia a un diafragma de una cámara fotográfica, el horizontal al de un telón teatral, etc.

Otras formas de corte pueden realizarse empleando directamente la cámara, ya sea con el sistema óptico (desenfocando) o bien, haciendo un "barrido" con la cámara.

Los efectos computarizados se han adoptado como nuevas formas de transición de imágenes; empleados de modo similar a las "cortinillas", vienen a darle un nuevo tratamiento a la imagen en video, aunque, pese a sus variadas posibilidades, su estudio es precario. De hecho su utilidad no se reduce al cambio de imágenes por otras, sirviendo por igual para alterarlas en color, forma, disposición, etc.

Como formas de transición el DVE puede hacer cuatro tipos de efectos básicos: de reducción, de giro en un plano, de giro bidimensional y de deslizamiento. Estas posibilidades no se detallarán aquí puesto que son más que nada de

uso profesional, lejos del alcance de una escuela –y más todavía, de un particular- pero eso no impide su conocimiento y posterior profundización.

Ya para finalizar, hay que hacer notar que, aunque ciertos elementos de transición pueden sustituir a otros (como la cortinilla puede reemplazar al uso de la disolvencia o el fundido) conviene trabajar con cierta medida y no utilizarlos de forma indiscriminada. Así por ejemplo, ciertos efectos especiales – si es que se tiene oportunidad de acceder a un DVE- deberán ser usados con base a lo que se planeó, bien sea para enfatizar cierta información, para condensarla, para “salvar” ciertos errores o para complementar algo que hubiera faltado. Hay que evitar caer en la exageración metiendo cuanto efecto exista, tan sólo porque se tienen a la mano o porque es la moda. Las maquetas, gráficos animados, caricaturas, así como el uso del *chroma* (“pantalla azul o negra”) constituyen artificios que pueden sustituir a los efectos computarizados; a veces basta un poco de ingenio para resolver las cosas, sin necesidad de recurrir a la sofisticación tecnológica. En un programa con fines didácticos, todo esos efectos computarizados no son indispensables. Más bien hay que saber racionalizarlos.

La última etapa de la edición es el “titulaje” o adición de textos y la sonorización del programa. La edición del sonido incluye la narración o los diálogos, la musicalización, los sonidos ambientales y los efectos de sonido. Cada uno de ellos habrá de conjugarse en un todo armónico; su intervención ha de ser en el momento preciso, con la intensidad y énfasis que el guión indique, para que cada uno de ellos no estorbe al otro. Todo debe de estar de acuerdo

### 3. Planificación de un video

al tono del programa (música actual, instrumental y en segundo plano); hay que evitar usar las fórmulas de la Tv. comercial tan solo por imitación

Hasta aquí, el programa se da por hecho. Una vez finalizado, se hace una copia para su revisión y evaluación minuciosa, observando detalladamente que el contenido, las imágenes y la banda sonora, tengan la calidad suficiente y cumplan con los objetivos pedagógicos planeados desde el principio. Para tal efecto, se sugiere hacer una exhibición de prueba ante un especialista o ante un grupo piloto (o ante ambos), de este modo se podrán detectar fallas, omisiones o bien, enriquecer el contenido mediante la recopilación de los puntos de vista del auditorio (usando un cuestionario, por ejemplo) para después hacer los ajustes convenientes o incluirlos como observaciones dentro de la guía didáctica. Esta posterior actividad conducirá a la segunda y definitiva versión del programa antes de su aplicación real al grupo.

#### 3.4 La guía didáctica

Con el propósito de que otras personas puedan utilizar este video con posterioridad (y en realidad el trabajo está pensado así) se hace un escrito de referencia que contenga tanto los datos del programa, así como el recuento de todos aquellos materiales que no se emplearon en el programa; también pueden incluirse las observaciones hechas a lo largo de la realización del programa a fin de tener, no sólo una recopilación de experiencias y materiales, sino un conjunto de opciones para una posterior utilización. La finalidad de tener tal inventario de materiales, es la de facilitar el uso adecuado del

programa por parte del docente o de los demás usuarios interesados en continuar con el programa por su cuenta; también para obtener un empleo más efectivo del video y posibilitar su filiación en el ámbito proyectado (la escuela). La guía didáctica contiene por un lado, instrucciones o parámetros para usar el programa correctamente y por el otro ofrece propuestas de actividades para los alumnos.

La guía didáctica se encabeza con los datos técnicos y pedagógicos del programa (tema, objetivos, contenido, título, realizador, duración, fecha, etc.) señalando los puntos claves del contenido, así como una serie de sugerencias de actividades a desarrollar antes, durante o después de la exhibición del programa, tanto para el maestro como para los alumnos; el tipo de actividades (pruebas, cuestionarios, investigaciones, ejercicios orales o escritos, etc.) y si serán desarrolladas de inmediato o en función de algún otro trabajo posterior a la exhibición. Con parte de las observaciones registradas, se hacen notar los errores u omisiones que pudiera presentar el programa, junto con las correcciones. En la guía se hará notar también si el programa cubre los "huecos" temáticos requeridos, si se trabaja por bloques o si comprende una unidad completa. Resumiendo, en la siguiente lista se encuentran las pautas generales de una guía didáctica:

- Información sobre los materiales-tipo, duración, fecha de preparación, modos de adquirirlos (préstamo, venta, exhibición, precios)
- Objetivos pedagógicos que se pretenden alcanzar
- Audiencia a que van dirigidos
- Asignatura, área o tema que desarrollan

### 3. Planificación de un video

- Descripción del contenido
- Explicación de claves, términos o vocabulario
- Actividades preparatorias al uso de los materiales (cuestionarios, problemas, actividades del maestro y los alumnos)
- Actividades durante la exhibición (cuestionarios, problemas, actividades del maestro y los alumnos)
- Actividades que deben seguir a la exhibición (cuestionarios, problemas, actividades del maestro y los alumnos)
- Correlaciones de los materiales con otros materiales didácticos<sup>111</sup>

Pueden acompañar a esta lista una serie de hojas complementarias para distribuir las entre los alumnos, a fin de que no se pierda su atención mientras ocurre la exhibición del programa. Naturalmente, esto dependerá de si las tareas a desarrollar comprenden la toma de notas durante la emisión (que sería el caso de detener el programa en ciertos momentos para su análisis). De cualquier manera el contenido de esas hojas pudiera ser:

- Un esquema de la presentación
- Información detallada en relación al contenido y a cómo aprovecharlo
- Fuentes de información sobre temas relacionados
- Bibliografía y fuentes de estudio o actividades posteriores<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> KEMP, Jerrold E. op. cit. pag. 64 (Nota: los paréntesis son míos)

<sup>112</sup> Ibidem

### 3.5 Ventajas y limitaciones

Más que una lista de ventajas y desventajas haré ciertas observaciones en torno al video a partir de sus limitaciones, para que se puedan determinar su uso provechoso dentro del aula.

Se han ponderado las características del video, por sobre otros de su clase, para la transmisión de información, así como las ventajas didáctico-pedagógicas que reporta. Tal vez la ventaja más grande que ofrece el video, desde el punto de vista tecnológico, sea la rapidez e instantaneidad con que se puede reproducir lo ya captado, en tanto que, en el ámbito pedagógico, lo sea el acercamiento a una cierta "realidad", a la que difícilmente podría tenerse acceso por otros medios. Paradójicamente, esta rapidez con la que se acerca ésa realidad se convierte en una desventaja, pues el devenir constante de la vida, hacen que lo ya grabado, quede atrás, pierda actualidad al paso del tiempo, razón por la cual, la renovación del material grabado habrá de hacerse con cierta periodicidad.

Otras dos limitaciones —a mi parecer— serían: el costo y el uso a que se ha confiado el video. Por un lado es más fácil y práctico tener un equipo de video que uno de cine, por ejemplo, pero no cualquiera lo tiene ¿por qué?; ciertamente quien se interesa en desarrollar la actividad hará todo lo posible por tenerlo, pero hacer trabajos que impliquen cierta calidad representa una inversión económica considerable. Por otro lado, ya que existen en el mercado equipos nada sofisticados y de buen precio —equiparables a las cámaras fotográficas portátiles o "turista"— cualquiera puede "hacer video", por lo que la grabación de ciertos eventos (sobre todo sociales) se convierte en algo sencillo que no requiere de mayores conocimientos que apretar

### 3. Planificación de un video

un botón. De esta manera, el video se concibe como algo que fue hecho para el entretenimiento y la diversión. No se piensa -- ni se le da la debida importancia, atención y cuidado necesarios-- en que el video pueda tener usos más serios y provechosos; por lo que a la hora de llevarlo a la escuela, se tenga la idea de que no hay mayor dificultad en hacer programas, ya que grabarlos resulta "sumamente sencillo".

El video permite hacer llegar al espectador cualquier tipo de información, de todas las áreas del conocimiento: lo mismo puede ser historia, ciencias, arte, que deportes o entretenimiento; inclusive puede ser objeto mismo de análisis, es decir, *el video como medio para aprender video*. A diferencia de la televisión, en el video el espectador tiene la oportunidad de manipular a la imagen, de intervenir ya sea creándola o alterándola; puede detener el transcurso normal de la emisión, retrocederla, adelantarla, etc. Esta maleabilidad hace del video un medio altamente recomendable para que pueda ser incorporado ampliamente al sistema educativo.

No obstante, se ha insistido que tal proceso de adhesión, no es el simple traspaso del medio a la escuela; todo requiere de un estudio a fondo y de un cambio de mentalidad del profesor y de transformaciones de los sistemas educativos. Cambio que no todos están dispuestos a aceptar.

Otras limitaciones del video se encuentran en la calidad y el tamaño de la imagen que se reproducen en la pantalla de monitor, la cual dificulta en la mayoría de los casos, la lectura de la información (a pesar de las mejoras logradas hasta el momento); si se compara con el cine, se encontrará que el tamaño de la pantalla tiene cierto efecto "cautivador" en el espectador

por lo que la captación de la atención es más alta en el cine que en el video (eso sin mencionar el color y la alta definición de la imagen). Por otro lado, están las características de proyección: mientras que en el cine ocurre en un ámbito oscuro y cómodo, en el video las condiciones son más aleatorias (puede contemplarse a oscuras o no, en una sala especial o no y estar sujetos a cualquier interrupción) lo cual termina por influir en el nivel de atención.

También, el hecho significativo del tamaño de la pantalla del monitor por el que se emiten (que no proyectan) las imágenes, tiene una consecuencia en la forma en que se estructuran los mensajes. Efectivamente, una pantalla pequeña, con una escasa definición hace que el uso de los planos abiertos (F.S., L.S.) no sea recomendable; en cambio, se utilizan mucho más los planos cerrados (B.C.U., C.U., M.S.) lo cual repercute en la estructura del programa, es decir, el uso de planos cerrados segmenta la realidad presentada, obligando a un acelerado cambio de tomas que, a su vez, le imprime un ritmo mucho más rápido.

Esto deriva también en el tipo de información a presentar. No será lo mismo exponer el tema de "El espacio exterior" o "El gran cañón del Colorado", que presentar una entrevista. Las situaciones dramáticas, las historias o estudios personales tendrán mejor apreciación a través del video, que los temas que ofrezcan magnificencia o espectacularidad; si originalmente una producción se hizo para el cine, con características esplendorosas, estas seguramente se perderán al transferirlas a video.

Como puede apreciarse, la particularidad tecnológica que en un principio se traduce en una ventaja, tiene ciertas reper-

cusiones en el estilo e incluso en el contenido de la información que se quiere transmitir, aunque no lo condiciona totalmente. La experiencia indica que para salvar estas limitaciones que impone el medio video, hay que maximizar su rentabilidad pedagógica, hacer de tales desventajas puntos de partida para que, a la hora de conformar mensajes didácticos, no se conviertan en verdaderos obstáculos. Y no empeñarse en hacer del video el medio más óptimo y único de enseñanza o convertirlo en la "panacea". Es cierto que en el video, pueden estar implícitos muchos de los demás recursos audiovisuales, tanto tradicionales (pizarrón, franelógrafo, mapas, esquemas, etc.) como los más avanzados efectos especiales (*chroma*, digitalización) para presentar un mismo tema, pasando de un medio a otro, pero también es cierto que cada medio puede funcionar muy bien por separado, sin necesidad de forzarlos a integrarse en uno solo; definitivamente, no todo puede hacerse con el video.

El desarrollo tecnológico del medio posibilita su almacenamiento, conservación, manipulación y exhibición de imágenes electrónicas, en una cinta magnética, pero su calidad disminuye considerablemente mientras más veces se reproduzca, además de que resiente los campos magnéticos. El video ofrece amplias facilidades de operatividad, es accesible y funcional para quien lo usa; esto permite poner el sello personal al trabajo, a partir de un conjunto limitado de medios, pero esto sucederá siempre y cuando se trabaje bajo un mismo sistema de grabación, de normas y de formato; en éste sentido, no se puede hablar de que exista una unidad en el video a escala mundial. Respecto a la creación de imágenes, estas pueden mejorarse mediante la incorporación de la tecnología de la computación (de hecho, pueden crearse

totalmente por computadora) por lo que se estaría dando origen a un lenguaje nuevo, de enormes posibilidades expresivas que entraría en competencia con las imágenes obtenidas simplemente con el video.

Ahora bien, las limitaciones mencionadas, tanto técnicas como pedagógicas, no serán tales si se conocen y se saben manejar. Además del conocimiento de las características propias del video (técnicas, de canal y del lenguaje) su eficacia – en su carácter de video motivacional aplicado dentro de la escuela– dependerá de la relación que se establezca entre los materiales producidos en video y los alumnos, para producir en ellos la participación y una actividad intelectual. Para ello, también deberá tomarse en cuenta la naturaleza de la asignatura y del tema que se tratará, la calidad y la duración de los mensajes a transmitir, así como las condiciones del lugar donde se llevará a cabo el visionado. Pero sobre todo, el profesor deberá comprometerse con su papel profesional de guía y en la consecución de los objetivos educativos.

Ya para finalizar, transcribiré los criterios para la utilización didáctica del video que el comunicólogo Joan Ferrés<sup>112</sup> enuncia en su libro; esto porque los considero importantes aportaciones que ponen en evidencia ciertos tópicos y que corroboran cómo se pueden reconvertir las citadas limitaciones en variables a favor de uno:

- Una adecuada utilización didáctica del video exige un cambio en las estructuras pedagógicas.
- El video no sustituye al profesor, pero impone cambios en su función pedagógica.

---

<sup>112</sup> FERRÉS, Joan. (1992) op cit cap 3, pág. 49 y ss. (Nota. El subrayado es mío)

### 3 Planificación de un video

- Una adecuada utilización didáctica del video exige de los profesores una formación específica
- El uso didáctico del video no sustituye a los demás medios audiovisuales, pero modifica su función.
- La utilización didáctica del video no debería anular las experiencias directas por parte de los alumnos.
- La tecnología del video es ambivalente. Su eficacia educativa dependerá del uso que se haga de ella.
- A menudo en el uso didáctico del video debería importar más el proceso en sí que el producto acabado.
- El video ha de entenderse como una forma de expresión específica, autónoma e independiente.
- La eficacia del uso didáctico del video será mayor cuanto más se ponga en manos del alumno la tecnología.

Recuérdese que el video no es más que la aplicación de los "medios masivos de comunicación" en la labor educativa y que no se trata de hacer todo con él, hay que echar mano de las demás opciones de transmitir información que se tienen: textos, experiencias directas e incluso la clase tradicional. 



## 4. El Proyecto

Con este programa de video del tipo motivacional se busca contribuir a crear una clase amena y entretenida sobre un tema eminentemente teórico (perteneciente al campo de la historia) el cual resulta en la mayor parte de los casos difícil de manejar, tanto para el profesor de asignatura en lo que respecta a la demostración, como para el alumno en lo que toca al aprendizaje. Efectivamente, la enseñanza de la historia no se hace fácil debido –entre otras cosas- a la carencia de una metodología adecuada a los objetivos de la enseñanza. De ahí la aportación que este programa de video haría para el profesor, al dotarlo de un instrumento didáctico para una buena exposición del tema, en tanto que para el alumno representará un momento de toma de consciencia. Con el video el profesor buscará provocar la participación del alumno, hacer que cobre interés en la clase de modo que, si el edu-

### 4.1 Cómo empezar. Una idea

cando llega a integrarse al círculo de la clase, lo haga bajo la idea, no de la memorización de datos y fechas, sino de un aprendizaje asociado de conceptos que le hagan comprender su realidad (como lo señala el objetivo general del temario de la asignatura que más abajo se menciona) y que estos se vean reflejados en alguna actividad que demuestren la comprensión de tales hechos históricos.

Una segunda intención de este material es la de hacer un documento de consulta, con imágenes reales de los orígenes de la televisión, para aquéllos que deseen profundizar más en el tema o para aquéllos lo desconozcan por completo. En cualquiera de los dos casos, si el alumno manifiesta algún interés, el videoprograma habrá cumplido con parte de su cometido: sensibilizar al alumno sobre los sucesos ocurridos en México, en materia de televisión.

Un documento de contenido histórico para que tenga buenos resultados, debe dirigirse no sólo a la área cognoscitiva, sino también al área afectiva del alumno. El Servicio de Investigación Pedagógico del Instituto Pedagógico Nacional en Francia, indica que el documento puede servir como instrumento de ayuda en la comprensión y de representación de lo real y de lo concreto que provoque a la reflexión y el análisis, para aumentar el interés, la curiosidad y la observación, con miras a la formación de un espíritu crítico; también se puede suscitar la emoción y la imaginación. El documento tiene por igual un valor de fijación del vocabulario (terminología, nombres, conceptos institucionales, siglas, símbolos) pero sobre todo, tiene un valor cultural y de formación insustituible que propicia por el método inductivo, el descubrimiento o el redescubrimiento de las cosas, además

#### 4. El proyecto

de que le revela al alumno, no sólo su contenido histórico, sino también el trabajo del historiador y cómo es que se hace la historia (valor filosófico).<sup>114</sup>

Naturalmente, no todo dependerá del video (caería en el error de concebir al medio como el *absoluto*, de la misma forma en que se han considerado tradicionalmente a los MAV o ayudas didácticas, tema tratado en el capítulo 2), parte de este proceso está en manos del profesor mismo.

En sí, la idea es producir videoprogramas sobre cada tema o subtema, de modo que puedan ser empleados recurrentemente en la clase –o fuera de ella– por el profesor y por el alumno. Estos programas pueden trabajarse de forma modular o independiente, es decir, pueden hacerse varios videoprogramas que vayan en serie, uno tras otro (episódicos) o bien, que cada programa pueda verse por separado, sin necesidad de que sea requisito haber visto el anterior video. La cuestión es que éstos no deben ser usados necesariamente para “pasar la materia”

##### 4.1.1 Revisión y selección a partir del temario

Esta experiencia tiene lugar dentro de la Universidad Nacional Autónoma de México y está enfocada a la licenciatura de Diseño Gráfico que se imparte en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales “Acatlán”.

Una vez determinado el propósito del videoprograma, se necesita entonces definir el tema; en este caso, se selecciona

223

---

<sup>114</sup> LE FRANC, Robert, et. al. . *Las técnicas audiovisuales al servicio de la enseñanza*. 3ª ed. Buenos Aires. Ed. El Ateneo. 1978, pág. 187-188

del programa de materia de *Laboratorio de Televisión I*, correspondiente al sexto semestre de la citada carrera.<sup>115</sup>

La materia comprende seis temas, que son:

1. FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE LA TELEVISIÓN.
2. HISTORIA DE LA TELEVISIÓN.
3. TERMINOLOGÍA Y LENGUAJE DE LA IMAGEN.
4. CARTONES Y GRÁFICOS PARA LA TELEVISIÓN.
5. EL GUIÓN.
6. ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN.

El tema número dos –que es el elegido– se divide a su vez en cinco subtemas:

- 2.1 Antecedentes.
- 2.2 Nacimiento de la televisión.
- 2.3 El videotape.
- 2.4 La televisión en México.
- 2.5 Las televisoras y sus evoluciones (cadenas) en México.

Dicho tema tiene asignadas por lo regular, ocho horas para su exposición, en sesiones de cuatro o seis horas una vez por semana.

Como dato informativo la materia *Laboratorio de Televisión I*, tiene 6 créditos y es una de las ocho materias que componen el sexto semestre. Se imparte en horarios matutino o vespertino (los cuales comprenden de las 07:00 a las 22:00 hrs., de lunes a viernes) dentro de un estudio semiprofesional de televisión con el que cuenta la escuela.

---

<sup>115</sup> Plan de Estudios aprobado por el Consejo Escolar, vigente a partir de mes de marzo de 1994

#### 4. El proyecto

##### 4.1.2 Los objetivos

Volviendo a la selección del tema, el punto de partida para la confección del programa, previo al guión, está dado por la formulación de los objetivos. Para la asignatura en cuestión, el objetivo general que señala el programa de materia establece:

*El alumno aprenderá a valerse del medio televisivo para comunicar mensajes y aprenderá a enfrentarse a este medio como un espectador crítico.*

Este objetivo ya de por sí, dice mucho, porque está enfatizando el carácter de herramienta de la televisión para que el alumno se ayude en su aprendizaje, no sólo como conformador de mensajes, sino también como un receptor activo.

Por otra parte, el tema "La historia de la televisión", se trata bajo el objetivo específico de: "*El alumno valorará la importancia de la televisión como medio en la sociedad, así como su desarrollo histórico*", el cual complementa al objetivo general, sobretodo en su segunda parte: "...enfrentarse a este medio como un espectador crítico." Esto lo hace ideal para su preparación en formato de video, dado el perfil histórico que tiene. De hecho, el videoprograma propuesto se ajusta perfectamente al cumplimiento de tales objetivos, pues utiliza al medio para comunicar mensajes de una manera más asimilable que la clase tradicional, además de provocar la participación y toma de conciencia del alumno en el tema.

Apoyado entonces en los objetivos antes descritos, se formula el siguiente objetivo paralelo de aprendizaje para este programa de video, el cual, de acuerdo a los parámetros didácticos que establecen los especialistas, es:

*Despertar el interés de los alumnos sobre la historia de la televisión en México, de forma que se cree la necesidad de investigar y profundizar en ella, ya sea en forma individual o colectiva.*

Los objetivos específicos son:

1) Para el programa: *Mostrar los hechos más significativos y determinantes que conformaron el desarrollo de la televisión en México desde 1930 a la época actual.*

2) Para el alumno: *Al finalizar el programa de video, el alumno valorará la importancia de la televisión como medio en la sociedad, así como su desarrollo en México, identificando los momentos clave (personajes, lugares, fechas, situaciones) los cuales explicará y expondrá mediante una actividad en clase (cuadros sinópticos, reedición del video, carteles y folletería u otros) que en común acuerdo determinará con el profesor.*

Por lo que con estos objetivos se estaría cubriendo el subtema 2.4 y parte del subtema 2.5; así, al tocar parte de éste subtema, se le daría un principio de continuidad al programa, al ligar un subtema con otro proporcionándole de esta manera, un carácter modular al video. El programa contendrá preferentemente imágenes en movimiento –siempre que las circunstancias así lo permitan- por las ventajas que ofrecen las técnicas audiovisuales y porque la historia también es cambio y progreso continuos, es en una palabra, *movimiento*. Cabe decir que el programa, por tanto, será del tipo *cognoscitivo-afectivo* de acuerdo al objetivo planteado, ya que se contempla tanto a la información y a la conceptualización, como a la sensibilización, además de las actitudes de apreciación y de juicio, como la estética y la ética (esto conforme a las categorías establecidas por B. Bloom). Para una duración de 20 minutos, el video será presentado a un grupo alumnos del sexto semestre de Diseño Gráfico en la citada Escuela.

## 4.2 Consideración del auditorio

Cuando el profesor llega a utilizar algún videoprograma en su clase, por lo regular se trata de un programa prefabricado y de contenido impreciso para el tema que se abordará; este material se adquiere de alguna videoteca o bien, se copia de alguna transmisión al aire. En esta situación, al profesor no le queda otro recurso más que la adaptación, lo más apegada posible, a su plan de trabajo. Esto, claro, en el mejor de los casos.

Ciertamente la atención de la clase estará en función del tema, por lo que éste deberá ser presentado en forma atractiva para que resulte lo suficientemente *motivador* —o al menos, que no lo haga aburrido— punto difícil de conseguir pero superable si se sabe manejar con acierto, técnicas y elementos de producción (amén de otros aspectos ya mencionados, tales como una buena presentación, un ritmo equilibrado o hasta una promoción del programa con carteles, folletos y demás recursos de difusión).

Haciendo a un lado —por el momento— ciertas deficiencias y prejuicios del educador y enfocándose en el educando —quien es a fin de cuenta el destinatario— hay que procurar un balance adecuado que conjugue “necesidades, gustos y expectativas”, de entre todo el conjunto de factores que intervienen en la clase y en su desarrollo.

Un primer paso está en el conocimiento de nuestro auditorio (nivel social, económico, cultural, etc.) para dirigir con más acierto nuestro mensaje; con esto se estaría consiguiendo el acercamiento al alumno, a la vez que fomentando la convivencia y la confianza, partes esenciales en todo proceso

de enseñanza-aprendizaje. La pedagogía y los métodos de encuesta, dan la pauta para trabajar sobre el área cognoscitiva y afectiva del alumno. Poniendo bajo observación y análisis a los alumnos, se pueden detectar ciertas cosas como deficiencias en el conocimiento, inquietudes, propuestas, grados de cultura, etc., que orientan en el tratamiento del tema; así, además de identificarse y acercarse con el público, se sabrá qué y cómo es lo que les interesa. Mediante el conocimiento del auditorio, es posible detectar faltas y también el modo de superarlas.

¿Quiénes conforman el auditorio?. Como dije antes, se trata de un grupo de alumnos de Diseño Gráfico, de la ENEP Acatlán, que cursan el sexto semestre de los nueve que consta la carrera en sí. Su edad promedio es de 21 años. La población de hombres y mujeres es casi igual, y hasta ése semestre, casi todos se conocen, pues han permanecido como un mismo grupo; posteriormente, y al llegar al séptimo semestre, se separarán por pre-especialidades. Como alumnos de nivel licenciatura tienen un grado de cultura tal, que les permite la comprensión de mensajes visuales de alta complejidad, por lo que un videoprograma de la naturaleza que planteo, puede ser asimilado por ellos sin mayor dificultad.

#### *4.2.1 La clase y su dinámica*

228 El carácter histórico del tema en cuestión impone una serie de restricciones para su tratamiento en clase; esto lleva a la pregunta de: ¿cómo es una clase normal?.

Las clases se distribuyen en dos turnos. En cualquiera de ellos el alumno presenta cierta fatiga, cierta tendencia al sue-

#### 4. El proyecto

ño debido a que, o entra muy temprano o permanece la mayor parte del tiempo en el plantel; de modo que, mientras en un caso apenas está "agarrando el ritmo" –se está despabilando, por así decirlo– en el otro ya muestra cierto tedio. La mayor parte de los alumnos tienen que cubrir una considerable distancia para tomar clase: desde su casa a la escuela –la cual se encuentra en el Estado de México– emplean en promedio una hora en tiempo (en otros casos, habrán de transportarse desde o hasta sus centros de trabajo, lo cual hará "más largo el camino" tanto de ida como de vuelta). Esta situación incide en la alimentación de los alumnos, desde su horario hasta sus meros alimentos, de modo que no comen bien o lo hacen en forma por demás irregular, ingiriendo golosinas las más de las veces. Esto, invariablemente se ve reflejado en el salón, cuando, al momento de la clase de historia (en donde el profesor "habla y habla") el alumno se está durmiendo.

¿Qué más?. Varios de ellos presentarán seguramente cierta inestabilidad emocional, producto de su interacción social: trabajo, hogar, escuela, novia, etc. (Hay que recordar que en la juventud, un aspecto característico, es el rechazo al principio de "autoridad", venga de donde venga). Se muestran renuentes o apáticos a cualquier aprendizaje que no sea el tradicional, al cual se hallan habituados desde tiempo atrás, por lo que muchas veces llegarán con un estado de ánimo distinto e intenso a cada clase: a veces tendrán ganas de participar y otras veces no; es más, ni siquiera se presentarán.

El interés y la atención del alumno en el tema necesariamente se verán afectados por variables como éstas y otras más, como el aspecto selectivo de la percepción (cf cap 1, pág. 60).

Esto forma un marco psico-social de distracción parcial que no hay que menospreciar en el presente trabajo, pues un sin-numero de elementos habrán de intervenir en su desarrollo. Apatía, inconformismo, cansancio, son algunos de los obstáculos que el profesor encontrará y que de alguna manera habrá de enfrentar y salvar, en pro de una buena clase. Se trata de aprovechar estos elementos en favor de una buena educación –de ahí la importancia de mencionarlos- por lo que hay que detectarlos y saberlos manejar para hacer de la clase, si bien no un momento de esparcimiento, sí un lugar apropiado para el conocimiento. Entonces, ¿por qué no hacer de ella algo más ameno y entretenido para que el alumno no resienta el “enclaustramiento” del que piensa está siendo víctima, sumido en una rutina escolar que viene a aumentar su carga?. Lo apropiado sería aliviar tal carga; después de todo se lo merece.

El profesor –y sobrado está decirlo- también es una parte importante de la dinámica escolar, ya que de su actitud dependerá el resultado de su exposición; el profesor transmite a sus alumnos mucho más que meros conocimientos (cf. cap.1 pág. 82). El resto de sus propias apreciaciones llegarán a sus pupilos, los cuales son a fin de cuentas el real sustento y objetivo de la clase; “es por ellos que el profesor tiene su razón de ser”

### **4.3 La investigación**

230

Esta parte trata de la recopilación de toda aquella información referente al tema de la historia de la Tv., así como de los materiales y demás recursos de realización de programas, y la organización de todos ellos. Se cuenta con dos fuentes principales de información: el material impreso (libros, periódicos,

#### 4. El proyecto

revistas y publicaciones varias) y el visual, compuesto por los archivos filmicos o videográficos.

La búsqueda de información inició en la biblioteca. Se hizo necesario localizar toda la bibliografía existente sobre el tema para analizarla, evaluarla, discriminarla, seleccionarla y resumirla con el fin de tener un panorama lo más completo posible. Los principales centros visitados fueron: Biblioteca México, Biblioteca Miguel Lerdo de Tejada de la SHCP, biblioteca de la Unidad de Televisión Educativa (UTE) y biblioteca de la Coordinación de Universidad Abierta y a Distancia (CUAED).

Se logró juntar valiosa información de varios libros como: *Televisa el quinto poder*, *Siga la huella a Televisa e Historia de la Televisión mexicana*; de revistas en donde se encontraban artículos variados que hablaban del desarrollo de la televisión, entre ellas la editada por el CONACYT; de periódicos de la época como *Novedades*, *El Universal*, *La Prensa* y *El Nacional*, así como de otras publicaciones y escritos clasificados proporcionados por la Cámara de la Industria de Radio y Televisión (CIRT) o la *Agrupación de Iniciadores de la Televisión A.C.* (Toda esta información podrá encontrarse al final de la tesis, en la bibliografía).

Al tiempo, se iba haciendo una revisión del material gráfico como fotografías o anuncios, cuyo contenido ayudara a ilustrar el momento histórico del que fuera a tratarse. En una primera visita a estos lugares, se consultaron las fuentes bibliográficas y hemerográficas para seleccionar aquéllos probables materiales que se llegasen a necesitar. Una vez identificados se anotaron y se hizo una relación que serviría para que en una segunda visita fuesen grabados (a parte de con esa

información se conformaría el boceto). Aquí se promovió el permiso para su copiado o en su defecto su grabación. Esto representó sin duda, un ahorro considerable en tiempo.

La segunda fuente de información la integraban los archivos de imagen; estos por lo general son propiedad de las compañías televisoras (*Canal 11, TV Azteca, Canal 40*) pero particularmente se acudió a la empresa *Televisa S.A.*, en cuyos acervos obran casi todos los documentos (de todo tipo) referentes a los inicios de la televisión mexicana. Mediante la consulta en su centro de información, se me hizo saber que dicho material no se proporcionaba a particulares, aún para fines de investigación o cultura, lo cual ya había previsto, de modo que la estrategia inicial de utilizar imágenes en movimiento, cambiaría por el empleo de material fotográfico proveniente de libros o periódicos.

Sin embargo, este obstáculo fue superado al encontrarse en el acervo de la Dirección General de Actividades Cinematográficas de la UNAM, una colección de videocasetes que contenían material filmico, sobre la historia social de México desde finales del siglo XIX, hasta finales del XX, bajo el nombre de *"18 Lustrós"*. De aquí se extrajeron (con el debido permiso de reproducción solicitado por escrito al director de la Filmoteca) valiosas tomas que correspondían a la historia de la televisión y que reforzarían grandemente el contenido visual del programa.

232 Otro documento que por igual resultó valioso, fue el obtenido de un particular: se trataba de un programa especial de una hora de duración aproximadamente, grabado en formato VHS, acerca de la vida y obra del inventor mexicano

#### 4. *El proyecto*

Guillermo González Camarena, quien fue pionero en el desarrollo de tecnología televisiva. Este programa contiene suficientes imágenes que refieren a los inicios de la televisión en México y a los trabajos del mismo Guillermo González, pieza fundamental de la televisión mexicana.

Las imágenes restantes que servirían para ilustrar las épocas más recientes —de los ochenta para acá— serían de más fácil adquisición, ya que se trataba de documentos de actualidad que pueden obtenerse grabando directamente de lo que se transmite por la televisión (abierta y restringida) o bien, comprando programas grabados por las televisoras mismas, como en el caso del Canal 40.

Por último, también se hizo una búsqueda de temas musicales para fundear el programa. Para saber qué tipo de música se transmitía a lo largo de los diferentes años; se acudió a Radio Educación, en donde se consultaron los títulos y géneros musicales probables a incluir como acompañamiento para reafirmar el contenido visual del programa.

En esta etapa de acopio de información (de aproximadamente tres meses de duración) me pude dar cuenta de lo difícil que es el reunir datos sobre el tema, ya que por un lado los libros son escasos o muy caros, mientras que por el otro, se especula mucho con el tema por parte de los propietarios de algún tipo de información o de ciertos protagonistas que tuvieron que ver con el desarrollo de la televisión mexicana, los cuales, al parecer, no están del todo abiertos a que otros conozcan sobre ella. A pesar de todo, el trabajo no se detuvo, siempre hubo opciones que tomar ante tales inconvenientes.

Ya con la mayor parte de la información reunida, se efectuó el correspondiente análisis y discriminación, para procesarla y comenzar a hacer un cuadro general del tema en cuestión.

Mientras tanto, en la ENEP Acatlán se investigó acerca del probable grupo de alumnos en el que se aplicaría tal proyecto, así como las características generales de la muestra: licenciatura, horarios, profesores, calendario escolar, etc. Se escogió especialmente este plantel por el fácil grado de control, es decir, en la ENEP Acatlán, los grupos de Diseño Gráfico están integrados por pocos alumnos y la población comienza a disminuir a partir del séptimo semestre, momento en el que son reagrupados por pre-especialidades (diseño editorial, ilustración, informática para el diseño, medios audiovisuales, material didáctico, y empaque, envase y embalaje). Trabajar con un grupo reducido de alumnos que están interesados en el área, puede representar para el profesor una gran ventaja, ya que hay más oportunidad de atenderlos personalmente; caso contrario cuando se trabaja con más de 40 alumnos, de los cuáles sólo a unos cuantos les interesa enfocarse al área audiovisual, mientras que al resto otra cosa. También se eligió esa escuela, porque cuenta con un estudio completo de televisión y una serie de recursos con los que se puede impartir mejor las clases.

#### ***4.3.1 Planificación de la participación***

Primeramente, el objetivo básico es hacer de la clase un modo particular de participación, crear un ambiente de optimismo que denote actividad. Por lo regular, cuando un tema de este tipo es tratado en una clase común y corriente (casi, casi, tradicional) dentro de una materia catalogada como 100% práctica (como lo es Laboratorio de Televisión) resulta

#### 4. El proyecto

inoperante –yo diría “fuera de lugar”- con lo que se convierte una clase, que en principio pudiese resultar provechosa, en aburrida, tediosa o fastidiosa, acentuando aún más el carácter de *obligatoriedad* de la clase, es decir, mientras el alumno está acostumbrado a tomar “notas, y ya” reafirma más su visión de que debe cumplir con este requisito para acreditar el curso: aunque no le guste debe acudir a clase. Por su parte el profesor también se limita a exponer el tema sin mayor compromiso. (Definitivamente, un trabajo de ésta naturaleza no vendrá a cambiar éste tipo de estructuras, sin embargo no está por demás mencionarlos, sobre todo porque son variables que afectarán este trabajo, y que de hecho vienen a dar al traste aún con el mejor de los proyectos).

Hay que procurar por todas las formas, que el alumno participe, que no se quede sentado como un simple espectador y una manera de conseguirlo, consiste en planear actividades para antes, durante y después de la exhibición; no se trata de que contemple el video como si fuera una “película de un videoclub”, sino que dé su opinión, que critique, que aprenda a pensar, que vaya más allá, en fin, que contribuya con su gran potencial de inquietud, a formar su propio aprendizaje.

#### 4.3.2 El cuestionario

Mediante el empleo de un cuestionario se pudieron detectar ciertas deficiencias con relación al tema elegido.<sup>116</sup> Así, se supo que el 33.3% de los alumnos dijeron no haber visto –por diversas causas- el tema de *Historia de la Televisión*; el resto (el 66.7%) dijo que si fue visto pero de una manera superficial y

---

<sup>116</sup> El cuestionario se aplicó un grupo que ya había visto el tema. (Nota del Autor)

mediante la presentación de un "trabajo" escrito de investigación, manifestando que no fue tratado con profundidad, entre otras cosas, porque el profesor no tenía el conocimiento del tema, no tenía el interés o no se hizo de algún material didáctico u otro tipo de recurso para apoyar su exposición y que a los alumnos les hubiera agradado ver el tema con el apoyo de algunos otros medios audiovisuales o con otros recursos como visitas, entrevista, exposiciones, etc., "algo" que hiciera la clase un tanto amena. Cuando se les preguntó sobre el carácter que tiene la *Historia de la televisión*, el 67% contestó que era tanto práctico como teórico, que uno se apoyaba en el otro. Todos consideraron que el tema era necesario tratarlo, mientras que el 55.6% lo calificó de interesante y atractivo, ocupando el tercer lugar en orden de preferencia para verlo después de los temas de "*cartones y gráficos para televisión y terminología y lenguaje de la imagen*". El 88% dijo que le gustaría aprender más sobre *Historia de la televisión* y que también se le hacía interesante verlo por medio de un video que contuviera, entre otras cosas, conductor, locutor y música, y además, que fuera tratado como documental, en color y blanco y negro, pero que fuera lo más fidedigno posible. (Como dato curioso, varios prefirieron los dibujos animados). Y todos consideraron que las instalaciones eran apropiadas y funcionales, lo cual era un buen indicador para exhibir un video en ése lugar.

#### *4.3.3 Redacción del tratamiento*

236 Al tema seleccionado debe dársele un buen tratamiento investigando amplia y profundamente sobre él para tener un buen dominio. En este caso se optó por hacer una secuencia cronológica, dividido por décadas. (Se pensó en este tipo de desarrollo y división, por el carácter histórico mismo del tema,

#### 4. *El proyecto*

además de que era lo mejor para presentar los acontecimientos más destacados; agrupados por décadas la comprensión de tantos hechos se le facilita más al alumno). La narración estuvo a cargo de un locutor y la presentación de un conductor, el cual fue enterado ampliamente del tema para que su participación no se concretara a abrir y cerrar el programa, sino que hiciera referencia directamente al alumno para comprometerlo y hacerlo sentir atendido. El programa tuvo como fondo sonoro música correspondiente a la década en cuestión, como acompañamiento y refuerzo del contenido visual.

En su inicio se presentaría el título y el objetivo del programa; de ahí se pasaría a un fondo negro, a modo de un televisor que es "encendido" para de inmediato pasar a una pantalla "fuera del aire" y enlazar con el presentador quien daría una breve introducción; después de su participación vuelve la pantalla "fuera del aire" e inicia propiamente el programa. El final sería el procedimiento inverso al inicio, cerrando el conductor con una serie de reflexiones. El programa fue dividido estratégicamente en dos partes: una en imágenes blanco y negro, y otra en color, esto para reforzar la condición histórica-cronológica del tema, que va ligada en cierto modo, con los avances tecnológicos, además de darle a las imágenes uniformidad y una justificación, pues muchas de las tomas son filmes en blanco y negro. Así, tenemos que la época antigua (época de los inicios y los pioneros) está enmarcada por la televisión en blanco y negro, mientras que la época moderna (época de logros técnicos) le corresponde la televisión a color. Lo mismo ocurre con la banda sonora: fondo musical que irá cambiando conforme se avance en las décadas (música de las grandes bandas para los años cuarenta y música electrónica para los años ochenta, por ejemplo)

El tema se desarrolló a partir de la siguiente:

## S I N O P S I S

Para el año de 1930 la televisión se hallaba en pleno desarrollo en el mundo, siendo toda una realidad en países como los E.U.A. y la Gran Bretaña quienes, por estar a la vanguardia en comunicaciones, se convierten en los pioneros, primero de la radio y después de la televisión.

En México el proceso televisivo es incipiente; los primeros trabajos tenían la característica de estar hechos más por el deseo de aventura y exploración, que por el afán de hacer negocio, todo bajo un ambiente carente de organización e interés, amen de equipo, material e instalaciones adecuados. Las personas que incursionaban en este nuevo campo, dependían en buena medida de sus propios recursos, cuando no, de un golpe de suerte. Esos días eran muy inciertos para el futuro de la televisión.

El mundo de las comunicaciones (espectáculo, comercial, entretenimiento, política, cultura, etc.) giraba entorno a la Radio, misma que, para aquél entonces, marcaba la pauta. La estructura radiofónica acoge a la televisiva en sus inicios, y con el tiempo la radio quedará desplazada a un segundo término por el amplio desarrollo que alcanzará la televisión.

Las primeras investigaciones en materia de televisión en México, se dan con el Ing. Guillermo González Camarena en un particular e improvisado laboratorio-taller-estudio, culminando en la construcción de una cámara, en la primera transmisión televisiva –convirtiéndose a su vez en la primera estación televisora del país (la XHGC)- y en la patentización de un sistema de señal a color denominado tricromático.

La aparición de estaciones televisoras y el otorgamiento de las concesiones para operar tuvo lugar a lo largo de los

años 50<sup>as</sup> y 60<sup>as</sup>. Los canales son el 2, 4, 5, 8, 11 y 13. Durante esas décadas comienzan a aparecer nombres que mucho tendrán que ver en el mundo de la televisión y la política, personalidades como Emilio Azacárraga, Rómulo O'Farril y Miguel Alemán entre otros, tendrán una marcada influencia que alcanza a nuestros días. En materia de reglamentación, en 1960 tiene lugar la confección de la primera Ley Federal de Radio y Televisión, en un intento de normar el funcionamiento de este tipo de medios. Cuatro de aquéllas estaciones (canales 2, 4, 5 y 8) se unen para formar un consorcio televisivo con el nombre de Televisión Vía Satélite (Televisa). Esta nueva empresa tiene la especial característica de que se mantiene la independencia de las concesiones de cada canal, no obstante haberse agrupado.

Con la aparición del satélite, el desarrollo y expansión de las televisoras se acrecienta, ya que permite llevar su señal a todo el país y más allá de las fronteras. La era del satélite alcanza su punto máximo en los años subsecuentes a 1980, con la puesta en órbita de los primeros satélites mexicanos: los sistemas Morelos y Solidaridad, en sus fases I y II.

Son épocas de cambios y transformaciones y la televisión mexicana no es la excepción. Aparecen más canales (el 7, el 22 y el 40) y otras empresas (IMEVISION –más tarde TELEVISION AZTECA- y MULTIVISION), además de una serie de nuevas tecnologías como la cibernética, que fueron incorporadas al proceso evolutivo de la televisión, dando lugar a otro tipo de fenómenos de comunicación. Tal es el caso de la DTH o Televisión Directa al Hogar, que es lo último en cuanto a transmisión televisiva se refiere, la cual no sólo ofrece una calidad excepcional de señal, sino una amplísima gama de programación para que el televidente pueda seleccionar, además de otro tipo de servicios de valor agregado.

La Televisión en México se hace día con día; el proceso no se detiene aquí... continúa.

#### **4.3.4 Desarrollo del guión**

La elaboración de un guión para un programa de video con características motivacionales es similar al guión televisivo y muy parecido al guión de programas denominados educativos, aunque sensiblemente diferente en lo que toca a la consecución de los objetivos, al tratamiento y, sobre todo, a los resultados. De hecho, como se ha señalado anteriormente, con el uso del video motivacional se pretende que el alumno realice alguna actividad en favor de su educación -y no tan sólo para que "aprenda algo" - al finalizar determinada experiencia de aprendizaje.

Teniendo en mente lo anterior, se empezó por estructurar un guión para elaborar un programa en formato video con características motivacionales para la materia de *Laboratorio de Televisión I*, bajo el título tentativo de: "*La Historia de la televisión en México. Seis décadas en el Aire*"; con el que se estaría comprendiendo tanto el subtema 2.4, así como parte del subtema 2.5.

Hay que recordar la capital importancia del mensaje a transmitir, al momento de hacer el guión para el videoprograma. Mediante el guión se ordena por escrito todo el programa y toda la serie de ideas que en torno a él giran: lo que se graba, lo que se transmite, la imagen, el sonido, etc. (El guión de este programa se encuentra en el anexo que viene al final de la tesis).

#### **4.3.5 El equipo y los materiales necesarios**

240

Ya con el guión conformado se efectuó el planteamiento de los recursos a utilizar en la realización de este video. La lista se compuso de:

- Cámara de video formato video 8
- 3 videocasetes en blanco formato video 8 de 2 horas c/u
- 1 videocasete en blanco formato ¾ U-matic de 30 min.
- 3 audiocasetes en blanco de 60
- 1 trípode
- 1 equipo de iluminación portátil
- 3 extensiones
- 2 baterías recargables para la cámara
- 1 micrófono

Se tuvo la facilidad de poder grabar en locaciones exteriores con un equipo portátil, asimismo, se dispuso del equipo completo de edición y postproducción (incluidos un generador de caracteres y de efectos especiales entre otras cosas) y de un tiempo de cabina de audio para grabar la narración. Todo esto sin costo adicional.

La mayor parte de las imágenes fueron de archivo provenientes de la Filmoteca de la UNAM, de estaciones televisoras y de particulares, complementando el resto grabaciones levantadas en varias locaciones (tomas de edificios, libros, fotografías, periódicos, etc.).

El financiamiento del proyecto corrió por cuenta propia; siendo su costo aproximado de \$ 500.00, que incluyó transporte, permisos y demás gastos adicionales que se generaron en torno al proyecto (esto sin contar el uso del equipo profesional como la editora, el cual finalmente no se pagó).

#### 4.3.6 *Calendario de actividades*

Quedaba por hacer la lista de actividades que se ejecutarían en cada etapa de la producción. En el siguiente cuadro

se encuentran especificadas dichas actividades que conformaron propiamente el plan de producción.

### Plan de Producción

ACTIVIDAD	LUGAR	FECHA	HORA
Junta de preproducción	Estudio Tv. de la Dirección de Educación a Distancia (DED)	24/FEB/97	11.00-12.00
Investigación de la locación	*Ciudad universitaria *Centro Histórico	1/mar/97 2/mar/97	12.00-15.00 10.00-17.00
Trabajo de cinta: calificación y "transfer"	Cabina de edición de la DED	3-4/mar/97	10.00-15.00
Grabación en centro histórico	Antigua escuela de ESIME, cita: Belzano Diguez esq. Allende	16/MAR/97	10.00-18.00
Grabación en biblioteca	Biblioteca Miguel Lerdo de Tejada	21/MAR/97	09.00-15.00
Grabación en biblioteca	Biblioteca México	23/MAR/97	12.00-18.00
Grabación del conductor	Instalaciones de CUAED en Cd. Universitaria	30/MAR/97	14.00-17.00
Grabación de locutor	Estudio de Tv. de la DED	1/ABR/97	10.00-12.00
Revisión de grabación y calificación	Cabina de edición de la DED	11/ABR/97	10.00-14.00
Edición electrónica y postproducción	Cabina de edición de la DED	21-25/ABR/97	10.00-15.00
Musicalización	Cabina de audio de la DED	29-30/ABR/97	10.00-14.00
Copiado en VHS	Cabina de edición de la DED	30/ABR/97	14.00-15.00
Evaluación	Sala de video de la DED	2/MAY/97	14.00-15.00

#### 4.4 La producción y la realización (grabación de las imágenes)

242

De acuerdo a lo anteriormente planeado, la etapa de grabación constó de varios momentos, de hecho fueron básicamente tres.

#### 4. El proyecto

El primer momento correspondió propiamente al copiado de los archivos disponibles, es decir, el material de archivo fue calificado, seleccionando a continuación, las imágenes necesarias para el video. Dicho archivo provino de tres fuentes básicas: Filmoteca de la UNAM (extractos de la serie "18 lustros"), Particular (programa especial de González Camarena) y extractos varios de la programación de los principales canales de televisión (Canal 40, Canal 22, Cablevisión, TV Azteca, canal 11, etc.). Dado que la mayor parte de este material se encontraba en formato VHS, fue necesario transferirlo al formato video 8, ya que la editora era de éste tipo de formato (La máquina que reproducía era video 8 y la que grababa era de 3/4"). El trabajo quedó hecho en formato de 3/4".

El segundo momento fue destinado para "levantar" (grabar) mis propias tomas tanto de los sitios históricos y de los materiales provenientes de otras fuentes (fotográficos, hemerográficos o bibliográficos); para lo cual me trasladé a los sitios en donde tuvieron lugar algunos hechos significativos relacionados a la historia de la televisión. Muchos de ellos se localizan en la Ciudad de México, concretamente en la zona centro, hallándose muy cerca uno del otro (edificio de la Lotería Nacional, Televisa Chapultepec, XEW) por lo que no hubo que desplazarse mucho. También se acudió a la biblioteca y a la hemeroteca para grabar los documentos de la época: titulares de periódicos, anuncios, fotografías, etc. previamente seleccionados en la etapa de investigación. Aquí fue necesario llevar equipo de iluminación y materiales adicionales como cinta *masking tape* o hilo

El tercer momento se destinó para la grabación en locación del conductor del programa. Una semana antes se le

proporcionó a la conductora el guión correspondiente para que estudiara lo que diría, informándole la hora y el lugar de la cita donde se llevaría a cabo la grabación, el cuál se planeó para hacerse preferentemente en espacios abiertos (algún parque o zona arbolada) y para no emplear equipo de iluminación y aprovechar así, la luz del día; se trabajó un sólo día en las instalaciones de Cd. Universitaria, que fueron finalmente las elegidas.

Conforme se graba, se hace importante llevar por escrito un control de las tomas que se vayan haciendo, igualmente etiquetar los videocasetes, para evitar confusiones y saber en determinado momento su contenido. De hecho se hicieron diversas y numerosas tomas en cada sesión, esto para protegerse en determinado momento y tener un archivo de repuesto.

Una vez finalizada esta etapa de producción, se procedió a calificar todo el contenido de los videocasetes, esto es, se revisa y se seleccionan las mejores tomas que cumplan con el objetivo del programa, anotando en una hoja el videocasete de que se trata, tiempo total de grabación y todas las tomas con duración y tiempo en el que se encuentran en el videocasete. Esto se hace antes de pasar a la etapa de edición.

244 Igualmente se procedió para la sesión de grabación de la voz, citando al locutor en el estudio de televisión para que hiciera los veinte minutos de narración calculados, misma que no representó mayor problema al quedar lista en una hora. (Cabe destacar que, tanto el conductor como el locutor, se prestaron amablemente para éste programa sin cobrar honorarios).

## 4.5 La postproducción

Las instalaciones donde se editó y post-produjo el programa fueron prestadas por la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED) de la UNAM, a través de la Dirección de Educación a Distancia, cuyo consentimiento se obtuvo mediante un escrito formulado por la Secretaría Académica de la ENAP, a la Dirección de Educación a Distancia de la CUAED.

Todo el material grabado se presentó en formato video 8, trabajándose con una editora, un generador de efectos especiales y mezclador computarizado (*TOASTER*). La cinta *master* (que es en donde quedó grabado el programa definitivo) es del formato  $\frac{3}{4}$  *U-matic*, del cual se hizo el original en formato VHS para su exhibición. Tanto en los casetes de video 8, como en el casete *master* de  $\frac{3}{4}$ ", se grabó el llamado *time code* para control de edición; en el de  $\frac{3}{4}$  apàrte se grabaron *barras* (esto para no confundirse al momento de dejar huecos entre cada imagen y saber si alguna imagen se grabó anteriormente).

El primer paso fue grabar en el canal uno de audio la narración. Siguiendo el guión, se le dieron las pausas correspondientes para que abaricara el tiempo dispuesto.

Acto seguido –guión y hoja de calificación en mano- se empezó a *ilustrar*, o sea, grabar las imágenes para hacerlas coincidir con la narración. La edición se hizo a corte directo –esto para hacer más ágil el programa y facilitar su armado- tratando de no abusar con el uso de *cortinillas*, de *disolvencias* o de algún efecto especial (la transición debía hacerse de una manera simple, didácticamente hablando, no es conveniente meter efectos especiales u otras formas, tan sólo porque se cuentan con ellos

(cf. cap. 2, pág. 113 y cap. 3 pág. 210). De acuerdo a lo planeado, las primeras imágenes, incluyendo al conductor, se editaron en blanco y negro mediante un proceso electrónico del mezclador de video devolviéndole posteriormente el color, cuando se trataba la época moderna de la televisión.

Después del trabajo de edición, se agregaron los títulos y créditos del programa con el generador de caracteres. Por último se hizo la musicalización e incorporación de efectos de sonido en el canal "dos" de audio. Como se dijo, la música empleada se procuró que fuera lo más cercana al contexto y características de la época para reforzar el contenido de las imágenes y crear un ambiente que, lejos de distraer, ayudara al teleauditorio a asociar ideas y sentimientos (fin didáctico dirigido al área afectiva); se puso entonces en un segundo plano. Los efectos de sonido se emplearon para dotar al programa de un mayor realismo, de hecho, se utilizaron muy poco, tan sólo en dos momentos: para el efecto de la pantalla "fuera del aire" y el despegue de un transbordador espacial.

Ya con el programa terminado, del videocasete *master*, se hizo un original y una copia en formato VHS, para la presentación a los alumnos. El programa quedó con una duración total de 25 minutos, un tanto arriba de lo planeado originalmente; sin embargo, representa un buen tiempo.

#### **4.6 Aplicación del video y evaluación de los resultados**

El programa estaba listo para su exhibición. Tiempo atrás se le había solicitado al profesor de la materia, un tiempo de

#### 4. *El proyecto*

su clase para tal efecto; de hecho, sería toda una clase sobre un tema que los alumnos abordaron de forma irregular, como si se tratara de una primera ocasión (o también, como un repaso). Se les notificó –casi al inicio del semestre- que en una de sus lecciones trataríamos el tema de la Historia de la Televisión con la ayuda de un video y que una semana antes les avisaría en qué momento, más que nada para que estuvieran listos. (Después de que les apliqué el primer cuestionario de exploración, yo acudía con cierta frecuencia a sus clases para familiarizarme con ellos y ellos conmigo).

Aledañamente se preparó una encuesta con la que se mediría la efectividad y el impacto del video, así como la respuesta de los alumnos. También se confeccionó, como material de apoyo, un folleto con información adicional acerca de la televisión, bajo el nombre de “Historia de la Televisión Mexicana”, el cual incluye una cronología, un anecdotario y bibliografía sobre el tema. (Éste documento se encuentra en el anexo, pág. 275).

##### 4.6.1 *La exhibición*

El lugar para la exhibición no pudo haber sido mejor: se trataba de una teleaula con capacidad para 60 personas cómodamente sentadas y con un televisor de 37 pulgadas, lo cual ofrecía una excelente visión, aunado a las condiciones de la sala, parecidas a las de un cine. Todo ahí permitía libertad de acción: no había necesidad de hacer instalaciones extras, se tenía el control de la videocasetera, el control de la iluminación, la privacidad, en fin, el ambiente era propio para disponerse a ver el programa sin mayor inconveniente.

Previo a la exhibición efectué una visita para conocer el sitio, esto con el fin de revisar que todo estuviera funcionando bien: los suministros de luz, la videocasetera, la limpieza del lugar, los operadores, el servicio técnico, etc. y no se presentaran problemas a la hora de la clase o bien –de presentarse éstos– pudiesen solucionarse con toda anticipación.

La cita fue a la hora de su clase en la teleaula (día martes de 13:00 a 16:00 hrs., aunque en realidad se empezó a las 14:00 hrs., ya que no todos los alumnos llegaron a tiempo). Yo tomé el lugar del profesor y me dispuse a explicarles en que consistiría todo. Antes de empezar con el video, se les dio a los alumnos una breve introducción del programa y del tema que verían y también se les distribuyó el folleto sobre la televisión. Yo tomé un lugar entre los alumnos y el profesor para observar junto con ellos el video y de paso, sus reacciones; para tal fin, la teleaula no se oscureció totalmente: dejé a propósito la luz posterior a nosotros. (Aparte de que no es recomendable ver la televisión rodeado de oscuridad; hace daño a la vista).

248 Observé que todos siguieron con atención el programa, no hubo comentarios ni interrupciones a lo largo de los 25 minutos que duró. Al final hice una reseña sobre lo que habían visto y también un pequeño interrogatorio preguntándoles no sólo qué les había parecido video, sino fundamentalmente, qué pensaban acerca de la televisión mexicana ahora que ya estaban más enterados; ellos examinaron rápidamente el folleto que les di (el cual les agradó, considerándolo como una buena idea) y expresaron su parecer. En general, la clase les complació y ésta continuó hasta casi terminar el tiempo asignado, por lo que les entregué el cuestionario para que lo contestaran. Con la aplicación de dicho cuestionario di por terminada la sesión.

#### 4. El proyecto

Puedo decir que la exhibición fue muy positiva y que se cumplió con lo propuesto.<sup>117</sup>

##### 4.6.2 Análisis de la respuesta de los alumnos

Como dije antes, a mi parecer el video si tuvo una buena aceptación. Veamos por qué:

Considerando que cerca de un 66% de los alumnos manifestaron no haber tratado antes este tema con profundidad y un 33% ni siquiera lo había visto, el 100% de ellos expresó que la información proporcionada por el video no sólo resultaba suficiente, sino que facilitaba su aprendizaje sobre el tema.

El 77% de ellos dijeron que, en una palabra, el programa les parecía bueno, oscilando entre interesante y evocador. Todos estuvieron de acuerdo en que el lenguaje y la locución fueron comprensibles. En cuanto a la banda sonora, la duración de las imágenes y la claridad de éstas, el 88% manifestó que se percibían bien y sólo uno de ellos dijo que no, arguyendo que la música debía ser más dinámica y que las primeras imágenes no se veían bien, además de que no le convenía el ritmo de la edición, pareciéndole que le faltaban más imágenes. No obstante el 67% dijo que la secuencia les pareció totalmente adecuada mientras que el 33% restante sólo parcialmente; inclusive identificaron el desarrollo de la secuencia calificándola como "cronológica" (Esta deficiencia en las primeras imágenes de archivo es cierta en cuanto que, algunas

---

<sup>117</sup> Hasta ese punto lo dejé; lamentablemente no hubo más tiempo para que se plantearan otras actividades extras, debido a que los alumnos ya tenían programado su calendario semestral y no había lugar para algo extraclase; no obstante, dejaron ver su interés desarrollar tal actividad en otra oportunidad, que no fuera a final de semestre (Nota del Autor)

de ellas fueron obtenidas de copiado en copiado, de modo que al llegar a la copia original, ya llevaba hasta 4 generaciones. No obstante, tal deficiencia se puede superar si se suprimen una o dos generaciones o si se sustituyen éstas imágenes por otras de mejorar su calidad).

Cuando se les preguntó si el programa había captado su atención constantemente, el 44% contestó que "sí" y el 33% que "no" y que ése momento había sido al principio del programa (el 22% de ellos no contestó a ésta pregunta). Esto lo atribuyeron a que las imágenes iniciales no eran muy claras, lo cual no es muy confiable si comparamos el porcentaje de los alumnos que contestaron "no" a la pregunta de "la claridad en las imágenes", que fue del 11%. Pero hay que ver el porcentaje de alumnos que entendió los conceptos principales: el 77.8% dijo que entendió "todos" y el 22.2% restante dijo que sólo "algunos", nadie contestó "ninguno", por lo que se deduce que, de no haber puesto atención, entonces no hubieran entendido en su mayoría los conceptos explicados.

A pesar de todo, un 33% de alumnos opinó que el programa era "muy bueno", 55% que era "bueno" y sólo un 11% lo calificó de "regular", además de que todos lo recomendarían a otros profesores y compañeros para que fuese incluido en la clase, con algunas modificaciones como cambiar el atuendo al conductor, incluir una voz más juvenil en la locución, poner otra escenografía, agregar un poco de más efectos y una que otra observación y comentario, que pocos alumnos hicieron. Este tipo de observaciones resulta interesante, pues se trata de que los alumnos aporten ideas para su propia clase. Si el profesor recoge éstas, tendrá un muy buen punto de partida para su mejorar su clase. Hay que poner atención en las evaluacio-

#### 4. El proyecto

nes que indiquen deficiencias, pues son éstas las que dan las pautas y las que reflejan más la verdad, que todo los elogios. ¿El video?, ¡no importa! pues se trata de un material didáctico susceptible de modificación. ¡Para eso es!

##### 4.6.3 La guía didáctica

En caso de que este video sea usado en el futuro, la guía didáctica para éste programa podrá serle de utilidad al profesor, al alumno o a todo aquél interesado en la "Historia de la Televisión en México". (Ésta guía podrá consultarse en el anexo, al final de éste libro, pág. 285).

Cabe hacer mención que este trabajo tendrá que ser revisado con cierta periodicidad, pues tiene una vigencia que provocará que la información referente a los últimos períodos sea renovada, dados los constantes avances que tendrá la televisión en los años venideros. Y así debe ser; tan sólo en éstos momentos, mientras se leen éstas líneas, ya están ocurriendo cambios en la Televisión de México y del mundo. 



## 5. Conclusiones

El conocimiento de los principios de enseñanza-aprendizaje, es un buen respaldo antes de emprender cualquier tarea educativa; en ellos se encuentran muchas veces las respuestas cuando ocurren fallos en la educación. El empleo de la tecnología dentro de la educación no es garantía por sí misma de resultados positivos; debe complementarse adentrando en la comprensión de los fenómenos que ocurren al interior de la consciencia del alumno, para lo cual puede recurrirse a otras ciencias como la psicología, la cual aporta datos sobre los procesos mentales que siempre están presentes pero que muchas veces obviamos, como lo referente a la percepción, la motivación o el aprendizaje, llegando a ser de gran ayuda cuando de enseñar se trata.

Una buena parte de la baja en el rendimiento de los alumnos encuentran su explicación --asi como la forma de

tratarlos- en esa ciencia. Igual de importante resulta conocer y comprender el proceso de la comunicación: cómo ocurre, las formas en que se presenta, sus componentes, etc., porque después de todo, en el aprendizaje lo que se pretende es comunicar "algo". La elaboración de mensajes con fines didácticos es una gran responsabilidad que no debe tomarse a la ligera, de ahí que se requiera saber acerca de la teoría de la comunicación.

Por su parte la pedagogía nos muestra, entre otras cosas, la mejor forma de emplear las técnicas educativas para el mejor funcionamiento de los recursos didácticos.

Cada una de estas ciencias aportan elementos valiosos para la realización de trabajos en video como el presente, es por eso que se ha abarcado tanto: desde la psicología hasta la comunicación, desde la pedagogía hasta los medios audiovisuales. Con esto quiero decir que, hacer un programa en video no es una cuestión tan simple como la mayoría cree; sin duda, hay que estar conscientes de todo lo que ello implica.

254 Tanto las técnicas y los materiales, así como los diversos medios audiovisuales han probado en más de una vez, su efectividad dentro del campo de la enseñanza. No obstante, aún no han alcanzado un lugar siquiera ordinario dentro de la escuela. De hecho no dejan de ser considerados como simples "auxiliares en la clase". Erróneamente se piensa en ellos como sustitutos del profesor o como elementos no necesarios "porque la forma tradicional de dar clase es lo mejor" (usarlos implicaría inversión de tiempo, mismo que no se tiene dadas las políticas que imperan en la mayor parte de sistema educativo). En otro caso, son varias las escuelas que ni siquiera cuentan con un

## 5. Conclusiones

MAV y cuando llegan a tener alguno, o no funciona o no se emplea debidamente.

La televisión, el diaporama, el cine y el video, son los principales representantes de los MAV y de los más referidos dentro de la escuela. Llamados también "audiovisuales educativos", lo cierto es que tienen una función que va más allá. Los mensajes creados con ellos, quíerese o no, siempre afectarán de alguna forma la consciencia del alumno, conformando o influyendo su entorno. Y, dependiendo de los fines que se persigan, será la forma de identificar al medio, ya sea como didáctico, educativo, formativo, etc. Son en sí calificativos muy generales que obvian. La misma definición de aprendizaje lo señala: el ser humano aprende de todo, de ahí que, si de aprender se trata, uno no tenga que ir necesariamente a la escuela, ni tampoco ver una película educativa.

En ningún momento se busca que la información planteada en un videoprograma represente por sí misma toda una experiencia de aprendizaje (ni aún ésta tesis tiene tal pretensión) concebirlo así es una equivocación, es pensar en el "video educativo"; el aprendizaje vendrá cuando se compruebe que los alumnos comprendieron el mensaje y demuestren con actos de aprendizaje lo exhibido en el programa. Es así como el video puede formar parte del proceso de aprendizaje. Es por eso que me parece más adecuado el calificativo de "motivacional" dada la intención que prevalece con relación a usar un video para promover la participación del alumno y su interacción con el profesor, para que sea el alumno quien propicie su propio aprendizaje en determinados temas de corte "teórico". Educar implica otro tipo de cosas más profundas que, en definitiva, un video no podría proporcionar por muy bien logrado que estuviera.

De entre los MAV, el video es uno de los medios más adecuados para elaborar programas destinados a apoyar la impartición de ése tipo de clases, por sus ventajosas características: facilidad de manipulación, exhibición, transportación, almacenamiento, etc. Su empleo dentro del salón de clases debe ser objeto de un estudio minucioso, desde la elaboración del material hasta el seguimiento de las actividades que el profesor lograra despertar en el alumno, pasando por su funcionamiento, los tipos de video, los programas, el guión, la producción, el auditorio y demás.

Usado debidamente es un verdadero apoyo. Resulta interesante ver que puede usarse tanto para aprender video como para aprender con el video (se trata del viejo principio didáctico de *enseñar a hacer y aprender haciendo*). Aún cuando se le conciba como un medio muy impersonal, como una máquina que hace de la enseñanza algo "frío", carente de sensibilidad, que en lugar de poner en contacto a las personas, las separa, el video sigue siendo un buen elemento para transmitir información. Muchos piensan que la enseñanza se ve deshumanizada por empleo del video, por lo que conviene no usarlo. Mas no es así. En palabras de Edgar Faure:

En esta cuestión estimo fundamental centrarse en el problema de los medios y considerar que una política de desarrollo de los instrumentos y de la mecanización que ellos comportan presenta más probabilidades de éxito que peligros, siempre con la condición de que no se confundan medios y objetivos. En definitiva, ¿quién osaría afirmar que la producción de violines y pianos ha tenido como resultado la deshumanización de la música?. Al contrario, ésa producción ha favorecido la multiplicación de las vocaciones musicales. La cuestión estriba en hacer el mejor uso posible de los métodos técnicos y los medios educativos no escapan de esto.<sup>118</sup>

---

<sup>118</sup> Edgar Faure. (Citado por: Pallach. José, et. al., op. cit., pág. 13)

## 5. Conclusiones

No hay que olvidar que el medio no lo es todo, el verdadero objetivo de la enseñanza lo constituye nuestro receptor o sea el alumno; éste constituye el principio básico de la educación. La relación educador-educando es el fundamento de la teoría enseñanza-aprendizaje, por eso el empleo de los más sofisticados, mejores y más caros MAV., tampoco es garantía de una buena educación. Si se presentan deficiencias, la razón muy probablemente está en la incompreensión de la teoría de enseñanza-aprendizaje.

En lo que se refiere al proyecto, la evaluación de los cuestionarios y los comentarios de los alumnos recogidos en los mismos, me dan la pauta para decir que el proyecto del video motivacional aplicado en la enseñanza de la *Historia de la Televisión en México* tuvo buena aceptación y un éxito sumamente positivo, al cumplirse con el objetivo propuesto. No obstante que no se culminó totalmente con el proyecto, debido a que el semestre ya estaba planeado y no había oportunidad de hacer alguna actividad extra con la que se hubiera reforzado mi supuesto de que la inclusión del videoprograma en la clase motivaría a los alumnos a llevar alguna acción a favor de su aprendizaje, si se rescatan algunas cosas:

1. El video llenó el vacío existente que tenían una buena parte de los alumnos, respecto al tema de la historia de la televisión mexicana y reforzó el conocimiento de aquéllos que lo vieron en forma pronta y deficiente.

2. A pesar de todo a los alumnos les agradó y les pareció buena idea ver este tema con el apoyo de un video y dejaron ver un claro interés en el tema, manifestando cierta disposi-

ción a profundizar en él. Esto se vio en las observaciones que hicieron con relación al mismo.

3. Este buen resultado parcial demuestra que otros temas del mismo perfil (teórico) pueden ser tratados de forma parecida al que se le dio al de "Historia de la Televisión", seleccionándolos de acuerdo al programa de estudios y tomando en cuenta aquéllos que sean más difíciles de ilustrar o bien porque se carece de otros recursos didácticos. Esta es mi aportación. Esta experiencia se pensó para la licenciatura de Diseño Gráfico, aunque se pueden trabajar para carreras afines. Por ejemplo, pueden realizarse los programas para los demás subtemas o bien para los otros temas que conforman la materia de *Laboratorio de Televisión I*: fundamentos técnicos de la televisión, terminología y lenguaje de la imagen, cartones y gráficos par televisión, etc. organizados en forma modular o independientes entre sí; como mejor convenga, de cualquier modo la propuesta y la forma de hacerlos está en esta tesis.

4. Si los videoprogramas son realizados por el profesor o un departamento especial de la escuela en función de las necesidades particulares de la clase será bueno y tanto mejor, si los producen los alumnos con ayuda del profesor, de este modo se estará alentando la participación de los alumnos a la vez de que aprenden haciendo video o televisión según sea el caso. Además, el profesor podrá evaluar a los alumnos en función de dicha participación.

258 5. Estos programas tendrán una vigencia en su contenido, por lo que deben ser sujetos a revisión cada cierto período para su actualización. Esto da oportunidad a que continuamente se esté trabajando en ellos y no se "empolven" además de

## 5. Conclusiones

que pueden formar parte de las actividades destinadas a la formación de los alumnos, por ejemplo, dárselos para que hagan otra edición o bien un programa diferente empleando las mismas imágenes.

6. De implantarse este proyecto en alguna de las escuelas pensadas (ENEP Acatlán, ENAP) será conveniente que se someta a la opinión de la planta docente para enriquecerlo aún más.

7. La aplicación de los cuestionarios sirvió bastante, no sólo como instrumento de evaluación de los resultados, sino también para conocer a los alumnos, por lo que sería bueno que el profesor (o el colegio de profesores) se tomara un tiempo para diseñarlos. Así, al final del curso se tendrán suficientes elementos para saber que tan provechoso resultó y si se puede seguir aplicando para el siguiente. Igualmente, le brinda al profesor una herramienta para asignar calificaciones cuando llegue el momento. Sobretudo en carreras como Diseño Gráfico, en las que se hace difícil poner un 7 o un 10. ¿Qué criterios o parámetros tomar para calificar a los alumnos?. Trabajos como el propuesto proporcionan puntos de referencia.

8. En los propósitos de este trabajo, no está eliminar vicios añejos, como el de la clase "tradicional" (sumamente arraigado en nuestro sistema escolar), la mala organización escolar o la "solucionar la existencia del alumno", pero al menos se sugiere la forma de afrontarlos, mediante un recurso que contribuya a mejorar la impartición de clases con temas de difícil tratamiento. 



# Anexo

**PORCENTAJES DE RETENCION MNEMONICA**

Cómo aprendemos	1% mediante el gusto
	1.5% mediante el tacto
	3.5% mediante el olfato
	11% mediante el oído
	83% mediante la vista

Porcentajes de los datos retenidos por los estudiantes	10% de lo que leen
	20% de lo que escuchan
	30% de lo que ven
	50% de lo que ven y escuchan
	79% de lo que dicen y discuten
	90% de lo que dicen y luego realizan

Método de enseñanza	Datos retenidos después de 3 horas	Datos retenidos después de 3 días
Solamente oral	70%	10%
Solamente visual	72%	20%
Oral y visual conjuntamente	85%	65%

El lenguaje audiovisual es de suma importancia, ya que conjuga dos de los sentidos más usados en la recepción de información, como lo demuestran estos resultados de las investigaciones hechas por la Oficina de Estudios de la sociedad norteamericana Socondy-Vacuum Oil Co. Studies. (Tomado de FERRÉS Prats, Joan, *Video y Educación*, 1ª ed. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1992, pág. 39)

## GUIÓN TÉCNICO

Programa *Historia de la Televisión en México*Objetivo *Mostrar los hechos más significativos y determinantes (situaciones, personajes, fechas, acontecimientos, etc.) que conformaron el desarrollo de la televisión en México desde 1930 a la época actual.*Productor *Sergio Cerón Escutis* Asignatura *Laboratorio de Televisión I.*Duración *22 minutos*Fecha: *3 de abril '97*Hojas *de la 1 a la 11*

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP/TT
1	ENTRADA. F I A BACK DE COLOR. ENTRAN TÍTULOS DEL PROGRAMA EN F I. ACABAN TÍTULOS. SALEN EN F O Y TAMBIEN EL BACK DE COLOR SALE EN F O	RÚBRICA MUSICAL DEL PROGRAMA. " MANNHEIM STEAM ROLLER" CASETÉ I, LADO A. PISTA 2. ENTRA PLENA SE MANTIENE. BAJA Y SALE.	0'25"0'25"
2	FX CON "WIPPER" DE PANTALLA DE TELEVISOR EN NEGROS QUE SE ENCIENDE, PASA A PANTALLA "FUERA DEL AIRE" Y DISUELVE A CONDUCTOR	FX EFECTO DE TELEVISOR QUE SE ENCIENDE Y PASA A PANTALLA "FUERA DEL AIRE" SUBE. SE MANTIENE BAJA Y SALE (F O)	0'15"0'40"
3	A S DE CONDUCTOR A CUADRO EN LOCACIÓN DE JARDIN (NOTA: Bajar niveles para que las imágenes aparezcan en blanco y negro, sin color, de aquí hasta la toma 41)	<p><u>CONDUCTORA A CUADRO</u></p> <p>"La televisión, o como se le conoció al principio, "la maravilla del siglo", es en la actualidad todo un caso en el mundo de la comunicación</p> <p>Su figura dentro de nuestros hogares ha sido ampliamente cuestionada, se ha convertido en algo tan común y tan familiar a nosotros que la más de las veces no reparamos en su verdadera PRESENCIA. No obstante su proximidad, la televisión aparece tan extraña y lejana, como una perfecta desconocida o . ¿alguna vez te has preguntado sobre el origen de la televisión en México?, ¿cómo ha sido su evolución?, ¿quiénes fueron sus iniciadores?, ¿por qué tenemos este tipo de televisión, con estas características y no con otras?, ¿sabías tu que alguna vez México contó con su propia tecnología televisiva? ¡Sí !. Circunstancias, lugares y personajes se conjugaron de una manera singular para que, hoy por hoy, digamos que ésta es nuestra televisión</p> <p>A lo largo de este programa, se presentarán los acontecimientos más destacados de la historia de la televisión en México para que, en el caso de que ya sepas de ello, estés mejor enterado, o bien, si no lo conoces, adquieras otra visión de este gran e importante fenómeno</p> <p>Pero, acompáñame al interior de la pantalla para ver sus orígenes "</p> <p><u>F I DE FX DE "PANTALLA FUERA DEL AIRE". SOSTENER. BAJA Y F.O. EN 5 SEG</u></p>	1'30"2'10"
	DISOLVENCIA A PANTALLA "FUERA DEL AIRE": EN 5 SEG		

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP.TT
4	<p><b>CORTE A FX DE TELEVISOR CON AJUSTE DE VERTICALES. CON IMÁGENES DE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajos de Tv con Logie Byrd</li> <li>-Tomas vanas de Inglaterra y E.U.A</li> <li>-Operadores radiofónicos.</li> </ul>	<p><u>ENTRA MÚSICA PLENA DE LOS AÑOS 30. DISCO 3 "LUIS ALCARAZ Y SU CÓMODA DE ALAMBRES" LADO A, PISTA 1. 5 SEG., BAJA Y FONDEA</u></p> <p><u>VOZ OFF MASCULINA:</u></p> <p>"En la década de los treinta, la televisión se hallaba en pleno desarrollo a nivel mundial, siendo toda una realidad en países como la Gran Bretaña y los E.U.A., los cuales lograron consolidar la infraestructura televisiva, a partir de la propia radiofonía.</p>	15'225"
5	<p><b>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Sucesos internacionales varios de los años 30</li> </ul>	<p>La transmisión a distancia de la imagen ya era posible y el mundo era testigo directo de la historia que ahora no sólo podía oírse, sino también contemplarse al momento y desde puntos muy lejanos</p> <p><u>SUBE MÚSICA. SE MANTIENE 5 SEG., BAJA Y SALE (F.O.)</u></p>	15'240"
6	<p><b>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calles del la Ciudad de México</li> <li>-Plutarco Elías Calles y Lázaro Cárdenas en un balcón - Desfile de charros y actividades vanas en la ciudad</li> </ul>	<p><u>ENTRA MÚSICA PLENA DE LOS AÑOS 30. "LUIS ALCARAZ Y SU CÓMODA DE ALAMBRES" DISCO 1 LADO B, PISTA B, 5 SEG., BAJA Y FONDEA.</u></p> <p>Mientras tanto en México, tal desarrollo es incipiente, casi nulo. En un clima de reordenamiento político -a tan sólo veinte años del movimiento revolucionario de 1910- y en medio del desinterés, los primeros pasos para el proyecto de la televisión, se daban impulsados más por la curiosidad y el afán aventurero y de exploración, que por el deseo de hacer negocios.</p>	25'305"
7	<p><b>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estaciones de radio y de varios cantantes</li> </ul>	<p>Al igual que ocurrió en el mundo, la base de la Televisión estuvo en la Radio. Para aquellos años, la Radio en México se encontraba en todo su esplendor, de hecho comenzaba a vivir su época dorada. Estaciones como la XEW la XEX y la XEB, creaban todo un hito al interior de las comunicaciones, el entretenimiento y los espectáculos</p>	25'330"
8	<p><b>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Calles del centro de la Ciudad de México y de la sede del PNR en la avenida 5 de mayo.</li> <li>-Investigador trabajando en equipo de radio.</li> </ul>	<p>Y fue precisamente dentro de una estación radiofónica, -la XEFO en la avenida 5 de mayo número 21, perteneciente al entonces Partido Nacional Revolucionario- donde tuvieron lugar las primicias de la televisión, a cargo del ingeniero Francisco Javier Stavok, quien</p>	20'350"
9	<p><b>CORTE A FOTOS FIJAS DE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Máquina de exploración mecánica.</li> </ul>	<p>había conseguido un equipo de televisión de exploración mecánica de la Western Television de Chicago</p>	10'74"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP/TT
10	<p>CORTE A IMÁGENES DE:</p> <p>-Trabajadores en laboratorio.</p> <p>F.O.</p>	<p>Dentro de lo que se asemejaba más a un laboratorio de película de ciencia-ficción, que a un estudio de televisión propiamente dicho, se hicieron los primeros experimentos de transmisión. Sin embargo, tal empresa pronto se vio abandonada y el equipo fue arrojado en los sótanos de la estación.</p> <p><u>SUBE MÚSICA 5 SEG. Y SALE EN F.O.</u></p>	15'41"
11	<p>F.I. A IMÁGENES DE:</p> <p>-Credencial de Glez. Camarena con Z.I. y del edificio de la ESIME.</p>	<p><u>ENTRA MÚSICA PLENA DE LOS AÑOS 30: DISCO "RECORDANDO A JUAN GARCÍA MENDEZ" LADO A, PISTA 5, 5 SEG. BAJA Y FONDEA.</u></p> <p>Estos primeros trabajos fueron posteriormente retomados por el joven investigador jalisciense Guillermo González Camarena, entusiasta e inquieto estudiante de ingeniería mecánica de la otrora Escuela de Ingenieros Mecánicos y Electricistas - hoy ESIME- y a la sazón alumno de Stavol.</p>	20'43"
12	<p>CORTE A FOTOS FIJAS DE:</p> <p>-Entrevista con Lee De Forest.</p>	<p>Impulsado por varios acontecimientos que se presentaron en su vida -como la entrevista que sostuvo con Lee De Forest, el inventor del bulbo de vacío</p>	10'44"
13	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE:</p> <p>-C.U. Lázaro Cárdenas.</p>	<p>y el apoyo que recibiera del entonces presidente de México, el General Lázaro Cárdenas-</p>	5'45"
14	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE:</p> <p>-Trabajos de Camarena con una cámara.</p>	<p>Guillermo llegó a construir su propia cámara de televisión,</p>	5'45"
15	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE:</p> <p>-T.D. de certificado de patente.</p>	<p>a patentar en 1940 un sistema de televisión a colores denominado tricromático</p>	5'5"
16	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE:</p> <p>-Laboratorio GON-CAM y de varios empleados trabajando</p>	<p>y más tarde, a fundar su propia industria: los laboratorios GON-CAM, en donde se fabricaba equipo de televisión: cámaras, consolas, monitores, amplificadores, antenas, y demás.</p>	10'51"
17	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE:</p> <p>-Glez. Camarena trabajando en su laboratorio</p>	<p>Su labor experimental se basaba en el sistema blanco y negro y en el circuito cerrado de televisión, con el cual tuvo bastantes aciertos colocándolo en bendas departamentales, y en salas cinematográficas.</p>	15'53"
18	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE:</p> <p>-Primera transmisión experimental de Tv. desde su laboratorio.</p>	<p>Fue así como el 7 de Septiembre de 1946 a las 20:30 horas que consigue enviar la señal de forma aérea desde la estación experimental -la XEIGC- ubicada en su propio domicilio de Havre 74 de la Ciudad de México, a tan sólo unas cuantas cuadras de ahí, en la Liga Mexicana de Radio Experimentadores, de Lucerna y Bucareli. Esta es reconocida oficialmente como la primera transmisión de televisión</p> <p><u>SUBE MÚSICA, BAJA Y SALE EN F.O.</u></p>	35'605"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP TT
19	CORTE A FOTOS FLIJAS DE -Ávila Camacho y Miguel Alemán en el informe presidencial	<u>ENTRA MÚSICA PLENA DE LOS AÑOS 40 "GLENN MILLER" DISCO 2, LADO 2, PISTA 2, 5 SEG. BAJA Y FONDEA.</u>  A partir de entonces, los gobiernos de Ávila Camacho y de Miguel Alemán, recibirían numerosas solicitudes de parte de varios empresarios para operar COMERCIALMENTE el nuevo invento.	10'6"15"
20	CORTE A FOTOS FLIJAS DE. -Reunión de Alemán con Glez. Camarena	Ante tal demanda y antes de tomar cualquier decisión, el presidente Miguel Alemán,	5'6"20"
21	CORTE A FOTOS FLIJAS DE: - Glez. Camarena y de Salvador Novo	encomienda al propio González Camarena y al célebre escritor Salvador Novo, el	5'6"25"
22	CORTE A FOTOS FLIJAS DE: - Reunión de la Comisión integrada por G Camarena y S. Novo, con M. Alemán	análisis de los dos sistemas para producir televisión más importantes que se manejaban en el mundo: el estatal europeo y el comercial norteamericano, y saber cuál era el que convendría adoptar en México. El resultado del análisis, favoreció al norteamericano.	25'6"50"
23	CORTE A FOTOS FLIJAS DE: - Rómulo O'Farril. - T.D. de Anuncio de periódico del canal 4	Por fin, en el año de 1949, se otorga la primera concesión comercial de televisión, al Sr. Rómulo O'Farril Silva, titular de la empresa Televisión de México S.A., asignándole para ello el canal 4 y las siglas XHTV;	20'7"10"
24	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: - Camaras de caballos en el hipódromo.	siendo su primera transmisión un evento desde el Jockey Club del Hipódromo de las Américas el 31 de agosto de 1950 y su segunda,	15'7"25"
25	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: - Informe de M. Alemán.	el IV Informe de Gobierno del presidente Miguel Alemán, el día siguiente.	5'7"30"
26	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: - T.U. del Edificio de la Lotería Nacional.	Sus estudios se ubicaban en los pisos 13 y 14 del edificio de la Lotería Nacional	5'7"35"
27	CORTES RÁPIDOS A FOTOS FLIJAS DE: - Titulares y anuncios de periódicos de la época.	Las bases de la televisión mexicana estaban dadas y su perfil -que hoy conserva aún- será delineado en los años subsiguientes a la aparición del canal 4.  <u>SUBE MÚSICA, BAJA Y SALE EN F.O.</u>	10'7"45"
28	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: - Edificio de la XEW y foto de Emilio Azcárraga Vidaurreta.	<u>ENTRA MÚSICA PLENA DE LOS AÑOS 50: DISCO "RECUERDOS DE LA HABANA" LADO B, PISTA 4, 5 SEG. BAJA Y FONDEA.</u>  Es así como en Mayo de 1951 nace el Canal 2 (XEWTV) concesionado a la empresa Televimex S.A., propiedad del Sr. Emilio Azcárraga Vidaurreta.	10'7"55"
29	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: - Animación de la identificación de xhgc Canal 5	en Agosto de 1952, se otorgó la concesión del Canal 5 (XHG) a la empresa Televisión González Camarena S.A., y por último,	10'8"05"
30	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Tomas varias de actividades en el Politécnico - Fachada del canal 11 y foto de Alejo Perata.	en Diciembre de 1956 el Canal 11 (XEIPN), el único canal gubernamental -y de carácter cultural- producto de las gestiones hechas por los ingenieros Alejo Perata y Walter Cross Buchanan, dicho canal quedó a cargo del IPN.	25'8"30"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP TT
31	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Telesistema mexicano. - Foto de reunión de Azcárraga, O'Farril y Camarena	En marzo de 1955, se conoció la formación de la empresa Telesistema Mexicano S.A., la cual conjugaba los talentos y experiencia de Azcárraga, O'Farril y Gonzalez Camarena, propietarios de los canales 2, 4 y 5 respectivamente.	15'8'45"
32	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: - Camarógrafo en estudio y actividades de un programa de televisión	Esta asociación tenía la singular característica de que no obstante haberse reunido, cada uno de ellos mantenía el carácter particular sobre su propia concesión, es decir eran después de todo, independientes entre sí.	20'19'05"
33	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE. - Panorámicas de varias ciudades de México	Telesistema Mexicano se hizo un grupo fuerte, por medio de sus repetidoras llegaba a más de 20 estados de la República Mexicana y con la apenación a finales de la década, de la	10'19'15"
34	CORTE A FOTOS FIJAS DE - Máquinas de videotape	videogradora AMPEX que permitió la grabación de programas, su cobertura se vio reforzada, al tiempo que daba una mayor eficacia y funcionalidad a la televisión.	15'19'30"
35	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Anuncios de televisores "Admiral"	Como consecuencia de ello, el número de televisores aumentó notablemente; las antenas receptoras podían verse por doquiera en los techos de las casas <u>SURE MÚSICA, BAJA Y SALE EN F.O.</u>	10'19'40"
36	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE. - Panorámica de la ciudad de México en los años 60	<u>ENTRA MÚSICA PLENA DE LOS AÑOS 60: DISCO "SANTO Y JOHNNY". LADO 2, PISTA 6, 5 SEG. BAJA Y FONDEA.</u> Ya en los sesenta, con la televisión transmitiendo en forma regular, sólo faltaban las normas que fijaran precisamente su funcionamiento.	10'19'50"
37	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Dramatización de persona que abre Diano Oficial de la Federación. C. U. al brazo	El antecedente inmediato se dio en 1949, cuando se presentó al presidente Miguel Alemán un reglamento para el funcionamiento de la televisión en México, pero no fue sino hasta 1960, cuando se publica la Ley Federal de Radio y Televisión, en la que se enfatizaba el derecho a la libertad de expresión, el carácter de servicio de interés público y la vigencia de 30 años en la concesiones para operar comercialmente las estaciones de radio y televisión.	30'10'20"
38	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - T.D. de acercamiento a párrafos de la Ley de Hacienda en el D.O.F.	Asimismo en 1961 la Secretaría de Hacienda, se encargaría de fijar los impuestos que deberían de pagar tales estaciones. Para la televisión, el impuesto sería primero del 1.25% y en 1968 -bajo el régimen de Díaz Ordaz- aumentó al 25%.	25'10'45"
39	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE Legisladores en asamblea	Esto sería más adelante causa de enormes controversias entre los empresarios y el gobierno	5'10'50"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP/TT
40	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Niños en escuela primaria	A mediados de esta década, se contempló por vez primera, el uso de los medios (radio y televisión) para hacer programas educativos, e hizo su aseo la televisión a colores con programas como:	1071100"
41	CORTE A IMÁGENES DE: - Fotos de programa infantil de los "Thunderbird" e imágenes del Informe de G D O	"Paraiso infantil" y "Los Thunderbird", además del Informe Presidencial de Gustavo Díaz Ordaz	571105"
42	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Satélite en órbita  (NOTA: A partir de aquí -y hasta el final- las imágenes serán en color, por lo que se devolverán los niveles normales al video)	A su vez, la transmisión satelital y vía microondas se hace posible al ser concluida la Red Nacional de Telecomunicaciones, apoyado por los satélites INTELSAT III y IV.  <u>SALE MÚSICA EN F. O.</u>	1071115"
43	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Inauguración de los J. O. de México 68 en el estado de C. U	Todo esto sirvió de antelara para la cobertura de los Juegos Olímpicos de México 68.  <u>ENTRA MÚSICA PLENA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS DEL 68, CASETE 2, TRACK 1, 10 SEG BAJA Y SALE.</u>	571120"
44	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Técnico ajustando equipo de transmisión - Anuncio en el periódico del canal 8	<u>ENTRA PLENA MÚSICA DEL TIPO ELECTRÓNICA- "TANGERINE DRAM" CASETE 1 LADO A, PISTA 9, 5 SEG BAJA Y FONDEA.</u>  El panorama competitivo se abriría una vez más, pues en septiembre de ese año, comenzó a trabajar el canal 8 (XHFM), concesionado a la empresa Fomento de Televisión S.A. de C.V., filial de Televisión Independiente de México, perteneciente al grupo ALFA de Monterrey.	2071140"
45	CORTE A FOTOS FIJAS DE - Logotipo del canal 13 y foto de Fco Aguirre Jiménez.	Y en octubre hizo lo propio el canal 13 (XHDF), cuya concesión se otorgó al Sr. Francisco Aguirre Jiménez -dueño de Radio Centro- a través de la empresa Corporación Mexicana de Radio y Televisión S.A. de C.V.	2071200"
46	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Programa de Telesecundaria	En ese mismo año se dio inicio a la Telesecundaria que se transmitió al D.F. por el canal 5 y a Veracruz por el canal 6	1071210"
47	CORTE A FOTOS FIJAS DE - Anuncios logotipo y camioneta de Cablevisión	Si bien es cierto que la televisión por cable ya existía desde 1954 en el norte de nuestro país, no fue sino años más tarde en que se dieron concesiones para su explotación. La primera en su tipo para la Ciudad de México, fue para la empresa Cablevisión S.A. -filial de Telesistema- en marzo de 1969.  <u>SUBE MÚSICA BAJA Y SALE EN F. O.</u>	2071230"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP/TT
48	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Mosaico de lanzamientos de cohetes y satélites en el espacio orbitando alrededor de la Tierra	<u>ENTRA PLENA MÚSICA DEL TIPO ELECTRÓNICA, CASETE I, LADO B PISTA 5, 5 SEG. BAJA Y FONDEA</u>  En los setenta, el uso de transmisiones satelitales es cada día más común. Con el objetivo de intercambiar programación a través del satélite entre las televisoras de Latinoamérica, Portugal y España, además de difundir la imagen de México hacia esos países, se crean organismos tales como SATELAT -Satélite Latinoamericano-	20'12'50"
49	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Tratados de creación de INTELSAT	y OTI -Organización de Televisión Iberoamericana- éste último contratante del consorcio multinacional INTELSAT - Organización Internacional de Telecomunicaciones por Satélite-	15'11'30"
50	CORTE A FOTOS FIJAS DE - Logotipo del canal 13 y de anuncios de su programación	Por otro lado, en marzo de 1972, el Estado decide incursionar en la televisión adquiriendo las acciones del canal 13 por medio de la empresa Somex, iniciando así una nueva etapa en ese canal, que tendrá cierta repercusión más adelante.	20'11'32"
51	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Anuncios de programación de los canales 4, 5 y 8, y Z B del logotipo de Televisa desenfocado	Y lo que es más, en diciembre del mismo año, ocurre la fusión de dos empresas hasta entonces rivales: Telesistema Mexicano y Televisión Independiente de México, para dar paso a lo que hoy se conoce como Televisa (Televisión Vía Satélite S.A.). Esta nueva corporación, al igual que su antecesora -Telesistema Mexicano- no es empresa concesionaria	25'11'35"
52	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Teletipo y Jacobo Zabudovsky a cuadro - Biblioteca Central de la UNAM	También en esta época se consolidan proyectos interesantes como el noticiario 24 Horas, en materia informativa y el de Introducción a la Universidad, en materia de cultura	15'11'40"
53	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: - La "Frontera Norte"	Mientras que en 1976, Televisa consigue llegar a la población hispano-hablante del sur de los E. U. A. al fundar el sistema UNIVISION	10'11'41"
54	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE - Luis Echeverría dando un discurso	Durante estos años el gobierno del entonces presidente Luis Echeverría Álvarez, sostiene críticas severas dirigidas a los medios de comunicación por la forma en que se conducían; inclusive se llevó al congreso un proyecto de ley sobre el régimen de las concesiones. Sin embargo, esto quedó sin efecto dadas las protestas y presiones de los industriales del ramo  <u>SUBE MÚSICA, BAJA Y SALE EN F. O.</u>	20'11'43"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP/TT
56	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>José López Portillo en un discurso Satélite orbitando la Tierra</p>	<p><u>ENTRA PLENA MÚSICA DEL TIPO ELECTRÓNICA, CASETE I. LADO A. PISTA 6. 5 SEG BAJA Y FONDEA</u></p> <p>Hacia la década de los ochenta -en la época de José López Portillo- la expansión continua. Televisa ahora puede transmitir su programación a todo el Territorio Nacional a través del satélite -WESTAR III y a los E.U.A. por medio de la cadena SIN -Spanish International Network-</p>	20714'55"
56	<p>CORTE A IMÁGENES DE:</p> <p>Noticia del satélite Iliucahua en el periódico Construcción de un satélite en laboratorio</p>	<p>En octubre de 1980, la S.C.T. anuncia que para 1985, México contará con su primer y propio satélite de telecomunicaciones - el proyecto se conoce con el nombre de Iliucahua o sea, Señor del Cielo-. Los trámites para su construcción y puesta en órbita comienzan y cuatro empresas extranjeras responden a la convocatoria: dos francesas, una canadiense y una estadounidense, quedando al final esta última</p>	35715'30"
57	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>- Tomas de varias antenas de las estaciones terrenas</p>	<p>En 1982 se inaugura el Sistema de la Red Nacional de Estaciones Terrenas, mismo que se construyó en dos etapas y que integraba a un total de 106 estaciones ubicadas en posiciones estratégicas en toda la República Mexicana, para recibir y/o transmitir señales vía satélite</p>	20715'50"
58	<p>CORTE A FOTOS FIJAS DE</p> <p>- Anuncio de la creación de IMEVISION por un vocero de gobernación</p>	<p>En un intento por reorganizar reestructurar y reorientar la Televisión estatal, el presidente Miguel de la Madrid ordenará en marzo de 1983, la creación del Instituto Mexicano de Televisión</p>	10716'00"
59	<p>CORTE A FOTOS FIJAS DE</p> <p>- Logotipos del IMT canal 11, 13, 22 y TRM</p>	<p>(IMT) que agrupaba a los canales 11, 13 y dos nuevas frecuencias con transmisión en la banda de UHF: el canal 22 (XEIMT) y Televisión Rural de México (TRM)</p>	10716'10"
60	<p>CORTE A FOTOS FIJAS DE:</p> <p>- Anuncio del cambio de programación del canal 8 y del canal 9</p>	<p>Mientras, el 4 de Abril de ese mismo año el canal 8 modifica su imagen y programación presentando temas de corte cultural, para más tarde, el 18 de Mayo de 1985, cambiar de frecuencia al canal 9 (XEQTV) y dar paso así a un canal más</p>	20716'30"
61	<p>CORTE A FOTOS FIJAS DE</p> <p>- Anuncio de la nueva imagen de IMEVISION</p>	<p>red nacional 7 (XHIMT), el cual se sumó al Instituto Mexicano de Televisión, mejor conocido como IMEVISION</p> <p><u>SUBEMUSICA BAJA Y SALE EN F O</u></p>	10716'40"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP/TT
62	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>- Lanzamiento del Transbordador Especial y vanas tomas de puesta en órbita de un satélite</p>	<p><u>ENTRA FX DE COMETE DESPEGANDO Y MÚSICA DE JEAN M. JARRE. CASETE "ENCUENTROS". LADO 1 PISTA 1, 5 SEG. BAJA Y FONDEA.</u></p> <p>Fue en los meses de junio y noviembre de 1985, cuando los satélites mexicanos (denominados Morelos I y II) fueron puestos en órbita mediante los transbordadores espaciales de la NASA, en un acto bastante significativo que acercaba más al país al mundo de las telecomunicaciones, además de que reducía un poco el costo por renta de satélites; estos se emplearían para la televisión, la telefonía y la transmisión de datos</p>	20'17'00"
63	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>-Terremoto del 85 en el D F</p>	<p>Este sistema de satélites probó su efectividad -y en general, la capacidad de la televisión como medio de información en caso de siniestros- en el terremoto que sacudió al Distrito Federal en septiembre de 1985</p>	15'17'15"
64	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>- Antenas parabólicas (en rápidos cortes a 1 seg)</p>	<p>De manera aleatoria, las antenas parabólicas se pusieron de moda, para contratar canales internacionales con otro tipo de programación</p>	10'17'25"
65	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>-Noticia del periódico del proyecto de otros satélites</p>	<p>Dado el buen resultado, la Secretaría de Comunicaciones y Transportes anunció en 1989, que un segundo sistema de satélites -El Soldado- entraría en funcionamiento para el año de 1992.</p>	15'17'40"
66	<p>CORTE A FOTO FIJA DE</p> <p>-Joaquín Vargas Gómez, director de MULTIVISIÓN</p>	<p>A finales de los ochenta, un empresario mexicano, el Sr. Joaquín Vargas Gómez, dueño de una organización radifónica y de una pequeña casa productora de televisión, funda la empresa</p>	15'17'55"
67	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>-Fachada del edificio de MULTIVISIÓN</p>	<p>MULTIVISIÓN, la cual se caracteriza por ser una televisora de señal restringida -al igual que la televisión por cable- pero que emplea otra banda de frecuencia: la super ultra alta frecuencia</p>	10'18'05"
68	<p>CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>-Antenas de Tv caseras y de Multivisión.</p>	<p>Recordemos que la televisión inició con transmisión de señal abierta en banda VHF o muy alta frecuencia: misma que se capta con una antena común</p> <p><u>SUBE MÚSICA. BAJA Y SALE EN F.O.</u></p>	10'18'15"
69	<p>FI A STOCK DE IMÁGENES DE</p> <p>-Acontecimientos representativos de la década de los 90, que causaron impacto Satinas Colosio, Casa de Bolsa narcotráfico, etc (CORTE A 2 SEG DE CADA UNO LAS TRES PRIMERAS TOMAS ENTRAN EN FI.)</p>	<p><u>ENTRA PLENA MÚSICA DEL TIPO ELECTRÓNICA CD "TANGERINE DREAM". PISTA 8, 5 SEG. BAJA Y FONDEA.</u></p> <p>De pleno en los noventa, los cambios y las transformaciones -algunas bruscas- se siguen dando en todos los órdenes. La atención del mundo se focaliza cada vez más en México por una serie de acontecimientos que se presentan y cuyos efectos aún persisten.</p>	15'18'30"

T	VIDEO	AUDIO	TIEMPOS TP/TT
70	CORTE A FOTOS FIJAS DE -Titulares de periódicos sobre la venta de Imevisión	El gobierno anuncia la desincorporación y la venta de IMEVISION. Un grupo integrado por importantes intelectuales y artistas, solicita al presidente Carlos Salinas la creación de un canal netamente cultural fuera de cualquier línea comercial.	15'18'45"
71	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE -Cortinilla de identificación del Canal 22	Dicho canal -que no es otro que el canal 22- fue cedido a la empresa Televisión Metropolitana S.A. de C.V., inaugurándose el 23 de Marzo de 1992.	10'71'55"
72	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: -Cortinillas de identificación de TV AZTECA y de los canales 7 y 13	Por su parte los canales 7 y 13 fueron comprados en el año de 1993 por el Sr Julio Salinas Pliego, quien se encargó de darles una nueva imagen, bajo el nombre de TELEVISION AZTECA	15'71'910"
73	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE -Cortinilla de identificación del Canal 40	Por otro lado y después de varios intentos, en junio de 1995 logra salir al aire un canal más en la banda UHF. CNI canal 40 (XHTMV) obra del empresario Javier Moreno Valle, su aparición viene a reforzar la sana competencia televisiva.  <u>SUBE MÚSICA, BAJA Y SALE EN F O.</u>	20'71'930"
74	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE: -Animación computarizada de satélite y Globo terráqueo, y de antena de DIRECT-TV	<u>ENTRA PLENA MÚSICA DEL TIPO ELECTRONICA</u> <u>CD "TANGERINE DREAM". PISTA 12,</u> <u>5 SEG. BAJA Y FONDEA</u>  Lo último que se está viviendo en México y en el mundo es el resultado de la incorporación de las más adelantadas y variadas tecnologías como la cibernética, la alta definición y la interactividad, a la televisión.	15'71'935"
75	CORTE A STOCK DE IMÁGENES DE -Eventos de todo tipo de que pasan en el mundo (EN RÁPIDA SUCESIÓN DE 2 SEG. C/U.)  DISOLVENCIA A PANTALLA FX DE "PANTALLA FUERA DEL AIRE" MANTENER 5 SEG	Así hace su aparición el más reciente fenómeno televisivo: la Televisión Directa al Hogar o sus siglas en inglés DTH. Esta nueva forma de televisión restringida de transmisión satelital, está causando gran sensación, dada la calidad que se consigue con la digitalización de las señales de audio y video, además de poder seleccionar en casa, la programación de todas partes del Globo  <u>SUBE MUSICA, SE MANTIENE 5 SEG. Y SE MEZCLA CON FX DE "PANTALLA FUERA DEL AIRE".</u>	30'72'005"







**HISTORIA  
DE LA TELEVISIÓN  
EN MÉXICO**

## SÍNTESIS CRONOLOGICA

1928-29

\* El ing. Francisco Javier Stavoli, viaja a los EUA y adquiere dos cámaras de Tv. tipo Nipkow, así como receptores y otros aparatos, con el financiamiento del Partido Nacional Revolucionario.

1934

\* Primeros experimentos de Guillermo González Camarena en televisión.

1939

\* Demostración de la primera cámara a color, hecha por González Camarena.

1940

\* González Camarena obtiene su primera patente de un sistema de Tv. a color.

1942

\* Guillermo González C. experimenta con transmisiones de Tv. a distancia.

1946

\* Inauguración de la estación experimental, la XEIGC, en Havre 74.

1947

\* Envío de la comisión compuesta por González Camarena y Salvador Novo, para analizar la televisión europea y norteamericana.

1948-1949

\* Controles remotos de las exposiciones objetivas presidenciales, transmitidos por televisión desde el Palacio de Minería y del Palacio Nacional.

## Anexo

1950

\* Inauguración del Canal 4 XHTV. Primera transmisión oficial de televisión con el informe presidencial del Lic. Miguel Alemán V. Decreto de la Secretaría de Comunicaciones para reglamentar la instalación y el funcionamiento de las estaciones de televisión.

1951

\* Nace el canal 2, XEWTv, y su primera repetidora (la XEQ canal 9 ubicada en el Paso de Cortés). Primera transmisión de Tv. a colores de lecciones de anatomía a cargo de González Camarena, desde la Escuela Nal. de Medicina.

1952

\* Inauguración de *Televisión*. Inicio de actividades de la XHGC, canal 5

1955

\* Fusión de los canales 2, 4 y 5 para crear *Telesistema Mexicano S.A.* Creación del Sindicato de Trabajadores de Artistas de Televisión (SITAT). Instalación de la repetidora del canal 4 en el Paso de Cortés (la XEX, canal 7)

1959

\* Nace la primera estación cultural y educativa de América Latina, el canal 11. Se inician los trabajos para un nuevo sistema de microondas a nivel nacional.

1960

\* González Camarena, patenta en México y los E.U.A., el sistema de televisión a color *kaleidoscopio*. Promulgación de la *Ley Federal de Radio y Televisión*. Introducción del sistema de grabación *videotape*.

1962

\* González Camarena patenta en México, E.U.A. y en otros países, su sistema de Tv. a color *Sistema Bicolor Simplificado*.

1963

\* Primeras transmisiones de programas a color por el canal 5. Primeras transmisiones vía satélite

1965

\* Inicio de transmisiones del satélite *Pájaro Madrugador*. Creación de la Dirección General de Educación Audiovisual.

1966

\* Transmisión del proyecto espacial *Géminis II* y del campeonato mundial de Fútbol en Inglaterra. Transmisiones de prueba de *Telesecundaria*.

1967

\* Transmisiones regulares de programas a color *Telemundo*, *Septiembre Musical*, *Los Thunderbirds* y del Informe presidencial. Espectacular control remoto a nivel mundial del programa *Nuestro Mundo*.

1968

\* Cobertura de los J.O. de México 68. Inicio de actividades de los canales 8 y 13 y de la Red de Telecadena Mexicana. Inauguración de la estación terrena para comunicación vía satélite. Inicio de las lecciones de *Telesecundaria*.

1969

\* Recepción de las imágenes del Hombre en la Luna y su transmisión por televisión. Ley del 12.5% del tiempo de transmisión por televisión.

1970

\* Transmisión del campeonato mundial de Fútbol de México 70. Comienza a trabajar la Tv por cable. Asociación de Telecadena Mexicana con el canal 8. Formación de la Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT).

278

1972

\* Transmisión por televisión de los Juegos Olímpicos de Munich y de los juegos de invierno de Sapporo. Creación de la Televisión Rural de México. Compra del canal 13 por SOMEX.

## Anexo

1973

- \* Creación de *Televisa S.A.*, con la fusión de los canales 2, 4, 5 y 8

1974

- \* Transmisión del campeonato mundial de Fútbol de Alemania 74. Celebración del Primer Encuentro Mundial de la Comunicación en Acapulco, en donde se da a conocer el disco-visión.

1976

- \* Inauguración de la Red *Univisión*. Transmisión de los Juegos Olímpicos de Montreal y de los Juegos de Invierno de Innsbruck

1977

- \* Creación de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC). Reconocimiento otorgado a la televisión mexicana por la National Academy of Television, Arts and Sciences en Nueva York. Se efectúa la transición del satélite RCA al Westar.

1978

- \* Transmisiones por televisión de funerales y coronaciones papales.

1979

- \* Segundo Encuentro de la Comunicación en México. Transmisión por televisión de la visita del papa Juan Pablo II a México. En la Semana Nacional de Radio y Televisión, el secretario de Gobernación afirma que el Gobierno garantizará el derecho a la información y la libertad de expresión.

1980

- \* XXX aniversario de la televisión en México. Transmisión de los Juegos Olímpicos de Moscú y de Lake Placid. Cambio de la Televisión Rural de México por Televisión de la República Mexicana. Univisión transmite ya por el satélite Westar vía Tulancingo II. Décimo aniversario de *24 Horas*. Anuncio del primer satélite mexicano en la SCT

1983

\* Creación del Instituto Mexicano de Televisión (IMT), producto de la fusión de TRM, Pronarte y de Corporación Mexicana de Radio y Televisión. El canal 8 se convierte en canal cultural. Firma de convenio entre Televisa y la UNAM para hacer programas culturales. Nace *Introducción a la Universidad*.

1985

\* El canal 8 cambia de frecuencia por el canal 9. Nace el canal 7 perteneciente al IMT mejor conocido por IMEVISION. Es colocado en órbita el primer sistema de satélites mexicanos denominado *Morelos* y II

1988

\* Nace la empresa Multivisión a partir de Telerey.

1990

\* Se anuncia la venta de IMEVISION.

1992

\* Nace el canal 22. Se coloca en órbita el Segundo sistema de satélites mexicanos, denominado *Solidaridad*.

1993

\* Surge la empresa TELEVISIÓN AZTECA

1995

\* Hace su aparición el canal 40 CNI. Empieza a promoverse en México el sistema de televisión DTH.

1997

280 \* Fallece el empresario Emilio Azcárraga Milmo, dueño del consorcio Televisa

1999

\* TV AZTECA adquiere parte del Canal 40

## ¿SABÍAS TU QUE...?

- Aunque todos se referían a Guillermo González Camarena como "ingeniero", él nunca se tituló; sólo llevó los dos primeros semestres de Ingeniería Mecánica. Aún así, fue nombrado catedrático *honoris causa* por la Universidad *Columbia College*.

- Guillermo González Camarena fue hermano menor del famoso muralista Jorge González Camarena.

- A los 17 años de edad, Guillermo González Camarena construyó su propia cámara de televisión con partes de diversos orígenes que encontraba en los mercados de "Tepito" y "La Lagunilla".

- Efectivamente, Guillermo Glez. Camarena desarrolló y experimentó con la televisión a colores al tiempo que se hacía en otras partes del mundo, pero la Historia escasamente reconoce la aportación del inventor mexicano.

- "Desde 1950 la historia tecnológica de la televisión se ha reducido a la compra, instalación y mantenimiento de equipos de manufactura extranjera", a pesar de los considerables avances obtenidos.

- El edificio *Radiópolis* ("La Ciudad del Radio"), que albergaría a las emisoras de la XEW en el año de 1943, fue cambiado por el proyecto *Televiscentro*.

- El presidente Miguel Alemán decidió otorgar a la iniciativa privada la instalación y el funcionamiento de la Televisión.

- El canal 4 transmitía en sus inicios, tan sólo dos horas y media de programación. Los primeros patrocinadores fueron el Reloj *Omega* y la tienda *Salinas y Rocha*. El primer locutor comercial de tv. fue el licenciado Gonzalo Castellot.

- Las pocas familias que adquirirían un televisor, lo colocaban en la sala de su casa y dejaban abierta la ventana para -en parte- presumir su adquisición y para permitir que otros "pudieran ver televisión"

- Los satélites *Morelos*, fueron construidos por la empresa norteamericana *Hughes Communications International* con un costo de 150 mdd

## ¿TE INTERESA CONOCER MÁS?

HERRERA, Norma, "La Televisión Mexicana. Lo que pudo ser y no fue", en *Información Científica y Tecnológica*, vol. 11, no. 157, oct. 1989, pág. 28-37

GONZÁLEZ y González, Fernando, *Historia de la Televisión Mexicana, 1950-1985*, s/ed., México, Ed. Fernando González y González Editor, 1989, 551 p.

MEJÍA Prieto, Jorge, *Historia de la Radio y la Televisión en México*, 1ª ed., México, Ed. Octavio Colmenares Editor, 1972, 324 p.

TREJO Delabre, Raúl, et. al., *Televisa el quinto poder*, 1ª ed., México, Ed. Claves Latinoamericanas S.A. de C.V., 1985, 237 p.

VIYA, Miko, *La Televisión y Yo: "Crónica de la televisión mexicana"*, s/ed., México, Editores Asociados S. de R.L., 1970, 214 p.

También en todos los periódicos de la época y diversas publicaciones que podrás encontrar en las principales bibliotecas y hemerotecas.

## GUÍA DIDÁCTICA DEL PROGRAMA "HISTORIA DE LA TELEVISIÓN EN MÉXICO"

Material de apoyo a la educación, con carácter exclusivamente didáctico-cultural que no persigue fines de lucro. Programa en color y blanco y negro producido de febrero a mayo de 1997, en formato VHS. Duración 25 minutos.

Este programa puede solicitarse mediante préstamo interno a la videoteca de la escuela. Existen copias del mismo en la ENEP Acatlán, en la ENAP y en la Dirección de Educación a Distancia de la CUAED (UNAM).

### Realización:

Sergio Cerón Escutia, con el apoyo de la ENAP y la CUAED (UNAM)

### Objetivos:

1. *"Despertar el interés de los alumnos sobre la historia de la televisión en México, de forma que se cree la necesidad de investigar y profundizar en ella, ya sea individual o colectivamente"*

2. Para el programa: *"Mostrar los hechos más significativos y determinantes que conformaron el desarrollo de la televisión en México desde 1930 a la época actual"*

3 Para el alumno: *"Al finalizar el programa de video, el alumno valorará la importancia de la televisión como medio en la sociedad, así como su desarrollo en México, identificando los momentos clave (personajes, lugares, fechas, situaciones) los cuales explicará y expondrá mediante una actividad en clase (cuadros sinópticos, reedición del video, carteles y folletería u otros) que en común acuerdo determinará con el profesor".*

Auditorio:

Está dirigido a alumnos universitarios de la licenciatura de Diseño Gráfico, Ciencias de las Comunicación y carreras afines, y en general para todo aquél interesado en el tema, inclusive en niveles anteriores como bachillerato y educación media, y fuera de la Universidad, como material de consulta.

Área:

Audiovisual

Asignatura:

Laboratorio de Televisión I

Tema:

Historia de la Televisión en México.

Contenido:

Historia de la televisión mexicana presentada en forma de una cronología dividida por décadas y que contempla las

situaciones, acontecimientos, lugares y personajes más destacados desde 1930 a 1997. En sus inicios la televisión en México tuvo un carácter experimental; los trabajos de Guillermo González Camarena fueron la clave para el desarrollo de la televisión. Empresas importantes se crearon y definieron, con ayuda del gobierno, el perfil actual de la televisión. Esta apareció primero en blanco y negro y después en color, el uso del satélite amplió su cobertura al tiempo de que se nacían más canales de Tv., evolucionando rápidamente a la par de los avances tecnológicos en varios campos, como la computación y la electrónica.

#### Actividades para la exhibición:

Se sugiere hacer al inicio del semestre, una exploración del grupo con el que se trabajará para averiguar qué tanto saben sobre los temas a tratar y sobre todo, para familiarizarse con los alumnos.

Antes de la exhibición es conveniente dar una introducción al tema, hacerles unas cuantas preguntas y repartirles información por escrito (un folleto tal vez) y hojas adicionales para que tomen algunas notas. Puede adelantárseles a que piensen en cómo nació la Tv. en México, por ejemplo.

Hay que revisar con anterioridad el material y el equipo que se encuentren en buen estado y que las condiciones de lugar para la exhibición sean las adecuadas. En caso contrario, búsquese la manera de solucionar cuanto antes los inconvenientes. Si el lugar es una sala especial para ver videos, cuánto mejor; de no ser así, empléense más de un monitor con pan-

talla de 20" o más, colocados estratégicamente en el salón. Para más información, consúltese el libro:

GAY-LORD, JAMES H., *Televisión Educativa (Guía para su utilización por maestros y administradores)*, 1ª ed., México, Ed. Trillas, S.A., 1972, 64 p., cap. VI.

Durante la exhibición, el profesor debe de ver junto con los alumnos el video, sentado entre ellos y estar atento a cualquier eventualidad que pudiese surgir. No se recomienda ver el video totalmente "a oscuras", ya que la vista se daña; hay que tener una luz de apoyo.

El programa no lo es todo, por lo que se sugiere que al acabar el video se fomente una actividad (tal y como está planteado en el objetivo específico número 2). No es conveniente que el profesor ocupe el tiempo destinado sólo para la exhibición del video o que se extienda demasiado en otras explicaciones "para hacer tiempo" y al final diga: "bueno, eso es todo; hagan un resumen de lo que han visto y me lo entregan la próxima clase". Más bien, el profesor podría iniciar una ronda de preguntas para aclarar dudas, ampliar el tema o recoger opiniones, instigando a los alumnos para que sean ellos quienes lleven el ritmo a la clase. Puede hacer una mesa redonda con un moderador, un panel o formar equipos para que discutan. Se puede recurrir a las diversas técnicas de dinámica de grupos para tal fin. Podría también distribuirse unos folletos explicativos con información sobre el tema, libros, carteles, fotografías, etc., cualquier actividad que aporte más a la clase, no como relleno, sino como complemento. Como parte final, y para redondear el tema o darlo por visto, ahora sí se pueden dejar

trabajos adicionales para reforzar la exposición; se propone a los alumnos realizar alguna actividad versada en el tema de la historia de la televisión y en este caso pueden ponerse de acuerdo para fijar qué es lo que más les gustaría llevar a cabo; están por ejemplo, las representaciones, las exposiciones, las visitas a lugares históricos, los proyectos y las demostraciones, las entrevistas a personalidades del medio, en fin varias cosas más que inviten a la investigación más profunda y que pueden hacer de la clase de historia algo más dinámico e interesante, algo mejor que un insulso "trabajo final". Esto quedará a criterio de los involucrados.

En caso de que el video no sea usado en una salón de clases, podrá consultarse sin mayor problema: se recomienda para este tipo de usuario que no se quede con la duda y acuda a los libros o a otras fuentes para verificar y/o ampliar la información proporcionada por el video.

Otras fuentes de consulta:

*En video:*

Serie "18 Lustrros", 18 videocasetes sobre la vida en México desde finales del siglo XIX hasta 1985 editado por la Dirección General de Actividades de la UNAM (Filmoteca). Antiguo Colegio de San Ildefonso. Centro Histórico.

*En libro:*

González y González, Fernando, "Historia de la Televisión Mexicana 1950-1985", 1ª ed., México, al cuidado de su autor, 1989, 551 p

*Otros:*

*HEMEROSCOPIO. Boletín Hemerográfico de El Universal*, año III, no. 32, junio 1992, 12 p. (Publicado por la Hemeroteca de El Universal)

HERRERA, Norma, "La Televisión Mexicana. Lo que pudo ser y no fue", en *Información Científica y Tecnológica*, vol. 11, no. 157, oct. 1989, pág. 28-37

## Bibliografía

ANONIMO, *El Lenguaje de la imagen en video*. (Cuaderno de apoyo), 1ª ed., México, Ed. ILCE, 1991, 43 p.

ADAME Goddard, Lourdes, *Guionismo*, 1ª ed., México, Ed. Diana, 1989, 104 p.

ALBERO Andrés, Magda, *La televisión didáctica*, 2ª ed., Barcelona Ed. Mitre C., 1984, 157 p.

BALL, Samuel, et al., *La motivación educativa: actitudes, intereses, rendimiento, control, s/ed.*, Madrid, Narcea, S.A. de ediciones, 1988, 224 p.

BATAILLE, Georges, *El Aleluya y otros textos, s/ed.*, Madrid, Ed. Alianza Editorial, S.A., 1981, 187 p.

BONET, Eugeni, et al., *En torno al video*, 2ª ed., Barcelona, Ed. Gustavo Gili, S. A., 1984, 300 p.

BROWN Wilson, James, et al., *Instrucción Audiovisual: Tecnología, Medios y Métodos*, 1ª ed., México, Ed. Trillas, 1975, 581 p.

CARREÑO H., Fernando, *Instrumentos de medición del rendimiento escolar*, «Serie Cursos Básicos para la Formación de Profesores. Área de sistematización de la enseñanza, No. 6», 1ª ed., México, Ed. Trillas, 1977, 92 p.

CASTAÑEDA Yañez, Margarita, *Los medios de la comunicación y la tecnología educativa*, «Serie Cursos Básicos para la Formación de Profesores Área de lenguaje y comunicación». 2ª ed., México, Ed. Trillas, 1979, 184 p. 291

COFFELT, Kenneth, *Técnicas de la Televisión*, 1ª ed., México, Ed. Pax-México, Librería Carlos Césarman, S.A., 1971, 63 p.

CREMOUX, Raúl, *Televisión o prisión electrónica*, s/ed., México, Ed. FCE, 1974, 124 p.

DIPASQUALE, Vincent R., "Los Medios Audiovisuales y la Escuela", en *Comunicación Audiovisual y Tecnología Educativa*, año I, no. 4, sept. 1970, pág. 27-30

DIAZ, Barriga Angel, "Autopercepción estudiantil sobre su papel en el aprendizaje. Análisis de un caso", en *Revista de la educación superior*, vol. XII, no. 4 (48), (oct.-dic. 1983), pág. 99-109.

ECO, Humberto, *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*, 11ª reimpresión, México, Ed. Gedisa Mexicana, S.A., 1989, 267p.

ESCUADERO Yerena, Ma. Teresa, *La Comunicación en la Enseñanza*, «Serie Cursos Básicos para la Formación de Profesores. Área de lenguaje y comunicación. No. 5», 1ª ed., México, Ed. Trillas, S.A., 72 p.

ESPINOSA P, Gabriel, *La Mirada del Televisor. Reflexiones sobre la sintaxis y la semántica de la imagen en televisión*, 1ª ed., México, Ed. ILCE, 1988, 79 p.

FERRÉS Prats, Joan, *Video y Educación*, 1ª ed. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1992, 213 p.

FERRÉS, Joan, *El Video: enseñar video, enseñar con el video*, 1ª ed., México, Ed. G.G., 1991, 141 p.

FUENTES Navarro, Raúl, "La Comunicación educativa audiovisual", en AAVV, PÉREZ Grovas, Jorge (ed.), *Comunicación Educativa*, s/ed., México, Ed. SEP/COSNET, s/d,

GAY-LORD, JAMES H., *Televisión Educativa (Guía para su utilización por maestros y administradores)*, 1ª ed., México, Ed. Trillas, S.A., 1972, 64 p.

GIACOMANTONIO, Marcelo, *La enseñanza audiovisual. Metodología didáctica*, s/ed., Barcelona-México, Ed. G.G., 1979, 213 p.

GONZÁLEZ Alonso, Carlos, *El Guión*, 1ª ed., México, Ed. Trillas, S.A. de C.V., 1984, 61 p.

GONZÁLEZ y González, Fernando, *Historia de la Televisión Mexicana*, 1ª ed., México, Fernando González y González (Editor), 1989, 551 p.

GUEVENTER, Elida L. de, "Comunicación e información", en *Comunicación Audiovisual y Tecnología Educativa*, año I, no. 4, sept. 1970, pág. 31-35

HANEY, John B., *El maestro y los medios audiovisuales*, 1ª ed., México, Editorial Pax-México Librería Carlos Césarman, S.A., 1974.

HERMOSILLO, Hernández Salvador, "Comunicación y enseñanza", en *Docencia*, vol. II, no. 5, 1974, pág. 52-59

HERRERA, Norma, "La Televisión Mexicana. Lo que pudo ser y no fue", en *Información Científica y Tecnológica* vol. 11, no. 157, oct. 1989, pág. 28-37

KEMP, Jerrold E., et. al., *Planificación y Producción de Materiales Audiovisuales*, 1ª ed., México, Ed. Representaciones y Servicios de Ingeniería-ILCE, 1973, 292 p.

LE FRANC, Robert, et. al., *Las técnicas audiovisuales al servicio de la enseñanza*, 3ª ed., Buenos Aires, Ed. El Ateneo, 1978, 306 p.

LOGAN A. Frank, *Fundamentos de aprendizaje y motivación*, 1ª ed., México, Ed. Trillas S.A., 1976, 278 p.

MALLAS Casas, Santiago, *Técnicas y recursos audiovisuales. Teoría y Práctica*, 1ª ed., Barcelona, Oikos-tau S.A. ediciones, 1977, 164 p.

MARTIN Martín, Aurora, et. al., *Comunicación Audiovisual y Educación*, s/ed., Salamanca España, Ediciones Anaya S.A., 1976, 47 p.

MARTÍNEZ Abadía, José, *Introducción a la Tecnología Audiovisual: Televisión, Video, Radio*, 1ª ed., Barcelona, Ed Paidós (México), 1988, 238 p

MARTÍNEZ Medellín, Francisco J., *Televisa: siga la huella*, 2ª ed., México, Ed. Claves Latinoamericanas, S.A. de C.V. (IPN, Dir. Bibliotecas y Publicaciones), 1992, 400 p.

MEJÍA Prieto, Jorge, *Historia de la Radio y la Televisión en México*, 1ª ed., México, Colmenares Editores, 1972, 322 p.

PALLACH, José, et. al., *La Explosión Educativa*, «Biblioteca Salvat de Grandes Temas, No. 64», s/ed., Barcelona, Salvat Editores, S.A., 1973

PEÑAFLORES Valdez, Neftalí E. - FUNAYAMA, Shinichi, *Manual de producción avanzada de televisión*, 1ª ed., México, Ed. CETE/JICA, 1992, 70 p.

PINTO De Spencer, Rosa María, "La Formación del Telemaestro", en *Comunicación Audiovisual y Tecnología Educativa*, año I, no. 3, julio, 1970, pág. 4-7

PINTO De Spencer, Rosa María, *Evaluación del material didáctico*, 1ª ed., México, Ed. Hermes Sudamericana, 1983, 137 p.

POLONIATO, Alicia A. *Géneros y Formatos para el Guionismo en Televisión Educativa*, 2ª. ed., México, Ed ILCE - OEA, 1993, 358 p.

REED, H. Blake, *Una Taxonomía de Conceptos de la Comunicación*, 1ª ed., México, Ediciones Nuevomar S.A de C.V., 1977, 167 p

RODINO Piem, Ana María, *Los Medios Audiovisuales y su uso en la Enseñanza a Distancia*, 1ª ed., San José, Ed. Universidad Estatal a Distancia (EUNED), 1987, 120 p.

RODRÍGUEZ García, Néstor A - FUNAYAMA, Shinichi, *Manual de producción básica para televisión*, 1ª ed., México, Ed. CETE/JICA, 1992, 68 p.

RUVALCABA Antilano, José Luis, "El aula-taller-laboratorio", En *Docencia*, vol. II, no. 6, 1974, pág. 18-25

RYLE, Gilbert, et. al., *Psicología de la motivación*, s/ed., Buenos Aires, Ed. Paidós, 1968, 273 p

TEEVAN, Richard Charles, *Teorías sobre motivación del aprendizaje*, 1ª ed., México, Ed. Trillas, 1972, 292 p.

TREJO Delabre, Raúl, et. al., *Televisión el quinto poder*, 1ª ed., México, Ed. Claves Latinoamericanas, S.A de C V (IPN, Dir. Bibliotecas y Publicaciones), 1985, 237 p.

ZARZAR Charur, Carlos, *Grupos de Aprendizaje*, 1ª ed., México, Ed. Nueva Imagen, S.A., 1988, 154 p

NOVEDADES, septiembre de 1950

EL UNIVERSAL, septiembre de 1950, diciembre 1969, octubre 1980, septiembre de 1989, octubre de 1990, marzo de 1992

LA PRENSA, octubre de 1950

EL NACIONAL, octubre de 1980

LA JORNADA, 5 de septiembre de 1989

25 apuntes de la televisión mexicana, documento clasificado de la Cámara de la Industria de Radio y Televisión (CIRT).

CHÁVEZ Jaimes, José, Heme-roscoPIO. Boletín Heme-rogáfico de *El Universal*, año III, no. 32, junio 1992, 12 p.

Información General del Canal 22, (documento clasificado de Televisión Metropolitana, S.A de C V), 1997

Información General del Canal 11, (documento clasificado de XEIPN, Once tv), 1997

Información General de los canales 7 y 13, (documento clasificado de Televisión Azteca), 1997

## 294 PERIÓDICOS Y PUBLICACIONES VARIAS

EXCÉLSIOR, diciembre de 1950  
junio de 1951