



00227
14
**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**"VIDEO PROMOCIONAL SOBRE LOS
<FACTORES DE DESORIENTACIÓN>
PARA LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORIENTACIÓN Y
SERVICIOS EDUCATIVOS DE LA UNAM."**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN GRÁFICA
P R E S E N T A :
GUSTAVO / FALCÓN MARTÍNEZ

DIRECTOR DE TESIS: LIC. TOBIAS FERÍA NÁJERA

MÉXICO, D.F. 2003

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



COMITÉ DE ASISTENTES
PARA LA COPIACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

**TESIS CON
FALLA DE
ORIGEN**

AGRADECIMIENTOS

Para Martha y mi hija Gaviota por su paciencia y por todo el amor y la pasión que me han demostrado con su apoyo en este tiempo de estar juntos como familia.

La terminación de este proyecto es la culminación a la obra que comenzaron mis padres Juan y Aurora desde el primer día de mi ingreso al jardín de niños para iniciar el camino por el sendero de una vida académica.

El esfuerzo de ellos por darme un pedazo de papel en donde plasmar mis primeras letras hasta las últimas líneas trazadas que marcaron mi profesión.

Mil gracias máma y pápa por todo lo que me dieron durante estos largos años de mi formación profesional y en la vida en general...gracias por ello.

Gracias también a mis hermanos Rafaél, Alejandro y Miguel Ángel y por supuesto a sus familias por su apoyo que me han dado en este tiempo.

A la familia Sánchez Gómez y a GTO por esperar este momento.

AGRADECIMIENTOS

Al personal de la Dirección General de Orientación y Servicios Educativos de la UNAM, por las facilidades en la realización de este proyecto, a la Subdirección de Apoyo Técnico la que formó parte, por su apoyo.

Mil gracias al Ing. Ignacio Vázquez Montes por compartir su vasta experiencia en el mundo de la televisión conmigo.

A Marina Estrella, Catalina Armendáriz, Adriana Chaparro, Ernesto Beltrán por su apoyo ilimitado en la realización de este trabajo.

También a Elvira Méndez, Apolo Granados, Carlos Pérez, Gerardo Lerín, Miguel García y Jaime Monroy por sus oportunos consejos y compartir tiempos divertidos.

Especialmente a la Directora de la DGOSE, la Dra. María Elisa Celis Barragán y a los Licenciados: Bernardo A. Muñoz Riverohl, Arlyn Calderón Curiel e Hilda Bustamante Rojas por brindarme la confianza de poder realizar este proyecto.

AGRADECIMIENTOS

A la generación 85-90 de la carrera de Comunicación Gráfica de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM que formaron parte de mi vida dentro y fuera del ámbito escolar y personal.

A los amigos que han florecido por el camino de la vida que de alguna manera o otra me han dado momentos de alegría en esos días grices.

A los fantasmas y sombras que vagan por los pasillos de los estudios de televisión que de alguna forma siguen grabando los capítulos de la vida eterna.

Mil gracias a todos que en este momento no aparecen en estas líneas, no por olvido sino que la tinta es escasa, pero en los pensamientos siempre están presentes.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en forma gratuita y sin fines de lucro el contenido de este libro en su sitio web.

NOMBRE Gustavo Falcón
Martínez

FECHA: 1 diciembre 2003

FIRMA: [Firma]

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1 LA ORIENTACIÓN EDUCATIVA	11
1.1.- LA DGOSE EN LA UNAM.....	12
1.2.- DEFINICIÓN DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA.....	13
1.3.- FUNDAMENTOS DE LA ORIENTACIÓN EDUCATIVA.....	16
A) Las diferencias individuales.	
B) La complejidad de las demandas, sociales, individuales, educativas y ocupacionales.	
C) El derecho que todo ciudadano tiene a gozar de igualdad en toda democracia.	
1.4.- FACTORES DE DESORIENTACIÓN.....	19
CAPÍTULO 2 EL VIDEO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN	23
2.1.- EL PROCESO DE COMUNICACIÓN.....	23
2.2.- CONCEPTO DE MEDIOS AUDIOVISUALES.....	28
2.3.- CLASIFICACIÓN Y APLICACIÓN DEL VIDEO.....	32
2.4.- PLANIFICACIÓN DEL VIDEO.....	37
CAPÍTULO 3 ESTRUCTURA DEL VIDEO PROMOCIONAL	54
«FACTORES DE DESORIENTACIÓN».	
3.1.- INVESTIGACIÓN DEL TEMA.....	54
3.2.- GUIÓN LITERARIO Y GUIÓN TÉCNICO.....	54
3.3.- STORYBOARD.....	60
3.4.- REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEO.....	60
CONCLUSIONES	73
BIBLIOGRAFÍA	75

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se elaboró pensando en la problemática que tienen los alumnos del ciclo de bachillerato de la UNAM en su proceso de elección de carrera.

La Dirección General de Orientación y Servicios Educativos (DGOSE) de la UNAM tiene como marco el desarrollo integral de sus estudiantes del nivel de bachillerato, como de la licenciatura, y en estos tiempos modernos en que la orientación vocacional juega un papel importante dentro del sistema educativo.

En el primer capítulo se tratará de la DGOSE en la UNAM, en virtud de que los alumnos descubran sus virtudes y defectos, sus alcances y limitaciones, sus posibilidades y barreras, a fin de que se acepten tal como es, como punto de partida para alcanzar la superación. Así mismo se tratará el campo de los conceptos de la orientación educativa donde se da un panorama de la definición de la misma, comprendiéndola como el proceso que ayuda al alumno mediante ciertos sistemas a elegir una profesión y prepararse para ella, entender y progresar en la dirección elegida. Además de entener sus fundamentos que son: a) Las diferencias individuales, b) La complejidad de las demandas sociales, individuales y ocupacionales y c) El derecho que todo ciudadano tiene a gozar de igualdad de oportunidad en toda democracia.

Igualmente se verá lo relacionado a los factores de desorientación, ya que esto significa la pérdida de tiempo académico que demora su crecimiento profesional y productivo. Estos factores de desorientación son : el familiar, el económico, la amistad, el informativo, de habilidades y aptitudes, etcétera.

Por su parte en el segundo capítulo se verá lo relacionado al proceso de comunicación que existe en la humanidad. Ya lo expresa el comunicólogo Raúl Fuentes Navarro que el proceso de la comunicación se considera el establecimiento de una relación entre dos polos (emisor y receptor), que evocan en general unidades culturales (significados) a través del intercambio de eventos físicos (señales), supuestamente habilitados para representar entidades mentales (conceptos).

que son llamados signos, y que constituyen el contenido de la comunicación (mensaje) y están regulados convencionalmente por códigos o sistemas de significación.



El comunicador David Berlo describe que en este proceso de comunicación existen elementos que intervienen en para la realización de mensajes y su función a partir de su modelo de comunicación.

Estos elementos son utilizados para lograr el objetivo, como lo precisa Carlos González Alonso quién describe las seis funciones básicas que existen con respeto al objetivo de la comunicación

Pero el propósito del comunicador es estimular a su receptor para lograr una mejor atención a su mensaje, que está estimulación haga que el receptor tenga elementos para observar y sentir, además de ser interpretado, así como producir alguna manifestación.

Los comunicadores utilizan este proceso en los medios de comunicación masivos (radio, cine y televisión) para lograr ciertos mensajes en la población.

También en este capítulo se verá lo relacionado a los medios audiovisuales que son los 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 utilizada codifican diferencialmente los mensajes.

Pero estos medios audiovisuales en el ámbito educativo tienen ciertas modalidades según los especialistas de la comunicación.

Ya que estos medios audiovisuales sirven como apoyo a los profesores, capacitadores y en este caso a los orientadores para lograr mejor los objetivos de la enseñanza.

Pero el video como proyecto tiene un principio y un fin en su elaboración, es por eso que también en este capítulo se explica todo lo relacionado a este proceso de realización del video, el cual tiene tres etapas fundamentales y son: la pre-producción (o preparación), producción (o grabación) y post-producción (que incluye edición y procesos de acabado video/audio).

En el capítulo tercero se verá lo referente al video promocional «Factores de Desorientación», su investigación del tema, ya que pensando principalmente en los alumnos del ciclo de bachillerato se desarrolló este trabajo, con el propósito de encontrar una forma (el video) de motivarlos para que analicen los factores de desorientación que pueden descubrir en su proceso de elección de carrera profesional.



Así como la presentación de los guiones literario y técnico, y además su storyboard. También de lo relacionado a la realización del video de «Factores de Desorientación».

Las conclusiones que surgieron de este trabajo son que el video que es parte de los medios de comunicación masivos y pertenece a la rama de los audiovisuales, ya que es un excelente medio de apoyo como material didáctico que utiliza el orientador en su clase por ser el medio de información y un elemento motivacional, pues el nexo mensaje-receptor es estrecho y da una clara y precisa visión del tema a desarrollar.

Además el empleo adecuado del video al presentarse de manera grata y amena hace que el alumnado ponga su atención en él, ya que el tiempo de duración no es muy largo. para que esto no sea motivo de agobio para los alumnos; en este caso en particular su duración es de 6 minutos y 31 segundos. tiempo ideal para que después el orientador se adentre en el tema con más confianza durante su sesión de orientación.

Capítulo 1

Capítulo 1

LA ORIENTACIÓN EDUCATIVA.

Uno de los problemas a los que se enfrenta en la actualidad el estudiante, es cuando tiene que elegir su carrera al finalizar la secundaria o bachillerato. Existen muchas opciones educativas, sólo que el desconocimiento de lo que puede realizar y las oportunidades que tiene le impiden hacer una buena elección.

Es por eso que el replanteamiento y renovación de la orientación profesional en el seno de nuestro contexto educativo se justifica de una serie de circunstancias sobradamente conocidas: la diversidad del mundo laboral, que sobrepasa 35,000 tipos de trabajos con características diferentes y la obligación de la escuela a responsabilizarse de la preparación de los jóvenes para enfrentarse ante los imprevistos profesionales futuros y la necesidad de ampliar los conceptos vocacionales.

Es por ello que junto a esta dificultad se medita, de forma paralela, la preparación profesional de los orientadores que influirá inevitablemente en los programas instructivos y orientadores dirigidos al alumnado y en la ampliación y desarrollo de los conceptos vocacionales dentro de la currícula escolar, para que el adolescente esté en condiciones de familiarizarse, por un lado, con la decisión ante numerosas alternativas, y con la comparación entre los requisitos profesionales y su propio potencial.

«Los programas de orientación reducirán el factor aleatorio en la selección de un trabajo y al mismo tiempo, ayudarán al orientador a adaptarse mejor a las técnicas de aprendizaje del trabajo in situ, sin olvidar que las grandes preocupaciones de los reformadores de la educación empiezan por la creación de programas que equilibren las oportunidades ocupacionales.» (1)

Esta problemática ha sido una preocupación y anhelo de muchos estudiosos y educadores destacados pero sobre todo es una necesidad que hoy la realidad de la escuela reclama atender para lograr su objetivo formativo. En la Universidad



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



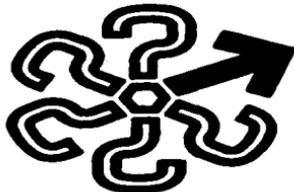
(1) Rodríguez Moreno, María Luisa. Omi Turmen
Manuel. Metodología de orientación profesional en el aula.
Ed. Oikos-tau. p.13

Nacional Autónoma de México (UNAM), es la Dirección General de Orientación y Servicios Educativos (DGOSE) la encargada de afrontar esta problemática. Es por ello que en el siguiente espacio hablaré de ella.



1.1.- LA DGOSE EN LA UNAM.

La orientación educativa no ha estado ausente de la UNAM, existen diversas acciones siendo la más representativa la Dirección General de Orientación y Servicios Educativos (DGOSE), quien logra constituirse en una instancia integradora para los programas de orientación educativa, la que cuenta con una mayor infraestructura ya que articula las acciones de orientación educativa de mayor cobertura y alcance y es por ello que está constituida por el núcleo más amplio de especialistas. Desde su creación ha sido un cuerpo académico vivo que a través de su quehacer ha replanteado y mejorado su función.



A continuación presentare sus objetivos y funciones que tiene dentro de la UNAM.

Los objetivos generales que tiene la DGOSE son:

- Planear, normar, brindar y coordinar las acciones de la orientación educativa en la UNAM.
- Aportar a las instancias de planeación de la UNAM datos derivados de la investigación sobre la correspondencia existente entre el perfil y repertorio curricular de sus egresados y las exigencias y necesidades de los empleadores de profesionales; a fin de que la UNAM cuente con parámetros para evaluar la calidad y el debido del perfil de sus egresados.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Las funciones generales que realizó la DGOSE son:

- Normar y coordinar las acciones de la orientación educativa en la UNAM.
- Brindar servicios de orientación educativa a los alumnos de Escuelas y Facultades de la UNAM e Instituciones de Educación Media Superior a través del Centro de

Orientación Especializada.

- Operar, supervisar y evaluar la orientación educativa en el Bachillerato de la UNAM.
- Promover y apoyar el establecimiento de áreas de orientación educativa en las Escuelas y Facultades de la UNAM.
- Promover y apoyar la orientación educativa en las Escuelas Incorporadas a la UNAM.
- Divulgar a través de los medios masivos de comunicación la información relativa a la orientación educativa.
- Actualizar a los profesionales dedicados a la orientación educativa y promover su formación.
- Coordinar y realizar estudios e investigación para nutrir a las instancias de planeación de la UNAM, aportando datos sobre la correspondencia existente entre el perfil curricular del profesional egresado y el perfil requerido por las necesidades del sector productivo y de servicios.
- Establecer y mantener la coordinación con instancias intra y extrainstitucionales, tanto nacionales como extranjeras, a fin de intercambiar experiencias y prestar asesoría.

Estos serían los parámetros de la DGOSE pero primeramente dare la definición de la orientación educativa en el siguiente inciso.

1.2.- DEFINICIÓN DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA.

En este apartado presentare lo referente sobre la definición de la orientación vocacional integrada en el proceso educativo como parte de un aspecto global de formación de la persona como a sido promovida desde innumerables punto de vista. Todos, no obstante, coinciden en aceptar que en la escuela se inicia la ayuda para que los alumnos tomen decisiones académicas apropiadas, de tal manera que éstas se aproximen en el posterior ejercicio efectivo de una ocupación elegida.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





La educación de acuerdo al artículo Tercero Constitucional, tiende a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano sin limitarse a alguna etapa o fase de la vida del hombre. Luego entonces puede describirse a la orientación educativa, como una acción continua y permanente que perdura durante toda la vida de los seres humanos, la cual se inicia antes o durante su nacimiento y concluye con su muerte.

Esto me llevo a buscar desde la raíz de la misma palabra orientación para su mejor entendimiento.

En el diccionario de Psicología de Howard C. Warren, se encontró la siguiente definición de orientación profesional: *«Proceso de ayudar a una persona mediante ciertos procedimientos sistematizados a elegir una profesión, prepararse para ella, entrar en ella y progresar en la dirección elegida».*(2)

Esta definición hizo que se profundizara más en el asunto de saber cual es la definición de orientación.

En el diccionario enciclopédico UTEHA (tomo VII), haciendo referencia al concepto de la orientación profesional, se encontró el siguiente concepto: *«Acción y efecto de ayudar a elegir una profesión u oficio teniendo en cuenta las aptitudes requeridas para su ejercicio y basandose en el estudio u observación de las aficiones y capacidades del interesado».*(3)

Esta afirmación expresa el motivo de ayudar en ser alguien en la vida. Pero la búsqueda dio más respuestas para enterarla mejor.

«Un buen servicio de orientación en una escuela o sistema escolar se brindará en medida en que los practicantes de orientación -los consejeros escolares y el director de la orientación- planeen cuidadosamente, evalúen críticamente y se afanen por mejorar sus programas».(4)

Lo expresado líneas arriba por George Hill se centra más bien en que la orientación es como un servicio. Pero el servicio para quien sería en tal caso, sería una pregunta acaso.

(2) Warren, Howard C. *Diccionario de psicología*. Ed. FCE. p. 208
(3) U.T.E.H.A. *Diccionario Enciclopédico*, Ed. Hispano Americana, p. 1282
(4) Hill, George E. *Orientación escolar y vocacional*. Ed. Pan-México p. 3



«La orientación vocacional, como parte de la orientación general, es el proceso educativo que consiste en todas aquellas actividades realizadas con el objeto de asistir al individuo (sujeto o educando) para que pueda elegir inteligentemente una ocupación, tomando en consideración todos aquellos elementos que lo conducirán a una buena adaptación y lo ayudarán a progresar en la misma».(5)

Con en esta afirmación se entiende que se debe practicar la orientación en cierto lugar. Pero cuál es este lugar ideal para su desarrollo, pues es precisamente la escuela.

«La orientación vocacional que se practica en estos servicios escolares apuntan sobre todo al bienestar del individuo. Su principal objetivo consiste en ayudar al joven para que realice una elección reflexiva de su futuro profesional y prepararlo para que pueda competir con otros en lograr éste futuro».(6)

Por su parte el profesor mexicano Luis Herrera y Montes, en su libro titulado: "La Orientación Educativa y Vocacional en la Segunda Enseñanza", la describe textualmente así: *«Se ha definido a la orientación educativa y vocacional, como aquella fase del proceso educativo que tiene por objetivo ayudar a cada individuo a desenvolverse a través de la realización de actividades y experiencias que le permitan resolver sus problemas, al mismo tiempo que adquiere un mejor conocimiento de sí mismo.»* (7)

También el pedagogo Arturo Lemus nos da una definición de la orientación: *«Es considerada como adaptación social, consistente en el servicio que se proporciona al individuo para ayudarlo a adaptarse mejor al medio donde le toca actuar como miembro de una sociedad, así como para prestarle ayuda específica para comprenderse a sí mismo y colaborar en la transformación o evolución de su propio medio.»* (8)

Por lo tanto, con lo expresado líneas arriba se puede concluir que la orientación educativa es un instrumento de apoyo académico encargado de impulsar el rendimiento escolar del alumno y encausar su proyecto de vida profesional para beneficio de la sociedad se utiliza principalmente en la escuela.

(5) Carrera Calderón, Oscar Ernesto. *Conceptos sobre orientación*. Ed. UNESCO. p. 1
(6) Consejo de Kibera, Nueva. *El profesor y la orientación vocacional*. Ed. Trillas. p. 59
(7) Carrera Calderón, Oscar Ernesto. *Conceptos sobre orientación*. Ed. UNESCO. p. 3
(8) Idem p. 3

1.3.- FUNDAMENTOS DE LA ORIENTACIÓN EDUCATIVA.



Como en toda área del conocimiento hay bases o fundamentos, la orientación no se queda atrás y tiene los propios y estos son los fundamentos de la orientación escolar y vocacional que se aplican en el proceso educativo dentro de la escuela:

A) Las diferencias individuales: Como se recordará, desde la antigüedad todas las personas se diferencian entre sí, tanto en el aspecto de sus peculiaridades de rasgos físicos como en sus capacidades intelectuales. Esto como es conocido desde los tiempos de Platón y Aristóteles. Pero el estudio sistemático y experimental de las diferencias individuales es cuestión de nuestros tiempos ya que en la actualidad no se tiene la menor duda de la diferencia individual, pues con el desarrollo alcanzado por las pruebas para las diversas habilidades del maestro, el orientador, el psicólogo, y todas las personas que tienen que tratar con los alumnos, están en la posibilidad de medir la naturaleza, la extensión de los rasgos y las capacidades individuales.



Como es sabido no hay dos individuos iguales y si aún en el mismo individuo existen variaciones, es muy natural que se haga necesario atender a las diferencias que cada individuo presenta, sobre todo en la capacidad de aprender y en el rendimiento de lo aprendido. Es necesario crear, para los alumnos, una situación escolar en la que cada uno marche a un mismo paso y que su trabajo corresponda a sus capacidades y destrezas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es por lo tanto que *«La manera más general de atender a las diferencias individuales, en las escuelas a donde concurren grandes cantidades de escolares, es la agrupación homogénea que, aunque presenta algunas desventajas, es la mejor, pues pueden ofrecerse programas especiales y bien diferenciados, distintos en intensidad y en extensión y pueden presentarse métodos y planes para los individuos de capacidades superiores, media ó inferior a fin de adaptarse a las necesidades y características de cada grupo».* (9)

(9) Camero Calderón, Oscar Ernesto. Conceptos sobre orientación. Ed. UNESCO p. 6-7

B) La complejidad de las demandas sociales, individuales, educativas y ocupacionales: En nuestra época las diversas comunidades han crecido, y como consecuencia, ha crecido también la necesidad de trabajadores en las distintas ocupaciones, artes y oficios. Es por esta exigencia cada vez mayor, de la industria y del comercio, así como de la ciencia y el arte han hecho que el hombre tenga que especializarse cada vez mejor. La sociedad exige pues, por una parte, una serie de profesionales, obreros calificados, artistas de distintas ramas, etc., para laborar en su campo y lograr un mejor bienestar.



Y sabiendo que cada vez se hace más necesario el conocimiento del mercado de trabajo así como una regulación, por parte del Estado, de esta oferta y demanda ocupacional; con el fin de evitar problemas sociales, tales como paros forzados, desequilibrios bruscos de la economía y malestares derivados en la población, debidos a desocupación laborales .

Es cuando el orientador vocacional debe conocer cuales son los requerimientos de los diversos tipos de trabajos en las distintas áreas o regiones de la localidad y del país, para que, de acuerdo con la capacidad de las generaciones que egresan anualmente de las escuelas secundarias, vocacionales, técnicas y profesionales, el mismo orientador pueda regular, dentro de ciertas limitaciones, la oferta y la demanda del mercado del trabajo, a fin de elevar o disminuir el criterio selectivo en este o en aquel campo de aprendizaje, para evitar el exceso o la carencia de brazos y cerebros productivos, en los distintos trabajos es decir; orientar para cubrir el capital financiero.

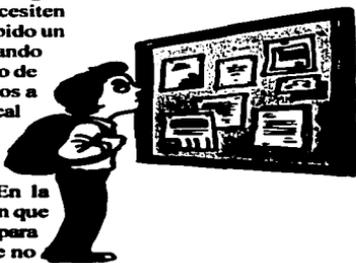


El orientador debe tomar también además de las necesidades sociales que existen las necesidades propias del individuo, es decir que éstos pueden desear ser algo distinto a lo que la sociedad necesita para llenar sus demandas, esto es, que existen las necesidades educativas y ocupacionales, en primer lugar, lo que la sociedad puede ofrecer en educación y en ocupaciones a los individuos y en segundo término, lo que estos mismos desean ser, conocer o estudiar; pero estos dos aspectos pueden aparecer distintos en la sociedad y en los individuos que la componen y no sentirse como marionetas en el mundo laboral.

Es por lo tanto que para la orientación es necesario una estrategia de difusión, a fin de encaminar las diversas

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

vocaciones de la juventud, hacia las ocupaciones que ofrezcan un porvenir realmente sólido o estable, sin violentar los derechos individuales. De no regularse y de no llevarse un control de la oferta y la demanda, -tratar al ser humano como mercancía en oferta- pueden ocurrir verdaderas calamidades vocacionales, es decir, que egresen cantidades excesivas de maestros o de peritos contadores, por ejemplo, que no tengan a donde ir a trabajar y que por el contrario, se necesiten torneros o electricistas que no egresan porque no ha habido un servicio de orientación escolar y vocacional que, buscando las diversas vocaciones y respetando siempre el derecho de cada uno, puede tratar de guiar a los posibles candidatos a las ocupaciones que más se necesitan en la comunidad local o nacional.



C) El derecho que todo ciudadano tiene a gozar de igualdad de oportunidades en toda democracia: En la antigüedad, los individuos no podían ejercer la profesión que más les agradara, aunque tuvieran la capacidad necesaria para ello, sólo podían ejercerlas ciertos sujetos que, aunque no fueran capaces ni tuvieran mayor interés, reunieran determinados requisitos sociales, de casta, económicos, etc. esta decisión era tomada por el jefe del grupo o de la tribu.

Por el contrario, ahora en toda sociedad efectivamente democrática o que pretenda serlo, debe reconocer a todos y a cada uno de sus miembros o ciudadanos la igualdad de derechos y deberes, así como la igualdad de oportunidades, y en lo que a orientación específicamente se refiere, debe reconocer también el derecho que cada uno tiene para elegir libremente la actividad, trabajo u oficio que desea dedicarse de acuerdo con su propia especialidad vocacional y siempre que ésta se conforme con el bienestar de la comunidad en que se vive. En esta forma de convivencia se respeta todo trabajo, ninguno de ellos es denigrante, siempre que contribuya al mantenimiento y aún al mejoramiento de la vida colectiva y por consiguiente a todos los individuos se le brinda la oportunidad para desarrollar y utilizar sus capacidades de manera que resulte personal y socialmente útil.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Esto nos lleva a entender que uno de los principios de la orientación vocacional y de la filosofía democrática, se refieren precisamente a que la autodeterminación ocupacional es un derecho inalienable del individuo, esto es, que ningún

orientador o consejero vocacional está autorizado para prescribir la futura carrera, oficio u ocupación de ningún alumno. A los educandos debe guiárseles, eso sí, en el estudio de sí mismo, en el estudio de las ocupaciones y en la aplicación de sus conclusiones a fin de que ellos mismos puedan elaborar sus planes educativos y vocacionales de manera flexible.

Continuando con esto, el pedagogo Oscar Ernesto Carrera Calderón (10) menciona que existen en orientación precisamente, tres técnicas al respecto: **A)** la directiva menos democrática, más antigua y más fácil; por la cual se dirige al individuo en determinada ocupación, de acuerdo con el estudio previo realizado, aquí se dicta al sujeto lo que tiene que hacer. **B)** la no directiva, más democrática, más moderna y más difícil, pero más aconsejable, por medio de la cual el orientador va guiando imperceptiblemente, y sin ejercer presión al individuo para que él mismo encuentre la ocupación que debe seguir de acuerdo también con el estudio y pruebas realizadas por determinado sujeto. **C)** la forma mixta que es una combinación de las dos anteriores y que consiste en pasar de la primera a la segunda.

Finalmente y en relación con lo dicho, se han realizado estudios acerca de la adaptación en las ocupaciones y se sabe que muchas personas no se sienten felices, ni son eficaces en su trabajo. Esto representa una pérdida social y económica ya que el cambio frecuente en los empleos y ocupaciones retardan la producción y aumentan su costo, fuera de que el individuo puede adquirir un sentimiento de inferioridad o de insuficiencia que le impida, no sólo alcanzar el máximo de capacidad productiva sino llegar a la plenitud de su desarrollo como persona y como ciudadano.

1.4.- FACTORES DE DESORIENTACIÓN.

Después de definir el concepto de orientación educativa dentro del marco educativo y su aplicación sobre los alumnos en la escuela, pasará a presentar lo referente a los factores de desorientación que se presentan en el alumno del ciclo de bachillerato en el momento de elegir su carrera profesional ya que esto es un elemento de este trabajo.

Como mencione anteriormente el desconocimiento del alumno en lo que puede realizar y las oportunidades que tiene le impiden



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

(10) Carrera Calderón, Oscar Ernesto. *Conceptos sobre orientación*, Ed. UNESCO, p. 10



hacer una buena elección y esto constituye un problema para las escuelas, por que se presenta un índice de reprobación, deserción escolar, cambio de área y/o carrera, que da como resultado, que el alumno presente conflictos internos que lo deprimen y desilusionan.

Es mayor el número de estudiantes que han elegido equivocadamente su carrera profesional por ciertos factores, a estos factores se les conoce como factores de desorientación.

Estos factores son descubiertos o analizados por el orientador por medio de sesiones y talleres individuales o grupales en los últimos semestres del ciclo de bachillerato.

Estos son los motivos o razones que el alumno toma en cuenta en el momento de pensar qué carrera debe elegir para continuar con su proyecto de vida.

- El factor familiar, es decir cuando se elige en función de la profesión de los padres o de los hermanos mayores.
- El factor de la amistad, esto es la influencia que tiene el grupo de amigos que lo rodean.
- La falta de información en cuanto a las carreras profesionales que existen.
- El factor económico donde cree que puede ganar mucho dinero con dicha carrera.
- Elegir carreras tradicionales y no conocer otras opciones educativas.
- La influencia que ejercen los medios de comunicación (radio, prensa y televisión) en el carácter y personalidad del joven.
- La falta de conocimiento de sus habilidades, aptitudes y sus verdaderas intereses.

A la larga estos factores pueden volverse un obstáculo y lo hundan en un conflicto emocional que lo frena en su proyecto de vida.

Quisiera también hacer una pequeña mención, que la DGOSE cuenta con un Centro de Orientación Especializada (COE), aquí es donde los alumnos de las diferentes Facultades y bachilleratos de la UNAM y de escuelas incorporadas reciben cursos de técnicas de estudio, becas, orientación personal y grupal.



En el COE se encuentra una Sistema Automatizado de Atención Especializada (SAUDOE) que reporto que en el año 2002 se atendieron a 1361 estudiantes, de los cuales 800 pertenecen a bachillerato y 542 a licenciatura.

A continuación presentaré una tabla mostrando una pequeña porción de estos datos. Entre ellos se encuentran 146 que pertenecen a las Facultades de Ciencias (30), Química (32), Arquitectura (26) e Ingeniería (58).

Tabla. Resultados de alumnos de las Facultades de Ciencias, Química, Arquitectura e Ingeniería (DGOSE, 2002)

SEXO	Motivo de atención	Insistencia de los padres para continuar los estudios	Qué tan exitosos se perciben los alumnos	Alumnos que trabajan	Promedio licenciatura
M= 79 H= 67 N= 146	Cambio de carrera= 84 Rendimiento académico= 27 Problemas personales= 23	Mucho= 69% Regular= 16% Poca= 8% Nada= 8% Prefieren que hagan otra cosa= 1%	Excelente= 2.7% Muy bueno= 12.3% Bueno= 62.42% Regular= 30.8% Deficiente= 11.6%	No= 74% Si= 26%	0-5= 21 6-6.9= 18 7-7.9= 53 8-8.9= 39 9-10= 15

Visto ya lo referente a la cuestión de la orientación educativa y sobre los Factores de desorientación continuaré con el siguiente capítulo.

Capítulo 2

Capítulo 2

EL VIDEO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN.

La comunicación humana ha ido desarrollándose, a través del transcurrir del tiempo. Nuevos tipos y modelos comunicativos diferentes que han sido utilizados de acuerdo con la evolución de las maneras de expresión y conforme a las necesidades del contexto en el que se han producido. Así frente a la conversación en el ámbito personal y del trabajo en el grupo o pequeña comunidad, aparecen la escritura y la imprenta que facilitan la posibilidad de comunicación.

La creación de los canales de comunicación fue posible, en cierta medida, gracias a la llegada de los avances tecnológicos que han resuelto la dificultad del problema de la comunicación. Con la invención primeramente de la imprenta y después de la radio y la fotografía que se dan los primeros grandes pasos. Una combinación de la primera y la tercera ha hecho posible la aparición de los llamados medios lexivisuales (texto e ilustración; p. eje.; un libro ilustrado). La segunda y la tercera han contribuido a la creación de los llamados medios audiovisuales (imagen y sonido; por ejemplo; una proyección de diapositivas con banda sonora incorporada).

Una forma de resolver el tratamiento de la información audiovisual (un medio audiovisual) es la unión de los avances tecnológicos del sonido y de la imagen, producto de la aplicación del magnetismo y la electrónica y que constituye un determinado tratamiento de la información audiovisual: el video o audiovisual magnético por excelencia; llamaremos video a la manipulación y/o registro y/o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea.

2.1.- EL PROCESO DE COMUNICACIÓN.

Como se ha mencionado anteriormente al principio de este capítulo, la humanidad necesita de la comunicación. Esta comunicación es desde lo más simple, que es el lenguaje, hasta lo más avanzado en la tecnología como es la fibra óptica, como es la transmisión vía satélite de acontecimientos entre



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

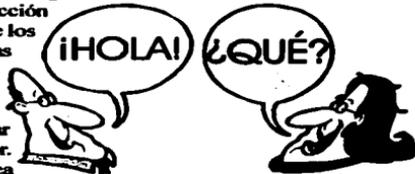


un continente a otro en cuestión de segundos para estas informados de los sucesos mundiales.



Pero comenzare muy despacio, según el comunicólogo Raúl Fuentes Navarro sostiene que un proceso de comunicación supone el establecimiento de una relación entre dos polos (emisor y receptor), que evocan en común unidades culturales (significados) a través del intercambio de eventos físicos (señales-visuales y auditivas-), convencionalmente habilitados para representar entidades mentales (conceptos). Estas asociaciones entre eventos físicos y entidades mentales, llamados signos, constituyen el contenido de la comunicación (mensaje) y están regulados convencionalmente por códigos o sistemas de significación. Un código es una construcción cultural abstracta que permite la comunicación entre los individuos que la comparten el prescribir las reglas de asociación entre señales y significados.

Lo esencial en un proceso de comunicación, continua diciendo Raúl Fuentes Navarro, es recordar lo común de los significados entre emisor y receptor. Para que esa evocación o «producción de sentido» sea paralela, ambos polos de la relación deben recurrir al mismo código en una forma común: deben compartir un conocimiento de las reglas para codificar y decodificar sus mensajes de manera que el significado no se pierda o se cambie en la transmisión. Compartir un código, y usarlo adecuadamente, son condiciones indispensables para establecer una relación comunicativa.



Es decir, emplear al código (presencia significativa de la comunicación) depende esencialmente de la transmisión y captación adecuadas de las señales físicas. El emisor y su receptor se vinculan físicamente al comunicarse a través del intercambio de señales en el plano material o energético. Si las señales enviadas por el emisor no llegan al receptor no puede darse la comunicación. Y esto implica la existencia de un canal, conducto transmisor de señales, accesible a los polos para su fin.

Entonces cabe entender que un proceso de comunicación está constituido por dos tipos complementarios de relación: uno a nivel físico entre emisor y receptor a través de un canal apto para transportar señales de uno a otro; y un proceso

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

cognoscitivo para interpretar en ambos polos la significación conceptual de las señales. Transmisión física y significación son, pues, los dos aspectos esenciales de todo proceso de comunicación.



Entonces para está Umberto Eco nos hace una definición al respecto: *«El proceso de comunicación se verifica sólo cuando existe un código. Un código es un sistema de significación que reúne entidades presentes y entidades ausentes. Siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario represente otra cosa a partir de reglas subyacentes, hay significación.*

U Eco, Umberto. *Tratado de Semiótica General*. Ed. Nueva Imagen. México. 1978. p. 33

... cualquier proceso de comunicación entre seres humanos... presupone un sistema de significación como condición propia necesaria».(1)

La comunicación puede entonces definirse como *«un proceso que relaciona a dos o más sujetos, permitiendo la evocación en común de significados, de acuerdo a reglas convencionales».*

A partir de tal definición y consideraciones, el proceso de la comunicación puede representarse gráficamente en el modelo siguiente, expuesto por el comunicólogo Raúl Fuentes Navarro ver figura 1.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Figura 1.

Pero para que la comunicación logre su objetivo necesita ciertos parámetros. Estos son; EMISOR-MENSAJE-RECEPTOR, estos tres elementos son comunes, cambian o se sustituye una palabra por otra pero su finalidad es la misma.



Fuente-Emisor-Codificador-Mensaje-Canal-Decodificador-Receptor



La retroalimentación es un proceso de reacción que se produce entre la salida y la entrada de uno o de todos los elementos que integran un acto de comunicación.

Cada uno de estos elementos contiene un significado para su mejor comprensión los expresa así David Berlo:

- **La fuente de la comunicación:** Alguna persona o grupo de personas con un objetivo y una razón para ponerse en comunicación.
- **El codificador:** Es el encargado de tomar ideas de la fuente y disponerlas en un código, expresando así el objetivo de la fuente en forma de mensaje.
- **El mensaje:** Será toda la investigación previa, la cual se expondrá.
- **El canal:** El medio, un portador de mensajes o sea, un conducto, del cual el comunicador se valdrá para expresarse.
- **Decodificador:** Es la traducción del mensaje por medio del sistema nervioso central en símbolos mentales y enviados al destino del mensaje o receptor de la comunicación (cerebro del receptor) hasta darle forma de tal manera que sea utilizada para el mismo.
- **Receptor de la comunicación:** Es la persona situada en otro extremo del canal, al receptor le hace falta un decodificador para retraducir, decodificar el mensaje y darle forma que sea utilizable por el receptor.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Con lo expuesto anteriormente por David Berlo y Raúl Fuentes Navarro se llega a entender que es el mensaje la parte más

importante para que el receptor obtenga un beneficio en la comunicación.

Como es sabido, en la actualidad los medios de comunicación masivos (radio, prensa, televisión y cine), se caracterizan porque introducen en las diversas capas sociales las pautas de comportamiento y de consumo. No puede existir una comunidad sin que se encuentre en ella algún tipo de comunicación, por elemental o rudimentaria que sea, y lo común es que tenga varios conductos por medio de los cuales se realice el acto comunicativo.

Ya lo precisa así mismo Carlos González Alonso al mencionar que: *«la comunicación desempeña una función primordial conocida como la de transmisión del conocimiento y su consecuente pervivencia de los valores sociales. Por otro lado, incrementa y motiva la participación social y las normas de consumo del individuo, en lo que se refiere al conglomerado urbano».*(2)

Y hace mención también Carlos González Alonso que igualmente existen en el proceso de la comunicación seis funciones y estas se detallan a continuación:

- A) **La función referencial:** Es la base de toda comunicación. Explica las relaciones entre el mensaje y su elemento al que hace referencia, es el objeto de la lógica y de las diversas ciencias que son los códigos cuya función esencial consiste en evitar toda la confusión entre el signo y el elemento, entre el mensaje y la realidad codificada.
- B) **La función emotiva:** Define las relaciones entre el mensaje y el emisor.
- C) **La función connotativa:** Detalla las relaciones entre mensaje y el receptor, pues toda comunicación tiene por objeto obtener una reacción de este último.
- D) **La función poética o estética:** Esta definida como la relación del mensaje consigo mismo.
- E) **La función sática:** Es función tiene por objeto afirmar, mantener o detener la comunicación.
- F) **La función metalingüística:** Tiene por finalidad explicar el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser comprendidos por el receptor.



2) González Alonso, Carlos. *Principios básicos de comunicación*, Ed. Trilón, p. 21

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Para que se puedan cumplir las metas en el mensaje debe tomarse en cuenta que «...*La caracterización social del diseño de una época sólo puede lograrse a través de la caracterización de los procesos dominantes y alternativos, los cuales en general no aparecen separados y en una pugna absoluta....sino en una relación dinámica en la que los primeros tratan de eliminar o asimilar a los segundos, en tanto que éstos buscan caminos de expresión y de difusión*». (3)



3) Prieto Castillo, David. *Diseño y Comunicación*, México. Ed. UAM. p.15

Por lo cual es de mucho valor considerar al 100% al tipo de persona o grupo que se está enfocando el mensaje, pues no se puede utilizar el mismo lenguaje para un nivel social (de conciencia, económico y cultural) muy bajo, que para un nivel social (de conciencia, económico y cultural) muy alto, establecer un punto de partida que se tome como parámetro para poder elaborar el diseño, no sólo de manera gráfica sino conceptual.

Entonces, la finalidad del comunicador será: tratar de estimular a su receptor para lograr una mejor atención a su mensaje. Al momento de hablar de estímulo es exponernos a que nuestro receptor tenga elementos necesario para observar y sentir, además de ser interpretado, para que pueda producir alguna manifestación en él. Es por eso, que el orientador, en algunas ocasiones debe apoyar con material didáctico (audiovisual) para lograr su función.

En el siguiente inciso presentaré lo relacionado a los medios audiovisuales para su mejor entendimiento.

2.2.- CONCEPTO DE MEDIOS AUDIOVISUALES.

En este espacio trataré de reforzar el concepto referente a los medios audiovisuales.

«... la fuerza que consiga el mundo visible y la que hace estallar la fantasía, coincidirán en una sola para crear - o volver a encontrar - un lenguaje y un discurso comunes a la humanidad, fundados en la imagen, cuya fuerza radica en la organización de los elementos rítmicos: el ritmo interno (composición, luz y movimiento en los límites del encuadre) y el ritmo externo (montaje y duración). Este discurso se sitúa simultáneamente en dos dimensiones, temporal y espacial.





La sonoridad (voces, música, ruido) amplía y concreta su capacidad expresiva. La rapidez con la que es aceptado, asimilado y necesitado por la sociedad, sin duda es atribuible a la fusión, en uno solo, de antiguos lenguajes plásticos, sonoros, musicales: Audiovisuales».(4)

Con esta referencia se da un sentido a la fuerza que puede tener una imagen y el sonido en el medio audiovisual.

«Se da el nombre de audiovisual al material que se obtiene, proyecta o reproduce con aparatos (diapositivas con banda de sonido, o sin ella, cine, televisión, etc.) y saber que existen otros de producción manual».(5)

Es decir entonces que los medios audiovisuales son en cierta medida materiales de apoyo que se utilizan para un determinado fin.

«El nombre de audiovisualismo se aplica a toda manifestación o expresión que reproduzca imágenes o sonidos, en forma separada o simultánea, cuando se emplean aparatos mecánicos y lo electrónico».(6)

Entonces con esto, se puede llegar a comprender que los medios audiovisuales en general, son aquellos 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 utilizada, codifican diferencialmente los mensajes.

Pero en este proyecto en particular, por su aplicación que entra en el campo de la educación los especialistas de la comunicación establecen que los medios audiovisuales alcanzan las modalidades siguientes:

A) Función comunicativa: Los instrumentos audiovisuales, son agentes de transmisión de varios mensajes.

B) Función expresiva: Los que toman parte en la educación (profesores y alumnos) pueden utilizar el lenguaje verbal icónico para expresar determinadas vivencias personales en una línea de creatividad.

C) Función analítica: La tecnología audiovisual permite llegar

4) Michel, Manuel. *Una nueva cultura de la imagen*. México. Ed. UNAM-UAM, p. 29-30.
5) Ennos Cronberg, Jorge. *Medios Audiovisuales. Teoría y práctica*. Ed. Diana, p. 19
6) Ennos Cronberg, Jorge. *Medios Audiovisuales. Teoría y práctica*. Ed. Diana, p. 23

a minuciosos análisis de la comunicación, como puede ser la ralentización y la aceleración del tiempo, la presentación de los objetos lejanos o inaccesibles, la descomposición de movimientos en un proceso secuencial, etc.



Es por ello que los medios audiovisuales son utilizados en los procesos educativos como apoyo para los orientadores, profesores y capacitadores en las aulas para lograr sus objetivos en la enseñanza.

«El empleo de recursos de enseñanza en la educación tiene una función doble: mejorar el aprendizaje y la enseñanza y crear condiciones en que los maestros y los estudiantes interactúan como seres humanos dentro de un clima donde los hombres dominan el ambiente de provecho propio; es decir, cuando hagamos planes de utilización de cualquier medio nuestro trabajo deberá estar orientado y motivado por los estudiantes y sus objetivos...». (7)

Pero no se puede dejar todo el trabajo a los audiovisuales en la cuestión de la educación.

«Los medios audiovisuales funcionan como auxiliares en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No pueden ser el único medio para educar; son instrumentos que, adecuadamente usados, pueden constituir ayudas didácticas valiosas». (8)

En el transcurso del tiempo se ha logrado escribir sobre la definición de los medios audiovisuales y se han presentado algunas cuestiones importantes al respecto:

- Es un material didáctico que se diseña y se planifica tomando siempre como base de referencia a nuestro receptor y sus metas.
- El diseño se combina con partes iconicas, signos lingüísticos (escritos y no escritos), cromáticos y auditivos.
- El objetivo del medio audiovisual: es mejorar el aprendizaje-enseñanza lo que dará como resultado la interacción comunicador-receptor.
- La utilización de sistemas electronicamente sofisticados (en algunos casos, como el empleo de video, diaporamas, etc.) o



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

(7) Brown J.W. Instrucción Audiovisual, México, Ed Trillas, p.3-4
(8) CEMPAE. Temas Tecnológica Educativa, Ed Centro para el Estudio de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación, p.15

bien la utilización de soportes bidimensionales que sirvan de apoyo a la educación.



Mencionaré también que estos materiales de apoyo son clasificados en tres tipos y son:

Bidimensionales	Tridimensionales	Proyección
Esquemas Mapas Rotafolio Fanelógrafo	Modelos Maquetas	diaporama Retroproyector Video Multimedia Performance

Aunque por el momento no hablaré de ellos solamente los cito. Pero en su caso sí se mencionarán brevemente algunas técnicas, ya que son utilizadas o puestas en práctica por los expositores (maestros o capacitadores) y las cuáles son:

- TÉCNICA ILUSTRATIVA:** El comunicador es esencial, pero apoya su mensaje con algunos medios, por ejemplo: mapas, esquemas, fanelógrafo, rotafolio.
- TÉCNICA AUXILIAR:** Consiste en la combinación de la técnica arriba mencionada y el comunicador, que confiere a los medios la función de canalizar determinadas comunicaciones con valor expresivo propio.
- TÉCNICA MONITORIAL:** En esta técnica el elemento humano toma una fase de auxiliar, ya que en el momento de presentación y aclaración de algunos detalles específicos, se emplean los siguientes medios; retroproyector, diaporama, película, multimedia, video (que trataremos más adelante con más detalle).
- TÉCNICA SISTÉMICA:** Todos los elementos que están vinculados con el proceso educativo utilizarán los mismos medios para su integración en la enseñanza.



Ya teniendo a los medios audiovisuales definidos y descubriendo que el video forma parte de ellos, pasaré a describir más profundamente el video en el siguiente apartado.

2.3.- CLASIFICACIÓN Y APLICACIÓN DEL VIDEO.

A continuación explicaré sobre el elemento o medio llamado video ya que es la parte central de este trabajo.

El término video se presta a toda clase de generalizaciones y equívocos. Existe muy poca precisión en su uso. De entrada existe ya una especie de imprecisión en su génesis etimológica. *La palabra video corresponde en latín a la primera persona del singular del presente de indicativo del verbo videre. Etimológicamente video significa « yo veo ».*⁽⁹⁾

Como se ha mencionado al principio de este capítulo, vivimos en un mundo en que cada día estamos más ligados a la tecnología para el beneficio de la humanidad. En el gran campo de la tecnología se encuentra el video que a su vez se puede ubicar dentro de la rama de las comunicaciones.

Aunque el concepto video, contenido en un diccionario diría literalmente así: *»VIDEO m. Técnica que permite grabar la imagen y el sonido para reproducirlos más tarde en un televisor.//.-Adj. inv. Relativo a esta técnica«.*

Con esta afirmación surge la pregunta, ¿qué es el video en sí, donde se emplea?. Es por ese que profundice más en el tema para entender bien su concepto.

«El video es un sistema de almacenamiento de imágenes en movimiento y sonidos sincronizados, que utiliza, por lo general, procedimientos magnéticos. El video posibilita la reproducción de las imágenes grabadas tantas veces como se quiera y se distingue del cine en que no utiliza un soporte químico-fotográfico sino un soporte magnético».⁽¹⁰⁾

Entonces se utiliza como almacenamiento de imágenes, pero este sistema tendrá algunas características técnicas para su empleo.

«Video = Designa la parte de la imagen de un sistema de televisión que corresponde a señales comprendidas entre

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



(9) Ferrer, Joan. *El video enseñar video, enseñar con el video*. Ed. CEC. p.19

(10) Martínez Abadía, José. *Introducción a la tecnología audiovisual*, Ed. Paidós. p. 43

15 Hertz. y 5 Hertz.. Se utiliza como prefijo para designar un sistema o dispositivo para este campo de aplicaciones, por ejemplo: videofrecuencia, videojuegos, videoproyección entre otras palabras.» (11)



Verónica Tostado Span tiene un punto de vista al respecto; «El término vídeo se utiliza para denominar aquel producto que se graba con una sola cámara, posteriormente se edita y se puede o no transmitir a través de la televisión. Es más usual que un vídeo se utilice para ser presentado a un grupo específico de personas, por ejemplo un vídeo de capacitación o de inducción, el cual no sería transmitido a través de la televisión, pues el tipo de público al que llegaría es un público másivo y las necesidades a cubrir son para una audiencia limitada.» (12)

Pero con lo expresado por Verónica Tostado Span surge la interrogante sobre el material donde se graba la imagen tomada.

Es por eso que hablaré de este material brevemente, ya que es un proceso magnético. La cinta de video esta compuesta por un soporte de poliéster en el que se fija, mediante un adhesivo, una fina capa de polvo de óxido férrico o de partículas de metal. Este material, fácilmente magnetizado, es la sustancia que almacena la información de video y de audio, ver la figura 2.

- (11) Aguedo Fontana, Francisco, Diccionario de comunicación audiovisual, Ed. Foco, p. 153.
(12) Tostado Span, Verónica, Manual de grabación de vídeo, Ed. Alhambra Ediciones, p. 21.
(13) Mónica Rojas, Inma, Manual de edición y restauración para televisión, Ed. CETE, RCA UTE, p. 40.



Figura 2. Corte transversal de una cinta de video.

«Al igual que las cintas de audio, también existen cintas de video de diferentes materiales (óxidos o partículas) que ayudan a obtener una mejor grabación tanto de audio como de video las cuales al reproducirse ofrece una gran calidad dependiendo de los materiales utilizados».(13)

Estos materiales son:

Óxido Férrico
Superficie de cobalto con óxido de acero
Partículas de metal
Bioxido de cromo
Ferrita de barium



Sabiendo ya como es físicamente y como está constituida la cinta de video, ahora hablaré un poco del formato de la cinta de video, ya que hace pocos años la división de los distintos formatos se realizaba en relación al ancho de la cinta utilizada. Pero en la actualidad, sólo se toma como parámetro el que el formato de video dé o no la calidad de emisión (también llamado calidad broadcast-televisión), ver figura 3, en esta tabla quiero hacer una pequeña aclaración, es del sistema análogo, ya que en la actualidad también existen ya el formato digital, ver figura 4, aunque no voy a detallar sobre este concepto digital sólo lo cito.

Dejando los formatos de la cinta de video a un lado, retomaré la línea conductora de este proyecto que es el video y centrandolo en el campo donde tendrá su aplicación el cuál es el ambito educativo.

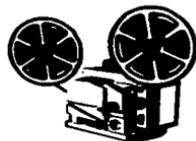
En el área de la educación cada medio expresivo tiene un campo y unas utilidades concretas. En la actualidad el video educativo tiene un enfrentamiento por encontrar su identidad especifica como parte expresiva en el proceso educativo.

«La palabra medio (o medios) ha llegado a aplicarse a una gran variedad de cosas que tienen capacidad de comunicación. En la educación, cuando pensamos en medios por lo general, nos referimos a películas, televisión, diapositivas, filminas, grabaciones, discos y varias combinaciones de los mismos».(14)

Al respecto de esto Joan Ferrés hace unas sugerencias sobre el proposito del video en la educación (15), y que denomina funciones y que se detallan a continuación:

• **FUNCIÓN INFORMATIVA:** Cuando el interés del acto comunicativo se centra en el objeto de la realidad a que se

TESIS CON
FERRA DE ORIGEN



(14) Haney, John B. Ullmer, Eldon J. *El mensaje y los medios electrónicos*, Ed. Pan-México p. 17
(15) Ferrés, Joan. *Video y Educación*, Ed. Paidós, p. 67



Fig. 3 Principales formatos y sistemas de registro

Ancho de cinta	Sistema	Introducción
2 pulgadas	Transveral	1956
2 pulgadas	Cuádruplex	1958
¾ pulgadas	U-matic	1969
½ pulgadas	VHS	1976
½ pulgadas	Betamax	1977
1 pulgadas	Tipo B&C	1978/79
½ pulgadas	Video 200	1980
½ pulgadas	CVC KF81	1980
8 mm	Video 8	1982
½ pulgadas	Betacam	1982
½ pulgadas	M	1982
1 pulgadas	1 pulgada portátil VPRS	1983
¾ pulgadas	U-matic Hi-band	1984
½ pulgadas	M II	1985
½ pulgadas	Super beta	1985
½ pulgadas	Super VHS	1987
8 mm	Hi 8	1989
¾ pulgadas	U-matic SP	1991
½ pulgadas	Betacam SP	1991
½ pulgadas	Broadcast digital	1992

Video digital	
8m	8m VD
MiniVD	MiniDVDI
DVDdisco	

Fig. 4 formatos de video digital

hace referencia. Es decir, dar la información de manera objetiva.



- **FUNCIÓN MOTIVADORA:** Esto es cuando la motivación se relaciona con la capacidad de las imágenes cuando los impulsos, deseos o necesidades del receptor se identifican con el significado expresado por la imagen.

- **FUNCIÓN EXPRESIVA:** Cuando en el acto comunicativo el interés primordial se centra en el emisor, que expresa en el mensaje sus propias emociones o, simplemente se expresa a sí mismo.

- **FUNCIÓN DE ENTRETENIMIENTO:** Cuando el espectador pasará un rato de diversión con los diferentes géneros como, la comedia, el drama, el suspense, etc.

- **FUNCIÓN EVALUATIVA:** En esta función se hace referencia a aquel acto de comunicación en el que lo que importa fundamentalmente es la valoración de conductas, actitudes o destrezas de los sujetos captados por la cámara.

- **FUNCIÓN INVESTIGADORA:** Por su configuración tecnológica el video es un instrumento especialmente indicado para realizar trabajos de investigación a todos los niveles: sociológico, antropológico, científico, etc.

- **FUNCIÓN LÚDICA:** Es cuando en el acto comunicativo el interés se centra básicamente en el juego, en el entretenimiento, en la gratificación, en el deleite. Por su especial configuración como medio expresivo, el video se presta especialmente a la producción de placer estético, por cuanto genera experiencias totalizantes que sintetizan lo inteligible y lo sensible, lo racional y lo emotivo.



- **FUNCIÓN METALINGÜÍSTICA:** Es cuando en el acto comunicativo el interés se centra fundamentalmente en el código mismo. Es decir, cuando se utiliza un código para hacer un discurso sobre el propio código. En el caso del video se habla de función metalingüística cuando se utiliza la imagen en movimiento para hacer un discurso sobre el lenguaje audiovisual o, sencillamente, para facilitar el aprendizaje de esta forma de expresión.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Entonces sabiendo ya que el video es un medio de expresión donde tiene ciertas funciones con respecto a su mensaje y que no solamente tiene su aplicación en el área de la educación, sino también en la cultura, el social o testimonial, etc. pasará al siguiente inciso donde se vera lo relacionado a su planificación.



2.4.- PLANIFICACIÓN DEL VIDEO.

Como es bien sabido, en todo proyecto por comenzar, se necesita de una planificación y en este caso el video no es la excepción.

La realización de un programa audiovisual es una tarea muy compleja que requiere una cuidadosa planificación para que en cada una de las partes del proceso productivo se alcance el mejor rendimiento. En primera instancia, la empresa productora tiene que estudiar el proyecto audiovisual. La idea o concepto de la obra a realizar que puede estar más o menos elaborada.

Una producción audiovisual pasa, necesariamente, por diferentes partes desde el momento de su gestación hasta su presentación definitiva y estas son las tres etapas fundamentales: Pre-producción (o preparación), producción (o grabación) y post-producción (que incluye edición y procesos de acabado en video/audio).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Estas etapas las describiré a continuación con calma para que se logre comprender todo el proceso que hay dentro de una realización del video, esto también depende de donde o quién realice tal video ya que como lo mencione anteriormente este ámbito es muy amplio, pero si es necesario conocer el proceso en general.



En este proceso de la planificación que forma parte de la etapa de pre-producción (preparación), el responsable del proyecto debe contar con un buen equipo. Este conjunto estara integrado por:

- **Guionista:** Es el escritor que sabe explicar con toda clase de detalles, y en un lenguaje claro, conciso y fácilmente asimilable para las personas que deben interpretarlo, toda la acción, todas las situaciones, las imágenes, los diálogos y

los efectos sonoros y musicales que acabarán constituyendo una película cinematográfica.

- **Director:** Es el encargado de organizar a los actores y dar las indicaciones de los encuadres adecuados a cada escena por realizar.
- **Productor:** Es la persona encargada de ordenar la propuesta y distribuir el dinero que sea empleado para el proyecto.



Este plan de viabilidad se fundamenta en el estudio que del proyecto efectúa un director de producción que calcula de forma aproximada el presupuesto preciso para su ejecución práctica.

También se debe tomar en cuenta que participan varias personas más en este conjunto como son: asistentes, camarógrafos, actores, así como el staff (*conjunto de trabajadores manuales que pertenece a la unidad de rodaje; se compone del jefe y tres departamentos: tramoya, floor manager, eléctrico y utilería, cada uno con su respectivo jefe y ayudantes; grupo de trabajo*) (16), este equipo humano es importante ya que sin ellos la organización sería un desastre.

Aunque debo mencionar algo importante con lo expresado en estas anteriores líneas, que el video es un derivado de la televisión, por eso tiene algunos síntomas o lenguajes de ella.

Una vez que se han conseguido los fondos necesarios se comienza realmente el proceso de realización del programa audiovisual. En este momento es indispensable contar con un guión.



«El guión es la forma ordenada en que se presenta por escrito un programa, conteniendo lo referente tanto a su imagen como a su sonido, destinado a producirse, grabarse y transmitirse. Otra definición lo considera como el documento escrito o visual que sirve de guía para la realización de un mensaje. La importancia del guión radica básicamente en dos puntos: (A) el guión incluye todo lo que va aparecer, verse o escucharse en el programa o mensaje a transmitir y (B) es el esqueleto primordial respecto del cual se valora el tema, su atractivo y desarrollo, así como las posibilidades y previsiones necesarias, tanto técnicas como administrativas, para asegurar un resultado satisfactorio.»(17)

TESIS CON
FOLIA ORACION

(16) Cordero, Ana María. *Enciclopedia de términos cinematográficos*, México, Ed. UNAM, p. 123
(17) González Almona, Carlos. *El guión*, Ed. Trilce, p. 15



En este reglón me mencionaré que es el instrumento que establece todas las condiciones necesarias para realizar un programa audiovisual. Es aquí en donde se planifican los eventos visuales, auditivos, así como es la narración, la musicalización y los efectos que se requieran, pero para su elaboración se recomienda que el guión contenga las siguientes etapas:

- 1.- Idea.** La idea es el principio, el motivo para la realización de un programa. Tanto el guión como la realización están al servicio de la idea. Así que el guionista busca la mejor manera de transmitir la idea central de un programa. Le da cuerpo y expresividad a través de todos los recursos literarios y técnicos que dispone.
- 2.- Sinopsis.** En la sinopsis se destaca lo esencial, ofreciéndose una idea clara de la totalidad del programa, de su contenido. La sinopsis es, por lo tanto una narración completa (aunque no detallada), en forma sintetizada, del programa. La sinopsis debe ser clara, precisa, breve y concreta. Además debe facilitar la visualización de los personajes y hechos del programa.
- 3.- Tratamiento.** En el tratamiento se establecen y describen, una a una, las secuencias siguiendo el orden cronológico en que se presentarán. La secuencia comúnmente está compuesta por una o varias escenas unidas entre sí por un contenido narrativo.

Aunque hay varios tipos de guiones y para cada uno de ellos existe un proceso diferente, estos guiones son: *Guión de televisión*, *Guión de radio*, *Guión de cine*, *Guión para diaporamas*, *Guión para anuncio publicitario*. los detallare brevemente cada uno de ellos a continuación:

Guión de radio: Para escribir guiones de este medio se necesita además de lo inherente a todo escrito, la técnica y el conocimiento del medio radiofónico. El guionista debe quitarse de todo lo visual y sustituirlo motivando la imaginación del receptor. Por otra parte, en el guión de radio se dan tres elementos muy importante: el relato, la acción y los diálogos.

Guión de cine: El paso inicial al guión cinematográfico es el mismo que para cualquier otro guión: el tema. Pero podemos



decir que tiene cuatro etapas fundamentales en su creación: 1) plantamiento, 2) desarrollo, 3) nudo o climax y 4) desenlace.

Guía de televisión: Escribir guiones para programas de televisión requiere de una técnica especial, ya que está presenta una ancha gama de posibilidades, ya que pueden ser de tipo educativo, cultural, entretenimiento, noticioso, musical, etc.

Guía para diaporama: Es un medio esencialmente considerado como un apoyo educativo para el aprendizaje, de difusión y en muchas ocasiones publicitario y comercial, ya que utiliza principalmente la fotografía en transparencia, proyectores y equipo de sonido.

Guía para anuncio publicitario (para t.v. y cine): En este guión se debe tomar en cuenta las imágenes y el tiempo, pues la duración de los comerciales es aproximadamente de 20-30 segundos. Este guión se prepara en una hoja en donde se elabora un storyboard o guión ilustrado (viñetas conteniendo bocetos de las acciones más representativas) y abajo de cada cuadro se presenta el texto.

Como es sabido en la escritura del guión se debe seguir un proceso de redacción (narrativo) de acuerdo con una normativa más o menos repetitiva, que arranca de una idea inicial y finaliza en el guión literario o técnico.-retomando este punto- cabe mencionar que haciendo un recuerdo del guión éste es *«el instrumento que establece todas las condiciones necesarias para realizar un programa audiovisual. Un buen guión debe contener, por lo tanto, todos los elementos de coordinación del audio y video, así como el papel que va a desempeñar en conjunto la imagen, la palabra y el sonido de cada secuencia de la composición del programa.»* (18), y este se divide en dos:

(18) Adorno Goddard, Londres. Quetzalten, Ed. Dism. P. 53.

A) El guión literario que consiste en la narración ordenada de la historia, incluyendo los diálogos y la acción; pero no se especifica ninguna indicación técnica. *«En la lengua española la denominación del guión literario hizo justicia solamente a una de las posibilidades del cine: la de contar historias. Un contar que, paulatinamente, fué adaptando para el cine mecanismos narrativos literarios de la novela y el teatro decimonónicos hasta encontrar su propio lenguaje. La*

lengua española conserva con la denominación guión literario, la vocación literaria inicial de uno entre los muchos usos del cine ».⁽¹⁹⁾



B) El guión técnico se distingue fundamentalmente del literario por que añade a este último los datos técnicos necesarios para su realización. Es un texto escrito que contiene los parlamentos, en el caso de que estuvieran totalmente previstos, e instrumentos comprensibles para presentadores, conductores, actores y técnicos una vez que entren al estudio. De este modo cada uno sabe qué se espera de ellos; entrada y salida, emplazamientos de cámara, etc. Se puede decir que el guión técnico es la última de las fases narrativas en el proceso creativo del guión.

(19) Palomares, Alicia A. *Guiones y guionistas en televisión educativa*. Ed. ELCE. p. 37.
(20) Raimundo Sosa, Mario. *Técnicas de cine documental y animación*. Ed. Cerezo. p. 65.
(21) Robertson, Carlo. *Cómo hacer televisión*. Ed. Cerezo. p. 332.

Teniendo ya el guión se pasará a elaborar el storyboard como se le puede conocer también como guión ilustrado del programa audiovisual.

«Un sistema utilizado ya desde hace tiempo en el cine de dibujos animado, consiste en agrupar una serie de dibujos en un tablero, con los más destacables aspectos de la historia que va a desarrollarse. Este tablero se denomina storyboard y es de gran utilidad para visualizar de inmediato la continuidad de un tema, la efectividad de una animación y el estilo adoptado». (20)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Como lo mencione líneas atrás que la televisión le heredó muchas cosas al vídeo, ya que ella (la televisión) surge también del cine como medio de comunicación.

«El storyboard es un tipo característico de guión que permite representar gráficamente, en lugar de únicamente texto, los diversos encuadres de un programa. Se sirve de hojas específicas que tienen en un lado recuadros, normalmente de formato 3:4, es decir, igual que la pantalla televisiva, reservados para los dibujos; y en otro lado espacios libres reservados para la escritura de los textos». (21).



El storyboard esta constituido por:

1.- Una secuencia de dibujos en donde se bosqueja la acción propuesta para ilustrar ya sea una parte o el total del programa (vídeo).

2.- El comentario descriptivo, narración o diálogo que acompaña la secuencia (audio).

3.- El tiempo parcial, por toma y el tiempo acumulado, por secuencia.

Para hacer un storyboard no es necesario saber dibujar como un maestro, ya que sólo se elaboran apuntes muy sencillos, pero creo que para el comunicador gráfico si lo es, ya que él tiene el dominio en cuestión del dibujo. Se puede recurrir también a recortes de revistas o de otros materiales impresos. El propósito es expresar lo más aproximadamente posible la acción que se verá en la escena.

En la etapa de producción o grabación que consiste en la puesta en práctica de todas las ideas generadas en la pre-producción. Se abarca todo el período de la grabación, desde su inicio hasta el último día de la misma para posteriormente pasar a la última etapa de la realización.

Cabe mencionar que existen ciertos puntos básicos que se aplican al momento de la grabación:

- Tipos de tomas.
- Posición y ángulo de las tomas.
- Movimientos.

Las tomas indican la relación de tamaño que se da entre el cuadro de la imagen y el sujeto u objeto que se aprecia dentro del cuadro y están son:

1) Toma Panorámica (P) Plano General (PG) Long Shot (LS) Stalking Shot (SS)	2) Plano de conjunto (PC)	3) Plano Entero (PE) Plano Total (FT) Full Shot (FS) Medium Long Shot (MLG)	4) Plano Medio (PM) Medium Shot (MS) Plano Americano (PA) Hollywood Shot (HS)
5) Plano Medio Corto (PMC) Medium Close Up (MCU)	6) Primer Plano (PP) Close Up (CU) Acercamiento	7) Gran Acercamiento Big Close Up (BCU) Paralelino Primer Plano (PP)	8) Detalle Extreme Close Up (ECU)



Plano entero



Plano medio corto



Extreme close up



Gran acercamiento

Una misma imagen u objeto puede transmitir sensaciones diferentes dependiendo de la posición y ángulo desde donde se realice la toma y estas pueden clasificarse de la siguiente manera:



Con respecto al eje vertical:

- Toma de ángulo normal
- Toma de ángulo bajo o contrapicado
- Toma de ángulo alto o picado

Con respecto al eje horizontal:

- Toma de frente
- Toma de 3/4
- Toma de perfil
- Toma de hombros
- Toma de espaldas

Ángulo normal. En esta toma, la cámara se sitúa al nivel de los ojos de la persona o lo que comúnmente se le conoce como línea de vista.

Ángulo bajo. En este tipo de toma la cámara se coloca por debajo de la mirada de la persona dando al espectador la sensación de ascenso y verticalidad.

Ángulo alto. En este tipo de toma la cámara se coloca por encima de la mirada del espectador dando la sensación de profundidad y acentuando la perspectiva de la imagen, también da la sensación de que las personas son minimizadas, oprimidas e insignificantes.

Ángulo de frente. En esta toma la cámara se coloca enfrente de la persona generando en el espectador la sensación de contacto directo con el personaje a cuadro.

Toma de 3/4. En esta toma la cámara se coloca a un ángulo aproximado de 45° con relación a la mirada del sujeto.

Toma de perfil. En este caso la cámara se coloca en 90° con relación a la mirada del personaje (del lado izquierdo o derecho).

Toma de hombros. En este caso la cámara se coloca sobre el

hombro del sujeto, lo cual genera en el espectador la sensación de cercanía con el sujeto de la imagen, así como un punto de vista casi subjetivo.

Toma de espaldas. En este caso la cámara se coloca exactamente detrás del sujeto generando una toma opuesta a la frontal.

Con respecto a los movimientos de cámara estos son los básicos que existen y se utilizan:

PAN RIGHT (paseo a la derecha). Este es un movimiento horizontal explorando una imagen hacia la derecha.

PAN LEFT (paseo a la izquierda). Este es un movimiento horizontal explorando una imagen hacia la izquierda.

TILT DOWN. Movimiento vertical explorando una imagen de arriba hacia abajo.

TILT UP. Movimiento vertical explorando la imagen de abajo hacia arriba.

ZOOM IN. Este movimiento logra el efecto de acercamiento del objeto o sujeto tomado.

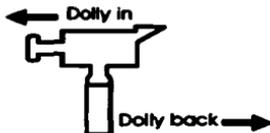
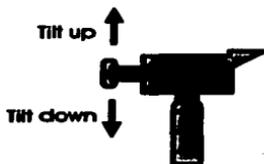
ZOOM BACK. Es el movimiento de alejamiento del objeto o sujeto que se está tomando.

DOLLY IN. Es un desplazamiento de la cámara de atrás hacia adelante para acercar el objeto o sujeto sin utilizar el zoom.

DOLLY BACK. Es el desplazamiento de la cámara hacia atrás para alejar el objeto o sujeto sin utilizar el zoom.

TRAVELING SHOT. En este movimiento no tiene una dirección determinada por lo que el camarógrafo puede desplazar la cámara en todas las direcciones inclusive hasta formar un círculo.

BOOM UP. En este movimiento se realiza únicamente cuando la cámara está montada en un pedestal o en una grúa y consiste en elevar la cámara a una altura determinada.



BOOM DOWN. Al igual que en el movimiento anterior, solamente que consiste en hacer bajar la cámara a una altura determinada.



Pasando a la última etapa que es la post-producción, (edición o montaje) que consiste en ordenar y organizar, en una cinta de video, los planos o fragmentos registrados con anterioridad (grabados) y terminar con el sonorizado, hasta la obtención del Master final .

«El concepto post-producción comprende todos aquellos procesos operativos de base técnica y/o artística que conducen, una vez grabado el material original, al acabado definitivo de la obra, es decir, un programa televisivo tal y como llegará a conocimiento del público».(22)

La edición se vincula al concepto de continuidad narrativa y significa la operación de unir o acoplar un plano tras otro, con el fin de construir el hilo narrativo o argumental del programa. Consiste en cortar una toma a la medida exacta (plano), unir la a otra igualmente ajustada, y así un plano tras otro para formar secuencias. La unión y el corte se hacen exclusivamente por medios electrónicos en los equipos de edición profesional (analógico o digital).

(22) Sater, L. Norma. La televisión, una revolución con sus antecedentes. Ed. C.C. p. 10

A continuación se presentara las definiciones de:

Medio analógico (audio y video): Es un registro de imagen y sonido en forma de onda, por ejemplo la modulación de voltaje, magnética u óptica.

Medio digital (audio y video): Es una señal en la que la forma de onda es codificada en forma binaria para su almacenamiento o procesamiento. Esta señal se puede copiar repetidamente sin degradación (comparada con la analógica).

Retornando al hilo conductor de éste capítulo, continuare con lo relacionado al proceso de la edición

«El concepto edición (del inglés, editing) se apoya en su aspecto teórico, en las normas lingüísticas que descubrió el medio cinematográfico casi desde sus orígenes y que han constituido todo un cuerpo de reglas y normas, las cuales

han dado origen al lenguaje propio del medio audiovisual en movimiento». (23)

Como lo he mencionado anteriormente el cine creó primero su lenguaje, la televisión y después el video lo adaptaron para desarrollar el suyo propio.

«En televisión la edición del material grabado equivale a lo que en cine se denomina montaje. Aunque los procedimientos técnicos son diferentes, los propósitos de ambos se asemejan. Consiste en la combinación y disposición adecuada de los planos y escenas entre sí y en relación con las palabras, música y efectos especiales de sonido.» (24)

Es de suma importancia conocer la composición de las imágenes y escenas así como los movimientos, encuadres, ángulos, etc. para mejorar el edición y de esta manera transmitirlo en una mejor calidad en el programa audiovisual, ya que una imagen bien compuesta es aquella que provoca una impresión general de armonía, unidad y simplicidad al mismo tiempo que transmite un mensaje.

La composición de la imagen esta lejos de ser un ocioso efecto estético destinado a emocionar o sorprender, es el objetivo principal cuya función es, mediante la edición, dirigir y mantener la atención del espectador hacia un tema particular e influir en la percepción del mismo.

En este campo se puede mencionar que existen 4 funciones básicas de edición: (1) combinar, (2) ordenar, (3) corregir y (4) construir.

- (1) **Combinar:** La forma de editar más simple es combinar fragmentos del programa uniendo simplemente diferentes fragmentos de video ya grabados para obtener una secuencia en condiciones. Cuanto mas cuidado se tome durante la producción, menos trabajo se realizará en la fase de post-producción.
- (2) **Ordenar:** Muchas funciones de edición conllevan ordenar el material disponible para hacer que la última grabación encaje en un tiempo ya estipulado o para eliminar material.
- (3) **Corregir:** Muchas ediciones se realizan para corregir



(23) Sobel, Lioram. *La televisión, una estética para su enseñanza*, Ed. CEC, p. 90
(24) Palomero, Abilio A. *Edición y Dirección con el computador en televisión educativa*, Ed. ILCE, p. 62



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

errores, bien sea para eliminar fragmentos inaceptables de una escena o para reemplazarlos (los errores) por otros mejores. Este tipo de edición puede ser simple, cesarse a cortar los segundos en los que el actor cometió el error o puede convertirse en un reto, especialmente si las tomas posteriores no se ajustan bien al resto de la grabación.



- (4) Construir:** Lo más difícil, pero lo más satisfactorio, de las tareas de edición, es construir un programa con una amplia cantidad de tomas. La post-producción ya no queda subordinada a la producción, sino que supone la fase más importante. Por ejemplo, cuando se utiliza una camcorder en producción de exteriores, se requiere seleccionar las mejores tomas y ordenarlas en una secuencia, correcta durante la edición de post-producción.

En la post-producción no solo se elige las tomas y las combinas en la secuencia en que fueron tomadas; se tiene que calificar la mejor toma y además definir el método de transición y establecer las secuencias de la historia en la forma deseada o descrita en el guión, sin tener en cuenta el orden de las tomas originales. Todas las transiciones se crean en post-producción. Luego se añaden los efectos de sonido: tráfico, voces, fuera de cámara, aperturas y cierres de puertas de coches, una bomba de gasolina, etc., que se tratara más adelante, es decir, el programa es literalmente construido toma por toma.

Hay dos modos de editar, off-line y on-line. En el modo off-line se unen las tomas para tener una idea primaria o previa del resultado de la edición. En el modo on-line, la cinta se une en la versión final de edición.

Se puede confundir con el significado de off-line y on-line, ya que estos términos se utilizan a menudo para diferentes usos y procesos. Por ejemplo algunos profesionales se refieren a la calidad del equipo utilizado: «off-line» no es tan bueno como «on-line». Otros se refieren al producto final: *«El mejor para editar es el on-line u otras formas de emisión para distribución»*. otros pueden distinguir entre dos formas de edición. *«Si la cinta editada o el arreglo digital se realiza con el único propósito de servir como guía al final de la edición se considera off-line. Pero cuando el mismo tipo de edición se convierte en versión final de emisión (u otra forma de presentación) su edición se ha realizado on-line»*.⁽²⁵⁾

(25) Zetti, Herbert. *El manual de producción para video y televisión*. EA. Escuela de cine y video p. 267

«El montaje on-line (en línea) prevé que las grabadoras y las cintas con que se realiza el master sean las mismas usadas en las tomas y, a continuación, para la reproducción. Es la técnica más usada en la producción normal y para distintos tipos de programas. El montaje off-line (fuera de línea) prevé, sin embargo que las cintas originales, tomadas en general en formato 1" o 3/4", se transfieren a formatos inferiores, por ejemplo, a 1/2" de cassetta y sobre ella se estudian y preparan los correspondientes operaciones». (26).



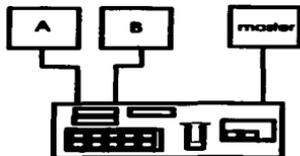
(26) Sclerino, Carlo. *Cómo hacer televisión*. Ed. Océano. p. 384

Para seguir con la edición del video, cabe mencionar la utilización del switcher que es un instrumento electrónico empleado en televisión para efectuar transiciones visuales entre una imagen a otra.

A continuación mostraré las transiciones básica que se encuantran en los switcher, aunque hay gran variedad de ellos. También estas transiciones se pueden encontrar en los equipos digitales, o sea los que se editan por medio de la computadora

Estas son las transiciones básicas del switcher:

Fade (fundido). En un **fade in** aparece la imagen desde un fondo negro (o vacío). El **fade out** retira la imagen hasta llegar a un fondo negro (es común llamarlo fundido en negro u otros colores). Su principal función es indicar el paso del tiempo y en este sentido, hace la labor de un telón. También se utiliza para indicar un cambio de escenario. El fundido puede ser lento o rápido, dependiendo de la secuencia de la acción. Por lo regular, el guionista indica en el guión si aparecerá o desvanecerá en negro (fade in y fade out).



Ejemplo de switcher editor de video



Ejemplo de Fade in

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Ejemplo de disolvencia

Disolvencia. Mientras se reduce la intensidad de una imagen, otra surge en su lugar. Una se disuelve con suavidad dentro de la nueva que la sustituye. La disolvencia se utiliza en especial para indicar un cambio de escenario, pero también puede sugerir el paso del tiempo.

Hay diversos tipos de disolvencia. Una muy importante es la disolvencia empatada (cross-fade o cruzada), en la que dos objetivos similares o idénticos se colocan visualmente uno sobre otro. Uno hace fade in y el otro fade out para lograr un efecto de metamorfosis. Una disolvencia empatada (cruzada) es, por ejemplo, cuando la imagen de una vela encendida y nueva se funde sobre la imagen de una vela gastada y extinguida para dar a entender que transcurrió el tiempo.

Las gradaciones pueden ir desde disolvencias rápidas (en fracciones de segundo) hasta disolvencia lenta (incluso cinco segundos). Durante una disolvencia, la pantalla no se va a negro ni un solo instante. Es común que el guionista indique si hay disolvencias.



Ejemplo de Fade out



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Corte. Es la técnica más usual y consiste sólo en el cambio instantáneo de una imagen a otra. Es bueno cuidar que no haya demasiados cortes. Debe cuidarse que sean congruentes con el ánimo, el ritmo, la marcha y el enfoque psicológico del programa en su conjunto. El guionista prefiere dejar a criterio del director los cortes. En un guión para cine, el guión debe indicar «corte a...», sobre todo cuando la transición de una secuencia a otra es un efecto repentino e instantáneo y no una disolvencia o un fundido.

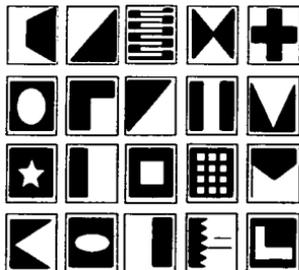
Sobreimposición. Es cuando se coloca una imagen sobre otra (también se conoce como **súper**). Suele usarse en secuencias con flujo de conciencia, donde un recuerdo que se evoca se ve al mismo tiempo que el personaje que lo está recordando. Para lograr el contraste necesario en la sobreimposición, una imagen debe tener una iluminación más intensa que la otra. En ocasiones se usa la sobreimposición para dar efectos que no son dramáticos, como es el caso de los letreros con nombre de un producto en un comercial. El guionista acostumbra indicar el súper. Aunque los principios de esta técnica continúan vigentes, la sobreimposición mecánica que se hacía en el cuarto de control ha cedido lugar, casi en todos los estudios, a la eficacia de la llave o el mate.

Key o mate. Un **key** (llave) es un efecto especial de dos fuentes donde una imagen en primer plano se corta para pasar a segundo plano y luego se vuelve al primero. Un **mate** es una técnica parecida sólo que ésta puede añadir color a la imagen en primer plano. Los **generadores de caracteres** (chyrons o vidifonts) cortan los letreros de manera electrónica y los integran a las imágenes en primer plano. Se usa llave o mate para títulos y los nombres de productos comerciales. El **chroma key** es un efecto electrónico que corrige un color y lo sustituye con otro tono. Un uso de la técnica se puede apreciar en los noticiarios donde, detrás del conductor, hay un fondo azul que cambia para mostrar una imagen o una secuencia grabada.

Wipe (barrido o cortinilla). Se conoce como **barrido** al movimiento de una imagen que aparece y desplaza a la anterior, como una ventana corrediza que cubre el vidrio de una ventana adyacente. El barrido puede surgir en cualquier dirección, ya sea horizontal, vertical o diagonal. También puede brotar del centro del cuadro o cubrirlo al aparecer desde los lados. Un barrido suele indicar cambios de lugar o de tiempo.



Ejemplo de split



Ejemplo de wipes

Split screen (pantalla dividida). Es cuando se divide la imagen que aparece en pantalla, mediante tomas de dos o más cámaras. Es muy común cuando se muestra una conversación telefónica, con cada interlocutor en una mitad del cuadro. La pantalla puede dividirse en muchas partes y cada una de distintas formas, como cuando los corresponsales aparecen transmitiendo alguna noticia en común desde diferentes países del mundo. Un segmento del tamaño deseado que sea puede aislarse del resto de la pantalla. En la transmisión de un programa deportivo, por ejemplo, una esquina puede mostrar a un corredor que intenta robar la segunda base, en tanto que el resto de la pantalla permite dejar ver al pitcher que está a punto de lanzar la bola al bateador.

Otro elemento que puede estar integrado al switcher o no es el Generador de Caracteres (GC) que entra en el proceso de edición, es decir, un GC parece un teclado de computadora o de máquina de escribir. Utilizan la mayoría de las posibilidades de tratamiento de texto informático. Los títulos de créditos, operadores, producción, dirección, actores, de una producción y es donde el comunicador gráfico explota todo su campo creativo para ello, esto se realizan con un GC.

Por otro lado, con respeto al audio en video, como en cine, el sonido constituye una parte esencial del programa, si no la mitad de la historia que puede ayudar a narrar y a conformarlo.

Los sonidos no acompañan simplemente a las imágenes, sino que unos y otras se complementan. El video no son apenas imágenes en movimiento sino imagen y sonido en movimiento.

Los sonidos siempre están evocando algo, aunque se va una imagen complementaria dentro del video.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La banda sonora de una producción audiovisual puede estar compuesta por los siguientes elementos:

- Comentarios.
- Voces o diálogos sincronizados.
- Música.
- Efectos sonoros y ambientales (aunque el silencio se puede utilizar como efecto también).



«Para la edición de la banda sonora es imprescindible la utilización del mezclador de audio, equipo que admite varias entradas de señal sonora y dispone de una sola salida. Con él se selecciona una u otra fuente sonora o se mezcla la señal procedente de dos o más fuentes: micrófonos, fonochasis, magnetófonos, magnetoscopios, telecines, etc. Desde el mezclador se actúa sobre los parámetros del sonido aplicado a su entrada: volumen, tono, incorporación de determinados efectos, etc.» (27)

(27) Solerino, Celia. *Cómo hacer televisión*, Ed. Catedra, p. 384

El sonido tiene un motivo específico en cada video, en televisión o cine, es el director de dicho programa el que decide como se va utilizar al sonido en el.

Es en definitiva, que con el conocimiento de estas etapas y la creatividad del comunicador gráfico en este caso, que se puede lograr que cierto mensaje pueda dar sus logros que tiene como objetivo en su receptor, al momento de ver el video.

Todos estos elementos descritos anteriormente son tomados en cuenta de alguna forma o otra para realizar el video «Factores de Desorientación» para la DGOSE y se describirá en el siguiente capítulo.

Capítulo 3

Capítulo 3

ESTRUCTURA DEL VIDEO PROMOCIONAL «FACTORES DE DESORIENTACIÓN».

En el presente capítulo se verá todo lo relacionado al video promocional «Factores de Desorientación» para la Dirección General de Orientación y Servicios Educativos de la UNAM, desde el motivo del tema hasta la realización del video promocional.

3.1.-INVESTIGACIÓN DEL TEMA.

El presente trabajo se realizó con el fin de encontrar una forma de motivar al alumnado del ciclo de bachillerato.

Ya que en su proceso de selección de carrera se descubrió algunos elementos o factores que no se habían tomado en cuenta en dicho proceso selectivo por parte de los orientadores.

Es por ello que el Lic. Bernardo A. Muñoz Riverohl y la Lic. Arlyn Calderón Curiel se dieron a la tarea de investigar en los alumnos del ciclo de bachillerato, primeramente a los estudiantes del Colegio de Ciencias y Humanidades, si tienen el conocimiento acerca de la realidad social y la del mercado de trabajo, como elementos importantes para elegir una opción de estudios profesionales y enriquecer su proyecto de vida.

Cabe mencionar que la idea original de este proyecto estaba pensada para realizarse como un programa de radio, pero viendo que el video tiene mayor fuerza motivacional en los estudiantes se hizo la adaptación del guión para video, por parte de la Lic. Hilda Bustamente Rojas, para su realización.

Donde se resalta los factores que más importancia hay en el conflicto de los estudiantes para elegir carrera profesional.

3.2.- GUIÓN LITERARIO Y GUIÓN TÉCNICO.

En el siguiente inciso se verá lo relacionado a los guiones del video promocional «Factores de desorientación» para la Dirección General de Orientación y Servicios Educativos de la UNAM.



GUIÓN LITERARIO FACTORES DE DESORIENTACIÓN

Rosa quiere estudiar Contabilidad, porque Laura, su mejor amiga, decidió entrar a esa carrera. Lo que Rosa desea es mantener un vínculo de amistad con Laura. Su elección vocacional se basa en el afecto.

José decidió estudiar Física porque su maestro en la preparatoria le resultó una persona muy interesante. Su elección se basa en la admiración que siente por su maestro.

Gabriela piensa estudiar Pedagogía por decisión de sus padres. Está seleccionando bajo la influencia familiar. Juan vio un programa de Jacques Cousteau y se interesó por estudiar Biología, investigó todo lo relacionado con esta carrera y encontró que hay muchas actividades en ella que le gustan y se le facilitan.

Todas estas personas tienen sus razones para estudiar la profesión que han elegido y han tomado en cuenta algunos factores que influyen en la elección vocacional. Y tú, ¿de qué manera decidirás?

Tomar una decisión trae consigo cierto temor e inseguridad, por lo que en ocasiones se han recurrido a la idea mágica de saberse destinando a cumplir una misión.

Sin embargo, la elección es una facultad propia de nosotros. Esta, va más allá de la elemental selección. Significa encontrar atributos o valores en los objetos, situaciones y afectos entre los que elegimos. Todos los días hacemos elecciones que forman parte de nuestra vida cotidiana, pero hay ocasiones en que nuestra decisión tiene tal importancia que puede impactar, modificar o transformar nuestro modo de vivir.

La vida profesional es una elección trascendente. Más allá de que se traduzca en un requisito burocrático para que el alumno pase a la Universidad. La elección representa un compromiso de larga duración personal, familiar y social. Actualmente se dice entre los mismos jóvenes que la decisión asumida al estudiar lleva implícita hasta el tipo de pareja amorosa que se desea. Por lo tanto, la elección de una carrera representa una de las alternativas más importantes de transformación del modo y del estilo de vida personal y una posibilidad de realización.

¿Qué elementos pueden ser considerados en la elección profesional? Existen varios caminos con sus respectivos brochas y atajos para adoptar la elección, aquí serán citados los más adaptables y además, sencillos.

El primero de ellos, es el conocimiento de uno mismo, saber cuáles son tus intereses, tus habilidades, el grado de sensibilidad emocional que tienes, si te gusta el trabajo aislado, o prefieres tratar con mucha gente, prefieres trabajar en una oficina, o salir a la calle, al campo, o tal vez te gusta hacer ambas cosas. Esto te llevará a preguntar ¿quién quieres ser y quién no quieres ser, qué objetos te rodearán, en qué ambiente te desarrollarás?

El segundo factor, que es el familiar influye en tu elección vocacional, ya que ahí se ha hecho tu historia, es el lugar donde aprendiste los valores, conductas, desarrollaste habilidades que se han moldeado a tu personalidad.

Una dinámica familiar equilibrada apoyará la búsqueda libre de tu identidad profesional.

El tercer factor, es el conocimiento de las opciones ocupacionales que serán el instrumento para desarrollarte

profesionalmente, debes conocer cuáles son las carreras que integran el área de tu interés, en qué lugar se imparten, cuáles son los requisitos para su ingreso, cuanto duran y qué demandas económicas requieren entre otras consideraciones.

Así mismo el factor social es determinante en la selección de carrera ya que el grado de desarrollo de una sociedad, determina el tipo de ocupaciones y por lo tanto de profesiones que se pueden estudiar. Como estudiante debes contar con una panorámica general del tipo de ocupaciones que existen, conocer qué papel han jugado a lo largo de la historia y por qué son impulsadas en ciertos momentos y en otros no.

Rosa no ha tomado en cuenta ninguno de estos factores. Se está dejando llevar por sus emociones y no hace una elección consciente.

Gabriela aún tiene dudas, no está convencida e piensa que es mejor investigar qué otras opciones tiene y platicar con sus padres.

José ya conoce las carreras que se imparten en el área, aún se inclina por la Física, pero sabe que es mejor que elija entre varias ocupaciones.

Juan se ha impresionado por un programa de televisión sobre Biología que lo motivó a buscar información sobre las carreras del área de Ciencias Biológicas, conoce cuál es el campo de trabajo, pero le falta investigar las posibilidades laborales que ofrece esta carrera.
PRONTO PODRÁ DECIDIR...

Investigación: Lic. Arlyn Calderón Curiel y Lic. Bernardo A. Muñoz Riveroll.
Adaptación: Lic. Hilda Bustamante Rojas.



TOMA	IMAGEN	AUDIO
1	muchacha mirando una foto de amigo	voz masculina off Rosa quiere estudiar Contabilidad, porque Laura,
2	muchacha en posición de pensar	voz femenina off Lo que Rosa desea es mantener un vínculo de amistad con Laura. Su elección vocacional se
3	estudiantes en clase de física con maestro	voz masculina off José decidió estudiar Física porque su maestro en la preparatoria le resultó una persona muy interesante. Su elección se basa en la admiración
4	muchacha en ambiente familiar con padres	voz femenina off Gabriela piensa estudiar Pedagogía por decisión de sus padres. Está seleccionando bajo la
5	programa del biólogo Jacques Cousteau en televisión y chova buscando información	voz masculina off Juan vio un programa de Jacques Cousteau y se interesó por estudiar Biología. Investigó todo lo relacionado con esta carrera y encontró que hay muchas actividades en ella que le gustan y se le
6	relojes de alumnos congelados unas instantes	voz femenina off Todas estas personas tienen sus razones para estudiar la profesión que han elegido y han tomado en cuenta algunos factores que influyen
7	continúan los relojes de alumnos congelados unas instantes	voz masculina off Y tú, ¿De qué manera decidirás ?.
8	logo de UNAM y logo de la DGOSE y nombre del programa «Factores de Desorientación» en generador de caracteres	ENTRADA INSTITUCIONAL
9	joven en estado de reflexión	voz femenina off Tomar una decisión tras consigo cierto temor e inseguridad, por lo que en ocasiones se han recurrido a la idea mágica de saberse destinando
10	jóvenes en grupo	voz masculina off Sin embargo, la elección es una facultad propia de nosotros. Esta va más allá de la elemental
11	imágenes de gente en actividad cotidiana	voz femenina off Significa encontrar atributos o valores en los objetos, situaciones y afectos entre los que elegimos.

GUIÓN TÉCNICO
«FACTORES DE DESORIENTACIÓN»



TOMA	IMAGEN	AUDIO
12	Vista de la ciudad y joven	<p>voz masculina off Todos los días hacemos elecciones que forman parte de nuestra vida cotidiana, pero hay ocasiones en que nuestra decisión tiene tal importancia que puede impactar, modificar o</p>
13	Imagen de un profesionalista con la urna en super	<p>voz femenina off La vida profesional es una elección trascendente. Más allá de que se traduzca en un requisito burocrático para que el alumno pase a la Universidad. La elección representa un</p>
14	Jóvenes en grupo platicando	<p>voz masculina off Actualmente se dice entre los mismos jóvenes que la decisión asumida al estudiar lleva implícita hasta</p>
15	Imagen de un profesionalista congelado con nombres de las carreras en super	<p>voz femenina off Por lo tanto, la elección de una carrera representa una de las alternativas más importantes de transformación del modo y del estilo de vida</p>
16	Animación del signo ?	<p>voz masculina off ¿Qué elementos pueden ser considerados en la</p>
17	Animación de un laberinto con hombres	<p>voz femenina off Existen varios caminos con sus respectivos brachos y atajos para adoptar la elección, aquí seran</p>
18	Aparece el 1 y sale wipe para dejar ver imágenes de jóvenes en varias actividades	<p>voz masculina off El primero de ellos, es el conocimiento de uno mismo, saber cuáles son tus intereses, tus habilidades, el grado de sensibilidad emocional que tienes, si te gusta el trabajo aislado, o prefieres</p>
19	Jóvenes en el campo y otra en grupo	<p>voz femenina off Prefieres trabajar en una oficina, o salir a la calle,</p>
20	Joven caminando seguro de sí mismo	<p>voz masculina off Esto te llevara a preguntar ¿quién quieres ser y quién no quieres ser, qué objetos te rodearán, en</p>

GUIÓN TÉCNICO
«FACTORES DE DESORIENTACIÓN»



TOMA	IMAGEN	AUDIO
21	aparece el número 2 y sale en wipe para dejar paso a imágenes de ambiente familiar	<p>voz femenina off El segundo factor, que es el familiar influye en tu elección vocacional, ya que ahí se ha hecho tu historia, es el lugar donde aprendistes los valores, conductas, desarrollaste habilidades que se han moldeado a tu personalidad.</p> <p>voz masculina off</p>
22	imagen de la unión familiar	<p>Una dinámica familiar equilibrada apoyará la búsqueda libre de tu identidad profesional.</p> <p>voz femenina off</p>
23	aparece el número 3 y sale en wipe para dejar paso a imágenes de actividades profesionales	<p>El tercer factor es el conocimiento de las opciones ocupacionales que seran el instrumento para desarrollarte profesionalmente</p> <p>voz masculina off</p>
24	vista de la guía de carreras con imágenes de estudiantes buscando información	<p>Debes conocer cuáles son los carreras que integran el área de tu interés, en qué lugar se imparten, cuáles son los requisitos para su ingreso, cuanto duran y qué demandas económicas requieren entre otras consideraciones.</p> <p>voz femenina off</p>
25	imágenes de la vida cotidiana	<p>Asimismo el factor social es determinante en la selección de carrera ya que el grado de desarrollo de una sociedad, determina el tipo de ocupaciones y por lo tanto de profesiones que se pueden estudiar.</p> <p>voz masculina off</p>
26	retrato de joven estudiante con imágenes industriales	<p>Como estudiante debes contar con una panorámica general del tipo de ocupaciones que existen, conocer qué papel han jugado a lo largo de la historia y porqué son impulsadas en ciertos momentos y en otros no.</p> <p>voz femenina off</p>
27	imagen de muchacha platicando con otras chicas	<p>Rosa no ha tomado en cuenta ninguno de estos factores. Se está dejando llevar por sus emociones y no hace una elección consciente.</p> <p>voz masculina off</p>
28	retrato de muchacha pensando	<p>Gabriela aún tiene dudas, no está convencida y piensa que es mejor investigar qué otras opciones tiene y platicar con sus padres.</p>

GUIÓN TÉCNICO
«FACTORES DE DESORIENTACIÓN»



TOMA	IMAGEN	AUDIO
29	joven en clase y en algun laboratorio	<p>voz femenina off</p> <p>José ya conoce las carreras que se imparten en el área, aún se inclina por la Física, pero sabe que es mejor que elija entre varias ocupaciones.</p>
30	Imagen de Jacques Cousteau, libros de Biología y jóvenes haciendo actividades de la carrera	<p>voz masculina off</p> <p>Juan se ha impresionado por un programa de televisión sobre Biología que lo motivó a buscar información sobre las carreras del área de Ciencias Biológicas, conoce cuál es el campo de trabajo, pero le falta investigar las posibilidades laborales que ofrece esta carrera.</p>
31	salir con la imagen anterior a fondo negro	PRONTO PODRÁ DECIDIR...
32	<p>Iniciar los créditos</p> <p>Realizó</p> <p>DIGOSE</p> <p>Contenido y Guión</p> <p>Adaptación</p> <p>Producción y Dirección</p> <p>Locución</p> <p>Asistencia Técnica</p> <p>Derechos Reservados</p>	CREDITOS...

3.3.- STORYBOARD.



En este espacio presentaré el storyboard o guión ilustrado del programa de « Factores de Desorientación», ya que se recordará que en el capítulo anterior lo mencionó que es otra valiosa herramienta para bocetar un guión que es parte de la primera fase de la realización del programa audiovisual.

El storyboard lo presento a partir de la página 61 hasta la 68.

3.4. REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEO.

En este inciso presenté ya la realización del video en sus etapas de producción y post-producción.

En la Dirección General de Orientación y Servicio Educativos (DGOSE) perteneciente a la U.N.A.M. que está vinculadamente con la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) y el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), que están preocupados por el futuro de los alumnos del ciclo de Bachillerato se crearon muchos objetivos en el ámbito vocacional, uno de ellos es precisamente el de ayudar a los alumnos a encontrar la manera de facilitar su elección vocacional.

Y esta herramienta o elemento de motivación es el video, ya que es un medio de comunicación masiva, ideal para el manejo de temas que el profesional de la orientación puede emplear para apoyar y canalizar al alumnado de bachillerato en su proyecto de vida.

El perfil al cual va dirigido el video es :

NIVEL	CARACTERÍSTICAS
Edad	15-18 aproximado
Sexo	Masculino-femenino
Económico	Clase baja, Media y Alta
Cultural	Bachillerato UNAM y Privado
Político	Indeterminado
Geográfico	Área Metropolitana y Nacional
Actitudes	Óptima
Intereses	Corto plazo, selección de carrera

STORYBOARD

FACTORES DE DESORIENTACIÓN



NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
1	cassette tu y el universo sep 3/		VOZOFF Rosa quiere estudiar Contabilidad, porque Laura, su mejor amiga decidió entrar a esa carrera.	6"
2	demo U. de las americas 3/4 cassette tu y el universo sep 3/4		Lo que Rosa desea es mantener un vínculo de amistad con Laura. Su elección Vocacional se basa en el afecto.	6"
3	la fisica eres para ti 3/4 cassette ambientes educativos sep		José decidió estudiar Física porque su maestro en preparatoria le resultó una persona muy interesante.	7"
4	cassette el trabajo hoy 3/4		Gabriela piensa estudiar Pedagogía por decisión de sus padres. Está seleccionando	8"

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

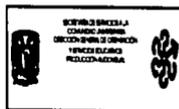
Factores de desorientación

61



STORYBOARD

FACTORES DE DESORIENTACIÓN



NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
5	cassette biología iztacala 3/4 vídeo de Jacques Cousteau VHS		Juan vio un programa de Jacques Cousteau y se interesó por estudiar Biología, investigó todo lo relacionado con esta carrera y encontró que hay muchas actividades en ella que le gustan y se le facilitan.	13"
6	pista con caritas		Todos estos personajes tienen sus razones para estudiar la profesión que han elegido y han tomado en cuenta algunos factores que influyen en la elección vocacional.	9"
7	imagen congelada con fade out		Y tú, ¿De qué manera decidirás ?	3"
8	cassette de logos 3/4		ENTRADA INSTITUCIONAL	52"

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Factores de desorientación

62





NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
9	cassette trabajo social #2 3/4 cassette el trabajo hoy sep 3/4		Tomar una decisión trae consigo cierto temor e inseguridad, por lo que en ocasiones se ha recurrido a la idea mágica de saberse destinado a cumplir una misión.	10"
10	cassette trabajo social #1 3/4		Sin embargo, la elección es una facultad propia de nosotros. Esta va más allá de la elemental selección.	7"
11	cassette trabajo social #4 3/4 Hi8		Significa encontrar atributos o valores en los objetos, situaciones y afectos entre los que elegimos.	6"
12	cassette trabajo social # 1 Hi8		Todos los días hacemos elecciones que forman parte de nuestra vida cotidiana, pero hay ocasiones en que nuestra decisión tiene tal importancia	13"

TESIS CON
 FALTA DE ORIGEN

Factores de desorientación



STORYBOARD

FACTORES DE DESORIENTACIÓN



NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
13	cassette UAM iztapalapa 3/4 cassette comunicación grafica #2		La vida profesional es una elección trascendente. Más allá de que se traduzca en un requisito burocrático para que el alumno pase a la Universidad. La elección representa un compromiso de larga duración personal, familiar y social.	17"
14	cassette proyecto de vida sep 3/4 novios cassette ser joven sep 3/4		Actualmente se dice entre los mismos jóvenes que la decisión asumida al estudiar lleva implícita hasta el tipo de pareja amorosa que se desea.	9"
15	generador de caracteres con rostro defondo		Por lo tanto, la elección de una carrera representa una de las alternativas más importantes de transformación del modo y del estilo de vida personal y una posibilidad de realización.	11"
16	signo de ? para animación con la		¿Qué elementos pueden ser considerados en la elección profesional?.	8"

TESIS CON FALTA DE ORIGEN

Factores de desorientación

64



STORYBOARD

FACTORES DE DESORIENTACIÓN



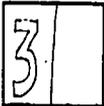
NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEM.
17	video animado en computación		Existen varios caminos con sus respectivas brechas y atajos para adoptar la elección, aquí serán citados los más adaptables y además sencillos.	10"
18	número 1 en pc casstte comunicación #1 Hi8		El primero de ellos, es el conocimiento de uno mismo, saber cuáles son tus intereses, tus habilidades, el grado de sensibilidad emocional que tienes, si te gusta el trabajo aislado, o prefieres tratar con mucha gente.	14"
19	cassette veterinaria #1 Hi8		Prefieres trabajar en oficina, o salir a la calle o al campo, o tal vez te gusta hacer ambas cosas.	7"
20	cassette trabajo social # 2 Hi8		Este te llevará a preguntar, ¿ Quien quieres ser y quien no quieres ser, qué objetos te	8"

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Figuras de desorientación





NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
21	numero 2 en pc cassette ambientes educativos 3/4		El segundo Factor que es el familiar influye en tu elección vocacional, ya que ahí se ha hecho tu historia, es el lugar donde aprendistes los valores, conductas, desarrollantes habilidades que se han moldeado a tu personalidad.	15"
22	cassette ser joven 3/4		Una dinámica familiar equilibrada apoyará la búsqueda libre de tu identidad profesional.	7"
23	numero 3 en pc		El tercer Factor es el conocimiento de las opciones ocupacionales que serán el instrumento para desarrollarte profesionalmente.	8"
24	toma de las guías de carreras		Debes conocer cuáles son las carreras que integran el área de tu interes, en qué lugares se imparten, cuáles son los requisitos para su ingreso, cuánto duran y qué demandas	12"

TESIS CON
 FALTA DE ORIGEN

Factores de desorientación



STORYBOARD

FACTORES DE DESORIENTACIÓN



NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEM-
25	cassette trabajo social # 5 Hi8		Así mismo el Factor social es determinante en la selección de carrera ya que el grado de desarrollo de una sociedad, determina el tipo de ocupaciones y por lo tanto de profesiones que se pueden estudiar.	13"
26	cassette tu y el universo unam 3/4 cassette el trabajo hoy unam 3/4		Como estudiante debes contar con una panorámica general del tipo de ocupaciones que existen, conocer que papel han jugado a lo largo de la historia y porqué son impulsadas en ciertos momentos y en otros no.	6"
27	cassette tu y el universo sep 3/4		Rosa no ha tomado en cuenta ninguno de estos factores. Se esta dejando llevar por sus emociones y no hace una elección consiente.	9"
28	cassette el trabajo hoy sep 3/		Gabriela aún tiene dudas, no está convencida y	9"

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Factores de desorientación



STORYBOARD

FACTORES DE DESORIENTACIÓN



NÚM.	VISUALIZACIÓN	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
29	cassette ambientes educativos sep 3/		Jose ya conoce las carreras que se imparten en el área. Aún se inclina por la Física, pero sabe que es mejor que elija entre varias ocupaciones.	9"
30	cassette biología 3/4		Juan se ha impresionado por un programa de televisión sobre Biología que le motivo a buscar información sobre las carreras del área de ciencias biológicas, conoce cuál es el campo de trabajo, pero le falta investigar las posibilidades laborales que ofrece esta carrera.	17"
31	cassette biología iztacala 3/4		PRONTO PODRÁ DECIDIR...	4"
32	creditos generador de caracteres en pc		CREDITOS	1' 22"

TESIS CON FALTA DE ORIGEN

Factores de desorientación 68



A continuación mencionare los recursos técnicos (equipo) con los que cuenta la dependencia (DGOSE) en el departamento de producción Audiovisual para la realización de los videos y son:

- 1) Videocassette record 3/4 U-Matic SP, modelo VO-9800, marca Sony (utilizada como reproductora).
- 2) Videocassette record 3/4 U-Matic SP, modelo VO-9850, marca Sony (utilizada como Master).
- 3) Videocassette record Hi8, modelo EVO-9800A, marca Sony (utilizada como reproductora).
- 4) Minidisc record, modelo MDS-101, marca Sony.
- 5) Minidisc record, modelo MDS-PC1, marca Sony (este se utiliza también con la PC).
- 6) Consola de audio de 8 canales, modelo MXP-20, marca Sony.
- 7) Compact Disc, modelo SL-PJ26, marca Technics.
- 8) Video Editing System (switcher), modelo FXE-100, marca Sony.
- 9) 2 micrófonos Lavalier.
- 10) 4 monitores, modelo Trinitron, marca Sony (son de varias pulgadas).
- 11) Deck, modelo SCT-550, marca Sony.
- 12) Video cámara Hi8, modelo 5000, marca Sony.
- 13) 4 videocassetteras VHS, varios modelos, marca Sony (para rack de copiado).
- 14) PC con varios programas entre ellos el de Corel Draw en su versión 9.

Además de contar con stock en formato HVS, Hi8 y 3/4.

Terminada ya la investigación que fué realizada, como lo mencioné anteriormente , por profesionales del campo de la orientación que son:el Lic. Arlyn Calderón Curiel y el Lic. Bernardo A. Muñoz Riveroll y la adaptación de la misma por la Lic. Hilda Bustamante Rojas, se paso a la realización del guión literario y al terminar se empezó a calificar el stock que hay en existencia para su utilización en el programa de video.

El siguiente paso fué la grabación de la locución del programa, cabe mencionar que se pensó en utilizar dos voces una femenina y la otra masculina, teniendo la particularidad de ser juvenil ya que con ello se pretende ser un punto de identificación para los alumnos del ciclo de bachillerato.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Ya teniendo la grabación de la locución y la selección de las imágenes para su utilización dentro del programa, se pasó a la isla de edición para comenzar el proceso de post-producción, quiero hacer mención que la animación de los logos de la UNAM y de la DGOSE son materiales que desde hace tiempo se mandaron a realizar por fuera para algunos proyectos realizados y que son ahora utilizados institucionalmente.



Factores de desorientación

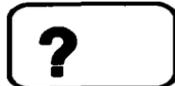
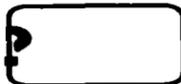
Pero mencionare también que los credits que aparecen en el video son hechos en PC con el programa de Corel Draw ya que el switcher no tiene un Generador de Caracteres (GC) y no se cuenta con uno de ellos en el departamento de producción audiovisual.

Ya que estoy mencionando la utilización de la PC hablaré en este momento del proceso que se tuvo que hacer para la realización de la animación del signo de interrogación (?) que aparece en el programa de video, (como se sabe en video hay 30 cuadros por segundo a diferencia del cine donde hay 24 cuadros por segundo) y para lograr el movimiento se edito a 5 cuadros cada paso desde un lado de la pantalla hasta el centro de la misma, esto fué realizado en directo,-que quiero decir con esto-, que los movimientos fueron hechos en la PC en el programa de Corel Draw y editados uno por uno a 5 cuadros cada paso para lograr su cometido de movimiento continuo.

En algunos casos en el proceso de la edición se tiene que hacer pistas (estó es, grabar una imagen para poder hacer algun efecto con ella) y en esté programa de video se tuvo que hacer algunas para cierto fin estético del mismo.

Con respecto a la locución, se grabó en minidisc para posteriormente insertarla en un canal de audio (como se sabe en la cinta de 3/4 hay dos canales de audio), ya que en ocasiones se tiene que recorrer el audio de la locución para que se ajuste a algunas imágenes o dejar espacio para los puentes musicales que hay dentro del programa de video.

Cuando ya se tiene el Master terminado del programa de video el siguiente paso es la realización del copiado en VHS para su distribución a las preparatorias y a los colegios de ciencias y humanidades para su utilización por parte de los orientadores en sus clases, además de algunas copias para uso del departamento de información que imparte algunos talleres en

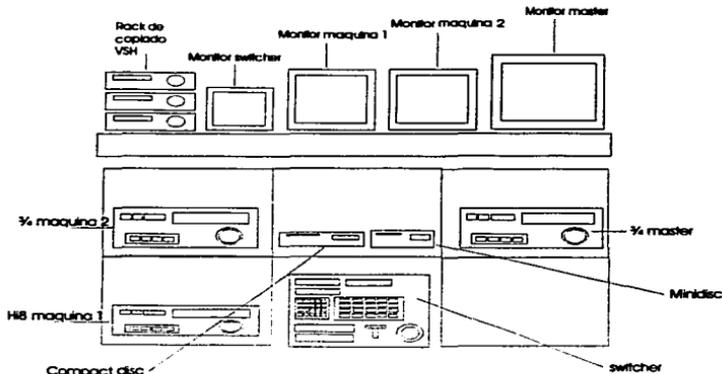


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

la DGOSE como parte de los servicios que brinda a los alumnos de la UNAM.



A continuación se muestra el esquema del equipo de edición del departamento de Producción Audiovisual de la DGOSE donde se realizó el programa de video «Factores de desorientación».



Isa de edición de la DGOSE

Este equipo es analógico como casi todos los equipos que se utilizan en la UNAM, aunque apenas se está experimentando con equipos digitales por medio de las pc para su edición.

Conclusiones

Conclusiones

La Dirección General de Orientación y Servicios Educativos de la UNAM tiene como objetivo el crecimiento integral de sus estudiantes del ciclo de bachillerato así como los de la licenciatura y además en estos tiempos modernos en que la orientación educativa tiene un papel importante dentro del sistema educativo.

Se detecto que los alumnos, principalmente del nivel de bachillerato tienen algunos conflictos en el momento de pasar al proceso de elección de carrera, a los que se les denominó «Factores de Desorientación».

Fue por esto que se buscó un medio que los motivara y los informara sobre estos factores de desorientación y así pudieran analizarlos. El medio que se encontró para su utilización fue el video, ya que es un elemento de los llamados medios de comunicación masivos (radio, cine, prensa y televisión, de donde surge el video) y por sus características es un medio muy barato, hecho por el cual goza de una incontable cantidad de espectadores en el mundo.

Para la realización del video se necesita de personas especializadas en el campo y una de ellas es el comunicador gráfico, ya que su formación académica le permite estar como realizador del mismo.

El comunicador gráfico tiene la capacidad de poder estar en las etapas de la realización del video (pre-producción, producción y post-producción).

La primera etapa de la realización del video es lo vinculado al guión, en este caso en particular ya se contaba con el guión, ya que se parte de un proyecto que estaba pensado primeramente para producirse en la radio y se hizo la adaptación para video por la fuerza que tiene el video en el mundo de los jóvenes.

El comunicador gráfico utiliza su aptitud analítica y creativa para buscar las imágenes precisas que necesita para emplearlas como elementos que se traduzcan en el mensaje que llegue a los estudiantes.



El video como expresión creativa es un excelente medio donde el comunicador gráfico puede manejar la composición en la imagen, el sonido y los procesos gráficos que están involucrados en la realización del mismo.

Es por esto, que el comunicador gráfico, aparte de contar con los conocimientos teóricos de la utilización de la imagen, necesita conocer el funcionamiento básico del equipo que se emplea en la producción del video.

Estos conocimientos de aspecto teórico-técnico le ayudarán precisamente a ampliar e incluso mejorar sus expectativas comunicativas, ya que en su campo laboral dentro del ámbito del video puede encontrarse con lugares que tengan equipos modernos y otros con equipo limitado con los que se realiza la producción del video.

Como en este trabajo donde se cuenta con cierto equipo y se tiene que hacer una producción del video donde se cumple con su función ya que además de ser empleado para las preparatorias y colegios de Ciencias y Humanidades de la UNAM se distribuye a las preparatorias incorporadas a la misma UNAM, así como a algunas instituciones de la República Mexicana.

Por lo tanto, el empleo adecuado del video al presentarse de una manera grata y amena hace que el alumnado del ciclo de bachillerato lo asimile, y ponga su atención en él, ya que el tiempo de duración del mismo no es muy largo para que no abogüe a los alumnos, en este caso en particular su duración es de 6 minutos con 31 segundos, tiempo ideal para que después el orientador se adentre en el tema con más confianza durante su sesión de orientación.

Ya que se espera la respuesta de los alumnos del ciclo de bachillerato en el momento de su elección de carrera, puesto que su utilización o empleo como material de apoyo por parte del orientador es antes de tal proceso para que el mensaje llegue con oportunidad a los alumnos.

BIBLIOGRAFIA

Adame Goddard, Lourdes.:

Guionismo.

Ed. Diana. México. 1998. 104 págs.

Aguadero Fernández, Francisco.:

Diccionario de comunicación audiovisual.

Ed. Paraninfo. Madrid. 1991. 199 págs.

Aparicio y A. García Mantilla.:

Imagen, video y educación.

Ed. FCE. México. 1994. 151 págs.

Aumont, Jacqu.:

La imagen.

Ed. Paidós. 1992. 336 págs.

Berlo, David.:

El proceso de la comunicación.

Ed. El Atenco. México. 1985. 251 págs.

Bettetin, G.:

La conversación audiovisual.

Ed. REI. 1986. 213 págs.

Brown, J. W.:

Instrucción audiovisual.

Ed. Trillas. 1976. 184 págs.

Cardero, Ana María.:

Diccionario de términos cinematográficos usados en México.

Ed. UNAM. 1989. 141 págs.

Carrera Calderón, Oscar Ernesto.:

Conceptos sobre orientación.

Ed. UNESCO. Guatemala. 2 edición. 1964. 18 págs.

Chaim S. Kats.:

Diccionario básico de la comunicación.

Ed. Nueva Imagen. México. 1980. 512 págs.

CEMPAE.:

Tema. Tecnología Educativa.

Ed. Centro para el Estudio de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación. México. 1997. 18 págs.

Cohen, J.:

Sensación y percepción visual.

Ed. Trillas. México. 1973. 99 págs.

Cortada de Kohan, Nuria.:

El profesor y la orientación vocacional.

Ed. Trillas. 1977. 302 págs.

Costa, Joan.:

Imagen didáctica.

Ed. CEAC. Barcelona. 1991. 272 págs.

Eco, Umberto.:

Tratado de Semiótica General.

Ed. Lumen. Barcelona. 1988. 433 págs.

Eneas Cromberg, Jorge.:

Montajes Audiovisuales teoría y practicas.

Ed. Diana. 1979. 287 págs.

Ferrés Joan.:

El video enseñar video, enseñar con el video.

Ed. GG. México. 1991. 143 págs.

Ferrés Joan.:

Video y Educación.

Ed. Paidós. 2 edición. 1993. 223 págs.

García Sánchez, José Luis.:

Lenguaje audiovisual.

Ed. Alhambra Mexicana. 1987 78 págs.

Gauthier, G.:

Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido.

Ed. Catedra. 1986. 250 págs.

Giacomantonio, Marcello.:
La enseñanza audiovisual.
Ed. GG. México. 1979. 213 págs.

González Alonso, Carlos.:
El guión.
Ed. Trillas. 4 reimpresión. 1990. 61 págs.

González Alonso, Carlos.:
Principios básicos de comunicación.
Ed. Trillas. 1990. 96 págs.

Haney, John B. Ullmer, Eldon J.:
El maestro y los medios audiovisuales.
Ed. Pax-México. 1980. 144 págs.

Herreros, Carontine.:
Introducción al lenguaje de la televisión.
Ed. Pirámide.

Hill, George E.:
Orientación escolar y vocacional.
Ed Pax-México. 1973. 600 págs.

Martínez Abadis J.:
Introducción a la tecnología audiovisual.
Ed. Paidós. 4 reimpresión. 1995. 238 págs.

McLuhan, Marshall.:
Teoría de la imagen.
Ed. Salvat (grandes temas 29) 1973. 143 págs.

Michel, Manuel.:
Nueva cultura de la imagen.
Ed. UNAM-AUM. 1994. 180 págs.

Morales Reyes, Jaime.:
Manual de edición y postproducción para televisión.
Ed. CETE JICA UTE. 1996. 159 págs.

Most, Jacob.:
Manual práctico para iniciarse como guionista.
Ed. MCIMS. 1997. 97 págs.

Newsome, Audrey, Thome J., Brian, I. Wyld, Keith.
La práctica de la orientación escolar.
Ed. Oikos-tau. España. 1979. 137 págs.

Osipow, Samuel.:
Teorías sobre la elección de carreras.
Ed. Trillas. 1976. 289 págs.

Poloniato, Alicia A.:
Géneros y formatos para el gulonismo en televisión educativa.
Ed. ILCE. 1998. 358 págs.

Prieto Castillo, Daniel.:
Diseño y Comunicación.
Ed. UAM. 1987. 149 págs.

Raimondo Souto, Mario.:
Técnica del cine documental y publicitario.
Ediciones Omega. Barcelona. 1976. 254 págs.

Rhodes A., James.:
Manual del realizador profesional de video.
Ediciones Omega, Barcelona. 1991. 394 págs.

Rhodes A., James.:
Educación y orientación.
Ed. Paidós. buenos Aires. 1975. 170 págs.

Rodríguez Moreno, María Luisa.:
Modelos de orientación profesional en el aula.
Ed. Oikos-tau. España. 1986. 160 págs.

Roy, W. Roberts.:
Educación vocacional y artes prácticas.
Ed. Continental. México. 1962. 686 págs.

Solarino, Carlo.:
Cómo hacer televisión.
Ed. Catedra. Madrid. 1993. 425 págs.

Soler, Llorenç.:
La televisión, una metodología para su aprendizaje.
Ed. GG. Barcelona. 1988. 187 págs.

Taylor, Joshua Ch.:

Aprender a mirar.

Ed. La isla. Buenos Aires. 1985. 187 págs.

Tostado Span, Verónica.:

Manual de producción de vídeo.

Ed. Alhambra Mexicana. 1996. 286 págs.

Vale, E.:

Técnicas del guión para cine y televisión.

Ed. Gedisa. 2° edición. 1986. 197 págs.

Warren, Howard C. :

Diccionario de psicología.

Ed. Fondo de Cultura Económica. México. 1975. 383 págs.

Zettl, Herbet.:

El manual de producción para vídeo y televisión.

Ed. Escuela de cine y vídeo. 1996. 542 págs.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA