



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

El uso del videoclip musical para el desarrollo de la competencia estratégica
en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

Tesis

Que para obtener el título de Licenciada en Enseñanza del Inglés como
Lengua Extranjera

Presenta

Rebeca Hitandehui Gómez Alvarez

Asesor: D.I. Juan Carlos Ariel Osorio Barrera

Enero de 2017

Santa cruz Acatlán, Naucalpan, Estado de México



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

Existen objetivos de vida que, requieren de una gran cantidad de tiempo, esfuerzo, trabajo y atención, debido a sus alcances y a situaciones contextuales e históricas de las personas que deciden poner su esfuerzo en alcanzarlos y, es justo debido a la dimensión de todo lo que el proceso para conseguir esas metas implica que, es prácticamente imposible llegar a ellas en solitario.

Poder concluir la Licenciatura en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera y haber tenido la posibilidad de escribir este trabajo además de como un requisito académico de mi alma máter, también como un reto personal y profesional; son objetivos ahora logrados gracias al apoyo, la compañía, la experiencia y conocimientos de diversos y queridos seres humanos. Agradezco a todos ellos profundamente por haber caminado conmigo y por lo que en mí han dejado y conmigo han compartido.

A la Dra. Lucila Lobato por haber sentado las bases de este trabajo y haberme impulsado a continuar con él; al Dr. Félix Mendoza, por haber creado en mí la curiosidad y el gusto por el conocimiento de los signos, sus significados y su valor en tanto herramienta humana para la convivencia y el trabajo, con toda la complejidad que el estudio de esos aspectos implica; al Lic. José de Jesús Galván, por recordarme y dejarme clara la importancia y el valor de la labor docente en el ámbito de las lenguas extranjeras, además de por el tiempo que dedicó a leer mi trabajo y hacerle observaciones y correcciones basadas en su conocimiento y experiencia; a la Mtra. Raquel Ábrego, igualmente por haberme compartido su tiempo para desde su saberes teóricos y prácticos leer, comentar y corregir esta investigación, además de por haberme abierto los ojos hacia nuevos temas de interés en lo referente a las realidades que representan los ambientes educativos mediados por tecnologías; a la Mtra. Gabriela Martin, por brindarme su apoyo para la culminación de este trabajo y haberlo leído y comentado todas las veces necesarias, cada vez que llegué a su oficina para solicitar su guía; a Diego Hernández, por escucharme y mostrarme el camino a la independencia en el uso de diversas cuestiones técnicas que implicó la experimentación para llegar a las propuestas y modelos que aquí se muestran; a la Lic. Karime Bojalil, por el tiempo dedicado a hacer

recomendaciones teóricas y prácticas sobre las mejores formas de resolver diversas interrogantes que esta investigación implicó; y, a mi asesor, el D.I. Juan Carlos Osorio por permitirme asomar a la ventana de la posibilidad y por la gran experiencia de vida que su participación en este trabajo resultó para mí.

Finalmente, y de ninguna manera menos importante agradezco infinitamente a mis padres y a mi hijo, por su inmensa paciencia, el tiempo invertido, las risas, las lágrimas, las búsquedas, los recursos materiales y emocionales y, en fin, la vida que los tres, caminando a mi lado, también dejaron en este proyecto.

Índice

Introducción	1
Capítulo I. Competencia estratégica. Definición y alcances en el proceso enseñanza-aprendizaje de lenguas	5
I.1. Instrucción Basada en Estrategias	14
I.2. Importancia de la enseñanza-aprendizaje de la competencia estratégica para el caso de las lenguas extranjeras	20
I.3. El aprendizaje de la competencia estratégica a través de las tecnologías de la información y la comunicación	25
Capítulo II. El videoclip musical como material didáctico para el aprendizaje de la competencia estratégica enfocada al aprendizaje de léxico	31
Capítulo III. Propuestas para el uso del videoclip musical como material didáctico que fomente el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico de los aprendientes de inglés como lengua extranjera	70
III. 1. Aspectos a considerar para el desarrollo de la competencia estratégica	71
III. 2. Aspectos a considerar para el aprendizaje de léxico	72
III. 3. Aspectos a considerar sobre la instrucción basada en estrategias	72
III. 4. Aspectos a considerar sobre las características del videoclip musical como imagen	74
III. 5. Propuesta de material didáctico a través de la modalidad de aprendizaje autónomo	76
III. 6. Principios generales aplicados a dos propuestas para la creación de materiales didácticos que trabajen con la competencia estratégica del aprendiente de inglés como lengua extranjera	83
III. 7. Principios específicos tomados de las características del videoclip musical como imagen para el caso de materiales realizados a partir de videoclips musicales narrativos y no narrativos por separado	98

III. 8. Modelos para el uso del videoclip musical como material didáctico, con el fin de desarrollar la competencia estratégica en materia de léxico de los aprendientes de inglés como lengua extranjera	100
III. 8. 1. Modelo basado en un videoclip musical narrativo	103
III. 8.1.1. Anexos del modelo basado en videoclip musical narrativo	111
III. 8. 2. Modelo basado en un videoclip musical no narrativo	138
III. 8. 2. 1. Anexos del modelo basado en videoclip musical no narrativo	146
Conclusiones	163
Bibliografía	173

Introducción

Diversos han sido los enfoques y teorías del aprendizaje y la enseñanza de lenguas propuestos a lo largo del tiempo con el objetivo de lograr individuos aptos en el manejo de un código lingüístico distinto al materno. Como resultado, se cuenta ahora mismo con variadas herramientas de las cuáles es posible escoger para lograr el aprendizaje de lenguas extranjeras. Lo importante es saber distinguir cuáles son las más idóneas para el contexto de cada población educativa con sus características y necesidades particulares.

El inicio del siglo XXI se distingue por un amplio intercambio humano de ideas a través del lenguaje debido a las necesidades comerciales, culturales, educativas y políticas de distintos pueblos en lugares apartados del globo que se precisan entre sí para satisfacerlas y que, al no siempre compartir una lengua común, se ven obligados a adoptar una para relacionarse. Existe, por lo tanto, una necesidad de aplicación práctica y real de lo que se aprenda en el aula de lenguas extranjeras.

Por otro lado, asistimos también a lo que se ha denominado la aldea global cuyo rasgo principal es la generación y especialización constante de conocimiento debido a su rápida difusión. Resulta entonces, que cada individuo que aprende una lengua extranjera, se puede dedicar potencialmente a muchas y muy diversas áreas del conocimiento y, por lo tanto, el objeto de aplicación de sus saberes será igualmente diverso; así habrá quien necesite de utilizar esa lengua en un encuentro deportivo, alguien que lo haga en una reunión de negocios u otro que lo haga en una convención religiosa, por mencionar algunos casos.

Tomando en cuenta las observaciones anteriores, es posible afirmar que quien pretenda guiar a los aprendientes de lenguas extranjeras de esta época a través de sus procesos de aprendizaje, deberá tomar en cuenta que se trata de individuos que necesitan, por un lado, lograr la aplicación práctica de sus conocimientos y por otro, poderlo hacer en áreas muy diversas del conocimiento.

Algunos especialistas han propuesto que, para satisfacer ambas necesidades, es importante desarrollar en los aprendientes la denominada competencia estratégica. Realizar dicho trabajo implicaría que:

- a) Al estudiar en instituciones educativas en donde forzosamente se debe guiar a un conjunto de alumnos en un camino común debido a su cantidad, el aprendiente sería capaz de identificar lo que él, como individuo en su propia experiencia de vida, necesita aprender para hacer frente a sus necesidades comunicativas más allá de lo que aprenda en conjunto con las necesidades comunes a las de sus compañeros.
- b) Se guiaría al aprendiente hacia el logro de su autonomía en el aprendizaje no sólo en la forma antes mencionada, sino que incluso después de egresar de la institución en la que estudia, podría identificar qué tipo de conocimiento necesita seguir adquiriendo cada vez que se encuentre frente a situaciones comunicativas nuevas que le exijan incrementarlo.
- c) Al mismo tiempo, el aprendiente estaría en la capacidad de plantearse caminos de aprendizaje que fueran los más idóneos para su particular forma de aprender y formas de mantenerse motivado para lograr sus objetivos.
- d) También sería capaz de evaluar hasta qué punto y de qué forma, sus objetivos de aprendizaje y comunicativos reales se ven impactados por los procedimientos de aprendizaje que sigue.
- e) Finalmente, todos los esfuerzos estarían encaminados a la satisfacción de necesidades reales a través de la comunicación mediante el uso de su lengua extranjera en su vida cotidiana y verdadera.

Dentro de esta competencia estratégica, desarrollar el área del léxico en los estudiantes, resulta particularmente importante porque se lograría que observaran el vocabulario particular que les es necesario para su experiencia de vida individual.

Ahora bien, en el contexto de la aldea global al que se ha hecho referencia, el amplio uso de tecnología y de los medios masivos de comunicación es también una característica primordial. A través de ellos, los individuos de la época que ocupa, están acostumbrados a comunicarse, entretenerse y obtener información, bienes y servicios y, encuentran sencillo y placentero hacerlo así. No sería ilógico, por lo tanto, acercarlos al conocimiento de una lengua extranjera que usarán como herramienta de comunicación en su mundo real a través de un elemento que les es familiar, que forma parte de su vida cotidiana, que les habla de ella y que les brinda elementos de disfrute. El videoclip musical es un producto audiovisual parte de esa tecnología y se sostiene por lo tanto que puede ser utilizado para acercar a los individuos al aprendizaje de la competencia estratégica en materia de léxico de una lengua extranjera. Sin embargo, debido a la complejidad de su composición (audio, imagen y audio-imagen con todo lo que conlleva el análisis particular de cada uno de estos elementos), cabe hacer la aclaración de que sólo se habla del videoclip musical en tanto imagen.

Ante tales circunstancias y necesidades, el presente trabajo de investigación pretende hacer una serie de propuestas para la creación de material didáctico a partir del videoclip musical para el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera que puedan servir como una referencia de lo que en este campo se puede realizar en un futuro.

Con este fin, el presente trabajo de investigación, seguirá el orden que se expone a continuación:

En un primer capítulo, se expondrá a qué se refiere el concepto de “competencia estratégica”, la utilidad que reviste para el aprendizaje de lenguas extranjeras en general, cómo es posible enseñarla, qué elementos debe incluir cuando se trata del área especial del léxico y qué se sabe hasta este momento del uso de elementos tecnológicos para desarrollarla.

Un segundo capítulo hablará de las características que reviste el videoclip musical y particularmente su imagen en una revisión diacrónica y sincrónica con el fin de descubrir los elementos que lo componen y que pueden ser utilizados para hacer propuestas tendientes al desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Un tercer y último capítulo, estará dedicado a la exposición de propuestas y modelos para la elaboración del citado material, tomando en cuenta ya los principios que supone tanto el concepto competencia estratégica, el área específica del léxico, las características que la imagen del videoclip brinda para trabajar con esos aspectos y una serie de preceptos necesarios para la creación de materiales didácticos orientados al aprendizaje autónomo que juegan un papel importante en este trabajo.

De forma que a través del desarrollo de esta investigación se pretende comprobar, que el video musical es una herramienta que puede reportar ventajas considerables para su uso como material didáctico que promueva el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico y que es posible hacer propuestas concretas para su tratamiento didáctico con ese fin.

Diversos autores han hablado ya de las bondades que el videoclip musical ofrece como instrumento de aprendizaje en distintas áreas del conocimiento; así, por ejemplo, se ha dicho sobre los análisis interculturales y sociales que pueden partir de lo que ellos presentan; de la motivación que reviste el hecho de que parten de una pieza musical; de los aspectos gramaticales que se pueden estudiar a partir del análisis de sus melodías; del aprendizaje sobre instrumentos musicales y sus sonidos, etc. Sin embargo, no existen trabajos con propuestas específicas que se dediquen propiamente al uso de la imagen del videoclip musical para desarrollar la competencia estratégica en materia de léxico para el aprendiente de lenguas extranjeras, en un contexto en el que como ya se ha expuesto, ese aprendizaje específico resulta primordial.

Este trabajo, por lo tanto, puede servir como una muestra inicial que impulse el desarrollo de nuevas propuestas para el uso de herramientas tecnológicas al servicio cotidiano de los aprendientes de lenguas extranjeras para llevarlos a conocimientos que les permitan enfrentar con éxito situaciones comunicativas reales.

Capítulo I. Competencia estratégica. Definición y alcances en el proceso enseñanza-aprendizaje de lenguas

Cuando se exponer un trabajo que se dedique a la propuesta de materiales didácticos para promover la adquisición de la competencia estratégica se trata, es necesario en primer lugar conocer a qué se refiere dicho término, qué elementos supone el desarrollo de la citada competencia y por qué en última instancia resultaría importante que los aprendientes de lenguas extranjeras la desarrollaran. Asimismo, una vez que esos principios hubieran quedado asentados, también debería establecerse si es posible enseñar la competencia estratégica y qué particularidades son necesarias tomar en cuenta para lograr acercar efectivamente a los alumnos a ese conocimiento. Lo anterior, como una base indispensable para saber las nociones clave que deben tener presentes al momento de plantear el desarrollo de materiales didácticos que pudieran diseñarse con ese fin. No se dejará de lado mencionar por qué se considera que es viable aprender a desarrollar la competencia estratégica mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, de las cuáles el videoclip musical forma parte.

Definir la competencia estratégica en el aprendizaje de lenguas es un asunto complicado y en el que aún no se ha llegado a un consenso final. Las discrepancias tienen que ver con que el estudio de esta área es relativamente reciente y que a la definición del concepto se han ido agregando elementos que se observan pertinentes al revisar su operación práctica continua. En las siguientes líneas se intentará, por lo tanto, llegar a un concepto básico que sirva como base para los fines de esta investigación.

La primera definición del concepto de competencia estratégica fue enunciada según Férrez Mora (2011, p. 135) por Canale y Swain, y era usada para explicar uno de los componentes que el aprendiente de una lengua extranjera debía lograr para poder decir que efectivamente había conseguido apropiarse de la lengua de manera exitosa con miras a su uso para la comunicación en contextos reales, esto es, que había alcanzado la Competencia Comunicativa; concepto, este último, que ellos definen de la siguiente manera:

an integrative theory of communicative competence may be regarded as one in which there is a synthesis of knowledge of basic grammatical principles, knowledge of how language is used in social contexts to perform communicative functions, and knowledge of how utterances and communicative functions can be combined according to the principles of discourse. (Canale y Swain, 1980, p. 20)

Esta definición implicaba entonces que aprender una lengua extranjera con miras a la comunicación real, debía considerar los siguientes factores:

- a) Tener conocimiento sobre el funcionamiento y estructura del sistema de la lengua; es decir, conocer tanto su gramática como su léxico y cómo es que ambos operan para crear la lengua en sí; lo que llamarían **Competencia Lingüística** y,
- b) saber cómo ese sistema de lengua puede ser utilizado en determinados contextos sociales para expresar funciones del lenguaje que en ese momento resulten necesarias, tales como: disculparse, describir, invitar, prometer, etc. (1980, p. 2); es decir, lo que llamaron **Competencia Sociolingüística**.

Canale y Swain añaden además una tercera competencia necesaria para alcanzar la Competencia Comunicativa que es la que atañe particularmente a esta investigación; la **Competencia Estratégica**; la definen como:

“...verbal and non-verbal communication strategies that may be called into action to compensate for breakdowns in communication due to performance variables or to insufficient competence.” (1980, p. 30)

De forma que estos autores, observaban que un hablante de lengua extranjera, en momentos particulares en que intentara comunicarse de forma real a través de la misma, podía ver frustrada su intención comunicativa si le hacía falta conocimiento de la lengua o bien si teniéndolo, no alcanzaba a ponerlo en práctica de la manera más idónea en dicha situación. Para evitar entonces, que la comunicación se detuviera, el hablante podía aplicar acciones compensatorias que le permitieran lograr su objetivo comunicativo. Lo anterior, partiendo de la base de que la lengua se utiliza para lograr la comunicación entre individuos.

Posteriormente, Bachman retoma los elementos de la definición expuesta por Canale y Swain, y añade elementos de evaluación, planeación y ejecución para las acciones compensatorias mencionadas.

La competencia estratégica es vista como la capacidad para relacionar la competencia de la lengua, o conocimiento de la lengua, con las estructuras de conocimiento del usuario de la lengua y los rasgos del contexto en que la comunicación tiene lugar. La competencia estratégica lleva a cabo funciones de evaluación, planeación y ejecución para determinar los medios más efectivos para alcanzar la meta comunicativa. (Bachman, 1990, p. 126)

De tal forma que con las nociones añadidas por Bachman, ya no sólo se trata de que el usuario de la lengua ponga en práctica acciones al azar que le permitan lograr su objetivo comunicativo, sino que se acepta que tiene la posibilidad de evaluar los elementos que le presenta la situación concreta y los conocimientos y acciones que de él exige; saber si los conocimientos que posee son suficientes para enfrentarse al acto comunicativo; planear lo que va a hacer ante esa situación; recuperar los conocimientos pertinentes de su estructura de conocimiento, ponerlos en práctica y verificar si las acciones que realizó, fueron o no adecuadas para solucionar su problema de comunicación. (1990, p. 121-122)

Por su parte, en una segunda etapa de su trabajo, Canale complementa su definición de competencia estratégica, añadiendo que las acciones compensatorias, también se realizan para aumentar o realzar el efecto retórico de los enunciados. (1990, p. 120) Si tomamos en cuenta la definición del concepto *retórica* de Achiri (2006, p. 67); como un “discurso cuya finalidad primordial es la de influir en las actitudes de los demás para lograr que se conformen con las de su autor”; ese nuevo elemento incluido por Canale, implicaría que el uso de la competencia estratégica al poner en práctica la lengua en un acto comunicativo, tiene el objetivo preciso de lograr que sean satisfechas las necesidades del hablante que inició la comunicación.

De forma que retomando lo dicho hasta aquí, se puede decir que la competencia estratégica es la capacidad de un usuario de lengua extranjera para subsanar problemas en la comunicación y evitar que esta se interrumpa; así como de lograr que su objetivo inicial de comunicación sea alcanzado, mediante la puesta en práctica de acciones compensatorias que

parten de los conocimientos sociales y lingüísticos que el hablante posee, teniendo en cuenta que la puesta en práctica de tales acciones implica un proceso mental de evaluación, planeación y ejecución.

La definición anteriormente planteada, correspondería a una dimensión práctica del concepto de competencia estratégica; sin embargo, en fechas más recientes, se ha apuntado la importancia de esta competencia no sólo como práctica compensatoria o persuasiva en términos del usuario de la lengua, sino como un elemento que debe incluirse en el proceso de aprendizaje en función de que quien aprende una lengua extranjera, se convierta en un individuo autónomo en la búsqueda de su propio conocimiento.

En este sentido, Cohen habla de la unión de estas dos partes integrantes de la competencia estratégica. Al respecto dice:

Second language learner strategies encompass both **second language learning** and **second language use strategies**. Taken together, they constitute the steps or actions selected by learners either to improve the learning of a second language, the use of it, or both (...) *language learning strategies* have an explicit goal of assisting learners in improving their knowledge in a target language, *language use strategies* focus primarily on employing the language that learners have in their current interlanguage. (Cohen, 1996, p. 2-3)

En otras palabras, ahora se considera que además de utilizar la competencia estratégica para la comunicación real, es necesario al mismo tiempo y de manera paralela, enseñar al estudiante cómo aprender por sí mismo a mejorar sus conocimientos y usos prácticos de la lengua a través de la intervención educativa, a la vez que se los va mejorando, con miras a facilitar su comunicación auténtica.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, basado en lo que llama un enfoque para la acción –porque considera a los individuos como entes sociales que utilizan el lenguaje para llegar a objetivos precisos a través de una tarea en contextos determinados (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Subdirección General de Cooperación Internacional, 2002, p. 9); menciona a lo que hasta aquí se ha llamado competencia estratégica pero no la considera una competencia en sí, como parte del conocimiento de una

lengua que un individuo debe poseer si quiere usarla en contextos reales y de forma exitosa- *la lingüística o la sociolingüística* tratadas al principio de este apartado-, sino como líneas de actuación organizadas, intencionadas y reguladas, elegidas por cualquier individuo para realizar una tarea a la que se quiere enfrentar (2002, p. 10).

El mismo documento, estaría de acuerdo entonces con la concepción planteada por Canale y Swain en términos del uso compensatorio y retórico de la competencia estratégica; pero no permanece ahí, sino que también incluye la dimensión del aprendizaje al mencionar la necesidad de crear la conciencia metacognitiva¹ del uso de ciertos procedimientos para su aplicación. (Férez Mora, 2011, p. 136) Anota el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas acerca de las Estrategias Comunicativas:

Las estrategias son un medio que utiliza el usuario de la lengua para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión de la forma más completa o más económica posible, dependiendo de su finalidad concreta. Por tanto, no habría que ver las estrategias de comunicación simplemente desde una perspectiva de incapacidad, como una forma de compensar una carencia o una mala comunicación. Los hablantes nativos emplean habitualmente todo tipo de estrategias de comunicación (...) cuando el uso de una estrategia concreta es adecuado en respuesta a las demandas comunicativas que se le presentan.

El uso de estrategias de comunicación se puede considerar como la aplicación de los principios metacognitivos planificación, ejecución, control y reparación de los distintos tipos de actividad comunicativa: comprensión, expresión, interacción y mediación. (2002, p. 60-61)

De forma que, con lo expuesto hasta este momento, por Canale y Swain, Bachman y el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas se plantea a continuación una definición

¹ El término ‘conciencia metacognitiva’ o ‘metacognición’, alude a “la capacidad de las personas para reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden. El conocimiento sobre su propia cognición, implica que un individuo es capaz de tomar conciencia del funcionamiento de su manera de aprender y comprender por qué los resultados de una actividad han sido positivos o negativos. La metacognición aplicada al aprendizaje de lenguas extranjeras se refiere al control que puede realizar sobre su aprendizaje, e incluye la planificación de las actividades metacognitivas, el control del proceso intelectual y la evaluación de los resultados”. (Instituto Cervantes, *Metacognición*, 1997-2016, para. I-II)

propia, que pueda servir como base para esta investigación en la que se retoman los elementos mencionados y se hace hincapié en el aspecto de aprendizaje del concepto.

La competencia estratégica es un conjunto de planes, acciones y procesos evaluativos individuales sobre el conocimiento que se tiene y/o es necesario tener, relativos a la propia lengua extranjera; de la capacidad personal de su aplicación y de la necesidad y posibilidad de su empleo en situaciones comunicativas reales en contextos socialmente determinados que un hablante de lengua extranjera debe poseer, aprender a notar, desarrollar, administrar y ser capaz de poner en práctica para ver satisfechas sus necesidades y objetivos específicos de comunicación durante una determinada tarea, cuando pretende bien compensar o bien optimizar el resultado de su episodio comunicativo particular.

Por su parte, habría que considerar la complejidad de este concepto en su aplicación concreta, pues no se puede soslayar que Widowson (1978, p. 67) habla de distintas habilidades del lenguaje necesarias para que éste se manifieste como uso, a saber: hablar, escuchar, comprender y componer; habilidades llamadas por el Instituto Cervantes: expresión oral, comprensión auditiva, comprensión lectora y expresión escrita respectivamente. (Instituto Cervantes, 1997-2014, *Habilidades Lingüísticas*, para. 1) Teniendo en mente lo anterior, resultaría entonces que, si un profesor de lenguas extranjeras quisiera enseñar a sus estudiantes la competencia estratégica que se definió anteriormente con miras a que pudiera usar su lengua para la comunicación real, se vería ante un gran abanico de posibilidades en donde podría aplicar el concepto a cualquiera de las mencionadas habilidades.

Por otro lado, habría que tomar en cuenta también que como ya se ha dicho en este trabajo, Bachman habla de diferentes procesos mentales que implican juntos desarrollar la competencia estratégica; la evaluación inicial, la planeación, la ejecución y la evaluación final y, en ese sentido, desarrollar la competencia a la que nos referimos, además de poder ser enfocada a diferentes habilidades lingüísticas como se mencionaba en el párrafo anterior, también podría ser orientada a cada uno de esos procesos por separado en cada habilidad específica o en todas ellas a la vez.

Igualmente, aunado al ya de por sí complejo panorama en el que la competencia estratégica puede enfocarse a cuatro habilidades lingüísticas distintas y en cada una de ellas a cuatro

procesos mentales también diferentes, se añadiría el hecho de que la intervención educativa para acercar a los alumnos al conocimiento de la competencia estratégica, podría dedicarse por un lado según el concepto ideado por Canale y Swain a llenar vacíos en la comunicación real; pero podría también aplicarse al aprendizaje de nuevas estrategias si se quisiera ser congruente con lo dicho por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Por lo tanto, ante la complejidad que representa comprender la competencia estratégica, resulta útil estudiar diversas formas en que ésta se ha clasificado, a fin de llegar a establecer los aspectos específicos a los que esta investigación se dedicará.

Cohen y Weaver (2005, p. 33-37) ofrecen diversas categorizaciones de acuerdo con criterios distintos que reflejan la amplitud del concepto. Lo clasifican ya sea según el objetivo que persiguen, las habilidades del lenguaje de las que se ocupan, de la función que cumplen o desde el punto de vista del objetivo que tiene el propio estudiante al ponerlas en práctica. A saber:

En función del **objetivo** que persiguen:

- a) De recuperación. Las relacionadas con los procesos que sigue el aprendiente para recuperar información que tiene almacenada en la memoria.
- b) Ensayo. Las acciones con las cuales el aprendiente practica lo que va a hacer antes de ponerlo en práctica.
- c) De comunicación. De qué manera el aprendiente logra transmitir un mensaje que es informativo y útil cuando no tiene los elementos necesarios de la lengua para lograr dicho objetivo.
- d) De cobertura. Lo que el aprendiente hace para que, aunque no cuente con todo el conocimiento necesario para comunicarse, no parezca incompetente.

En función de las **habilidades** del lenguaje de que se ocupan:

- a) Comprensión Auditiva, que según Mendoza (s.f., *Unidad 2. La Comprensión Auditiva. Su Enseñanza*, p. 1), se refiere a un proceso que implica la comprensión y la interpretación del mensaje sonoro, a través del análisis y síntesis de unidades

lingüísticas de diferentes niveles contenidas en señales sonoras que el oyente descifra para comprender el mensaje recibido.

- b) Comprensión Lectora. Afirma Mendoza (s.f., *Unidad 4. La Lectura. Su Enseñanza*, p. 1) sobre esta habilidad, que se trata de un “...proceso de percepción, decodificación, procesamiento, comprensión y reinterpretación de la información contenida en un texto impreso en una u otra lengua...gracias al cual el lector penetra en el contenido de sentido del mensaje escrito, presentado en determinadas combinaciones de formas lingüísticas, y lo comprende y utiliza para su actividad inmediata o mediata.”
- c) Expresión Escrita. El mismo autor (Mendoza, *Unidad 5. La Expresión Escrita. Su Enseñanza*, p.1.) sostiene que se trata de la habilidad que permite combinar palabras para plasmar ideas de forma escrita, de conformidad con la situación comunicativa, el destinatario y los objetivos perseguidos.
- d) Expresión Oral. O la actividad productiva que tiene lugar cuando un individuo tiene la necesidad de comunicarse con sus semejantes para lograr determinado objetivo y lo hace a través del enunciado oral que se manifiesta mediante una estructura concreta y tiene como base un referente y sentido concretos. (Mendoza, *Unidad 3. La Expresión Oral. Su Enseñanza*, p. 1)
- e) Vocabulario o Léxico, definido por el Instituto Cervantes (*Vocabulario*, 1997-2014, para. 1) como el conjunto de unidades léxicas de una lengua. Higuera (2009, p. 112-113) incluye en éste último concepto, los siguientes elementos:
 - a) Las palabras, por ejemplo: verde, sol, mar, casa, etc.
 - b) Las frases hechas, o conjuntos de palabras cuyo significado no corresponde a la suma total de los significados de cada una de ellas; por ejemplo: tomar al toro por los cuernos, estar verde de coraje, llover a cántaros, etc.
 - c) Las combinaciones sintagmáticas, o palabras que aparecen juntas y que sólo de esa manera tienen coherencia; por ejemplo: “albergar” en su significado “guardar”, puede ser utilizado junto con la palabra “esperanzas”; sin embargo, no se podría decir “albergar agua”.

- d) Las expresiones institucionalizadas o frases que sirven para que el oyente sepa rápidamente lo que está haciendo el hablante y, agrega Alonso (s.f., s.p.), se trata de patrones que se utilizan en circunstancias comunicativas muy estereotipadas, por ejemplo: siento interrumpir, mucho gusto, ¡fíjate!²

Siguiendo con la clasificación de Cohen y Weaver (2005, p. 33-37), las estrategias también se pueden dividir de acuerdo a la **función** que persiguen:

- a) Estrategias Cognitivas. Relativas a los procesos mentales que el aprendiente sigue para aprender.
- b) Estrategias Metacognitivas. Las que permiten al estudiante tener control sobre su proceso de aprendizaje mediante la planeación y las evaluaciones continua y final del proceso.
- c) Estrategias Afectivas. Ayudan al estudiante a regular sus emociones, motivaciones y actitudes frente al aprendizaje; gracias a ellas puede reducir su ansiedad y recompensarse por los logros obtenidos.

² Cabe hacer hincapié en que aprender el léxico de una lengua, conlleva diversos sub-aprendizajes, que De Alba (2011, p. 5-6) enumera de la siguiente manera:

- a) reconocer la unidad léxica cuando se oye y saber pronunciarla,
- b) reconocer la forma escrita de la unidad léxica y ser capaz de escribirla,
- c) reconocer la morfología de la unidad léxica, es decir, los morfemas que la forman, relacionar dichas partes con su significado, así como ser capaz de formar la unidad léxica utilizando los morfemas correctos,
- d) reconocer las diferentes acepciones o significados y ser capaz de producir la unidad léxica para expresar su significado según el contexto,
- e) reconocer su categoría gramatical,
- f) conocer las estructuras sintácticas en las que puede aparecer y sus restricciones,
- g) reconocer y ser capaz de producir otras unidades con las que se relacione desde el punto de vista del significado...,
- h) reconocer y ser capaz de producir las unidades léxicas con otras unidades con las cuáles típicamente suele combinarse...,
- i) conocer la adecuación pragmática de una unidad léxica a un contexto comunicativo...,
- j) conocer su frecuencia de uso,
- k) conocer a qué registro pertenece y utilizarla en una situación adecuada,
- l) saber qué información cultural transmite para una comunidad lingüística,
- m) saber si pertenece a una expresión idiomática o institucionalizada,
- n) reconocer y saber qué unidades están restringidas al discurso oral o escrito,
- o) conocer sus equivalentes en otras lenguas.

Por su parte, Soledad Martín (2009, p. 159), aclara que un docente debe mantenerse consciente de la serie de sub-aprendizajes que implica enseñar léxico, no como una forma de presión, porque tal amplitud de conocimiento no podría ser alcanzado ni por un nativo-hablante, sino para que al enfrentarse a la intervención educativa, no sólo se limite a darle a sus estudiantes una lista de palabras y el primer significado que de ellas le venga a la cabeza sino que procure en la medida de lo posible, abarcar otros aspectos que también son importantes.

- d) Estrategias Sociales. Las que el estudiante utiliza para comunicarse con otros seres humanos.

Finalmente, estos autores también la clasifican a partir del objetivo que persigue **el estudiante** con su uso:

- a) Para aprender la lengua extranjera.
- b) Para usar la lengua extranjera.

Al respecto de las clasificaciones anteriores, la investigación que aquí se presenta, partirá de la idea de que se acerca al estudiante al aprendizaje de la competencia estratégica, como la definición del concepto lo indica, para hacerle consciente de los procesos que planea, pone en práctica y evalúa, para llenar vacíos de lenguaje que le permitan tener una comunicación continua y lograr sus objetivos comunicativos, de forma que pueda seguirlos utilizando en su vida cotidiana como usuario de su lengua extranjera. En ese sentido, se tomará a la competencia estratégica como una **forma de aprender la lengua**, sin que se deje de tener conciencia de que la competencia estratégica también tiene una dimensión práctica. Igualmente, debido a una preocupación personal del autor derivada de la observación sobre las dificultades de grupos específicos de estudiantes en su práctica cotidiana, la investigación se dedicará también a la competencia estratégica encaminada al **Vocabulario o Léxico**. Se tomarán en cuenta al mismo tiempo, sus dimensiones: **cognitiva, metacognitiva y afectiva**; en el entendido de que se hará consciente al alumno (aspecto metacognitivo) de que usa una serie de procesos mentales (aspecto cognitivo) que lo llevan a notar, aprender y poner en práctica cierto léxico. Proceso, todo éste, que lo hace sentirse exitoso frente a la solución de problemas y tareas específicas que lo mantienen motivado frente al aprendizaje de la lengua (aspecto afectivo).

I.1. Instrucción Basada en Estrategias

De acuerdo con lo estudiado hasta este momento, el proceso de planear acciones para mejorar el aprendizaje y el uso de una lengua extranjera, ponerlas en práctica y evaluarlas, resulta en operaciones mentales que no son observables al ojo humano y podría pensarse

consecuentemente que al no ser posible enseñar lo no se puede ver, entonces la competencia estratégica no sería objeto de instrucción. Sin embargo, al respecto, Susana Martín (2009, p. 19), con base en sus estudios de lo dicho por Chamot, O'Malley, Harris, Gaspar y Macaro, explica que las estrategias son enseñables porque se puede decir explícitamente qué son y cómo funcionan; se puede demostrar visiblemente que a partir de su aprendizaje y uso se dan efectos tangibles en la utilización y el aprendizaje de lenguas y se puede ofrecer a los estudiantes, durante la intervención educativa, la posibilidad de practicar dichas estrategias a fin de que les sean útiles en su vida cotidiana. Susana Martín además de otros autores como Oxford, Cohen y Nguyen, proponen la “Instrucción Basada en Estrategias” como la forma óptima de acercar al estudiante al aprendizaje de la competencia estratégica.

Cohen, Weaver y Tao-Yuan, definen la “Instrucción Basada en Estrategias” de la siguiente manera:

Strategies-based instruction is a learner-centered approach to teaching that has two major components: (1) students are explicitly taught how, when, and why strategies can be used to facilitate language learning and language use tasks, and (2) strategies are integrated into everyday class materials, and may be explicitly or implicitly embedded into the language tasks. (1996, p. 4)

Y complementan lo dicho como se menciona a continuación:

The goal of this kind of instruction is to help foreign language students become more aware of the ways in which they learn most effectively, ways in which they can enhance their own comprehension and production of the target language, and ways in which they can continue to learn on their own and communicate in the target language after they leave the language classroom. In other words, strategies-based instruction aims to assist learners in becoming more responsible for their efforts in learning and using the target language. It also aims to assist them in becoming more effective learners by allowing them to individualize the language learning experience. (1996, p. 4-5)

Vale la pena retomar conceptos importantes de lo que significa la Instrucción Basada en Estrategias según lo expuesto por los autores mencionados.

En primer lugar, se trata de un **enfoque centrado en el alumno**; lo que implica, según Legorreta (s.f., p. 1), que se debe tomar en cuenta a cada individuo como un ente particular que llega al aula con talentos, experiencias previas, conocimientos, perspectivas, necesidades y capacidades particulares que deben ser atendidas y estudiadas por el docente que busque apoyarle en su proceso de aprendizaje. Susana Martín (2009, p. 28) especifica que en la medida en que se tomen en cuenta las necesidades de los aprendices, éstos percibirán el conocimiento como útil y por lo tanto tenderán a usarlo; contrariamente a lo que sucedería si no le ven beneficio práctico en su vida cotidiana.

En segundo término, es necesario anotar que se trata de una forma de **enseñanza explícita**. Esto es, que se habla abiertamente de las estrategias en cuestión y se hace conciencia en el estudiante de cuáles son, cómo operan y en dónde pueden aplicarse. Susana Martín (2009, p. 23) menciona que "...la ventaja que se deriva de un entrenamiento explícito es el fomento de la capacidad metacognitiva, lo que lleva a un aumento del conocimiento metacognitivo que, a su vez, incrementa la probabilidad de transferir las estrategias aprendidas y, por tanto, facilita el mantenimiento de la estrategia fuera del ambiente del entrenamiento". También dice la autora (2009, p. 23) a partir de lo expuesto por Graham y Valiente, que la capacidad metacognitiva refuerza las habilidades de control y, por lo tanto, un entrenamiento explícito será útil para que el aprendiz se desarrolle como usuario de la nueva lengua; además de que el hablar con los estudiantes acerca de las causas y finalidades de la instrucción, hará que el aprendiente perciba el aprendizaje de estrategias como útil y eficiente para sus propias metas.

De tal suerte que, según lo expuesto por estos autores, la enseñanza explícita de la competencia estratégica llevaría a la Instrucción Basada en Estrategias, la cual se caracteriza particularmente por su objetivo: hacer al **alumno consciente de cómo aprende más efectivamente, cómo comprende y produce mejor y de qué forma puede poner en práctica las estrategias aprendidas fuera del salón de clase**. Es decir, se le desarrolla a la vez como aprendiente de la lengua y como usuario de la misma.

Además, la Instrucción Basada en Estrategias, propone que la enseñanza de la competencia estratégica tenga como base los materiales de estudio que usa el estudiante de manera cotidiana. Al respecto, Susana Martín (2009, p. 35) expresa que es mejor desarrollar las estrategias que se van a enseñar con base en los requerimientos de un **currículo** ya

establecido que enseñar un conjunto de estrategias por separado, porque así, las estrategias aprendidas, le servirán al estudiante para realizar las tareas lingüísticas a las que se enfrenta habitualmente. Aunque no deja de mencionar que si el material con el que se cuenta en un momento determinado para realizar la instrucción, no es suficientemente flexible, entonces, las estrategias **pueden ser enseñadas creando materiales extra** (p. 35). Es decir, que la Instrucción Basada en Estrategias no considera a las mismas como el núcleo de la enseñanza, sino que las concibe corriendo paralelas y como refuerzo del proceso de aprendizaje de la lengua en sí.

Por último, para la Instrucción Basada en Estrategias el **alumno** debe volverse cada vez más **responsable de su propio proceso de aprendizaje**. Se trata de que, a través de una serie de pasos, el profesor concientice al alumno sobre los procesos que utiliza para aprender y hacer frente a situaciones comunicativas específicas y que, mediante la práctica, el estudiante tome gradualmente el mando de su propio proceso. Es decir, que tienda a la autonomía y a la eficacia en el sentido de que logre optimizar su propio proceso de aprendizaje de forma individualizada.

En relación a los pasos que debe seguir la Instrucción Basada en Estrategias, Cohen y Weaver (2005, p. 6-7) los resumen de la siguiente manera:

- 1) **Preparación:** evitando asumir que los estudiantes llegan a la intervención educativa sin ningún conocimiento sobre estrategias, el profesor debe investigar en primera instancia qué saben sobre ellas y cómo las usan.
- 2) **Formación de Conciencia sobre las Estrategias:** provocar que el estudiante sepa abiertamente en qué va a consistir el proceso de aprendizaje, el tipo de estrategias que ya usa y las que le sugiere el profesor y sus compañeros, el grado de responsabilidad que él mismo toma en su aprendizaje y las formas en que puede evaluar el alcance de las estrategias por aprender.
- 3) **Instrucción:** describir, modelar y dar ejemplos de estrategias.
- 4) **Práctica:** proporcionar al aprendiente, los contextos y tareas necesarias para poner en aplicación las estrategias aprendidas, en un proceso que vaya desde planear la mejor estrategia a utilizar en una circunstancia particular hasta la evaluación de su efectividad.

Nguyen y Gu (2013, p. 13), por su parte, hablan en general de los mismos episodios y los enlistan de esta forma:

- 1) Formación de conciencia sobre las estrategias.
- 2) Presentación de la estrategia y modelado de cómo funciona.
- 3) Múltiples oportunidades de práctica.
- 4) **Evaluación** de la efectividad de las estrategias y **transferencia** de las mismas a nuevas tareas.

De los pasos a seguir descritos anteriormente se desprende que, para guiar a los estudiantes de una lengua extranjera hacia el aprendizaje de la competencia estratégica según la Instrucción Basada en Estrategias, deben estar presentes en la intervención educativa los siguientes momentos:

- 1) Evaluación inicial del conocimiento de estrategias por parte del aprendiente.
- 2) Formación de conciencia sobre los objetivos de la instrucción; lo que se sabe, lo que se está por saber; cómo se evaluarán los aprendizajes obtenidos y la eficacia de su aplicación práctica.
- 3) Instrucción en tanto presentación y modelado de las estrategias en cuestión.
- 4) Práctica repetida y constante.
- 5) Evaluación de la efectividad de las estrategias.
- 6) Transferencia a nuevas tareas.

A esta caracterización de la Instrucción Basada en Estrategias, Susana Martín (2009, p. 28-38) propone agregar los siguientes elementos, mismos que deben ser tomados en cuenta para diseñar la intervención educativa bajo este enfoque:

- a) La necesidad de establecer a qué partes de la Competencia Estratégica se va a dedicar la enseñanza; su profundidad y amplitud.
- b) Determinar los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- c) Tomar en cuenta las limitaciones de espacio y tiempo.
- d) Presentar una taxonomía de estrategias adecuada al contexto particular.
- e) Evaluar el proceso de enseñanza desde su preparación hasta la evaluación misma.

Finalmente, respecto de las formas en que puede dársele seguimiento y evaluación al aprendizaje de estrategias, Oxford (2003, p. 15) propone, entre otras cosas, el uso de algunos recursos como: las encuestas contestadas por el aprendiente, en donde puede dar su propia opinión sobre lo experimentado; las observaciones; las entrevistas; los diarios de aprendizaje; los diarios dialogados y las técnicas de pensamiento en voz alta.

Una vez vistas las características principales de la Instrucción Basada en Estrategias, es necesario detenerse en un aspecto importante de ésta: el enfoque centrado en el alumno. Debido a que cada estudiante es único, sus diversas capacidades y necesidades influyen directamente en que el aprendizaje sea o no exitoso; por lo que el tipo de estrategias que pueden o no enseñarse y aprenderse, así como la elección de los mejores procedimientos para hacerlo, deben decidirse según cada individuo. Oxford (2003, p. 3-7) explica cuatro dimensiones que se deben tomar en cuenta en ese sentido:

- a) Las preferencias sensoriales, es decir, a través de qué sentido el alumno aprende mejor; de forma visual, auditiva, kinestésica o táctil.
- b) Los tipos de personalidad; si el alumno es introvertido o extrovertido; si es intuitivo-aleatorio o perceptivo-secuencial; si prefiere sentir o pensar; si se orienta a la conclusión y el juicio o es abierto y receptivo.
- c) El nivel deseado de generalidad: qué tanto el aprendiente se enfoca en la idea general y la pintura general del todo o prefiere centrarse en los detalles y ser muy analítico.
- d) Las diferencias biológicas: en qué hora del día el estudiante se siente en mejor disposición para el aprendizaje; ¿necesita de comer mientras estudia y se concentra?; ¿de qué ambiente prefiere estar rodeado cuando aprende?

Sin embargo, cabe destacar que la misma autora (Oxford, 2003, p. 7) especifica que es importante acercar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características particulares de los estudiantes, pero ocasionalmente se debe también impulsarlos a tratar con nuevas formas de aprender que podrían resultarles útiles y que por no ser parte de las características que los definen, no habían tratado con anterioridad.

I.2. Importancia de la enseñanza-aprendizaje de la competencia estratégica para el caso de las lenguas extranjeras

En este punto en que se ha hablado de lo que se entiende por competencia estratégica, cómo se puede clasificar de acuerdo con diferentes aspectos en los que se enfoca y qué elementos debe incluir una intervención educativa que pretenda enseñarla, se hace necesario establecer, por qué se cree que acercar a los alumnos de lenguas extranjeras a su aprendizaje resulta importante.

En primer lugar y en términos generales, habría que partir del supuesto de que el presente trabajo se realiza a principios del siglo XXI, y que este período de tiempo se caracteriza en palabras de Pérez (2010, p.514, 518), por la existencia de una sociedad multicultural total derivada de la interconexión y el intercambio de bienes materiales, culturales y de personas en todo el globo, situación que genera varias consecuencias en materia de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras:

- a) Se ponen en contacto personas que hablan lenguas maternas distintas que para poder comunicarse y comprenderse, deben coincidir en el conocimiento de una que les sea común. Sin embargo, esa lengua con la que convergen, puede diferir tanto por razones geográficas como por especialización temática (Siguan, s.f., s.p.), es decir, que no hablará la misma variante de la lengua inglesa por ejemplo, una persona que venga de la India, que una que haya nacido en Texas o una que haya aprendido la lengua en China porque nació en ese lugar; pero además, también se percibirán diferencias entre la lengua que habla una persona que principalmente haya aprendido su lengua extranjera por motivos de negocios que una que lo haya hecho en un ámbito académico o una que la hable en su vida común.

De forma que, los profesores de lenguas extranjeras, deberán estar pendientes de los objetivos para los cuáles sus propios estudiantes buscan aprender la lengua o cuáles son sus necesidades específicas. Y en ese sentido, como lo menciona Romea (2011, p. 108), se necesitará que el enfoque de la enseñanza de lenguas se centre en el alumno.

Al mismo tiempo y como consecuencia de lo planteado en el párrafo anterior, dado que en muchos de los casos, los profesores de lenguas extranjeras en contextos institucionalizados se enfrentan a grupos en donde las necesidades difieren entre aprendientes, es necesario que esos docentes generen una intervención en la que los objetivos coincidentes de la mayoría se vean satisfechos, pero en donde además, cada alumno adquiera de forma personal, herramientas que le permitan detectar sus propias necesidades y objetivos, plantearse cursos de acción para abordarlos y formas de evaluar hasta qué punto fueron exitosos en lo que se propusieron aprender o lograr. Es decir, que deberán formar estudiantes que tiendan a la independencia y la autonomía en el aprendizaje.

- b) En segundo lugar, según expone Romea (2011, p. 107) el complejo entramado de intereses que se generan en un mundo tan interdependiente con conexiones a distancia en distintos ámbitos del conocimiento, genera un espacio cambiante, en donde a cada momento surgen nuevos conocimientos y también nuevas necesidades que evolucionan con gran rapidez. Y añade la autora (2011, p. 107) que si se pretende que los egresados de instituciones educativas se mantengan a la par de esa evolución del conocimiento y que al mismo tiempo puedan seguir solucionando problemas en ese incierto mundo real, entonces, necesariamente tendrían que formarles para aprender permanentemente. En otras palabras, las instituciones educativas, tendrían que brindar a sus estudiantes las herramientas necesarias para que busquen su propio conocimiento y sepan encontrarlo una vez que dejan las aulas, de forma que la preparación que obtuvieron hasta cierto momento, no se quede obsoleta pronto.

Para el aprendizaje de lenguas extranjeras lo anterior es importante porque sus estudiantes deberán estar posibilitados para adaptarse a esos cambios rápidos en el conocimiento de la materia que les ocupa y por lo tanto ser aprendientes a lo largo de toda la vida, al tiempo que estarán obligados a enfrentarse a cierta interdisciplinariedad en el manejo de su lengua.

- c) Y, en tercer lugar, y quizá la consecuencia más obvia de la sociedad multicultural que se mencionaba en la que existe contacto entre personas que no siempre hablan una

lengua común es que, efectivamente, es necesario aprender una lengua extranjera que permita la comunicación en situaciones reales. Observemos, por ejemplo, la afirmación de Gutiérrez y Landeros:

En la sociedad del conocimiento, el aprendizaje de un idioma distinto a nuestra lengua madre se constituye en un aspecto fundamental, considerando la interrelación entre los distintos países del planeta, aún cuando estos sean de distinta lengua, debido al desarrollo de los medios de transporte y las comunicaciones, lo que hace que las distancias se reduzcan en términos de tiempo y conectividad, favoreciendo las relaciones entre los países y entre los habitantes de ellos, generando fuertes e importantes contactos interculturales. (2010, p. 98)

Estas características que el contexto temporal impone al proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, explican en gran medida la importancia del estudio de la competencia estratégica en ese ámbito.³

Susana Martín (2009, p. 19-20; 2006, p. 233-234) habla, por ejemplo, de que el estudio de la competencia estratégica parece aportar las siguientes ventajas:

- a) Apoyan al aprendizaje continuo o a lo largo de toda la vida,
- b) fomentan la individualización del proceso de aprendizaje,
- c) permiten que los aprendizajes se conviertan en más autodirigidos,
- d) favorecen a la autonomía del aprendiz contribuyendo a su independencia y madurez,
- e) dotan a los alumnos de un papel más activo en el proceso de aprendizaje y,
- f) ayudan a los alumnos a convertirse en mejores aprendices y a desarrollar el control y la responsabilidad del propio aprendizaje.

³ Susana Martín (2009, p. 20-21) hace la anotación de que los estudios realizados hasta el momento relativos a la enseñanza de la competencia estratégica, no son amplios aún ni conclusivos en lo que se refiere a las ventajas que enseñarla podrían representar; sólo existen algunas investigaciones limitadas que parecen mostrar que sí resulta provechoso aprenderlas. Menciona igualmente las afirmaciones de diversos autores respecto al hecho de que el uso de estrategias no es más que un ajuste en el uso del lenguaje cuando se le está aprendiendo y que los hablantes competentes usan estrategias debido únicamente a su dominio de la lengua.

De forma que, si se acerca al aprendiente de lenguas extranjeras al estudio de la competencia estratégica, efectivamente se logra un estudiante autónomo e independiente que puede adaptarse a condiciones cambiantes, con una lengua que se manifiesta diversa, en donde es él el centro del aprendizaje porque son sus necesidades particulares las que serán atendidas, además de que se le convierte en un aprendiente para toda la vida.

Asimismo, la autora (Martín, 2009, p. 19-20; Martín, 2006, p. 233-234) menciona las siguientes ventajas sobre el aprendizaje de la competencia estratégica en materia de lenguas extranjeras:

- a) Agilizan, mejoran y amplían el resto de las competencias del aprendiz con vistas al desarrollo de su independencia,
- b) Mejoran la realización lingüística.

Lo que indicaría que, a través del estudio de la competencia estratégica, se estaría logrando en última instancia, un usuario de la lengua que fuera capaz de utilizarla en contextos reales para la solución de problemas; en el entendido de que se necesita de otras competencias⁴ y no solo de la estratégica para que el lenguaje sea uso. Objetivo que como se ha mencionado anteriormente, es un requerimiento del contexto interdependiente de principios del siglo XXI.

Por otro lado, cabe mencionar que Susana Martín (2009, p. 19-20; 2006, p. 233-234) señala que, como proceso de aprendizaje, el de lenguas extranjeras, se ve beneficiado de incluir la competencia estratégica porque los estudiantes aprenden más rápido y de manera más sólida, evitando los bajos rendimientos. Por su parte, García, Ferreira y Morales (2012, p.18), señalan que según investigaciones de Nisbet y Shucksmith, los alumnos de lenguas destacados demuestran frente a quienes no lo son, que pueden elegir y aplicar estrategias

⁴ La **Competencia Comunicativa** de una lengua (su uso real en contextos particulares con miras a solventar necesidades a través de la comunicación), consta según se expusieron al principio de este capítulo las ideas de Canale y Swain (1980, p. 2) de la **competencia lingüística** o conocimiento de la estructura de la lengua; la **competencia sociolingüística** o la comprensión del contexto particular en que la comunicación tiene lugar; la **competencia sociocultural** o el conocimiento, los usos, costumbres y formas de pensar de la comunidad lingüística en donde tiene lugar el encuentro comunicativo (Instituto Cervantes, 2007-2014, *Competencia Sociocultural*; para. 1), la **competencia pragmática** o la relación entre el sistema de la lengua, los interlocutores y el contexto de la comunicación (Instituto Cervantes, 2007-2014, *Competencia Pragmática*; para. 1); y la **competencia discursiva** o el saber elegir entre un texto oral o escrito y las particulares convenciones de cada uno según el contexto particular (Instituto Cervantes, 2007-2014, *Competencia Discursiva*; para. 1)

apropiadas para la solución de problemas concretos, adaptarlas a situaciones particulares y evaluar su nivel de éxito.

Es decir que, si se abarca el estudio de la competencia estratégica en la clase de lenguas, los alumnos aprenderán mejor y más rápido y al mismo tiempo estarán adquiriendo la capacidad de aplicar las estrategias tratadas y practicadas en clase a casos concretos de la vida real, por lo que serán capaces de usar su lengua de forma significativa aplicándola a su vida diaria.

Susana Martín (2009, p. 19-20; 2006, p. 233-234) también refiere que el alumno que aprende la competencia estratégica reduce su estrés frente al aprendizaje y al uso de la lengua y en ese sentido, se lograría tener un alumno que aprende con mayor facilidad y que se atreve a poner en práctica sus conocimientos. Al respecto, Krashen (1998, p. 37-38) afirma que gozar de un filtro afectivo bajo, es decir, una mejor actitud frente a la lengua que se aprende, permite al estudiante aventurarse a adquirir y aprovechar más su input (información de entrada de la lengua) así como a interactuar con usuarios de la lengua con seguridad.

Por otro lado, el hecho de que la instrucción de estrategias se lleve a cabo a través de la creación de conciencia de la forma en que se realizan los procesos mentales con los que se logra aprender o comunicarse más efectivamente, supone un proceso metacognitivo a través del cual el aprendiente hace consciente cómo piensa y puede mencionar en voz alta los mecanismos que pone en marcha para aprender, aprender a comunicarse y comunicarse mejor, y qué tan eficientes le resultan. De tal forma que al aplicar la mencionada metacognición, ese estudiante está haciéndose de herramientas que puede transferir a otro tipo de conocimientos, con lo cual, el aprendizaje en general y para diferentes áreas, se vería en primer lugar mejorado y a la larga a través de la práctica, logrado con mayor rapidez y facilidad. Lo que resulta importante, dada la interconexión de diferentes conocimientos en el mundo actual.

El uso de la metacognición a través del aprendizaje de estrategias, también formaría un aprendiente paulatinamente más independiente y responsable de su propio conocimiento y aprendizaje, porque a la vez que el profesor le va retirando el andamiaje con el que lo ayudó a aprender, el estudiante mismo contaría con las herramientas necesarias para detectar sus necesidades y proveerse de formas para satisfacerlas sin la necesidad de ayuda externa, lo

que en última instancia le daría la capacidad de mantenerse en constante actualización en una realidad tangible en la que el conocimiento está en constante y rápida evolución.

I.3. El aprendizaje de la competencia estratégica a través de de las tecnologías de la información y la comunicación

Teniendo en cuenta el contexto mundial profundamente dominado por acelerados avances tecnológicos en el cual se lleva a cabo la presente investigación, mismo que se caracteriza por la cada vez más extensa utilización de ese tipo de recursos en el ámbito educativo general y en el aprendizaje de lenguas en particular y; que el estudio que aquí ocupa pretende utilizar uno de ellos para desarrollar la competencia estratégica de los alumnos de lenguas extranjeras, resulta importante conocer lo que hasta este momento se ha investigado sobre la pertinencia del uso de dichos recursos para el trabajo con la citada competencia.

En este sentido, se debe empezar por mencionar que la educación y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras cursan por un período que inicia a partir del final de la década de los ochenta y principios de los noventa, y que se conoce como período sociocognitivista-comunicativo⁵.

⁵ Con el fin de facilitar y fortalecer su labor, la educación se ha auxiliado históricamente de los recursos que le proveen los avances tecnológicos que tiene a su alcance. En ese sentido, diversos autores describen cómo ha transcurrido en el tiempo, la correspondencia entre el desarrollo de teorías y necesidades educativas y la aparición de nuevas tecnologías. En el caso particular del aprendizaje de lenguas extranjeras, Martha Berdugo (2001, p. 91), refiere que existe un primer período denominado conductista-estructuralista, que empieza a finales de los años cincuenta y que tenía por idea principal, crear programas informáticos cuyos principios instruccionales eran gradar y dosificar contenidos, controlar los progresos del aprendiz, dar retroalimentación inmediata y proveer de refuerzos positivos. Jesús Casado (2000, p. 71) agrega que los ejercicios tenían por objeto trabajar con la lengua como estructura y se caracterizaban por una práctica mecánica y repetitiva en donde la computadora fungía como un tutor mecánico. Martha Berdugo (2001, p. 91) continúa exponiendo la existencia de un segundo período denominado cognitivista-comunicativo, que inicia a comienzos de la década de los setenta y que busca producir materiales basados en computadoras que tomaran en cuenta los principios de la comunicación, la pragmática, la adquisición de lenguas y las teorías cognitivistas del aprendizaje. Jesús Casado (2000, p. 72) comenta el interés que esta etapa tuvo en lograr que los aprendientes desarrollaran su competencia comunicativa y que como consecuencia fue un momento en el que se buscó la creación de software que permitiera que cada estudiante pudiera crear su propia lengua solo o en grupos, atendiendo a los significados de la misma. El tercer período mencionado por Martha Berdugo (2001, p. 94), es el denominado sociocognitivista-comunicativo, cuya concepción teórica reconoce el desarrollo individual del aprendizaje a través de mecanismos de asimilación y acomodación, a la par del desarrollo social del mismo, que tiene que ver con la necesidad de interacción social y su influencia en el conocimiento. En el aspecto tecnológico, se apoya en una gran diversidad de recursos multimedia que Jesús Casado (2000, p. 73) afirma, se ponen al servicio del aprendizaje de lenguas de la manera más integradora posible para facilitar el aprendizaje a los estudiantes.

Esto es, una circunstancia que implica:

- a) La existencia de una gran variedad de recursos tecnológicos (audiovisuales⁶ tradicionales, multimedia⁷, redes de comunicación a distancia, internet, software especializado, herramientas informáticas de edición y publicación, libros electrónicos, hipertexto⁸, hipermedia⁹, sistemas de tele-aprendizaje y de tele-enseñanza), que en conjunto se pueden utilizar para acercar a los aprendientes al conocimiento de una lengua extranjera.
- b) Y una serie de supuestos teóricos que subyacen la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y que guían el uso de aquellos recursos tecnológicos (Berdugo, Martha, 2001, p. 86,91-96):
 - a. Los establecidos por Jean Piaget, quien afirmaba que son los propios estudiantes quienes crean su conocimiento modificando esquemas mentales a través de la experiencia, la acomodación y la asimilación.
 - b. Los mencionados por Lev S. Vigotsky que hablan del conocimiento como una construcción social a partir de la interacción de individuos con necesidades individuales.

⁶ Silvia Tobar (2011, para. 1-2) caracteriza los recursos audiovisuales de la siguiente manera: “los textos son audiovisuales en la medida en que la imagen y el sonido se organizan para transmitir ideas o sensaciones, en donde el hombre los percibe e interpreta.

Es un conjunto en donde convergen la música, el sonido, el lenguaje verbal y no verbal y toda la cultura iconográfica utilizados como recursos expresivos, con previa intención de un emisor y que estimula en un público series organizadas de sensaciones y percepciones similares a las que producen las informaciones de manera natural en el entorno, y que finalmente darán vida a un mensaje.

El lenguaje audiovisual, es una forma de comunicación multisensorial (visión y audición), en donde sus elementos adquieren relevancia cuando se analizan en forma conjunta, suministrando muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos”.

⁷ Lourdes Guàrdia, Mercè Gisbert, Jesús Salinas y María Elena Chan (s.f., p. 12), definen multimedia como: “la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador”.

⁸ Se entiende hipertexto como “una tecnología software para organizar y almacenar información en una base de conocimientos cuyo acceso y generación es no secuencial, tanto para autores como para usuarios”. (Gisbert, Mercè, Salinas, Jesús, Chan, María Elena y Guàrdia Lourdes, s.f. p. 11)

⁹ Hipermedia son las aplicaciones del hipertexto que incluyen gráficos, audio y video. (Gisbert, Mercè, Salinas, Jesús, Chan, María Elena y Guàrdia Lourdes, s.f. p. 12)

- c. Los propuestos por Krashen, acerca de la adquisición de conocimientos de lengua a través de su exposición a un input suficiente y comprensible.
- d. Todo lo anterior partiendo del supuesto de que los individuos aprenden lenguas extranjeras con miras a lograr su competencia comunicativa como lo expuso Hymes.

Es decir que, se está hablando de un contexto en el que coexisten por un lado un enfoque comunicativo de la enseñanza-aprendizaje de lenguas y por otro, una serie de elementos tecnológicos en los que aquel puede encontrar apoyo para lograr sus objetivos particulares.

Como ya se dicho anteriormente, dentro de las competencias necesarias para lograr la comunicativa general que busca el enfoque de enseñanza-aprendizaje de lenguas antes mencionado, se encuentra la estratégica objeto de estudio de este trabajo. Y, resulta conveniente, por lo tanto, conocer sobre las investigaciones que hasta ahora se han hecho sobre las ventajas que el uso de las tecnologías de la información y comunicación reportan para el desarrollo de la citada competencia estratégica. Se estaría así en la posición de utilizar dicho conocimiento como base para las propuestas que esta investigación pretende realizar.

Al respecto, se debe decir que aún en este ambiente tecnológico-comunicativo que se plantea, no son muchos los estudios existentes sobre el uso de la tecnología para el desarrollo de la competencia estratégica como tal, aplicada a alguno de los muy diversos ámbitos a los que puede ser dirigida y de los cuales ya se ha hablado en otro momento; la mayoría se dedican más bien al uso de la tecnología para la mejora en habilidades particulares de la lengua como son la expresión oral, la expresión escrita, la comprensión auditiva o la comprensión escrita. Sin embargo, se puede mencionar el estudio de Jaime García, Anita Ferreira y Sandra Morales (2012, p. 15-16), quienes proponen que es necesario entrenar a los estudiantes en el uso de estrategias para el aprendizaje de lenguas con el apoyo de ambientes mediatizados por tecnología porque ello resulta útil para desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y que puedan aprender la lengua de una mejor manera.

Estos autores estudian las estrategias clasificadas con base en su función, esto es, como cognitivas, metacognitivas, sociales y afectivas y afirman que las primeras ayudan a los estudiantes a aprender nuevas formas lingüísticas, mejorando su competencia gramatical; las

metacognitivas a desarrollar su capacidad de evaluación de aprendizaje; las afectivas a controlar su ansiedad frente a ambientes virtuales y las sociales a buscar nuevas posibilidades de uso de la lengua que aprenden. Proponen igualmente, la enseñanza de estrategias de aprendizaje de lenguas a través de la modalidad Blended Learning, esto es, parte impartida de manera presencial y parte a través de ambientes mediados por tecnología. Afirman que en los momentos en que los aprendientes deban interactuar solos con esta última, se verán forzados a pensar, tomar decisiones, evaluar sus procesos de aprendizaje y establecer objetivos, tendiendo así a convertirse en aprendiente autónomos. Y hacen hincapié en que se debe entrenar a los estudiantes tanto en lo concerniente al uso de estrategias para el aprendizaje de lenguas como para el uso de la tecnología que los auxilie. (García, Jaime, Ferreira, Anita y Morales, Sandra, 2012, p. 16-25)

María José Berasain (1996, p. 45-50), por su parte, no dedica su estudio propiamente al uso de la tecnología para el desarrollo de la competencia estratégica, se refiere a ella más bien como un complemento de la enseñanza en el aula de lenguas, que contribuye a mejorar el aprendizaje y a mejorar la autonomía de los alumnos que se aproximarán al conocimiento por sí mismos, tomando sus propias decisiones y así, aprendiendo a aprender.

A su vez, Martha Berdugo (2001, p. 97-100), afirma que, mediante el uso de la tecnología, el estudiante de lenguas extranjeras, “avanza en el proceso de construcción de su autonomía a través de tareas que lo involucran de manera activa, dándole un control progresivo de los procesos metacognitivos de planificación, ejecución y evaluación.” Añade que los recursos multimedia en particular, por su carácter multicanal y multimodal, facilitan que los aprendientes practiquen diversas habilidades que involucran usos significativos de la lengua. Igualmente, asevera que el hecho de que los estudiantes tengan la posibilidad de escoger, manipular y apropiarse de los elementos tecnológicos con los que trabajan, basados en sus intereses y necesidades, favorece el desarrollo de sus propias estrategias de aprendizaje.

Francisco Mosquera (2011, p. 87), habla en particular de la tecnología multimedia y al respecto refiere que la gran diversidad de formas en que se presenta; texto, imagen, audio, video, animación, etc., logran impulsar aprendientes más autónomos que pueden tomar el control de lo que quieren trabajar y al ritmo al que quieren o pueden hacerlo. Igualmente

dedica su atención al aspecto motivante de este tipo de tecnología, dado su carácter atractivo y divertido.

Es decir que, si bien no hay muchos estudios dedicados al análisis del desarrollo de la competencia estratégica en lenguas extranjeras a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación, por ejemplo mediante la utilización del videoclip musical, sí es posible decir que los aquí mencionados tienden a resaltar la importancia de algunos aspectos que el uso de aquella tendría sobre el desarrollo de la competencia estratégica y que hacen viable sugerir la creación de materiales didácticos basados en el uso de tecnologías. A saber y, en resumen:

- a) Toda vez que la tecnología podría utilizarse a través de la modalidad Blended Learning, en la que no siempre estarán acompañados por un tutor, los aprendientes de lenguas extranjeras, deben efectivamente aprender a tomar decisiones propias sobre los objetivos, los cursos de acción y las formas de evaluación que tendrán que llevar a cabo para lograr sus aprendizajes y en ese sentido estarán aprendiendo a aprender y, por lo tanto, desarrollando su competencia estratégica en materia de lenguas extranjeras.
- b) A través del uso constante y el entrenamiento explícito en el uso de estrategias para el aprendizaje de lenguas con el uso de tecnología, los alumnos adquieren mayor autonomía y, por lo tanto, se perfilan en el logro de uno de los principales objetivos que se proponen el desarrollo de la competencia estratégica y la Instrucción Basada en Estrategias, esto es, el desarrollo de aprendientes autónomos a lo largo de toda la vida.
- c) Las tecnologías de la información y comunicación pueden utilizarse con el fin de desarrollar estrategias para el aprendizaje de habilidades de la lengua específicas y por lo tanto mejorar la competencia comunicativa general de los aprendientes de manera incluyente a la vez que logran que el estudiante aprenda a aprender.
- d) El uso de las tecnologías de la información y comunicación, permiten al estudiante manipular sus propios recursos, decidir sus tiempos y sus formas de aprendizaje y en ese sentido, el aprendizaje se centra en el individuo, en sus propios intereses y necesidades y ello es justamente una de las formas en que la Instrucción Basada en

Estrategias propone que el aprendiente debe acercarse al desarrollo de su competencia estratégica.

- e) Los recursos multimedia son particularmente motivantes y permiten acercar al aprendiente a aspectos que tienen que ver con sus propios intereses desde distintas formas que son parte de su realidad cotidiana: textos, imágenes, audiovisuales, etc. Ello redundará en lograr estudiantes autónomos, capaces de identificar sus necesidades y formas de lograr aprendizaje que interactúan con materiales auténticos que les proporcionan input suficiente y comprensible para mejorar no solamente en los aspectos lingüísticos de su lengua extranjera, sino también en la apropiación de sus procesos cognitivos y metacognitivos, todos ellos, parte de su competencia estratégica.

De forma que, habiendo esbozado hasta este momento qué se entiende por competencia estratégica, cómo se clasifica, las características que debe tomar en cuenta una intervención educativa que pretenda desarrollarla, por qué es importante que los estudiantes de lengua extranjera se formen en ella, y la pertinencia y viabilidad de su desarrollo a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación, es posible avanzar ya en la descripción de los rasgos particulares que caracterizan al material que este trabajo propone como auxiliar en el desarrollo de la citada competencia: el videoclip musical.

Capítulo II. El videoclip musical como material didáctico para el aprendizaje de la competencia estratégica enfocada al aprendizaje de léxico

Esta investigación tiene el objetivo de proponer la creación de material didáctico en el área de las lenguas extranjeras que ayude al desarrollo de la competencia estratégica enfocada al aprendizaje de léxico. Con ese fin, el primer capítulo de la misma se ha dedicado a exponer los elementos que son necesarios para comprender qué se entiende por competencia estratégica y por léxico, porqué es conveniente desarrollarla en los estudiantes, cómo puede ello llegar a hacerse y hasta qué punto es factible hacerlo a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Se ha propuesto además que ese material didáctico se desarrollará a partir del videoclip musical, -manifestación audiovisual parte de las citadas tecnologías-; plan para el que resulta esencial explicar cuáles son las características que ese elemento tecnológico brinda y que pueden ser útiles para emplearse como material didáctico del cual se pueda desarrollar la competencia estratégica ya mencionada.

El presente capítulo por lo tanto se encaminará hacia ese objetivo comenzando por exponer la forma en que surge históricamente el videoclip musical a fin de comprender cómo a través del tiempo toma las características que lo definen y así poder llegar a un concepto del mismo. Igualmente, se analizará cuáles son sus cualidades específicas y cómo es que éstas pueden ser usadas para desarrollar la competencia estratégica en materia de aprendizaje de léxico en los alumnos de lenguas extranjeras.

Antes de que el videoclip musical apareciera como tal, tuvieron que conjuntarse diversos factores que hicieran posible su llegada. Villagrán (2003, s.p.) comenta que en los salones de baile, alrededor del año 1870, solían proyectarse imágenes que corrían a la par de la música que se tocaba, situación que ocurría paralela a la invención del fonógrafo por Thomas Alba Edison, en el mismo año.

Para 1920 y en el marco del cine de vanguardia¹⁰, el director Oskar Fischinger comenzó a filmar lo que llamó ‘música visual’, utilizando música emparejada con elementos cinematográficos.

Asimismo, en 1927, se proyecta la primera cinta con sonido llamada “The Jazz Singer”, con lo que inicia el proceso de sincronización entre cine y sonido (Villagrán, 2003, s.p.); década en la que, además, Serguei Eisenstein crea la teoría del contrapunto¹¹ con el fin de proporcionar técnicas para el montaje de imágenes con sonido, “las películas eran música e imágenes y la música sugería momentos emocionales, atmósferas que las imágenes reforzaban. La música era la guía emocional. Mientras las imágenes narraban una historia, la música creaba atmósferas.” (Pérez Barragán, 2004, p. 43)

¹⁰ Es necesario recordar que la primera parte del siglo XX, se caracterizó al mismo tiempo por un profundo avance científico y tecnológico (invención del automóvil, el cinematógrafo, el telégrafo y el teléfono además del uso del petróleo y la electricidad como fuentes de energía) derivado de la expansión del capitalismo y, por una serie de eventos históricos que cuestionaban la eficacia de dicho sistema económico, hablese de la Primera Guerra Mundial (1914-1918) y de la Revolución Rusa (1917).

En este contexto surgen los movimientos artísticos de vanguardia con su arte moderno, que cuestionaban la irracionalidad de la cultura que había resultado en los mencionados eventos históricos y por lo tanto trataban de desechar sus valores mediante, por ejemplo, dejar de representar lo que la realidad les mostraba tal y como lo hacía porque eso bien podían lograrlo la ciencia y la tecnología, buscando más bien retratar su mundo de forma estética, tarea que según ellos sí correspondía al arte. (McNabb, 2012, *Del Arte Moderno... 1/2*)

Al respecto dice Sarriugarte: “Uno de los aspectos fundamentales del arte moderno era la lucha por lo nuevo, es decir, lo original, en paralelo con un mundo que se mueve bajo la ley de la velocidad del cambio tecnológico y que constantemente aboga por la innovación y la aparición de nuevos productos. Junto a este aspecto, uno de los fundamentos que más ha caracterizado al espíritu de la vanguardia artística ha sido su actitud de utopía, siendo el arte y la estética las herramientas que pueden posibilitar cambios y transformaciones positivas en la sociedad”. (2009, p. 6)

En el caso del cine, Carolina Fernández (2010, p. 4) dice que “Bajo esta premisa, no es de extrañar que el cine se presentase como el medio idóneo [para la crítica, para la propuesta vanguardista de ruptura]: se trataba de un medio joven, aún por explorar, por tanto, libre de ligaduras con el pasado. La riqueza innovadora del discurso vanguardista reside en su capacidad de trasladarse más allá de las fronteras espacio-temporales del momento, proponiendo proyectos destinados a otras épocas y otros horizontes culturales.”

La misma autora (Fernández, 2010, p. 4-10) propone que el cine de vanguardia realizó esfuerzos importantes por utilizar la tecnología que era moderna, para cuestionar la forma en que se había venido haciendo cine hasta ese momento, esto es, como una forma de teatro filmado; ahora, se intentaba traer a todas las artes con sus nuevas formas de expresión al cine mismo para hacer de éste un solo lenguaje totalmente distinto de los anteriores pero en el que todos ellos toman o pueden tomar parte, cada uno con sus nuevas formas de expresión y experimentación.

¹¹ Basado en la dialéctica hegeliano-marxista, para Sergei Eisenstein, el choque de planos genera una nueva idea. En el cine, hay que establecer al espectador de cara al enfrentamiento de dos ideas distintas que lo hagan recapacitar para llegar a una tercera que sea revolucionaria. Trabaja a nivel conceptual y no estético ni narrativo. A este concepto se le ha llamado “Montaje de Atracciones” y, en él se basa la teoría del “Contrapunto”, según la cual no se utilizará el sonido sincrónico, sino que se deberá lograr un choque entre sonido e imagen para crear nuevas ideas en el espectador. (Fernández Labayén, 2008, s.p.)

En los años treinta, aparece la comedia musical que incluye elementos musicales, de narrativa y baile y, en los cuarenta, surgen las máquinas denominadas “panoram” o “jukebox” que eran una especie de “rockolas” en las que además de escucharse la música de algún cantante, también se proyectaban imágenes del mismo. La versión francesa del “panoram” aparece en 1960, se llama “scopitone” e incluye ya las imágenes proyectadas a color. (Villagrán, 2003, s.p.)

Complementa Pérez Barragán (2004, p. 43) que, con la llegada del cine musical, el playback, se convirtió en el pilar de todo videoclip, porque consistía en hacer una sola toma musical preestablecida que debía sincronizarse después con varias tomas de imágenes y ello permitía un trabajo limpio de montaje¹² en donde ningún corte fuera notorio ante el espectador.

Por otra parte, los años cincuenta fueron también una década en la que las compañías disqueras promocionaban a sus cantantes, llevándolos a programas en vivo como “The Ed Sullivan Show” o, lanzándolos como estrellas de cine, como en los casos de Elvis Presley y Bill Halley. (Villagrán, 2003, s.p.)

Siguiendo la lógica anterior, en los años sesenta, grupos como los Beatles deciden promocionar su música a través del cine. En 1964, por ejemplo, filman la película llamada “Hard Day’s Night”, que es considerada el primer antecedente directo de la videomúsica porque contiene la primera secuencia de imagen y música similar a lo que actualmente se conoce como videoclip musical. De igual forma, para 1965, el mismo grupo filma su segunda película denominada “Help”. (2003, s.p.)

¹² Montaje o Edición, es el “...proceso mediante el que se seleccionan, se cortan y se unen distintas escenas para dar continuidad a la película...” (Cardero, 1989, p. 61) En el caso de esta investigación se estaría hablando de la selección, corte y unión de imágenes y sonido para que el videoclip pudiera observarse como un continuo.

También en la década de los sesenta, “...surge el auge por el video arte¹³ siendo Name June Park uno de los pioneros al grabar las calles de Nueva York, en un taxi, combinando las técnicas del documental con la ficción y fusionando expresiones como el pop art¹⁴ con el video, abriendo campo al desarrollo del videoclip al innovar tanto en el campo tecnológico como en el artístico.” (Villagrán, 2003, s.p.)

Pero grabar en video no hubiera sido posible sin la existencia del videotape que había surgido en la década de los sesenta y que en un primer momento consistía en grabar todo lo que se producía en una estación de televisión a manera de memoria histórica. Posteriormente, se extraían fragmentos musicales de estos videotapes y se transmitían en los espacios sobrantes

¹³ Expone Osorio (2012, para. 2-3) que el video arte es un tipo de video realizado por individuos, “que no necesariamente tienen la intención...de crear arte con el video, sino de explorar sus posibilidades formales, técnicas expresivas, comunicacionales, o metafóricas, de ahí que, por lo general, prefieran llamarlo video experimental” y que surgió dentro de las vanguardias artísticas en los años veinte del siglo pasado.

El autor enumera dentro de sus características las siguientes (Osorio, 2012, para. 6-10):

- 1) Rompe con las formas anteriores de producir arte, no contando una historia ni presentando imágenes que sean la reproducción exacta de lugares conocidos.
- 2) Transgrede el tiempo y el espacio mostrándolos en un orden diferente al que conocemos.
- 3) Su sonido no necesariamente está ligado a la imagen de una manera lógica como la esperaríamos, puede quizá crear contrapuntos.
- 4) Es autorreferencial, esto es, que a través del uso de diversos recursos como pueden ser ruidos, efectos, distorsión, luces, crea e impone su propio código y lenguaje.

¹⁴ El Pop Art es una de las manifestaciones tempranas del postmodernismo. Hay que especificar en primer lugar, que esta corriente artística, se encuentra localizada ya como tal en la década de los setentas del siglo XX y viene a hacer notar la existencia de “los otros” como resultado de observar cómo las minorías tienen derecho a ser escuchadas a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial.

Enfatiza la dimensión comercial del arte. Busca mostrar como ese mundo también está sometido a las leyes de la oferta y la demanda, la que en última instancia decide su valor económico. Por esta razón, se opone a la distinción entre alta y baja cultura y busca llegar a un público popular, de masas. (Vite Tiscareño, 2011, p. 10). “Dos de sus slogans predilectos fueron el *American Way of Life* y el *American Dream*. El Pop Art apela a un estilo de vida, pero sobre todo a una calidad de vida sostenida en la estabilidad económica y en los valores de la clase media.” (Vite Tiscareño, 2011, p. 3)

“El *Pop Art* retomó el modelo de la producción en serie y la industrialización, lo que se relaciona con su desarrollo en grandes ciudades como Londres y Nueva York. Su tema central fue el urbanismo y la mayoría de sus representantes hizo uso del mecanicismo como una técnica de producción artística masiva.” (2011, p. 2)

Las obras derivadas del Pop Art, hablan sobre la apariencia, la televisión, la publicidad, la farándula y el glamour, además de incluir objetos de uso cotidiano que se muestran no desde una perspectiva funcional sino estética. (2011, p. 4-5)

“Los artistas Pop estaban obsesionados con la repetición, en una gran variedad de niveles. En primer lugar, la repetición en su obra hace referencia al hecho de retomar un elemento de la vida cotidiana y representarlo tal cual. También hace alusión al aumento de proporción, pues el tamaño excesivo fue uno de sus caprichos, teniendo como consecuencia un mayor impacto en el espectador, así como la producción de una experiencia intensificada.” (2011, p. 6)

Y, como representantes del arte postmoderno, construían su arte a partir de diversos elementos, técnica a la que se ha denominado ‘pastiche’. (McNabb, 2012, *Del Arte Moderno...2/2*)

de tiempo televisivo con fines promocionales; acción que podría considerarse la aparición muy inicial del videoclip. (Pérez Barragán, 2004, p. 43-45)

“A estas alturas ya había una técnica para montar las imágenes de acuerdo a la música y ya había un sentido comercial en los *videoclip* pero aún no estaban dirigidos para contar historias pues el *videoclip* no era un género audiovisual entonces. Eran fragmentos de videotape...pero no había personas que se dedicaran exclusivamente a realizarlos...El videoclip era difícilmente narrativo, no era pensado todavía como un género audiovisual, aún no tenía reglas de composición definidas, aunque lo que caracterizaría al videoclip más tarde ya estaba inventado.” (2004, p.45-46)

Ahora bien, con esos antecedentes en mente, se debe tomar en cuenta que el videoclip musical surge como tal en la década de los setenta y su desarrollo sigue la lógica de crecimiento del sistema económico capitalista. De tal forma que, una vez que la sociedad occidental había superado las secuelas de la Segunda Guerra Mundial, el acelerado avance tecnológico resultante le permitió mantener un creciente nivel de producción de distintas mercancías y se precisó a su vez la creación de variadas técnicas publicitarias que les dieran salida. (Sedeño, Videoclip Musical: Desarrollo Industrial..., 2006, p. 50)

Los bienes que se producían redujeron considerablemente el tiempo que se requería para realizar labores domésticas y de trabajo y como consecuencia, cada vez había más tiempo para el ocio. Viendo esta situación, a fin de generar más ganancias, algunas empresas empezaron a promocionar productos culturales que podían ser consumidos en esos nuevos tiempos destinados al esparcimiento. (2006, p. 51)

Esta acelerada economía en crecimiento generó una amplia población de jóvenes que fueron requeridos muy rápidamente para el trabajo y que, como resultado de sus nuevas actividades laborales, contaban con recursos monetarios para consumir las mercancías que ahora se ofertaban para la diversión y el ocio. Es decir, que realizaban consumo cultural. (2006, p. 51)

Estos jóvenes, gustaban de la música rock y de las manifestaciones culturales de vanguardia y audiovisuales tales como el cine, la televisión o el comic. (2006, p. 51)

En este contexto y específicamente en la década de los setenta, la industria musical, una de las dedicadas a ofrecer productos culturales -los dedicados al esparcimiento-, vio en ese sector de la población un nuevo mercado.

Sin embargo, la música que para ese momento ofrecían las estaciones de radio, no correspondía a los gustos de los jóvenes –light pop, soul, country music y rock de la década anterior- y se hacía necesario innovar; buscar nuevas formas de atrapar la atención del mercado emergente. (Straw, 1993, p. 3-4)

Diversas disqueras empezaron a dar acogida e impulsar el crecimiento de nuevos grupos musicales y artistas que proveyeran de la innovación necesaria. (1993, p. 4) Y al mismo tiempo, como una aportación de Elvis Presley, se generó la idea de que la imagen del cantante era también necesaria para promocionar la música en los medios de comunicación. (Sedeño, Videoclip Musical: Desarrollo Industrial..., 2006; p. 51)

Por su parte, las compañías disqueras observaban que la música disco tenía ese poder innovador que estaban buscando, porque se creaba y renovaba muy rápidamente para adaptarse al gusto de las personas en los clubes de baile; y que justo ese público en esos lugares, les proporcionaban la retroalimentación necesaria que les decía si una particular melodía resultaba vendible o no. (Straw, 1993; p. 5-6)

De forma que hasta este momento, se tenía una economía en crecimiento que producía y quería vender bienes culturales; una población joven con recursos económicos y tiempo que podía comprarlos y, una industria discográfica que quería vender su música pero que debía tomar en cuenta diversos factores si quería lograr ese objetivo; los gustos musicales de su población meta y la necesidad de innovación constante; atender a la imagen del cantante y el grupo como método promocional y la necesidad de retroalimentación de la audiencia.

Esas necesidades publicitarias de la industria discográfica se cubrieron mediante diversos mecanismos entre los que podemos encontrar los LP's, los sencillos a precios de promoción y los álbumes muestra; pero, de manera importante y especial, a través del videoclip. (1993; p. 7)

El formato de video fue el elegido, tomando en cuenta que durante los sesenta y setenta, la televisión y el cine eran los principales medios de entretenimiento (Veiga y Mena, 2006; p. 46) y bajo la influencia del movimiento cultural llamado “Postmodernismo” que se encontraba en pleno apogeo a través del arte en general y del cine en particular, y que intentaba exponer nuevas formas de arte que pusieran en duda la existencia de culturas superiores o inferiores y que mostraba cómo el arte era también una manifestación del sistema capitalista que se regía en términos de oferta y demanda, pero además con influencias importantes tomadas de las “Vanguardias Artísticas” según las cuales, el arte debía mostrar lo estético más que lo real, haciendo uso de los grandes adelantos tecnológicos y científicos que se habían dado al inicio del siglo XX.

A partir de ese momento, se promovieron diversos álbumes musicales, seleccionando canciones particulares que servirían de modelo del disco a vender, grabándolos en video con ayuda de imágenes y utilizando al cantante como figura atractiva para la población joven.

Aunque existe controversia al respecto, se ha aceptado de forma general, que el primer video que se grabó fue *Bohemian Rhapsody* del grupo Queen; mismo que mostró el éxito que como estrategia de mercadotecnia tendría el videoclip en adelante, al colocar esa pieza como el himno de su época (Sedeño, Videoclip Musical: Desarrollo Industrial..., 2006; p. 52), y logrando además generar altos niveles de ventas del álbum. (Veiga y Mena, 2006; p. 47)

Aún con este éxito comercial, las disqueras guardaban reservas sobre financiar los videoclips que resultaban costosos y para ellos, de dudosa rentabilidad. Y no fue, sino hasta el lanzamiento del video *Thriller* de Michael Jackson, que se comprobó la eficacia comercial de esta estrategia de mercadotecnia, al lograr vender más de ocho millones de copias del disco del mismo nombre. (Sedeño, Videoclip Musical: Desarrollo Industrial..., 2006; p. 52)

Thriller (1983), fue dirigido por John Landis (reputado realizador de cine), e inauguró la modalidad de relato completo del clip, haciendo una especie de cortometraje que fuera más allá de los límites del tema musical. Inaugurando la idea de que cada lanzamiento discográfico, estaría precedido por un videoclip creativo, dirigido por cineastas reconocidos. (2006; p. 52) Momento en el cual, ya podemos hablar del videoclip musical como género audiovisual porque ya se entiende la interacción de música e imagen como el surgimiento de

un nuevo lenguaje que era producido por creativos que se dedicaban justamente a buscar expresar un mensaje a través de su trabajo.

“El *boom* definitivo de estos productos se da con la creación de MTV en 1981, cadena dedicada a la transmisión de videos musicales, y a la que le siguieron otras iniciativas...” (Veiga y Mena, 2006; p. 47) Este canal de televisión, logró captar a las audiencias juveniles para quienes los videoclips estaban dedicados, colocando los productos en colegios, bares y discotecas. “(Sedeño, Videoclip Musical: Desarrollo Industrial..., 2006; p. 53) y afianzando así el papel del videoclip como instrumento de ventas del producto cultural llamado música.

De manera que podemos resumir aquí una serie de aspectos que caracterizan al videoclip musical como un ente particular producto de su devenir histórico:

- 1) Se trata de un **componente tecnológico** que aparece en un momento en el que la sociedad de una determinada clase social trabajadora media asalariada podía acceder a actividades de esparcimiento y se trataba de utilizarlo como **publicidad para venderles un producto** que parecía de su agrado a fin de perpetuar y hacer crecer el sistema capitalista de producción.
- 2) Está precedido por una serie de adelantos técnicos y tecnológicos que lo definen:
 - a. Nace cuando ya era posible **integrar imagen y sonido**.
 - b. **La imagen se desarrolla en torno a una melodía particular** que es la que se quiere vender, aunque no necesariamente tiene que coincidir con lo que ella cuenta.
 - c. Se conforma en un **género audiovisual** a partir de que no sólo es utilizado para vender, sino que una serie de personas se reúnen ya para imprimir en él una forma de arte que pretende mostrar un mensaje más allá de la melodía que le da origen.
- 3) Además, está definido por precedentes artísticos que van desde el arte moderno y las **vanguardias**, hasta el **arte postmoderno**:
 - a. Puede integrar imagen y sonido cuando el video arte le había dado el impulso necesario para aventurarse a **experimentar con todas las técnicas a su disposición para crear nuevas formas de expresión y comunicación**; lo que hizo posible que se tratara no ya sólo de expresar algo a través de la

imagen o del sonido; sino de integrar un **tercer mensaje totalmente distinto de aquellos dos** iniciales, **conjuntándolos a ambos**, por lo que nuevamente podemos hablar de él como parte del género audiovisual.

- b. También tiene raíces en un cine de vanguardia que proponía ser un **nuevo lenguaje a partir del uso de todos los otros tipos de arte** (poesía, pintura, música, danza, etc.) para expresar un mensaje particular y determinado que **usa la tecnología** en crecimiento, pero de una forma que no necesariamente muestre a la sociedad tal como es sino como expresión estética.
 - c. Hace uso de **ideas y concepciones postmodernas** como las derivadas del pop-art, por ejemplo. Lo que implica que no va a diferenciar entre un arte superior y uno inferior, sino **que utilizará elementos de la realidad** cotidiana del **común de la población** para llegar justo a ese sector; lo que en última instancia coincide con el público meta del videoclip como estrategia de difusión de cierta música que ya se ha comentado con anterioridad. Y, al mismo tiempo, **hará uso de diversos elementos que pueden parecer incluso inconexos y fragmentados**.
- 4) Aunque nace del cine, se **promociona a través de la televisión**, tomando en cuenta los gustos y preferencias del público al que está dirigido.

Se debe aclarar, sin embargo, que diversos autores no estarían de acuerdo con todas las características que aquí se presentan, dado que hay una tendencia importante entre gran parte de los estudiosos del videoclip a considerar que se trata sobre todo de una estrategia de comercialización con características básicamente postmodernas, tomando en cuenta que como tal no surge sino hasta la década de los setenta; reconocen que el videoclip musical toma partes de las formas de hacer arte de otros tiempos pero sobre todo no lo consideran como un lenguaje que emite un mensaje particular y determinado.

Tarín Cañadas sería un buen ejemplo de lo dicho anteriormente. Al respecto expone:

Uno de los formatos audiovisuales más intrínsecamente posmodernos es el videoclip que es un género híbrido ya que contiene un repertorio de imágenes representadas a ritmo vertiginoso extraídas de diferentes medios o soportes, de distintos movimientos o estilos y de diversas épocas; música y texto. El videoclip mezcla cine, publicidad, arte, retazos de

historia, grafismo y fotografía, todo ello ‘batido’ y presentado en un soporte audiovisual en el que el espacio está definido por el tiempo, ya que la superposición de planos y capas no permite apenas distinguir un campo concreto. La ruptura del alto y bajo arte se pone de manifiesto en el videoclip.

El posmodernismo dada además su labor de reciclaje cultural se construye sobre un discurso basado en la fragmentación. La irrupción de la televisión permite construir nuevos textos dirigidos a un consumo masivo basados estos en la intertextualidad y fragmentación del discurso.

La fragmentación en el video responde a la necesidad de hacer un producto seductor más que comunicador de algún mensaje particular. (2012, p. 153)

John Fiske en Sedeño (El Papel del Videoclip Musical en la Creación de la Identidad..., 2006, p. 7), “...insiste en el carácter postmoderno del videoclip, donde los significantes dominan a los significados produciéndose un ‘reciclaje de imágenes, arrancadas de su contexto original, en donde cobraban sentido, para convertirlas en imágenes flotantes cuya única significación es la de estar libres, sin ningún control que les obligue a tener o producir un sentido.”

Esta investigación, sin embargo, parte del supuesto de que los videoclips musicales, además de tener las características ya expuestas con anterioridad y que han sido extraídas del estudio de su desarrollo histórico, también expresan un mensaje que puede ser entendido a partir del análisis tanto de las imágenes que presenta, como de la música y de la interacción de ambas, lo que resulta de capital importancia, dado que lo que aquí se propone es que los estudiantes de lenguas extranjeras puedan obtener significados denotativos y connotativos¹⁵ de diversas unidades léxicas a partir del análisis de las imágenes del videoclip musical, lo que no podría

¹⁵ “La denotación está vinculada con lo que directamente expresa y refiere el signo. La operación denotativa no se produce entre un significante y un significado, sino entre el signo y lo que él alude, o sea, en relación con un objeto o estado de cosas referidas...La denotación refiere al contenido del signo, tal como es asumido o aceptado por un grupo social que lo emplea.” (Zecchetto, 2002, p. 110)

“La connotación remite a otras ideas o evocaciones no presentes directamente en la denotación. Es *aquello que es sugerido sin ser referido*. Digamos que son los significados e informaciones *agregadas a la denotación* y más dependientes de factores extra denotados.” (2002, p. 111)

Un ejemplo dado por Giudici (2014, p. 57) al respecto de la denotación y la connotación es la palabra ‘zorro’, que se refiere al referente animal mamífero, etc., lo que sería su denotación; pero que también podría culturalmente ser entendido por alguna persona como ‘hombre astuto’, lo que sería su connotación porque ya es un significado añadido por una persona o cultura específica.

hacerse si el único objetivo de las mismas fuera aparecer sin control para seducir emocionalmente al comprador de la música.

El análisis girará en torno únicamente a la imagen, dado que es de por sí un universo extenso y porque dada la amplitud que podría suponer el estudio además de la música, se considera que sería motivo de un estudio profundo por separado, lo que igualmente puede afirmarse sobre un trabajo que abarcara el mensaje de la interacción entre música e imagen.

El punto de partida de la afirmación que sostiene que las imágenes del videoclip musical sí expresan un mensaje, son supuestos que expone la semiótica¹⁶, a saber:

- 1) Los medios producen activamente sus mensajes codificados. Son sistemas de signos, se ocupan de representaciones y no de realidades y los significados de los medios no pueden separarse de la forma en que éstos se expresan. (Masterman, s.f., s.p.)

Es decir, se considera al videoclip musical como un medio de comunicación audiovisual que, más allá de ser una forma de promover la venta de música, se conforma como un sistema de signos cuyos significados tienen que ver con la forma en que han sido elaborados.

Que como dice Pérez Barragán, en el caso del videoclip musical que ha sido definido por diversos autores como un sin-sentido posmoderno, "...el sinsentido es ya un sentido, una lectura no reflexiva, no deja de ser una lectura...el sinsentido es semiótico...Lo que hay son distintas reglas de lectura porque hay distintas reglas y técnicas para formular un mensaje audiovisual...lo que debe hacerse es un estudio

¹⁶ "La semiótica permanece como *la ciencia de los signos* que circulan y producen sentido en el ámbito de las culturas y sociedad humanas, tomando en cuenta sus lenguajes, lo que ellos revelan, lo que dicen y cómo dicen las cosas que la gente hace." (Zeccheto, 2002, p. 13)

"La semiótica se presenta, entonces, como un punto de vista sobre la realidad, una mirada acerca del modo en que las cosas se convierten en signos y son portadoras de significado. Su radio de acción, sin embargo, no abarca sólo la descripción de los signos y sus significados, sino que incluye y presta atención a la *semiosis*, es decir a la dinámica concreta de los signos en un contexto social y cultural dado. La semiosis es un fenómeno operativo contextualizado, en el cual los diversos sistemas de significaciones transmiten sentidos, desde el lenguaje verbal al no verbal, pasando por los lenguajes audiovisuales, hasta las más modernas comunicaciones virtuales. Las áreas que investiga la semiótica tienen que ver, pues, con las nociones fundamentales y generales que rigen el conjunto más relevante de signos y de semiosis." (2002, p. 10)

diacrónico y sincrónico¹⁷ de los textos audiovisuales para entender cómo han ido transformándose sus reglas técnicas.” (Pérez Barragán, 2004, p. 42)

- 2) Los signos llegan a convertirse en tales y a ser portadores de significados a través de un proceso de semiosis¹⁸ que se genera en un contexto social y cultural dado (Zeccheto, 2002, p. 10)

Lo que implica que los significados que veremos en un videoclip musical se han formado social y culturalmente y que es necesario poner atención a esas dimensiones. Sin dejar de tomar en cuenta lo que a través de las imágenes haya querido expresar individualmente tanto el autor de la música como el creador del videoclip y/o lo que de él entiende el espectador.

- 3) “...el análisis semiótico no es un acto de lectura o mera justificación de una interpretación; se trataría de un acto de exploración de las raíces, condiciones y mecanismos de la significación, cómo es que los signos y sus relaciones producen los efectos, en qué medida están diciendo lo que dicen.” (Karam, 2006, p. 3)

Esto es, el videoclip musical contiene significados que pueden ser develados a partir del análisis de sus imágenes (en última instancia signos); qué imágenes se presentan, con qué mecanismos tecnológicos, en qué secuencias, unidos en base a qué paradigmas, etc.

De forma que, para continuar trabajando en el intento de proponer material didáctico para el aprendizaje de la competencia estratégica en materia léxico a partir del videoclip musical, se

¹⁷ “Es sincrónico todo lo que se refiere al aspecto estático de una ciencia y diacrónico todo lo que se relaciona con las evoluciones.” (Saussure, 1945, p. 107)

¹⁸ Según Pierce, la semiosis es el proceso mediante el cual los seres humanos conocen y organizan su mundo a través de la creación e interpretación de signos para poder comunicarse en un conjunto social a partir de puntos de referencia en común. (Zeccheto, 2005, p. 60-61) Su explicación es la siguiente: “Los individuos, en el momento de leer un signo, lo interpretan a partir de lo que ya tienen formado en su mente, es decir, las ideas, las valoraciones sociales, las visiones de la realidad y los prejuicios que, por cultura, costumbres o tradición poseen de antemano. A partir de allí se van generando nuevas configuraciones. Es este el proceso que da lugar a una ‘semiosis infinita’, es decir a una continua sucesión de producción de signos mediante la cual los sujetos van pensando la verdad de las cosas y el mundo. La acción del conocimiento humano, cuya base es la actividad sígnica, nos coloca dentro de una cadena sinfín de mediaciones que nos remiten de signo en signo, entrelazando un lenguaje con otro, arrastrándonos en la corriente de una semiosis tumultuosa en el río llamado ‘cultura’.” (2005, p. 61)

retoman a continuación, las características que hasta aquí se han observado del mismo para proponer una definición que sirva como referencia para motivos de esta investigación, considerando que de ninguna manera es exhaustiva ni sustituye a todas las ya aportadas por diversos autores que se han dado a la misma tarea.

Sobre las características derivadas del análisis histórico, el videoclip musical es:

- 1) Un componente tecnológico.
- 2) Una forma de publicidad para vender música.
- 3) Un género audiovisual que tiene un mensaje propio por expresar a partir de la unión de sonido e imagen.
- 4) La utilización de muy diversos medios tecnológicos existentes y que históricamente puedan aparecer susceptibles de ser utilizados en formato audiovisual, para mostrar su mensaje no de forma real, sino como una representación artística de la misma.
- 5) El uso de cualquier forma de arte y sus técnicas y herramientas particulares con el mismo fin, enfatizando las vanguardias artísticas y el postmodernismo.
- 6) Una forma de arte que no pretende mostrar ningún tipo de ‘alta cultura’.

Sobre las características derivadas de los presupuestos semióticos, el videoclip musical se caracteriza por:

- 1) Ser un medio de comunicación que va más allá de una forma de seducir al comprador para que adquiera cierta música.
- 2) Ser un sistema de signos que contienen significados connotados y denotados a partir de su música, su imagen y la unión música e imagen.
- 3) Tener un arreglo estructural, paradigmático y creativo que contiene significados determinados.
- 4) Abarcar un conjunto de significados que se han creado tanto individual, como social y culturalmente y que igualmente pueden ser interpretados.

Conjuntando tanto las características derivadas del análisis teórico como de las obtenidas de los presupuestos semióticos, se propone la siguiente definición:

El videoclip musical es un medio de comunicación y de expresión artística en formato audiovisual que surge inicialmente con la intención de promocionar y vender música pero que al mismo tiempo se constituye en la presentación estructurada de una serie de elementos artísticos, técnicos y tecnológicos extraídos de diversos momentos históricos que contienen significados denotados y connotados creados individual, social y culturalmente e igualmente interpretados y que en su conjunto expresan mensajes que parten de la unión de lo significado a través de la música, la imagen y la conjunción de ambas.

Ahora bien, no hay que perder de vista que toda vez que el videoclip musical puede hacer uso de cualquier forma de expresión artística y técnica factible al formato audiovisual con el fin de ser creado, entonces se estaría frente a una amplia gama de manifestaciones *de facto* de videoclips musicales, y como consecuencia, para fines de este trabajo, se vuelve obligado estudiar algunas clasificaciones de la video música que den claridad sobre hacia qué tipo de videoclip particular se deben dirigir los esfuerzos para crear, a partir de él, materiales que desarrollen la competencia estratégica en materia de léxico en los estudiantes de lenguas extranjeras.

Villagrán (2003, s.p.) hace notar que existen diversas clasificaciones dependiendo la línea de investigación de cada autor. Fandos (1993, p. 96) por ejemplo, expone la división entre videoclip narrativo cuando cuenta con una historia con un hilo argumental articulado; y, video catarata de imágenes, en el que se mezclan imágenes yuxtapuestas y fragmentadas, cuando se trata de una especie de collage basado en las vanguardias y el surrealismo¹⁹.

Sedeño (El Videoclip como Mercanarrativa..., 2007, p. 499-500) dice que si se analiza qué tanto un videoclip **incluye o no programas narrativos**, entonces éstos pueden clasificarse en:

¹⁹ El Surrealismo es un movimiento artístico que aparece en la segunda década del Siglo XX, después de la Primera Guerra Mundial. Se trata de una actitud ante la vida que busca afirmar la libertad de las personas, darles una esperanza de vida plena, en contraposición a una serie de reglas fijadas desde la razón de algunos líderes que llevaron a serios conflictos sociales, culturales, políticos y económicos. Intentaba ser un ataque irracional al mundo de las estructuras ordenadas y por lo tanto, recurría a la expresión a través de imágenes que representan el inconsciente; para lo cual hacía uso del sueño, de las expresiones artísticas de los considerados 'locos' (porque no estaban censurados por el consciente) y del arte producido por los niños (porque no había aún sido reprimido socialmente), haciendo uso de técnicas como la fragmentación para evitar una secuencia lógica y ordenada y el collage, con el fin de desclasificar el mundo y acercarlo a la imaginación. (Hughes, 1980 y Jiménez, 2013, p. 8-15)

- 1) Narrativo: cuenta una historia, tomando en cuenta que puede no ser lineal convencional.
- 2) Descriptivo: no tiene un programa narrativo y su objeto es mostrar imágenes a fin de seducir al espectador.
- 3) Descriptivo-narrativo: se trata de una mezcla de los dos anteriores en donde en ocasiones se verá una narración y de vez en cuando sólo al cantante en diversos escenarios.

También Sedeño (2007, p. 500), presenta una segunda propuesta de clasificación:

- 1) Dramático o narrativo: en donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica.
 - a. Lineal: si la letra y la narración coinciden.
 - b. De adaptación: si se estructura una trama paralela a partir de la canción.
 - c. De superposición: si se cuenta una historia que funciona independientemente de la canción.
- 2) Musical o performance: cuando se presenta al cantante o banda en concierto o estudio se ilustra estéticamente la melodía sin narración.
- 3) Conceptual: Las imágenes del videoclip expresan el sentir de la música en forma de metáfora, no se trata de expresar ni letra ni mensaje. Los elementos utilizados son surrealistas o abstractos.
- 4) Mixto: una mezcla de dos o más de los anteriores.

Pérez Barragán (2004, p. 47-66) propone las clasificaciones por montaje, por género narrativo y en cuanto a la construcción narrativa:

Por forma de montaje (2004, p. 47-64) o cómo las imágenes son unidas al ritmo de la música:

- 1) Sin montaje: Sólo hay un plano secuencia²⁰ y no se puede afirmar que hay historia sino situaciones en una sola escena. El autor las asemeja a postales audiovisuales.

²⁰ Un 'Plano Secuencia' es una puesta en escena en la que con una sola toma se presentan una serie de hechos que completan un propósito en un mismo escenario y en una unidad de tiempo que concuerda con la realidad. (Cardero, 1989, p. 118)

- a. Con un solo encuadre²¹ y sin movimiento de cámara. Lo que se mueve son los actores y los objetos que se ven en el video.
 - b. Con un solo encuadre y con movimiento de cámara. Se dan cuatro movimientos que son arriba, abajo, izquierda y derecha. Y tres ritmos: barrido (brusco hacia los lados), ralentización (un poco más lento que lo normal) o un movimiento normal para el ojo humano.
 - c. Con cámara fija y encuadre variable. No hay movimiento de cámara, pero sí de lente (zoom).
 - d. Con varios encuadres y varios movimientos de cámara. En los que no hay ni corte ni montaje, pero sí dinámica visual porque la cámara se desplaza ya sea ella misma o el lente.
 - i. Con cámara objetiva²². El plano secuencia está hecho en un carrito donde se coloca la cámara.
 - ii. Con cámara subjetiva o en handycam shot²³. La toma no se hace de forma estándar, al nivel del pecho y el cuello, sino que la cámara puede estar colocada como si el abajo fuera arriba y el arriba abajo.
- 2) Sin encuadre y sin toma o videoclip ‘minimal’: en él no existe ni montaje ni movimiento de cámara.
 - 3) De un solo plano secuencia con movimiento de cámara y recurrencia: Se repite el mismo encuadre a una parte de los elementos o personajes del videoclip.
 - 4) De un solo plano secuencia, con movimiento de cámara y con recurrencia circular: Se tiende a repetir el mismo encuadre en los mismos elementos del videoclip o en los personajes y se inicia y termina con la misma imagen.
 - 5) De un solo plano secuencia con movimiento de cámara y sin recurrencia: no se repite ni un mismo movimiento ni una misma toma mientras que la cámara está en movimiento sobre el escenario.

²¹ El ‘Encuadre’ o ‘Plano’ es el rectángulo que marca los límites de la imagen que recibe la cámara...” (Cardero, 1989, p. 63)

²² Se trata de una toma de ‘Cámara Objetiva’ cuando muestra el evento desde un punto de vista impersonal como si se tratara de un observador invisible. (Mascelli, 2012, para. 13)

²³ Se llama ‘Cámara Subjetiva’ al movimiento de la cámara que indica lo que está viendo uno de los personajes en ese momento determinado y generalmente está precedida por un acercamiento a dicho personaje. (Cardero, 1989, p. 40)

- 6) Videoclip señuelo: un solo plano secuencia, se filman en un solo escenario con una cámara siempre fija con un encuadre panorámico que no cambia. Sí tienen cortes y están editados pero la idea de estos es justamente hacer parecer que la secuencia ha sido continua y sin interrupciones.

Por **género narrativo** (2004, p. 52-56):

- 1) Bricollage²⁴: “Las imágenes de este tipo de videoclip son de índole perceptiva y no narrativa: si bien no se cuenta una historia, las imágenes siguen un orden y es el ritmo de la canción. La canción es lo que homogeneiza las imágenes para formar un todo perceptivamente coherente a pesar del frenesí y a pesar de que las imágenes no puedan parecer tener relación unas con otras. El ritmo de la canción es lo que permite que las imágenes tengan un orden y tengan un sentido semántico que es: las imágenes materializan visualmente el ritmo de la canción, vuelven visual lo que es auditivo.” (2004, p. 53)
- 2) Con montaje y con historia: sigue una línea narrativa aristotélica²⁵. Se firma al cantante interpretando su canción y se cuenta una historia paralela con imágenes. Es posible que no sea la historia de la canción la que se cuenta, pero sí hay una historia.
- 3) Con montaje y con historia circular: termina en el mismo punto en donde empieza.
- 4) Con montaje y sin imágenes recurrentes: las imágenes no se repiten.
- 5) Con montaje y con imágenes recurrentes: hay una serie de imágenes que se repiten a lo largo del video.
- 6) Animación: “La animación se hace uniendo varias tomas fijas a una serie de movimientos, para que en conjunto se produzca la sensación visual de un solo movimiento uniforme. No obstante, todavía es necesario separar estos grupos de movimientos por frases audiovisuales, ya sea utilizando diferentes tomas o encuadres o bien, diferentes escenarios... puede presentar una historia circular... o bien imágenes recurrentes... o bien sin imágenes recurrentes.” (2004, p. 55)
 - a. Animado de plastilina.

²⁴ “La técnica *bricolage* consiste en el montaje de materiales preexistentes, combinados o no con imágenes que se firman a propósito del videoclip en turno.” (Pérez Barragán, 2004, p. 52)

²⁵ Pérez Barragán explica que una línea narrativa aristotélica es aquella que cuenta con un inicio, un nudo y un final. (2004, p. 56)

- b. Animado con dibujos occidentales.
- c. Animado con dibujos de manga.
- d. Collage (una mezcla de las anteriores).

Por género narrativo (2004, p. 57-64):

- 1) Que sigue una narrativa aristotélica: con inicio, desarrollo, clímax y fin.
 - a. Suspense: a lo largo del video se crean las condiciones necesarias para llegar a un final en el que se va a descubrir la verdad.
 - b. Parodia: es una imitación de otro texto a modo de burla.
 - c. Melodrama: muestra un conflicto sentimental.
 - d. Épico: narra escenas históricas para hablar de la heroicidad de un personaje.
 - e. Comedia: para crear la risa a través del ridículo que sucede a diario.
 - f. Pastiche: imitación de un texto para homenajearlo.
 - i. Retake: presentar nuevamente elementos de textos muy conocidos que son del saber común, se puede tratar del texto mismo, una secuela o una precuela²⁶.
 - ii. Remake: tomar un texto entero ya existente para actualizarlo o ponerle un estilo propio.
 - iii. Revival: se recrea una época histórica determinada, pero alguno de los elementos en el video la niega, resaltando el tiempo en que se hace el video.
- 2) Sin narrativa aristotélica: no hay historia, pero sí coherencia entre música e imágenes.
 - a. Bricollage: imágenes unidas siguiendo el ritmo de la música.
 - b. Video de concierto: fragmentos de conciertos, algunas veces intercalando imágenes que evocan la letra de la canción o contrapuntean²⁷ la línea musical con las imágenes del concierto.
 - c. Video de concierto con trama: se trata de un concierto mezclado con imágenes que siguen una trama aristotélica.

²⁶ Se llama “Precuela” a una película que narra una historia que precede en el tiempo a una que ya fue contada y que se muestra al público después de ésta última. (Prieto, 2012, para. 1) “Secuela”, por otro lado, es la continuación de una historia (Pérez Barragán, 2004, p. 61)

²⁷ Léase nota de pie de página No. 11 referente a la Teoría del Contrapunto de Sergei Eisenstein.

- d. Con simulacro de concierto acompañado o no de trama: se simula un concierto, mientras se presentan imágenes o se cuenta una historia.
- e. ‘Minimal’: sin montaje ni movimiento de cámara.

De acuerdo a la **construcción narrativa** (2004, p. 64-66):

- 1) Construcción ontológica: describe la experiencia de personajes reales o fantásticos.
- 2) Construcción epistemológica: desarrolla y aclara un conflicto.
- 3) Construcción autoreflexiva: se presenta la realización del propio videoclip como conflicto.

Al hacer una revisión de las diferentes clasificaciones presentadas hasta este momento, parece resaltar el hecho de que existen videos que siguen una línea narrativa aristotélica, que bien puede seguir la historia que la música propone o puede contar una historia que parte del tema en cuestión pero que no necesariamente es él; videos que por otra parte, muestran imágenes que siguen el ritmo de la música pero que no cuentan una historia sino que sus imágenes intentan hacer percibir la sensación y la emoción musical y, videos que son una mezcla de los dos anteriores. Al mismo tiempo, si atendemos a sus características de creación técnica, se podría hablar de la existencia de diversas formas de expresión a través del uso de las cámaras, sus movimientos y lo que éstas enfocan o no. Sobre las clasificaciones de los videoclips, Villagrán ha afirmado:

Lo importante es recordar que cada proceso, cada video-clip es distinto, por lo que sus características y la manera en que utiliza los elementos que la componen son distintos y el lector tendrá que estar abierto en su percepción para distinguir las funciones tanto de la música como de la imagen, aunque el lenguaje del video-clip es el mismo, la forma de hablarlo en cada video será distinta. (2003, s.p.)

Por lo tanto, aunque en las clasificaciones de los videoclips que diversos autores presentan, sí se tiene una guía sobre lo que en ellos se puede encontrar y qué tanto permiten en consecuencia ser usados como material didáctico para el trabajo con la competencia estratégica en materia de aprendizaje de vocabulario, sí es importante analizar cada videoclip particular para saber qué posibilidades reales brinda a ese respecto. Con el fin anterior,

aparece conveniente conocer cómo es posible obtener significados a partir de las imágenes que brindan los videoclips musicales.

Para ello, hay que partir del supuesto de que la comunicación entre individuos a través de un sistema de signos mediatizador (el lenguaje) es importante en tanto les permite compartir experiencias diversas de vida y de acercamiento al mundo con el fin de allegarse los recursos necesarios para la satisfacción de necesidades mediante el trabajo. (Vygotsky, Lev, 1992, p. 26-27) Sin dejar de tomar en cuenta que, en términos reales, dicha comunicación se enfrenta a ciertas dificultades; en la concepción de Pierce (Zeccheto, Victorino, 2002, p. 66-70), por ejemplo, el mundo que nos rodea es de tal forma complejo, que los hombres deben ayudarse de mecanismos que les permitan organizar su realidad para poder tener un punto en común a partir del cual comunicarse y comprenderse cuando no siempre se tienen presentes los referentes de los cuales se está hablando. El signo cumple esa función; colocarse en el lugar de aquello que se quiere comunicar para significarlo en su ausencia.

El videoclip musical en general y sus imágenes en particular, son un signo, dado que no nos presentan una serie de elementos que se significan a sí mismos, sino que están en lugar de otros referentes. Roberto Aparici (2012, p. 31) afirma que “una imagen es una representación de algo que no está presente. Es una apariencia de algo que ha sido sustraído del lugar donde se encontraba originalmente y que puede perdurar muchos años. Una pintura, una fotografía, una viñeta de cómic, una película, un videojuego o una página de periódico [y se podría agregar, un videoclip musical], ofrecen imágenes que son sólo apariencia del objeto representado.” (Los corchetes son míos)

En este trabajo, ocupa estudiar cómo es que el signo “imagen del videoclip musical” significa realidades particulares que se construyen de manera diversa. Villagrán (2003, s.p.) menciona que, para leer el videoclip musical, esto es, comprender sus significados, habría que considerar dos elementos fundamentales:

- a) **Al lector del videoclip**, es decir, quien lo ve y lo interpreta con sus condicionamientos individuales, sociales y culturales particulares y,
- b) **Al creador del videoclip** que le imprime su propio mensaje a partir de una serie de elementos técnicos que le dan distintos significados a lo que las imágenes presentan.

En lo que al **lector del videoclip** se refiere, Villagrán (2003, s.p.) propone que quien observa un videoclip es un sujeto activo que percibe²⁸ a través del sentido de la vista lo que la imagen le propone pero que, una vez recibido ese estímulo, lo organiza, estructura y transforma mentalmente para interpretar de la imagen algo finalmente nuevo que incluye ya sus experiencias de vida además de su conocimiento cultural y contextual particulares. Lo que implica que no necesariamente verá lo que quien creó el videoclip quería transmitirle sino una interpretación suya filtrada por su yo individual y social.

Roberto Aparici (2012, p. 46) dice que “los significados de una imagen varían según los individuos, con sus características y experiencias propias en un momento determinado” y añade que “un espectador tiende a tomar su propio contexto como marco de referencia al realizar cualquier tipo de análisis del mensaje...[y que]...los mensajes adquieren el significado que la experiencia permite leer en ellos, así como el que hemos aprendido a atribuirle, en función del contexto en el que nos hallamos inmersos.” (Los corchetes son míos)

Estas observaciones llevarían a plantear que como resultado de la actividad perceptiva e interpretativa humana del signo, un videoclip musical tendría tantos posibles significados como seres humanos existen sobre el planeta. Sin embargo, diversos autores hacen mención de un número de formas mediante las cuáles se puede saber cuál es el significado con el que el signo fue creado en primera instancia.

Villagrán (2003, s.p.) afirma que la estructura discursiva con que el videoclip fue construido, esto es, las intenciones comunicativas del autor y todos los recursos que usó para lograr hacerlas realidad, ya le dan al mismo, un hilo conductor a partir del cual comprender el significado de las imágenes sin perderse en la infinitud de posibles interpretaciones individuales.

²⁸ “La percepción es entendida como la forma de conducta que comprende el proceso de selección y elaboración simbólica de la experiencia sensible, que tienen como límites las capacidades biológicas humanas y el desarrollo de la cualidad innata del hombre para la producción de símbolos. A través de la vivencia la percepción atribuye características cualitativas a los objetos o circunstancias del entorno mediante referentes que se elaboran desde sistemas culturales e ideológicos específicos construidos y reconstruidos por el grupo social, lo cual permite generar evidencias sobre la realidad” (Vargas, Luz María, 1994, p. 50)

Resultaría por tanto trascendente que, para centrar la interpretación individual a la que múltiples lectores del videoclip podrían llegar sin una guía precisa, se investigue quién fue el creador del mismo, qué técnicas de producción utilizó y tiende a usar y con qué fines comunicativos, además del contexto sociocultural en que los produce.

Roberto Aparici (2012, p. 179) por su parte, habla sobre la importancia del texto. Él afirma que “el texto nos aproxima a compartir el punto de vista que ofrece el medio” y que, además, “una imagen, cualquiera que sea su naturaleza, nos permite realizar proyecciones basadas en nuestra historia personal y en nuestro contexto. Las imágenes no constituyen un código universal y, muchas veces, necesitan de un texto para que se puedan interpretar sus significados.” (2012, p. 188)

El videoclip musical, como se ha expuesto anteriormente, parte de una melodía que se pretende utilizar como promoción para la venta de un disco particular, de donde se deriva que existe un texto a partir del cual guiar la interpretación de los significados contenidos en las imágenes.

Hay que tener especial cuidado, sin embargo, en la función del texto en cada videoclip en particular debido a que existen, como se ha expuesto anteriormente, los que tienen una línea narrativa aristotélica y sus imágenes coinciden de manera directa con la narración y el mensaje presentados; pero también es posible encontrar los que corren con un mensaje paralelo, los que ilustran la melodía metafóricamente o, los que contienen imágenes que decoran ese texto artísticamente pero que no necesariamente coinciden con el mensaje de la canción. En cualquier caso, el texto sigue siendo un punto a partir del cual se puede comparar si existe un mensaje que seguir sobre una canción particular o no y en qué medida.

Por otro lado, también podría llegar a utilizarse un texto externo que no necesariamente sea la melodía que le dio origen, para guiar la interpretación de las imágenes del videoclip. Roberto Aparici y Agustín García (2008, p. 113), expresan sobre el asunto que algunas formas de darle un sentido unívoco a la imagen es, incorporándole una leyenda a un texto, en donde las funciones del mismo serían: reducir las posibilidades significativas de la imagen, complementarla para conformar una unidad sígnica u ofrecer un significado distinto al del propio registro fotográfico.

Es decir que, si en un momento dado, un videoclip musical particular no significa precisamente lo que su texto ofrece, sí es posible crear uno alterno que guíe lo que se quiere que el lector meta conozca.

Por lo que respecta al **creador del videoclip**, para saber lo que una imagen significa, es necesario tomar en cuenta lo que el realizador de la misma tenía en mente originalmente y todos los recursos que decidió utilizar con el fin de plasmar justo ese significado y no otro distinto.

De la misma manera en que el significado de una imagen puede variar de acuerdo con lo que el lector interpreta de la misma porque se encuentra condicionado por sus experiencias individuales, sociales y culturales de vida, así como del contexto en el que se encuentran en un momento determinado, igualmente un realizador impone su propia forma de ver el mundo al crear el signo. Al respecto, Roberto Aparici afirma que:

Las imágenes son representaciones aisladas de un hecho total, seleccionadas y realizadas por individuos que tienen ideas y opiniones subjetivas. Van a representar el mundo de acuerdo a su historia personal, a las características de la institución y órgano de comunicación para el que trabajan, así como a las posibilidades técnicas del propio medio...Paralelamente a los condicionamientos tecnológicos que el medio impone, el tratamiento de la realidad viene determinado por los valores, intereses e ideología, que sustentan los responsables de los diferentes órganos de comunicación. (2012, p. 47-48)

Las imágenes que el creador del videoclip decide presentar para mostrar su significación o mensaje y la forma en que las va a presentar, deben tener una organización para lograr adquirir un sentido. A esa organización de los elementos de la imagen se le llama composición. (Aparici, Roberto, 2012, p. 130). Es, estudiando esa composición a través de todas sus partes que se puede saber el significado que el creador del videoclip imprimió a sus imágenes. Ana María Sedeño (Sedeño, 2002, Aplicaciones Educativas..., p. 141) aconseja que, para poder leer sus significados, es necesario observar elementos como la iluminación; la vestimenta y el maquillaje, además de la planificación y el punto de vista, por ejemplo: los planos, el tamaño de los elementos, los acercamientos, etc.

Diversos son los elementos de la composición de las imágenes del videoclip que pueden analizarse y que dan luz sobre el significado de las mismas. A continuación, se enlistan algunos de ellos:

- a) A través de **los encuadres**²⁹, se puede dejar fuera de lo que percibe el objetivo, elementos que se intuyen a partir de lo que sí se muestra (elipsis); presentar particularmente y en grande sólo detalles significativos o simbólicos que resaltan lo que se quiere enfatizar; variar la posición para denotar sorpresa, confusión, enojo, etc.; o, jugar con el acercamiento o el alejamiento de la cámara para mostrar emociones. (Martín, Marcel, 1990, p. 42)

- b) Mediante el uso de diversos **planos**³⁰, en primer lugar, se ayuda al espectador a percibir las imágenes con comodidad, pero también, se impregna a la imagen de un significado psicológico. Por ejemplo, el plano general, en el que se muestra un personaje pequeño en medio de un gran escenario, hace que la imagen muestre a dicho personaje como víctima solitaria en ese lugar mientras que el primer plano, en donde el personaje se muestra bastante acercado a la cámara, invita a adentrarse en la intimidad de esa figura. (1990, p. 44)

- c) Los **ángulos de la toma** también pueden dar a la imagen un significado psicológico, en el caso de que estos no estén justificados por alguna situación de filmación real que requiera que la toma se haga desde determinada posición. Así, por ejemplo, el contrapicado (cuando se filma al personaje con la cámara en una posición que queda por debajo de él, enfocándolo hacia arriba), magnifica al personaje captado, le da un aire de superioridad. Mientras que el picado (una toma que ve al objeto a captar desde arriba), lo posiciona en un nivel inferior. (1990, p. 47) Si existe un travelling³¹ desde una posición de frente hacia un picado, por ejemplo, se puede dar a entender un derrumbamiento psicológico. (1990, p. 48)

²⁹ Se llama ‘encuadre’ a la forma en que se organiza el fragmento de realidad que se pretende mostrar al espectador a través del lente de la cámara. (Martín, Marcel, 1990, p. 41)

³⁰ Un ‘plano’ es la distancia entre la cámara y el objeto filmado. (1990, p. 43)

³¹ “El ‘travelling’ consiste en un desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento”. (1990, p. 54)

Por su parte, una toma posicionada de lado, podría implicar comicidad o si se le combina con un contrapicado, la idea de la realización de un gran esfuerzo. (1990, p. 49)

d) Los **movimientos de la cámara**.

- a. El **‘travelling’** puede únicamente seguir el movimiento del objeto filmado o darle movimiento cuando en realidad está estático, pero también puede imprimir en la imagen, significados específicos como, por ejemplo, mostrar amenaza o decir que el personaje u objeto a quien se ha dirigido la toma se volverá importante. (1990, p. 51-52).

Si el ‘travelling’ es hacia atrás, puede ser que el personaje se derrumbe emocionalmente, que la historia contada ha culminado, que debe haber una despreocupación sobre ese momento particular o bien, que la historia que se contaba terminó. (1990, p. 54-55).

Si se trata por otro lado de un ‘travelling’ hacia adelante, entonces se está en presencia de un recuerdo o sueño o del objeto de tensión mental del personaje de quien se está mostrando el particular punto de vista. (1990, p. 56-57)

- b. La **‘panorámica’**³², en general recorre el panorama a observar, pero también pueden significar embriaguez, vértigo, pánico, amenaza u hostilidad. (1990, p. 57-58)

- e) **La iluminación** crea la atmósfera de la imagen; la puede hacer noche, día, angustiada, optimista o pesimista. (1990, p. 64-66). La luz baja y las sombras dan una sensación fantasmal y amenazadora (Aparici, Roberto, 2012, p. 80).

³² “La *panorámica* consiste en una rotación de la cámara en torno a su eje horizontal o vertical...sin desplazamiento del aparato” (1990, p. 58)

- f) **El vestuario** habla de realidades históricas, estados de ánimo y pertenencias sociales y culturales. (1990, p. 68-69)
- g) **Los decorados** por su parte, puede que únicamente se dediquen a mostrar lugares realmente existentes en donde se desarrollan los eventos, pero puede suceder también que quieran connotar estados de ánimos particulares como la libertad, la nostalgia, la pureza, la soledad, la crueldad o el horror. (1990, p. 70-74)
- h) **El color**, puede ser simplemente decorativo o realista pero también puede tener implicaciones en el significado psicológico, en el entendido de que cada color puede significar cosas distintas en sociedades diferentes; en la nuestra, por ejemplo, el blanco y el negro se usaría para denotar horror, mientras el color para la inocencia y el sepia para lo antiguo; así como las tonalidades rojo y oro para la felicidad mientras el azul para el miedo. (1990, p. 74-78)

El negro es también lo siniestro, el misterio, el mal, la muerte, la noche, la desolación, el pesar y la ansiedad; implica poder y elegancia. (Aparici, Roberto, 2012, p. 98)

El gris sugiere inteligencia, es neutro, frío, sin compromisos, aburrido, indeterminado; se relaciona con el pasado y la vejez. (2012, p. 98)

El blanco es además de inocencia, paz y armonía y en algunas circunstancias, frío y distancia. (2012, p. 98)

El rojo se relaciona con el corazón, la sangre y la vida. Es excitante e implica acción, movimiento y peligro. (2012, p. 98-99).

El naranja es rico y extrovertido, pero si tiende al ocre es cálido y apegado a la tierra. El naranja otoñal representa la nobleza y la tradición. (2012, p. 99)

El amarillo implica avance, jovialidad, risa, placer y opulencia y, en sentido contrario a estas características, también traición, cobardía y egoísmo. Además, una de sus características especiales es que se le asocia con la mala suerte. (2012, p. 99-101)

El verde es esperanza, naturaleza, juventud y fertilidad. (2012, p. 101)

El azul es infinito, noble, bello, fiel y majestuoso pero pasivo por frío, preciso y ordenado. Si no es luminoso, entonces se vuelve triste, contemplativo y solitario. (2012, p. 101)

“...el violeta, por último, es el color con el que se plasma una cierta manera de entender el lujo y la ostentación. El violeta goza del aroma del prestigio, la dignidad y la elegancia.” (2012, p. 102)

- i) **“El contraste** es un elemento expresivo reforzador del significado. El contraste es estimulante. Atrae la atención. Sugiere una inestabilidad inquietante, provocadora. El contraste amortigua la posible ambigüedad de una composición. Si interesa resaltar que un personaje es gordo, nada mejor que colocarlo junto a otro extremadamente delgado. Los términos opuestos se afianzan en sus valores cuando se enfrentan entre sí.” (2012, p. 133). (Las negritas son mías)
- j) **Las metáforas**, permiten utilizar un elemento que sustituye al que en realidad se quiere significar mediante una comparación mental. (Martín Marcel, 1990, p. 102) Por ejemplo, mostrar la imagen de la lluvia para significar el llanto.
- k) **El montaje**³³ da un significado a las imágenes que se muestran porque nos permite ver cuál es el contexto en el que estas significan. No sería lo mismo poner un borrego seguido por un niño que se aproxima juguetonamente hacia él, que un borrego seguido por la imagen de un rastro.

³³ Se llama montaje a la organización de planos en cierto orden y secuencia (Martín Marcel, 1990, p. 144).

Ahora bien, como resultado de lo que hasta aquí se ha venido comentando, la imagen puede interpretarse de acuerdo al contexto particular en que su lector se encuentre, a su experiencia personal, social y cultural y, por otro lado, a lo que el creador del mismo videoclip musical tuvo por intención crear y transmitir. Igualmente, es posible centrar la atención del lector del videoclip, utilizando por un lado un texto y por otro, llevándolo a conocer sobre las intenciones del creador del mismo y su historia también individual, social, cultural y contextual.

A esta información debe agregarse la afirmación hecha por Roberto Aparici y Agustín García (2008, p. 106-110) quienes dicen que, en la interpretación de los significados de las imágenes, siempre es posible encontrar una perspectiva denotativa y una connotativa. La primera se referiría al significado de la imagen en sí, sin incluir ningún tipo de proyección valorativa y, la segunda, a la interpretación de la imagen a partir de la experiencia personal en función de intereses ideológicos, económicos, políticos, etc.

Es decir, que el hecho de que tanto el creador del videoclip como su lector estén condicionados por sus propias experiencias y contextos a la hora de interpretar y crear los significados del mismo, trae como consecuencia que estos significados serán connotativos la mayor parte del tiempo, toda vez que incluirán los juicios valorativos de ambos. Sin embargo, no se puede dejar de lado la idea de que con cierto manejo didáctico de las imágenes que ayuden a prescindir en la medida de lo posible de esas valoraciones, también es posible aproximarse al significado denotativo de las mismas.

Igualmente, trascendente resulta la opinión de Tanius Karam (2006, p.7) quien enfatiza la importancia de realizar una análisis sintagmático y, uno paradigmático a las imágenes para poder comprender sus significados. Dice que “el análisis sintagmático es una técnica...que busca establecer ‘la superficie del texto’ y la relación entre sus partes o los conjuntos de ellas entre sí y propone para lograr dicho análisis, hacerse preguntas como las siguientes: ¿cómo una imagen pesa más que otra y en dónde radica el centro de atención?, ¿cómo el orden de los signos genera un sentido?, ¿cómo el arreglo de las imágenes genera un significado?, ¿hay imágenes que nos permiten conocer el tema, autor, estilo y época determinados?

Por otro lado, “se habla de un paradigma cuando hay referencia a un modelo o estructura teórica que explica a un conjunto de elementos que tienen entre sí algo en común. Ese algo común es precisamente un modelo referencial que conecta en profundidad a grupos de signos o de fenómenos diversos (culturales, comunicativos, sociales, etc.). (Zeccheto, Victorino, 2002, p. 85)

Tanius Karam enuncia que “el análisis paradigmático permite conocer las posibilidades combinatorias de los signos y nos ayuda a reconocer el sistema de elección, las recurrencias del autor para resolver alguna necesidad” .(2006, p. 6-8) El autor (2006, p. 7-8) propone al respecto, preguntarse a qué género o tema pertenece el todo de la imagen, a través de los efectos, signos y señales que nos remiten a él y analizar qué imágenes particulares se escogieron, por qué y por qué no otras de todos los posibles recursos disponibles en el mismo paradigma.

Este ‘tema’ según lo denomina Tanius Karam, es mencionado igualmente por Eco en Villagrán (2003, s.p.) quien propone que dada la complejidad de las imágenes que presentan los videoclips porque no necesariamente narran una historia como lo haría una película, es necesario saber analizar las imágenes para determinar cuál es el ‘topic’ alrededor del cual giran. Villagrán precisa que:

El topic es el tema que el lector elige de la imagen, y al hacerlo fija los límites del mismo, por ejemplo, si el lector decidiera elegir como topic en la narración visual de un video-clip la envidia y lo que esta representa, su interpretación deberá estar dirigida por este topic que ha elegido. (2003, s.p.)

Explica también (Villagrán, 2003, s.p.) que ese ‘topic’ no siempre podrá encontrarse en el tema de la canción, sino que es un “...fenómeno pragmático en el que el lector pregunta de que se habla, y contesta probablemente el mismo esa pregunta, estableciendo un nivel de coherencia interpretativa, obligándolo a buscar algo que organice la manera en que realizará su interpretación.”

Se puede afirmar que dado que la publicidad utiliza los principios de la percepción humana para mostrar a su audiencia lo que quiere que vean llamando su atención sobre el particular (Aparici, Roberto y García, Agustín, 2008, p. 73, 75) y el videoclip es una forma de

publicidad que intenta vender música a través de un audiovisual atractivo, entonces una manera de ayudar al lector del videoclip musical a encontrar el ‘topic’ que una imagen le propone, es observar lo que el creador del videoclip quiere resaltar mediante el uso de los principios de la percepción. A saber:

- a) Se llamará la atención la figura más que el fondo. (2008, p. 74)
- b) Lo que se encuentra formando conjuntos por cercanía, orientación o parecido es lo trascendental porque se percibirá como un todo que sobresale. (2008, p. 77)
- c) El elemento contrastante es lo que se debe observar. (2008, p. 79)
- d) Se usan personajes famosos para atraer la atención sobre lo promovido. El producto a vender aparecerá camuflado con los atributos de ese personaje. (2008, p. 88).
- e) La repetición ayuda a que quien no notó el estímulo una vez, lo haga en alguna de las subsecuentes. (2008, p. 88)
- f) Lo importante se coloca por encima del centro geométrico de la imagen, nunca en el centro en sí. (2008, p. 122-123)

Resumiendo, para encontrar los significados que las imágenes del videoclip ofrecen, se deben considerar como un sistema integrado en el que cualquier variación implica también variación del significado (Aparici, Roberto, 2012, p. 24). Saber lo que las imágenes significan implica analizarlas tanto de forma sintagmática como paradigmática y existen formas de determinar lo que el creador del videoclip quiso expresar con el arreglo y la elección de sus imágenes atendiendo a los siguientes elementos:

- a) El texto que las acompaña, pre-existente o creado.
- b) El contexto sociocultural y temporal en el que se elaboró.
- c) Su autor, ideología, valores, experiencia de vida y cultura, empresa para la cual trabaja, así como sus recursos técnicos y tecnológicos.
- d) Los elementos creativos que el videoclip ofrece: encuadres, planos, ángulos, movimientos, iluminación, color, decoración, contraste, metáforas y montaje.
- e) El videoclip llama la atención sobre los aspectos que deben leerse en sus imágenes siguiendo los principios de la percepción adicionalmente a los mensajes que ya emiten los aspectos técnicos mencionados en el punto anterior.

- f) Las imágenes contienen significados denotativos y connotativos, siendo predominantes los segundos.

No debe olvidarse, sin embargo, que el lector no siempre está educado en la interpretación de todos estos elementos y por lo tanto debe entrenarse a ese respecto porque de otra manera, tendería a filtrar el significado original de las imágenes con su propia interpretación derivada de su experiencia de vida individual, contextual, social y cultural.

Cabe preguntarse ahora, porqué y cómo las características del videoclip que han sido estudiadas de forma diacrónica, en base a su evolución histórica y sincrónica, en el estado en que se encuentra en este momento, pueden ser útiles para utilizarse como material didáctico para el desarrollo de la competencia estratégica en materia de aprendizaje de léxico.

En primer lugar, se tendría que recordar según lo expresado en el capítulo anterior de esta investigación, que el léxico de una lengua incluye palabras, frases hechas, combinaciones sintagmáticas y expresiones institucionalizadas (Higueras, Martha, 2009, p. 112-113).

Las palabras en un primer momento, son signos que han sido creados socialmente y que se encuentran representando un referente particular, un concepto. Dice Saussure (1945, p.92) que se llama signo a la combinación del concepto al que hace referencia y de su imagen acústica. En etapas tempranas de la vida, los niños forman esos conceptos que subyacen a las palabras de su propia lengua, a través de su interacción con el mundo, y a su posibilidad de englobar en conjuntos, series de atributos de criterio que hacen que ciertos elementos puedan caber dentro de una categoría, pero no de otra. (Ausubel, et. al., 1983, p. 58-59, 61) Un objeto, por ejemplo, tendrá que ser capaz de flotar en agua, entre otras características, para pertenecer al concepto “barco”. En el caso de los aprendientes de lenguas extranjeras, el vocabulario ya no se aprende mediante este proceso de categorización y conceptualización inicial, porque eso es algo que ya han llevado a cabo para su propia lengua materna. Lo que el estudiante hace al aprender una lengua extranjera es sólo habituarse a un nuevo signo, pero ya no experimenta el concepto subyacente por primera vez porque este ya se encuentra integrado a su estructura cognoscitiva. (1983, 60)

En el caso del aprendizaje de frases hechas, combinaciones sintagmáticas y expresiones institucionalizadas se trata igualmente de conceptos porque, aunque están constituidas por más de una unidad léxica³⁴, sus significados no son la suma de sus partes, sino que tienen uno unitario. Por ejemplo, para la frase hecha “It’s raining cats and dogs”, en realidad no esperaríamos ver caer perros y gatos del cielo, sino que se trata de un conjunto de unidades léxicas que representan al concepto “llover a cántaros”, “llover a raudales”. Otro ejemplo, sería la combinación sintagmática “pass out”, que no significa la combinación de “pass” y “out” que de ser así se podría interpretar como “salir”; sino un concepto totalmente diferente: “desmayarse”, “perder conciencia”.

No se debe perder de vista, la existencia de conceptos culturalmente familiares para los usuarios de una lengua, pero no necesariamente para los hablantes de todas las existentes, en ese caso, habría que tomar especial cuidado en lograr en primer lugar que el alumno de lengua extranjera, forme un concepto precedente para la unidad léxica que va a aprender a fin de que efectivamente le sirva para expresar conceptos que le sean familiares en el mundo real.

El videoclip musical es un lenguaje también creado socialmente, una combinación de arte y tecnología que expresa significados provenientes de la experiencia de vida de sus creadores y de lo que estos quieren compartir con sus espectadores. Se trata de un sistema organizado de signos cuyos conceptos o significados son susceptibles de descubrimiento y análisis a través de sus imágenes como se ha venido exponiendo a lo largo de esta investigación. Utilizar esas mismas imágenes y guiar a los aprendientes de lenguas extranjeras en su análisis, puede ser la base para mostrarles que los signos que en su lengua materna utilizan para hablar de ciertos conceptos en forma ordenada y en sociedad, tienen equivalentes en la lengua extranjera a la que quieren acceder, haciendo el aprendizaje de signos arbitrarios un tanto menos difícil, toda vez que se les relaciona con lo que el alumno ya tiene por familiar y tangible. En el caso de que esos equivalentes no existan, sería posible partir de la muestra visual y emotiva del concepto en cuestión a través de la imagen, para después relacionarlo con unidades léxicas concretas. Lefranc (1963, p. 45) afirma al respecto: “le cinema est un

³⁴ Son unidades léxicas, los elementos mínimos para la construcción sintáctico-semántico-pragmática en el uso lingüístico. Se trata de unidades independientes que permiten a los usuarios de cualquier lengua organizar y procesar la información mediante la categorización en signos lingüísticos –palabras y expresiones pluriverbales. (Gómez, José, 2003, p. 87).

excellent instrument pour l'assimilation par les enfants de 'notions' qui ne peuvent, sans lui, que rester livresques ou verbales: notion de volcán, de marée, scènes historiques, phénomènes trop rapides ou trop lents»³⁵

Se debe recordar que, para el caso del videoclip musical, la mayoría de los significados que se pueden obtener son de índole connotativa, toda vez que contienen en sí lo que tanto quien los lee como quien los crea entienden y sienten de la vida. De forma que para lograr que los alumnos de lenguas extranjeras se hagan también de significados denotativos de ciertas nociones y conceptos, será necesario guiar el aprendizaje intencionadamente en ese sentido.

El videoclip musical por otro lado, permite tener en el salón de clase un fragmento manejable de realidad, y como se ha visto en la descripción de las características de este elemento audiovisual, la sección del tema que de ella podemos obtener es variada; puede ir desde un concierto, hasta un evento en la historia, un desayuno, una boda, un viaje o una animación, por ejemplo. En ese sentido, un videoclip musical permite escoger un fragmento particular de experiencia que tenga que ver con la vida cotidiana de los aprendientes, para promover el aprendizaje de léxico específico de ese contexto. Lefranc (1963, p. 82) anota al respecto que "le cinema se rit des limites du temps et de l'espace".³⁶

En otro orden de cosas, Ausubel (1983, p. 50-51) afirma que para que puedan retenerse grandes cantidades de conocimientos, el proceso de aprendizaje debe ser significativo y, sólo lo es cuando el material está relacionado con los esquemas de conocimiento previos del alumno, y cuando el alumno aprende con la intención de lograr esa relación entre lo ya conocido con lo nuevo por conocer.

El videoclip musical permitiría, en ese sentido, darle al alumno ese material de aprendizaje potencialmente significativo porque se encuentra acercado a su experiencia diaria de vida y por lo tanto a sus esquemas de conocimiento, y sería posible usarlo además como una forma de motivación que mantuviera al estudiante con la actitud necesaria para aprender, relacionando sus esquemas previos de conocimiento con lo nuevo que se le presenta. Joan

³⁵ «El cine es para los niños un excelente instrumento de asimilación de 'nociones' que serían solamente librescas o verbales sin él: la noción de volcán, de marea, de escenas históricas, fenómenos muy rápidos o muy lentos.»

³⁶ «El cine se ríe de los límites del tiempo y el espacio.»

Ferrés (1994, p. 18-19), por ejemplo, habla de que cursamos una tercera ola de cambio dominada por la imagen como forma superior de comunicación a la que diversos autores dan el nombre de aldea global, era de la información, civilización de la imagen o revolución científico-tecnológica, entre otros. Y anota al respecto de la misma:

A través de los medios de masas nacidos con la nueva tecnología electrónica, las imágenes visuales y sonoras bombardean a las nuevas generaciones con una contundencia sin precedentes. Los medios de masas se han convertido en el medio ambiente en el que crecen las nuevas generaciones. Es a través de ellos como tienen acceso a la realidad. (1994, p. 20).

Tomando en cuenta esta apreciación, si se hace uso del videoclip musical con fines didácticos, se atendería al mismo tiempo a la particularidad del contexto del estudiante actual y a lo que ellos conocen y viven cotidianamente centrando la experiencia de aprendizaje en el propio alumno. Aprender una lengua extranjera a partir de ese elemento tecnológico, por lo tanto, no sería algo artificial que parte de conceptos abstractos distantes del mundo del aprendiente, sino que, por el contrario, tendría su punto de comienzo justo de él para lograr una posterior aplicación del léxico aprendido, en su vida cotidiana, a fin de optimizar eventos comunicativos reales, según intenta el aprendizaje de la competencia estratégica.

Respecto de la actitud que el aprendiente debe adoptar para aprender significativamente, la motivación resulta de singular importancia. Sobre su papel en el uso didáctico del videoclip musical, Ana María Sedeño afirma:

La propuesta es original y los alumnos pueden sentirse más cómodos, más implicados en su aprendizaje y experimentar el sentimiento de que se les tiene en cuenta en el desarrollo de la vida del aula. Se trata de una forma de renovación metodológica de carácter participativo, que provoca una inmediata motivación en el alumno. (Aplicaciones Educativas..., 2002, p. 140)

Borboa de Azevedo (s.f., p. 3055) comenta sobre el mismo aspecto que “...las imágenes resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado...”

En lo que respecta al aspecto cognoscitivo de los estudiantes en los que se pretende desarrollar la competencia estratégica, Ferrés (1994, p. 24-29) explica que esta nueva era de

la comunicación a través de la imagen implica que, a nivel educativo, los aprendientes están acostumbrados a vivir y comprender su mundo a partir de las emociones y sensaciones que el audiovisual les proporciona. Son personas educadas más en el funcionamiento de su hemisferio derecho que controla las funciones artísticas, simbólicas, holísticas, espaciales y musicales un tanto en detrimento de las funciones del hemisferio izquierdo, más lógicas, analíticas e intelectuales que se desarrollaban en las instituciones educativas antes del audiovisual. Y en ese sentido, es importante aprender a acercarse a ellos a partir de esas sensaciones y emociones para posteriormente tender un puente con lo lógico y lo racional a través del diálogo y la comunicación que aterrice en lenguaje lo que el alumno en primera instancia sólo siente. El videoclip musical, se presenta como un medio de acercamiento a este humano que vive en la era audiovisual de las sensaciones y las emociones. El manejo didáctico que el profesor haga del medio permitirá tender ese puente que las materialice en lenguaje.

Es fundamental hacer notar que, para desarrollar la competencia estratégica en lenguas extranjeras a través del audiovisual, el alumnado debe contar con una capacidad de pensamiento hipotético-deductivo³⁷, toda vez que lo que se pretende es lograr que los aprendientes desarrollen hipótesis a través del análisis de las imágenes y sus posibles significados y ello no podría conseguirse en individuos que estuvieran en etapas anteriores de madurez cognoscitiva. Al respecto, parece útil la siguiente cita de Robert Lefranc:

Dans la réalité une action dure et les actions successives s'enchaînent les unes aux autres; une trame temporelle unit toutes les situations auxquelles participe un être vivant et il n'y a pas de discontinuité entre elles. Si par exemple je vois un promeneur dans un rue, ça conduit a une certaine continuité dans le temps et dans l'espace: il marche, s'arrête devant une vitrine, repart, regarde autre chose ou entre dans une maison...C'est grâce à cette continuité que

³⁷ Para la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, los seres humanos atraviesan por una serie de fases de madurez que les permiten ir conociendo el mundo de manera gradual. La fase que el autor denomina de las operaciones formales, corresponde al último estadio que comienza alrededor de los doce años y continúa hasta la edad adulta. En esta fase, el individuo adquiere la posibilidad de pensar de forma hipotético-deductiva. Esto quiere decir que, para solucionar algún problema a la que su vida lo enfrenta, el individuo ya no necesita (como en la etapa anterior de su desarrollo cognitivo) tener la experiencia concreta en el mundo para entender cómo funciona, sino que en ausencia de lo concreto, es capaz de formular hipótesis a través del lenguaje y otros códigos convencionales, controlando variables y llegando a conclusiones que provienen de la inferencia sobre los resultados de distintas probabilidades y no de la observación de cómo evoluciona el problema concreto en la realidad. (Tarky, M. Isabel, 1979, p. 275)

l'enfant, peu à peu, voit se développer en lui ce que nous appelons le principe de causalité. Le cinéma lui apporte une toute autre vision du monde; le montage du film, en effet, permet de passer avec souplesse d'un point à un autre, d'un moment à un autre et la continuité des actions n'existe plus; après une vue prise dans une rue, je me trouve transporté dans un autre endroit avec des gens différents, puis ensuite je participe à une autre action... La trame qui relie tous ces phénomènes doit être obligatoirement reconstruite par le spectateur et les relations causales doivent être découvertes pour que l'histoire prenne son sens. Le jeune enfant est particulièrement incapable de faire une telle reconstruction qui est presque du domaine de l'activité psychique hypothético-déductive.³⁸ (1963, p. 47)

De forma que si en el cine, que cuenta con secuencias narrativas aristotélicas de forma general, un individuo debe ayudarse del montaje para comprender la secuencia lógica, entonces, en el caso del videoclip, la situación es aún más complicada debido a que como ya se ha visto, éstos transmiten mensajes y significados de formas oníricas, surrealistas, vanguardistas o, presentadas de tal manera que pudieran llegar a dar la impresión de no tener sentido y, es necesario por lo tanto, llevar a cabo un proceso de análisis profundo para descubrir cuál es el mensaje que el creador del mismo quiso transmitir.

Se debe enfatizar la necesidad de intervención del profesor de lenguas para guiar lo que del videoclip musical se necesita aprender para el uso del conocimiento de forma práctica. Lefranc (1963, p. 86) apunta que "l'efficacité du film dépend beaucoup plus que dans l'autre d'une variable essentielle: la qualité du maître".³⁹ Un profesor y el diseño que éste haga del curso del aprendizaje logrará en gran medida que el videoclip sea o no útil para fines de aprendizaje de la competencia estratégica y en particular del léxico. El mismo autor afirma que "le film d'enseignement ayant été conçu pour être intégré à un leçon, dans une classe d'un

³⁸ «En la realidad una acción tiene una duración y las acciones sucesivas se encadenan unas a otras; una trama temporal une todas las situaciones en las cuales participa un ser viviente y no existe discontinuidad entre ellas. Si, por ejemplo, observo a un paseante en la calle esto conduce a una cierta continuidad en el tiempo y en el espacio: ese paseante camina, se detiene ante una vitrina, vuelve a caminar, observa alguna cosa o entra a una casa... Es gracias a esta continuidad que el niño se desarrolla poco a poco en aquello que llamamos el principio de causalidad. El cine le brinda toda otra visión del mundo: el montaje del filme, en efecto, permite pasar con facilidad de un punto a otro, de un momento a otro y la continuidad de las acciones no existe más: después de una vista tomada en una calle, me encuentro transportado a otro lugar con gente diferente, y enseguida participo en otra acción... La trama que une todos estos fenómenos debe ser obligatoriamente reconstruida por el espectador y las relaciones causales deben ser reveladas para que la historia adquiera sentido. El niño pequeño es particularmente incapaz de hacer tal reconstrucción que es prácticamente del dominio de la actividad psíquica hipotético-deductiva.»

³⁹ «La eficacia del filme depende en mayor medida de una variable esencial: la calidad del maestro.»

niveau déterminé et non pour les ‘séances de projection’ du jeudi où l’on rassemble dans la ‘salle des fêtes’ ou sous un préau, des centaines d’élèves d’âge différent.”⁴⁰ Ello implica, que guiar el aprendizaje en el sentido de lograr la competencia estratégica en materia de léxico en lenguas extranjeras, por fuerza conlleva un proceso de preparación por parte de un experto que tiene que adecuar la intervención a un grupo y un contexto particular con las necesidades que ello implique.

Será justamente el manejo didáctico del videoclip musical lo que permita que el alumno logre aprender a notar sus necesidades en materia de aprendizaje de léxico, a planear su intervención en actos comunicativos reales y a evaluar tanto lo que es capaz de aplicar como lo ya puesto en práctica. Pero no sólo eso, sino que, a partir del diseño aplicado al videoclip, el alumno adquirirá experiencias paulatinas sobre cómo aprender a aprender su nuevo vocabulario cada vez de manera más independiente. Aspectos todos los anteriores, que constituyen lo que se conoce como competencia estratégica. Ya Vygotsky y Bruner habían planteado que para lograr que un individuo pase de un estado de conocimiento determinado a uno más avanzado potencial, necesita de la ayuda de un individuo más capaz que le apoye temporalmente hasta que el aprendiente domine la tarea por sí mismo, proceso al que le denominó “andamiaje”. Durante él, el profesor debe buscar graduar y modificar la cantidad y la calidad de la ayuda brindada al alumno según se observen sus necesidades, incluyendo también las esferas motivacionales cuando así se considere. (Díaz Barriga, Frida, 2010, p. 5-6)

Los textos que ya se ha comentado, guían lo que del significado del videoclip se debe entender, pueden ser utilizados e incluso diseñados por el propio profesor con el objetivo de preparar al alumno para su futura independencia, y hacer de todo el proceso una reflexión que le conduzca a poder hablar abiertamente del cómo aprende, para qué aprende y por qué le es útil o no aprender de tal o cual forma cuando pretende optimizar sus actos comunicativos reales utilizando su lengua extranjera. Ser consciente de lo que puede lograr y cómo puede

⁴⁰ «El filme de enseñanza ha sido concebido para ser integrado a una lección, a una clase de nivel determinado y no para las ‘sesiones de proyección’ del jueves en las que uno reúne en la ‘sala de fiestas’ o en un patio a centenares de estudiantes de diferentes edades.»

hacerlo, le da la oportunidad de mantenerse en constante evaluación y, por lo tanto, lo sitúan en el aprendizaje constante, útil para adaptarse al mundo cambiante del momento.

No debe perderse de vista, hasta aquí, que el hecho de estudiar las características que revisten los videoclips musicales en tanto recursos audiovisuales, parte de las tecnologías de la información y comunicación tan familiares para los aprendientes de lenguas extranjeras de principios del siglo XXI, tiene por objeto, conocer qué elementos que lo han conformado tanto de forma diacrónica como sincrónica pueden ser utilizados para el trabajo con la competencia estratégica en materia de léxico para los aprendientes de lenguas extranjeras, bajo una teoría precisa del aprendizaje de lenguas que implica que es necesario lograr que los estudiantes logren una competencia comunicativa real .

Es decir, que se debe tener en mente que los videoclips musicales son productos tecnológicos complejos porque apelan a dos sentidos; la vista y el oído y, que juntos crean un mensaje totalmente distinto de cada uno por separado, que debe ser analizado desde el punto de vista de los creadores, pero también desde la posible interpretación del espectador. E incluso, hablando sólo de la interpretación del significado de las imágenes, como es el caso realizado por esta investigación, las características del videoclip musical implican la necesidad de un trabajo de conducción y descubrimiento guiado por un experto, que puede ser utilizado para fines de exploración del significado del léxico al que se quiere acercar al aprendiente. Ello puede lograrse mediante la observación y la relación del concepto ya conocido por el aprendiente en su lengua materna y la imagen mostrada por el videoclip; la relación de la imagen mostrada por el videoclip y el concepto que socialmente se le ha conferido, cuando el alumno no lo conoce en su lengua materna; o bien, a través del análisis sintagmático y/o paradigmático del videoclip en cuestión y del descubrimiento a través de estos elementos de “topics” alrededor de los cuales girar el léxico que los alumnos conocerán. Sin dejar de tomar en cuenta que todo lo anterior, es un proceso que debe también ser planeado, esbozado, conducido y evaluado por un experto que necesitará vislumbrar la forma en que los estudiantes notarán cómo aprenden a aprender léxico de la forma en que aquí se propone, los recursos necesarios para lograrlo y la forma en que se acercará a los estudiantes a dichos medios.

También debe tenerse en mente que los videoclips musicales son una forma de creación artística que muestra aspectos cotidianos de la vida de los aprendientes y, por lo tanto, el trabajo con ellos les resulta atractivo, motivante y significativo, además de acercarlos a diversos fragmentos de léxico según el contexto en que se note necesitan aprender o están interesados en hacerlo y, por lo tanto, podrán mejorar su competencia estratégica ya que serán capaces a largo plazo de mejorar su actuación como hablantes de la lengua en contextos reales.

Por otro lado, la motivación derivada de la familiaridad de los aprendientes con una serie de elementos tecnológicos audiovisuales que les genera sensaciones a través de las cuales la generación de la era de la información aprende mejor, da la posibilidad de utilizar al videoclip musical para que los alumnos pueden manipularlo por sí mismos, con cierta confianza, para que después de un trabajo guiado por un educador experto, se vayan convirtiendo paulatinamente en aprendientes autónomos de la lengua, que es uno de los fines últimos de la competencia estratégica.

De forma que hasta ahora, se ha hecho un estudio diacrónico y sincrónico del videoclip musical, que ha permitido observar las características que lo componen y que pueden permitir realizar a partir de él, propuestas de material didáctico que logren el desarrollo de la competencia estratégica de los alumnos de lengua extranjera para el caso específico del aprendizaje de léxico y, se ha mencionado igualmente, porqué es que el videoclip musical sí puede ser utilizado para dicho fin.

Se está entonces en la posibilidad de dedicar el siguiente capítulo de esta investigación al desarrollo del citado material didáctico, tomando en cuenta ya, lo que es necesario saber tanto para desarrollar la competencia estratégica para el aprendizaje de léxico que se analizó en el primer capítulo de esta investigación, como los elementos que del videoclip musical se pueden utilizar para lograr el objetivo pretendido, analizados en esta segunda parte.

Capítulo III. Propuestas para el uso del videoclip musical como material didáctico que fomente el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico de los aprendientes de inglés como lengua extranjera

Parece útil comenzar este capítulo de la presente investigación, haciendo un resumen general de los principios que es necesario considerar al crear material didáctico enfocado al desarrollo de la competencia estratégica en materia de vocabulario para estudiantes de lengua extranjera cuando éste está basado en el videoclip musical. La razón es retomar lo que a lo largo de este trabajo se ha expuesto, a fin de tener dichas nociones claras y presentes de tal forma que sea posible observar su aplicación en las propuestas que éste trabajo pretende esbozar como objetivo final.

En ese sentido, se expondrán en primer lugar, los preceptos que deben tomarse en cuenta para que el material en cuestión esté enfocado a trabajar con la competencia estratégica de los aprendientes; se continuará con los que se dedican al conocimiento del léxico y serán repasados los necesarios para comprender cómo se lleva a cabo la Instrucción Basada en Estrategias, propuesta a través de la cual se ha mencionado es conveniente acercar al estudiante a dicho conocimiento; posteriormente se expondrán las características del videoclip musical que pueden retomarse con el fin de desarrollar el material didáctico que ocupa; para luego explicar por qué se ha decidido trabajar bajo la modalidad de aprendizaje autónomo y las características que esto implica para las propuestas que este trabajo pretende exponer.

Enseguida, se presentan dos series de planteamientos sobre el cómo, en qué medida y siguiendo qué razonamientos, los principios antes mencionados pueden ser utilizados para la creación de materiales didácticos que se ocupen de la competencia estratégica. Son dos las citadas propuestas, atendiendo al hecho de que en términos generales los videoclips musicales pueden ser englobados en narrativos y no-narrativos según se observó en el segundo capítulo de este trabajo. Sin embargo, no se deja de tomar en cuenta lo ya establecido por Villagrán (2003, s.p.), relativo a la especificidad e individualidad de cada videoclip; de forma que se entenderá que no todos ellos presentan las mismas características y que habrá

que analizar cómo cada uno ha sido creado además de cuáles de sus rasgos distintivos pueden ser utilizados para explotarse como material didáctico en los términos planteados por este trabajo.

Por último, y con la intención de mostrar cómo los principios revisados a lo largo de esta investigación pueden ser aplicados a la utilización del videoclip musical como material didáctico para el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico, se mostrarán dos modelos de uso práctico en ese sentido.

III.1. Aspectos a considerar para el desarrollo de la competencia estratégica

- a) Se debe buscar que al final de la intervención, el aprendiente use su nuevo conocimiento léxico en situaciones de comunicación reales y que, además, use su nuevo conocimiento sobre cómo aprender léxico para seguirlo adquiriendo también en la vida cotidiana.
- b) Toda vez que se pretende que el aprendiente sea capaz de utilizar el nuevo léxico que aprende en su vida real, resulta lógico acercarlos a uno que le sea útil y significativo individual y socialmente.
- c) Es necesario incluir en el proceso de aprendizaje las siguientes fases: evaluación inicial, planeación, ejecución, evaluación final.
- d) El aprendiente debe hacerse consciente de cómo y en qué contextos puede llegar a aplicar su nuevo léxico y su forma de aprenderlo.
- e) Es preciso que, a través de la intervención educativa, el aprendiente se vuelva paulatina y gradualmente autónomo en la búsqueda y uso de su propio léxico, así como en la identificación de nuevas formas eficaces de aprenderlo.
- f) Hay que concienciar al estudiante sobre cómo aprende (aspecto cognoscitivo), hacerlo capaz de nombrar el proceso mediante el cual lo hace (aspecto metacognitivo) y mostrarle mecanismos útiles para mantenerse motivado frente al aprendizaje (aspecto afectivo).

III.2. Aspectos a considerar para el aprendizaje de léxico

- a) El léxico está conformado por “unidades léxicas” en tanto palabras o conjuntos de palabras que tienen en sí un solo significado, en el caso de los conjuntos, éste va más allá del significado individual de cada una de las palabras que los conforman.
- b) Dentro de las unidades léxicas se encuentran las palabras, las frases hechas, las combinaciones sintagmáticas y las expresiones institucionalizadas.
- c) Para decir que un aprendiente sabe léxico, es necesario que:
 - a. Lo reconozca de forma oral y escrita.
 - b. Lo escriba.
 - c. Tenga conocimientos de los morfemas que forman palabras.
 - d. Conozca sus diferentes acepciones, así como sus significados denotativos y connotativos.
 - e. Tenga conocimiento de la categoría gramatical a la que pertenece (sustantivo, adjetivo, verbo, adverbio, conjunción, preposición, etc.).
 - f. Sepa en qué estructuras sintagmáticas puede aparecer y con qué restricciones.
 - g. Sepa de sus relaciones con otras unidades léxicas.
 - h. Esté consciente sobre el contexto en que puede y no utilizarse.
 - i. Conozca sus equivalentes cuando menos en su lengua materna.

En el entendido como ya se mencionó en el primer capítulo de esta investigación, que no es obligatorio lograr que el aprendiente efectivamente pueda hacer todo lo aquí expuesto de una sola vez ni en la misma sesión.

III.3. Aspectos a considerar sobre la instrucción basada en estrategias

- a) La intervención educativa debe estar centrada en las necesidades y características de los alumnos en tanto individuos.
- b) Debe incluir una discusión abierta sobre cómo, cuándo y por qué usar la competencia estratégica.

- c) Es conveniente que la competencia estratégica se incluya dentro de la instrucción diaria de los alumnos y de forma paralela o complementaria a un curso normal de lengua extranjera.
- d) Para desarrollar las estrategias necesarias, es primero importante estudiar las necesidades, conocimientos y capacidades previas de los individuos con quienes se pretende trabajar.
- e) La metacognición es un proceso importante a desarrollar en el aprendiente, dado que facilita la permanencia del conocimiento adquirido más allá del propio contexto en el que se aprendió.
- f) Al desarrollarse la competencia estratégica, es necesario lograr alumnos que gradualmente lleguen a ser aprendientes autónomos.
- g) Una intervención educativa que busque el desarrollo de la competencia estratégica debe contener las siguientes fases:
 - a. Evaluación inicial. Indagar qué conoce el estudiante y con qué estrategias ya cuenta y sabe usar.
 - b. Formación de conciencia. Hacer saber al aprendiente qué objetivos se van a alcanzar y mediante qué procedimientos.
 - c. Instrucción. Describir y modelar la estrategia que se pretende transmitir.
 - d. Práctica. Proporcionar a los estudiantes las oportunidades de práctica necesarias y darles el contexto propicio para que las lleven a cabo.
 - e. Evaluación de la efectividad con la que se realizó la tarea propuesta.
 - f. Transferencia. Lograr que el alumno utilice su conocimiento adquirido en nuevos contextos y ante nuevas problemáticas.
- h) Es necesario considerar los siguientes aspectos:
 - a. Profundidad y amplitud de la estrategia a comunicar.
 - b. Objetivos.
 - c. Limitaciones de tiempo y espacio.
 - d. Taxonomía de estrategias.
 - e. Evaluar el proceso.
- i) Algunas formas de evaluación del aprendizaje de la competencia estratégica son:

- a. Encuestas contestadas por el aprendiente.
 - b. Observaciones.
 - c. Entrevistas.
 - d. Diarios de aprendizaje.
 - e. Diarios dialogados.
 - f. Técnicas de pensamiento en voz alta.
- j) Hay que considerar que los alumnos tienen diferencias individuales para el aprendizaje y que, por lo tanto, puede haber quien guste de aprender por sí mismo y quien no, quien necesite más estímulos visuales que otro, quien pueda aprender mediante detalles y quien lo haga globalmente, etc. Pero siempre tomar en cuenta que es posible e incluso deseable impulsar a los alumnos a probar métodos nuevos que les pueden llegar a ser beneficiosos en materia de aprendizaje.

III.4. Aspectos a considerar sobre las características del videoclip musical como imagen

- a) Debido a que el videoclip es un medio audiovisual que requiere de poseer cierta tecnología que permita su reproducción y también de espacios adecuados para acogerla, será de capital importancia verificar que el contexto en el que se pretende echar a andar un proyecto de desarrollo de competencia estratégica, cuente con los recursos necesarios; computadoras, software adecuado tanto para la presentación como para su preparación, mesas adecuadas que permitan al estudiante tanto observar y seguir la tarea propuesta a través del videoclip como anotar sus observaciones, entre otros.
- b) Partiendo de la idea de que la forma en que los videoclips son creados implica procesos de creación e interpretación de significado en los que influyen factores tanto individuales como sociales, al trabajar con un videoclip musical como material didáctico, siempre será necesario homogeneizar el contexto cultural de los alumnos a los que va dirigido y ver que para trabajar con él y comprender del videoclip lo que el diseñador de la intervención se propuso, se parta de una común forma de ver las cosas.

- c) Analizar quién fue el creador del videoclip, en qué contexto se realizó, con qué fines, con base en qué ideología, así como a las empresas involucradas en su creación y sus formas de pensar, da luz sobre los significados que las imágenes pueden contener.
- d) Los textos que acompañan al videoclip musical, centran el área de interés y el significado de las imágenes. Esos textos pueden ser la canción misma a partir de la cual surge el clip o bien puede ser un texto creado desde fuera que guíe la interpretación y el trabajo del estudiante en el área de la competencia estratégica y en particular del léxico.
- e) Encuadres, planos, ángulos, movimientos de cámara, panorámicas, iluminación, vestuario, color, decorados, contraste, metáforas y montaje son elementos que también hablan del significado de las imágenes de los videoclips. Analizarlas puede ayudar en el trabajo de las significaciones de unidades léxicas si hay un profesor que guíe la intervención educativa y diseñe un material en ese sentido.
- f) Las imágenes de los videoclips tienen significados denotativos y connotativos, que pueden explotarse en el diseño de materiales para el desarrollo de la competencia estratégica dirigida al léxico.
- g) Cuando los videoclips no siguen una línea narrativa fácil de comprender y parecieran no tener sentido, es importante analizar los aspectos sintagmáticos y paradigmáticos del mismo. Es decir, en general, cómo están ordenados los elementos que lo conforman y cuál es el tema general del conjunto.
- h) Comenzar el análisis de un videoclip que parece no tener lógica como resultado de no ser narrativo, lleva a la necesidad de buscar un “topic” a partir del cual trabajar en el conocimiento del léxico y el uso de estrategias para aprenderlo.
- i) Igualmente, para el caso de los videoclips que no son narrativos, entender su significado nos obliga a observar cómo han sido manejados los principios básicos de la percepción: figura sobre fondo; conjuntos por cercanía, orientación o parecido; elementos contrastantes; uso de personajes famosos como promoción de mercancías; repetición de lo importante y ubicación del centro de atención por encima del centro geométrico de la imagen.

- j) Las imágenes de los videoclips musicales muestran nociones y en ese sentido se pueden escoger temas específicos que se refieren a la realidad de vida de los aprendientes en torno a los cuáles girar el léxico que los estudiantes van a conocer.
- k) El lograr comprender el significado de una unidad léxica a partir de las imágenes de un videoclip musical requiere de un aprendiente con capacidad hipotético-deductiva, que pueda inferir y llegar a conclusiones en ausencia de los problemas y las situaciones concretas a solucionar.

III.5. Propuesta de material didáctico a través de la modalidad de aprendizaje autónomo

Como se ha expuesto hasta este momento, el presente trabajo busca lograr que los estudiantes de lenguas extranjeras trabajen con su competencia estratégica en materia de léxico, de forma que una vez que hayan dejado las aulas y se enfrenten a un mundo que exigirá de ellos conocimientos específicos y especializados en constante cambio y en diferentes contextos, puedan aún mantener intercambios comunicativos exitosos, toda vez que su estudio les permitirá estar en la posibilidad de saber cómo seguir aprendiendo nuevo vocabulario útil para el día a día, además de hacerlos reflexionar sobre la forma y los momentos adecuados para utilizarlo efectivamente. Lo anterior implica que los estudiantes objeto de esta investigación deberán convertirse gradualmente en aprendientes autónomos en tanto por sí mismos tendrán que ser capaces de notar sus necesidades, fijarse objetivos y rutas de aprendizaje, poner en práctica sus nuevos conocimientos y evaluarlos. Y es justo este conjunto de habilidades lo que se denomina “Aprendizaje Autónomo”. Al respecto, Lileya Manrique (2004, p. 4) afirma que, un estudiante logra la autonomía en su aprendizaje cuando cuenta con la facultad de dirigir, controlar, regular y evaluar su forma de aprender de forma consciente e intencionada, haciendo uso de diversas estrategias para lograr una meta determinada.

Partiendo de estos razonamientos, la propuesta de esta investigación es que a fin de proveer al estudiante con una práctica constante y cercana al aprendizaje autónomo que lo lleve en última instancia a convertirse en el aprendiente independiente que se busca lograr, se utilice

material didáctico en el que el individuo experimente, ir prescindiendo del apoyo docente inmediato de forma que, paulatinamente, adquiera confianza en lo que él mismo puede lograr. No sin dejar de tomar en cuenta que también será necesario contar con profesores expertos que en momentos determinados en que se requiera reflexionar sobre cómo se aprende o cómo se puede aplicar el conocimiento adquirido a la vida cotidiana, estén disponibles para guiar los razonamientos necesarios.

Debe recordarse al mismo tiempo, que la Instrucción Basada en Estrategias, sostiene que es conveniente que el trabajo con la competencia estratégica de los estudiantes de lenguas extranjeras se realice a través de un curso paralelo a uno usual en el salón de clase y en ese sentido, hacer propuestas para la creación de material didáctico a través de la modalidad de aprendizaje autónomo, resultaría igualmente útil, dado que ésta variante particular permitiría que los estudiantes trabajaran fuera del salón de clase en horarios que se acomodaran a sus tiempos libres y demandas, con la posibilidad de ser guiados por profesores expertos; en el entendido de que ninguno de los participantes de este acto educativo debería necesariamente estar en el mismo lugar al mismo tiempo.

Conviene subrayar ahora que, si este trabajo busca desarrollar material didáctico que ayude a los estudiantes a trabajar con su competencia estratégica en materia de léxico a través de la modalidad de aprendizaje autónomo, se hace preciso comprender cuáles son los supuestos metodológicos para trabajar con ese tipo de aprendizaje, además de las características particulares del material con el que opera, a fin de incluirlos como parte del proyecto en cuestión.

Apunta Peña Calvo las siguientes características de la metodología que identifica al aprendizaje autónomo (2008, p. 622):

- a) Se aprende solo o en grupos pequeños.
- b) Los materiales son la fuente principal de aprendizaje.
- c) Se suelen usar distintos medios audiovisuales.
- d) El aprendizaje es activo más que pasivo.

- e) La auto-evaluación como parte integrante.
- f) La ayuda del profesor es menos frecuente.
- g) El papel del profesor es más individualizado.
- h) Las fuentes de aprendizaje contienen información sobre cómo se aprende.

Refiere el mismo autor acerca de los materiales para el aprendizaje autónomo:

Los materiales del curso son la fuente principal de aprendizaje y están diseñados para que el estudiante pueda aprender de ellos y con ellos, sin la necesidad de la presencia y ayuda de un profesor. El formato en el que pueden presentarse varía, desde cuadernos o libros de actividades, vídeos, cintas de audio o guía de estudio, hasta disquetes de ordenador o la red, intentando siempre seleccionar el medio más apropiado para cada contenido y sin mezclar medios en una misma actividad, por razones meramente logísticas.

Estos materiales están diseñados con objetivos muy específicos en mente para estudiantes con objetivos y competencias particulares. Los materiales enseñan por sí mismos. Deben ayudar a los estudiantes a aprender. Las actividades son, pues, el corazón del proceso de aprendizaje. Su papel es ayudar a los estudiantes a aprender, a entender la lengua extranjera y a descubrir cómo funciona. Sirven para practicar los elementos aprendidos, obtener la información del progreso; desarrollar las cuatro destrezas y monitorizar el progreso...La estructura de los cursos es bastante controlada, con una secuencia fija, reforzada por el orden de los materiales y las evaluaciones. (Peña Calvo, Alicia, 2008, p. 623)

Por su parte, Tomlison (2010, p. 72-82) habla de la existencia de tres tipos de principios a tomar en cuenta para desarrollar materiales dedicados al aprendizaje autónomo:

- a) **Los principios universales;** se trata de las creencias que cada institución tiene sobre la forma en que se aprende y desarrolla la lengua y que deben ser revisados y asentados para que se conviertan en criterios a través de los cuáles se produzcan los materiales.
- b) **Los principios relativos a la forma de presentación;** se refieren a que los materiales deben:

- a. Proveer al aprendiente con más tiempo de aprendizaje, más experiencia con la lengua, más variedades de experiencia de lenguaje, más soporte individual y mayor retroalimentación que un curso ordinario de lenguas o que el aprendizaje a través de la inmersión sin apoyo educativo formal.
 - b. Estar dedicado a ayudar a los estudiantes a volverse verdaderamente independientes para que continúen con un aprendizaje para toda la vida, buscando posterior y permanente contacto con su lengua extranjera.
 - c. Dar al aprendiente la oportunidad de decidir qué trabajar y a qué ritmo; evitar contener respuestas correctas e incorrectas y más bien permitir la existencia de distintas variantes; explotar las experiencias previas del individuo y darle oportunidades de desarrollo personal; buscar aproximarse al aprendiente como ser humano más que como únicamente estudiante; provocar la inversión de tiempo y energía del aprendiente para descubrir su aprendizaje; proveer de input rico, variado y comprensible para facilitar la adquisición informal y dar la posibilidad de observar las características tanto lingüísticas como pragmáticas del discurso.
 - d. Ofrecer retroalimentación en todas las actividades y centrarse en reconocer el logro y facilitar el mejoramiento.
 - e. Ofrecer tareas lo más realistas posible.
- c) **Los principios locales:** tomar en cuenta el perfil de los usuarios particulares para el diseño de los materiales; considerando sus edades, género, nivel de conocimientos, propósitos para aprender la lengua, cantidad de tiempo de aprendizaje en clase, tiempo estimado para dedicar al estudio independiente, experiencias previas utilizando materiales de aprendizaje autónomo, actitudes hacia este tipo de aprendizaje, estilos de aprendizaje, necesidades y gustos.

Otros aspectos importantes a considerar sobre las características que es necesario incluir en el diseño de materiales para el aprendizaje autónomo según Peña Calvo (1997, p. 623-627) son:

- a) Que sean motivantes: para lo cual deben decir qué es lo que se puede aprender a partir de ellos y para qué son útiles, incluyendo en ellos título, introducción, objetivos o competencias a adquirir, individualización de los objetivos o intereses del estudiante, transferencia de competencias aprendidas al contexto del aprendiente y utilizar material auténtico.
- b) Que estén basados en la interacción: que las actividades propuestas mantengan al estudiante participando activamente en su aprendizaje al hacer “algo” con ellas perdiendo el miedo al error.
- c) Que den información al aprendiente sobre el progreso que obtiene, además de que lo lleven a notar sus propias estrategias y estilos de aprendizaje.
- d) Que los contenidos de aprendizaje estén secuenciados y temporalizados de tal forma que permitan al aprendiente digerirlos y asimilarlos sin dificultad.
- e) Cuidar la claridad, la concisión y el tono de las instrucciones y las explicaciones.
- f) Reducir el número de palabras por página; incluir ejemplos, ilustraciones y elementos visuales y lingüísticos que faciliten el aprendizaje.

De forma que resumiendo y retomando los puntos más importantes tratados por los autores antes mencionados, se llega a la conclusión de que el material didáctico para el aprendizaje autónomo, es la base medular del aprendizaje de sus usuarios y debe por lo tanto estar estructurado de tal manera que permita a quienes hacen uso de él, acceder con orden y facilidad al conocimiento, habilidad o competencia que han decidido adquirir. Por ello, es de capital importancia que tanto su estructura como contenidos estén perfectamente planeados de antemano con base en diferentes principios que tienen que ver tanto con la concepción del aprendizaje de lenguas que cada institución tenga en mente, como con la forma del material mismo y las características individuales de los usuarios de tales materiales.

En virtud de lo anterior y tomando en cuenta igualmente lo comentado por los autores revisados, se considera que los siguientes son **los aspectos que deben contemplarse para**

desarrollar propuestas de material didáctico en la modalidad de aprendizaje autónomo,
motivo de esta investigación:

- a) Es necesario partir de una concepción particular del aprendizaje de lenguas que guíe la creación del material didáctico en cuestión. Para el caso del presente trabajo estos principios básicos son:
 - a. Se aprende a través de la experimentación con el mundo real cometiendo errores y aciertos.
 - b. Los individuos construyen su propio conocimiento y este último no es estático, sino que se transforma y completa constantemente a través de la adquisición de nuevas experiencias.
 - c. El aprendizaje tiende a ser más permanente en la medida en que tenga significación personal para el individuo sujeto de la intervención.
 - d. Se logra aprendizaje si el individuo se siente involucrado emocionalmente con las tareas que se le presentan.
 - e. Se facilita el aprendizaje para individuos con capacidad hipotético-deductiva si se les hace conscientes de la forma en que aprenden.
- b) Los materiales deben estar diseñados con **un propósito** y con la intención de desarrollar habilidades, conocimientos o competencias particulares.
- c) Han de estar **secuenciados y temporalizados** de manera adecuada para facilitar el trabajo autónomo del aprendiente, considerando que éste no tendrá la ayuda de un profesor de forma tan inmediata como lo haría en un salón de clase regular. En el mismo sentido, contendrán **instrucciones y explicaciones claras y concisas y evitarán en la medida de lo posible los textos excesivamente largos, prefiriendo para la presentación de contenidos; apoyos visuales o lingüísticos, ejemplos e ilustraciones.**
- d) Las secuencias, actividades y evaluaciones planeadas, deben conducir al aprendiente al **descubrimiento y comprensión** de cómo funciona la lengua, la habilidad o competencia con la que se pretende familiarizarle.
- e) Los materiales contendrán **retroalimentación constante** sobre el progreso del aprendiente, siempre haciendo énfasis en lo logrado y buscando su mejora.

- f) Los aprendientes deben **interactuar** con sus materiales **de forma activa** realizando alguna actividad mientras los utilizan; mismas que deben ser lo más realistas posible.
- g) Aun cuando cada material esté trabajando con habilidades, competencias o conocimientos específicos, necesariamente incluirá actividades o referencias que guíen al aprendiente a **notar la forma en que mejor aprende** y las **estrategias** que puede utilizar para acercarse a su lengua extranjera; lo anterior, con el objetivo de que se convierta paulatinamente en un **aprendiente autónomo y para toda la vida** que siga interactuando por voluntad propia con su lengua extranjera.
- h) El diseño del material, considerará al **aprendiente como ser humano** más que como estudiante y en ese sentido, le permitirá **llevar a la intervención educativa sus experiencias de vida y aprendizaje previos**; la posibilidad de **cometer errores y aprender a través de ellos**, así como de **dar sus opiniones de manera abierta** sin que ellas necesariamente sean correctas o incorrectas.
- i) Son **motivantes** en el sentido de que le dicen al aprendiente cómo se **relaciona su futuro conocimiento a la realidad** y le hacen saber **para qué le sirve lo que va a aprender**. Para lo que claramente establece objetivos, introducciones, títulos e individualizan los objetivos particulares en función del estudiante que se aproxima a ellos. Además de que presentan temas del interés de audiencias particulares previamente estudiadas, diversidad de elementos gráficos y evitan la monotonía.
- j) Darán al aprendiente la posibilidad de tener **mayor práctica** que en un salón de clase ordinario, **con material auténtico** en su lengua extranjera.
- k) Permitirán a los aprendientes tener **atención más individualizada** debido a que los profesores que se encargarán de platicar con ellos sobre sus progresos o ideas lo harán de forma individual o en pequeños grupos.
- l) Es necesario hacer investigaciones particulares para conocer las características precisas de poblaciones específicas, a fin de tomarlas en cuenta al momento del diseño. Esto es, sus edades, gustos, preferencias, tiempos, tipos de aprendizaje, etc.

III.6. Principios generales aplicados a dos propuestas para la creación de materiales didácticos que trabajen con la competencia estratégica del aprendiente de inglés como lengua extranjera

Dado que las propuestas para el diseño de material didáctico aquí presentadas sólo se diferencian en virtud del tipo de videoclip musical en el cual se basan (narrativo o no narrativo); pero parten igualmente de los presupuestos antes expuestos sobre el trabajo con la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, el aprendizaje de léxico y el aprendizaje autónomo; en esta sección, se expondrá cómo los rasgos distintivos de estos cuatro aspectos comunes pueden ser aplicados a la elaboración de ambos materiales, para en un momento posterior explicar en qué se diferencia la propuesta de cada uno de ellos, de acuerdo con el uso que puede hacer de las características del videoclip musical en cuestión.

En primer lugar, entonces, se parte de la idea fundamental expuesta en las características propias de los materiales para el aprendizaje autónomo, de que estos deben estar ordenados y secuenciados de tal forma que permitan al estudiante ir aprendiendo de manera facilitada por sí mismos sin la necesidad de recurrir a un profesor que no estará disponible de manera inmediata. Asimismo, se considera que para desarrollar la competencia estratégica de los estudiantes y que estos aprendan cómo aprender, es necesario que practiquen sus procesos cognitivos con la seguridad de un ordenamiento estable y seguro.

Se propone entonces hacer coincidir la secuencia esbozada por la Instrucción Basada en Estrategias y la que se menciona para el caso del trabajo con la competencia estratégica con una sucesión que permita a los aprendientes, en atención a las características del material para el aprendizaje autónomo, descubrir cómo funciona la competencia que se les propone, practicar con ella, identificar su progreso y evaluar sus logros.

De esta forma, tanto para el trabajo con material narrativo como para el que se dedique al no narrativo, es conveniente incluir una secuencia que vaya de lo simple a lo complejo, y que lleve al aprendiente a descubrir cómo funciona su aspecto cognitivo para luego reflexionar sobre él dándole nombre a cada paso que éste sigue y finalmente concluyendo en una práctica autónoma con su consecuente evaluación. Esta idea se puede reflejar en términos generales a través de clasificar una intervención educativa completa en dos secciones generales, una

primera denominada “Guided work” y una segunda que lleve por nombre “Independent Work”. Asimismo, se propone una división más específica que se explica a continuación:

- a) En primer lugar, se propone incluir **una presentación** en la que se establezca qué estrategia se va a revisar, mediante qué procedimiento y en qué tiempo, además de los materiales y espacios necesarios para ese trabajo; aspectos que la Instrucción Basada en Estrategias considera importante hacer saber al aprendiente para que el ejercicio en cuestión le parezca útil y motivante en tanto tendrá un propósito real que cumplir al repercutir de forma real y positiva en su aprendizaje. Considerando, además, que según se expresó en la sección correspondiente, los materiales para el aprendizaje autónomo, deben estar diseñados con un propósito específico, para desarrollar competencias particulares que en este caso será, aprender a aprender vocabulario a partir de videoclips musicales con el uso de estrategias particulares en cada material.

Esta sección correspondería a lo que la Instrucción basada en Estrategias llama “Toma de Conciencia”.

- b) En segundo lugar, se propone incluir una sección denominada **“Getting Acquainted”**, que tiene como objetivo enganchar al estudiante emocionalmente hablando a las actividades propuestas por la lección, para que así trabaje con la motivación necesaria que le ayude a llegar a su objetivo de aprendizaje y que éste estando vinculado a los esquemas previos de cada individuo, sea significativo y permanezca a largo plazo. En el caso del videoclip narrativo, un ejemplo sería, hablar de los elementos creativos que en conjunto conforman el videoclip musical con el que se trabajará, intentando generar en el aprendiente, la curiosidad de saber acerca de una banda musical, una técnica de animación y/o un director de cine que puedan considerarse llamativos o *sui géneris* y que existan en su vida real, a través por ejemplo de actividades como la lectura de folletines en los que se encuentre dicha información, la creación de predicciones sobre lo que estos elementos los llevarán a observar en el videoclip en cuestión y luego la comparación de lo predicho con el videoclip mismo.

Para el videoclip no narrativo, se podría provocar la inquietud en el estudiante de saber por qué y cómo el uso de colores en los videos o videoclips que ve a diario,

tiene mucho que ver con lo que estos le quieren decir, llevando a cabo actividades en las que descubriera cómo lo hacen sentir diferentes fragmentos de video de acuerdo a los colores que más se muestran. El aspecto afectivo al que el trabajo con la competencia estratégica se refiere estaría en juego en este momento de la intervención educativa porque se busca apelar a las emociones positivas de los individuos.

En ambos casos, a través de la sección “Getting Acquainted”, se debe buscar formar un contexto cultural homogéneo y un conocimiento compartido entre quien ha diseñado el material y los supuestos de que ha partido, el aprendiente que trabaja individualmente y el grupo que en algún momento discutirá acerca de sus logros, observaciones y/o inquietudes. Lo anterior, considerando que la interpretación de los significados de las imágenes de los videoclips musicales, puede variar dependiendo de la percepción de quien individualmente o socioculturalmente situado los esté observando y de quien los creó también con su propia visión del mundo. Tener un punto de partida común para la discusión tanto de los significados de las imágenes y del léxico que de ahí se obtenga como de los procesos mediante los cuales se obtuvo ese vocabulario, evitará posibles confusiones o desviaciones de los objetivos de aprendizaje establecidos para estos materiales. Algunas actividades interactivas a realizar serán útiles para verificar haber generado un punto de partida común para el trabajo y, un foro de discusión situado al final de esta sección permitirá guiar el trabajo en este sentido.

- c) Inmediatamente después se propone incluir una sección denominada “**Working with the Videoclip**”, en la que se llevará al estudiante a experimentar distintas formas de aprender vocabulario a través del videoclip musical basados en las características que estos presenten y dependiendo de la estrategia de aprendizaje que el profesor considere que a partir de ellos se puede abordar, sin dejar de considerar los diversos aspectos que en otro momento de esta investigación se comenta que deben ser atendidos respecto del aprendizaje de léxico y de los que se hablará más adelante. Para el caso del trabajo con videoclip narrativo, por ejemplo, se podría llevar al estudiante a través de la secuencia: motivarme por el trabajo con un videoclip + entender lo que voy a ver + comprender la historia de mi videoclip + inferir el

significado de mi vocabulario a través de la observación de las imágenes de mi videoclip + evaluar mi trabajo + aprender mi nuevo vocabulario.

Ese trabajo podría llevarse a cabo de la siguiente manera:

- a. Motivarme por el trabajo con el videoclip: a fin de trabajar con el área afectiva de la competencia estratégica, como ya se mencionó anteriormente, se puede intentar mantener al alumno motivado a través de observar y predecir sobre lo que verá cuando el videoclip ha sido creado tanto por bandas de música como por directores artísticos *sui generis*.
- b. Entender lo que voy a ver: con el fin de comprender qué mensajes y significados se pueden esperar del tipo de creador particular, de su contexto histórico y creativo, de su procedencia sociocultural, etc. debido a la complejidad de interpretación inherente al videoclip musical de la que ya se ha hablado, se propone abrir foros de discusión guiados por un profesor experto.
- c. Comprender la historia de mi videoclip: observar el videoclip en cuestión y realizar actividades en las que el profesor verifique que el significado y el orden de la historia presentada por el videoclip ha sido comprendida por el aprendiente y por lo tanto verá en él lo que el léxico al que se le va a acercar requiere. Esto podría hacerse ordenando la secuencia de la historia del propio clip.
- d. Inferir el significado de mi vocabulario a través de la observación de las imágenes de mi videoclip: ello puede hacerse como una actividad interactiva en la que a la vez que el alumno escucha la melodía que guía la historia del clip narrativo, lo observa y llena formatos determinados en los que se le pide que infiera el significado de una palabra, observando lo que sucede en momentos determinados de la historia y el léxico que en ese momento está emitiendo la melodía.
- e. Evaluar mi trabajo: a través de juegos, por ejemplo, de relación, será necesario verificar que el significado que los estudiantes obtuvieron del léxico presentado, es el correcto para el contexto dado y que lograron unir un signo

lingüístico con su correspondiente concepto a través de la observación de las imágenes del videoclip en cuestión. Al mismo tiempo, se va generando la idea en el estudiante de que cada vez que se aventure a inferir significados en contextos particulares, es una buena idea verificar la veracidad de las mismas, formándolo así en la autoevaluación y por lo tanto en cierta forma, en el aprendizaje autónomo.

- f. Aprender mi nuevo vocabulario: en donde en lecciones subsecuentes se puede acercar al estudiante a diferentes estrategias para aprender vocabulario a largo plazo, que pueden ser sugeridas por el profesor o que bien pueden obtenerse de las que ya el propio aprendiente utiliza y le resultan exitosas. Puede incluso esta sección ser beneficiosa para otros estudiantes que en distintos foros discutan sobre las formas en que aprenden, que son útiles y que no habían notado con anterioridad. Algunos ejemplos podrían ser, juegos interactivos como memorama, competir con el ordenador en términos de tiempo a escribir el léxico aprendido a partir de imágenes mostradas, etc.

Por otro lado, para el caso de videoclip no narrativo, se propone, por ejemplo: analizar el color y algunos elementos complementarios que forman mi videoclip para descubrir su mensaje principal + establecer temas paralelos a ese mensaje que tengan que ver con mi vida real + pensar e investigar vocabulario útil para hablar sobre esos temas paralelos. Esto es:

- a. Analizar el color y algunos elementos complementarios que forman mi videoclip para descubrir su mensaje principal: con la intención de utilizar la formación sintagmática del videoclip musical para derivar de ella “topics” que puedan ser utilizados para el aprendizaje de léxico, después de utilizar una introducción en la que el aprendiente experimente el uso del color para emitir mensajes y generar sensaciones, se le propondría descubrir el tema general tratado por un videoclip musical, en el que los colores fueran particularmente contrastantes y llevaran a la construcción de significados, tanto por las sensaciones que emocionalmente generan, como por el orden en que aparecen en escena, así como por otros elementos como el vestuario en que la

interpretación del mensaje general puede basarse. Ello se podría hacer a través de la reflexión guiada sobre dichos aspectos que luego puede discutirse también en foros creados para tal fin.

- b. Establecer temas paralelos a ese mensaje que tengan que ver con mi vida real: da la posibilidad de hacer significativo el conocimiento del estudiante, al llevarlo a aprender vocabulario que tenga que ver con su vida real y le sea útil en ella, además de que hable de temas que le sean de interés.

La intención de la sección “Working with the Videoclip” es que el aprendiente viva su proceso cognitivo, como lo proponen la Instrucción Basada en Estrategias y el trabajo con la competencia estratégica para que pueda descubrir por sí mismo cómo es que funciona y, dicho trabajo le sirva como paso previo a adquirir conciencia sobre su forma de aprender. Esta sección correspondería a la que la Instrucción Basada en Estrategias llama “Instrucción”.

Después de “Working with the Videoclip”, se propone incluir una sección denominada “**Becoming Aware**”, que tiene como objetivo lograr que el alumno identifique y nombre cómo lleva a cabo el proceso cognitivo mediante el cual aprende vocabulario a partir de un videoclip musical, atendiendo al desarrollo del aspecto metacognitivo del que hablan tanto la Instrucción Basada en Estrategias como el trabajo con la competencia estratégica. Con ese objetivo, en este apartado se buscará enfrentar al estudiante a través de esquemas fácilmente observables, con lo que él percibe como su proceso de aprendizaje frente a la propuesta que se le hace; del mismo modo, se le puede invitar a participar en un foro en el que, junto con un grupo de compañeros y un profesor, discuta sobre los alcances de la forma de aprendizaje descubierta. Se considera en esta investigación que éste es el momento más importante en toda la intervención educativa y en el que los profesores guía, deben poner especial atención, ya que necesitarán lograr que el alumno efectivamente comprenda, enriquezca y quiera poner en uso su proceso individual de aprendizaje, mismo que puede llegar a variar en distintos grados del que se le ha presentado.

Finalmente, se propone incluir una sección llamada “**Practice on your Own**”, en la que el estudiante recordará cómo llevó a cabo su proceso cognitivo y lo recorrerá nuevamente por sí solo con un videoclip sugerido o bien otro de su preferencia, esto último, en el entendido de que, durante la intervención educativa y en la fase “Becoming Aware”, ya ha aprendido a

identificar con qué tipo de videoclip musical puede trabajar el procedimiento o estrategia en cuestión. Esta fase corresponde a las denominadas “Ejecución” para el caso del trabajo con la competencia estratégica y, “Práctica” para el de la Instrucción basada en Estrategias. Todo lo anterior, seguido por un foro en el que se discuta con sus compañeros y profesor, una serie de observaciones que habrá ido haciendo a lo largo de la lección sobre si la forma de aprendizaje que ha adquirido es útil para su caso particular o hay aspectos que debe reconsiderar, adaptar y/o modificar. Ello correspondería a las fases de “Evaluación” tanto de la propuesta del trabajo con la competencia estratégica como de la Instrucción Basada en Estrategias.

Hasta este momento, se puede notar que dentro de la secuenciación de los materiales didácticos cuya creación aquí se propone, no se ha incluido la fase denominada “Evaluación Inicial” que tanto la Instrucción Basada en Estrategias como el trabajo con la competencia estratégica creen necesario abarcar debido a que dichos recursos no han sido planeados inicialmente para un curso presencial en salón de clase y, por lo tanto, no habría un profesor que iniciara la lección evaluando de qué conocimientos relativos al uso de estrategias para el aprendizaje de vocabulario debe partir para la consecución de la misma. Sin embargo, sí se estima que un material didáctico sólo es útil para el aprendizaje de lenguas tendiente a la comunicación real, si toma en cuenta las particularidades de la población a la que va dirigida, ya que de la observación de los presupuestos de la Instrucción Basada en Estrategias, de las particularidades del trabajo con la competencia estratégica y de las características que deben definir a los materiales dedicados al aprendizaje autónomo, se puede desprender que las intervenciones educativas han de estar enfocadas a las necesidades, capacidades y conocimientos de individuos específicos, para que de esta manera lo que aprendan, les sea útil en sus vidas cotidianas de manera muy concreta y específica. De forma que sí debe tomarse en cuenta que, si se aspira a crear material didáctico funcional para poblaciones concretas, es necesario partir de la investigación de las especificidades de ese grupo determinado, a fin de ser coherentes con lo anteriormente expresado. Así, además de investigar cuestiones tales como sus estilos de aprendizaje, edades, género, música favorita, etc., será de particular interés conocer qué estrategias de aprendizaje de vocabulario ya conocen y usan y cómo tienden a aplicar el léxico nuevo que aprenden en sus vidas reales.

Este trabajo, no ha partido de una investigación tan exhaustiva como la que se propone en el párrafo anterior porque sólo formula propuestas para la creación de material didáctico de forma general que deberían ser particularizadas para su uso en poblaciones específicas, pero sí considera supuestos importantes sobre la población a la que podrían ser aplicados. En primer lugar, se cree que los alumnos meta deben ser adultos y adolescentes a partir de los quince años de edad aproximadamente, en ambos casos de nacionalidad mexicana. Lo anterior, debido a que como ya se ha comentado, para analizar los significados de las imágenes de los videoclips musicales y convertirlos en lengua, es necesario contar con una capacidad de razonamiento hipotético-deductiva y porque al mismo tiempo, se trata de apelar a la motivación y el interés del público meta al que están dirigidos los videoclips musicales; esto es, por un lado, a los adolescentes, su gusto por la música y su pertenencia a un mundo rodeado de la estimulación audiovisual que invoca a los sentidos como se mencionó en el segundo capítulo de esta investigación y, por el otro, a los adultos, que como también ya se ha dicho, es a quienes principalmente se dirige el mercado de las industrias culturales debido a su capacidad económica de consumo. Igualmente se ha considerado que los alumnos a los que se dedican estos materiales deben ser mexicanos; ello con la intención de partir de un contexto cultural más o menos homogéneo en el que las unidades léxicas del inglés puedan ser comparadas con una serie de signos del español que son del uso común del estudiante que hace uso de los recursos y del diseñador de los mismos.

Se piensa por otro lado, que los aprendientes objeto de este material deben encontrarse transitando entre los niveles A2+ y B1 de conocimientos en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Esto es:

“[El indicador **A2+**]...representa la actuación en un grado elevado del nivel **Plataforma**...lo que sobresale aquí es la participación más activa en conversaciones, con cierta ayuda y determinadas limitaciones; por ejemplo: *puede iniciar, mantener y terminar conversaciones cara a cara siempre que sean sencillas; comprende lo suficiente como para poder desenvolverse en intercambios sencillos y cotidianos sin un esfuerzo excesivo; sabe cómo hacerse entender e intercambia ideas e información sobre temas habituales en situaciones predecibles de la vida diaria, siempre que el interlocutor colabore si se hace necesario; se comunica adecuadamente en temas básicos si pide ayuda para expresar lo que quiere decir; se enfrenta a situaciones cotidianas que tengan un contenido predecible,*

aunque generalmente tenga que corregir el mensaje y buscar algunas palabras; puede interactuar con relativa facilidad en situaciones estructuradas siempre que consiga ayuda, aunque la participación en debates abiertos sea bastante limitada; además de una capacidad considerable para mantener monólogos; por ejemplo, es capaz de expresar cómo se siente en términos sencillos; puede ofrecer una mayor descripción de aspectos habituales de su entorno, como, por ejemplo, personas, lugares, experiencias de trabajo o de estudio; es capaz de describir actividades pasadas y experiencias personales, hábitos y actividades cotidianas, planes y acuerdos; sabe explicar lo que le gusta o no le gusta respecto a algo; ofrece descripciones breves y básicas de hechos y actividades; es capaz de describir animales domésticos y posesiones; utiliza un lenguaje sencillo y descriptivo para realizar afirmaciones breves sobre objetos y posesiones y para realizar comparaciones.” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Subdirección General de Cooperación Internacional, 2002, p. 36) (Los corchetes son nuestros)

“El **nivel B1** refleja la especificación del Nivel **Umbral**...y tiene quizá dos características principales. La primera es la capacidad de mantener una interacción y de hacerse entender en una variedad de situaciones; por ejemplo: *generalmente comprende las ideas principales de los debates extensos que se dan a su alrededor siempre que discurso se articule con claridad en nivel de lengua estándar; ofrece y pide opiniones en un debate informal con amigos; expresa de forma comprensible la idea principal que quiere dar a entender; utiliza con flexibilidad un lenguaje amplio y sencillo para expresar gran parte de lo que quiere; es capaz de mantener una conversación o un debate, pero a veces puede resultar difícil entenderle cuando intenta decir exactamente lo que quiere; se expresa comprensiblemente, aunque sean evidentes sus pausas para realizar cierta planificación gramatical y léxica y cierta corrección, sobre todo en largos períodos de producción libre.* La segunda característica es la capacidad de saber cómo enfrentar de forma flexible problemas cotidianos, como, por ejemplo: *se enfrenta a situaciones menos corrientes en el transporte público, a las típicas situaciones que suelen surgir cuando se realizan reservas para viajes a través de una agencia o cuando se está viajando; participa en conversaciones sobre asuntos habituales sin haberlo previsto; es capaz de plantear quejas; toma la iniciativa en una entrevista o consulta (por ejemplo, sabe cómo iniciar un nuevo tema), aunque aún se le nota que depende del entrevistador durante la interacción; sabe cómo pedir a alguien que aclare o desarrolle lo que acaba de decir.* ” (2002, p. 37)

Como se puede observar en los indicadores que describen a los niveles A1+ y B1, entre estos dos, el estudiante debe lograr cierta independencia y libertad en el uso de su lengua extranjera, aunque aún necesitará perfeccionar su corrección y de manera importante, su uso de vocabulario.

Ahora bien, para hacer propuestas sobre la forma en que se podría diseñar un material didáctico tendiente al desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico, además de los principios locales que se expusieron anteriormente y que tienen que ver con las características particulares de las poblaciones a los que están dirigidos, también se cree que sería conveniente tomar en cuenta una serie de principios universales que los guíen, basados del mismo modo, en las características que se han revisado, deben observar los materiales para el aprendizaje autónomo. Dichos principios se explican a continuación:

- a) **Se aprende a través de la experimentación con el mundo real cometiendo errores y aciertos.** La secuencia de aprendizaje sugerida tanto para el trabajo con videoclip narrativo como para el no narrativo, está dirigido a que el aprendiente viva y sienta aspectos de su vida real a los que se intenta que enfoque su atención y de los cuales aprenda. De esta forma, como ya se ha dicho anteriormente, se propone iniciar la intervención educativa presentándole pequeños videos ya sea de conciertos, juegos olímpicos, festivales musicales, cortos de películas, etc. que puede relacionar con lo que cotidianamente observa y, a partir de estos elementos, se intenta interesarlo en el tema a la vez que se relaciona el nuevo conocimiento que se pretende que alcance con situaciones que le son familiares. Igualmente, se sugiere realizar el trabajo con la obtención de vocabulario, a partir de videoclips musicales que puede observar normalmente ya sea en televisión o a través del internet.

Se busca, por otro lado, que las actividades y secuencias propuestas por este trabajo, acerquen a los estudiantes a la posibilidad de crear su propio conocimiento, siendo guiados por un profesor cuya labor será asegurarse de que el aprendizaje adquirido haya sido útil para cada individuo en particular. Lo que implica que cada persona creará su propio conocimiento a partir de la interacción con las actividades y secuencias propuestas y tendrá la posibilidad de expresar lo sentido, percibido y aprendido de manera abierta. Por lo que, en términos generales, no debe considerarse

la existencia de respuestas correctas o incorrectas sino de procesos de aprendizaje individuales guiados por un experto.

Para los momentos en los que se pudieran incluir actividades en las que fuera posible hablar de errores, por ejemplo, que el alumno no hubiera alcanzado a inferir el significado real de una palabra o frase estudiada, la retroalimentación que el alumno reciba, debe procurar utilizar frases positivas en las que se le invite a revisar lo hecho o a pensar en el porqué del error cometido y corregirlo con el conocimiento adquirido. Es por esta razón que se debe procurar en la medida de lo posible, no incluir actividades en la que los alumnos obtengan puntos por respuestas correctas. Con lo que al mismo tiempo se cuida el aspecto afectivo del estudiante al que el trabajo con la competencia estratégica hace referencia.

- b) **El aprendizaje tiende a ser más permanente en la medida en que tenga significación personal para el individuo sujeto de la intervención.** En la medida en que los materiales con los que se invita a los estudiantes a trabajar con su competencia estratégica en materia de vocabulario, estén basados en pequeñas fracciones de su vida diaria, también se logra que el aprendizaje promovido sea significativo y, por lo tanto, permanezca a largo plazo. Lo mismo sucede cuando a través de foros de discusión colocados al final de las secciones “Becoming Aware” y “Practice on your Own”, los alumnos pueden discutir sobre la utilidad del conocimiento adquirido para aplicarlo a situaciones de su vida diaria.
- c) **Los individuos construyen su propio conocimiento y este último no es estático, sino que se transforma y completa constantemente a través de la adquisición de nuevas experiencias.** Se aspira a que los materiales didácticos que se diseñen para el trabajo con la competencia estratégica en materia de léxico a partir de las propuestas aquí hechas, sean parte de un curso general en el que a lo largo de diversas lecciones y con ayuda del reciclaje, los conocimientos de los estudiantes sean constantemente complementados con nuevas estrategias para aprender y utilizar vocabulario a partir de videoclips musicales, siempre tomando en cuenta lo revisado en cada una de las lecciones previas.

- d) **Se logra aprendizaje si el individuo se siente involucrado emocionalmente con las tareas que se le presentan.** Además de trabajar con materiales obtenidos de experiencias que puede encontrar en su vida cotidiana e invitarlo a reflexionar sobre la forma en que lograría hacer uso de sus nuevos conocimientos en ella, los materiales que se desarrollen, deberían incluir distintas actividades en las que se procure mantener al estudiante emocionalmente involucrado y, por lo tanto, con una motivación alta, a fin de que logre su objetivo de aprendizaje. Por ejemplo, a través de la presentación de pequeños cuestionarios ilustrados en los que exista movimiento, con fragmentos de video, con límite de tiempo para provocar el reto o en formatos llamativos como pequeños libros.

Además, se buscará procurar que los alumnos estén en la posibilidad de proponer los materiales con los cuales quieren trabajar para que éstos se adapten más a sus necesidades individuales y también a sus gustos y preferencias musicales y creativas.

- e) **Se facilita el aprendizaje para individuos con capacidad hipotético-deductiva si se les hace conscientes de la forma en que aprenden.** Una vez que se lleve a los estudiantes a través del proceso propuesto para aprender a aprender vocabulario, se les puede proveer con un esquema que le dé nombre y orden y, posteriormente a través de un foro de discusión, se buscará averiguar si percibieron el procedimiento como les fue planteado o si hay pasos que podrían modificarse, mejorarse, retirarse o incluirse. Ver esa evolución en un modelo concreto que muestre cada una de sus fases y discutir sobre ellas, busca que los estudiantes tengan una imagen clara en mente a partir de la cual pueden trabajar y evaluar sus progresos cuando proceden por su cuenta o en otros contextos.

Algunos ejemplos de temas sobre los que podría trabajarse con el aspecto metacognitivo de la competencia estratégica, a través del videoclip musical son: cómo obtener vocabulario de los videoclips musicales narrativos, la importancia de comprender el mensaje general de la música base del videoclip para poder trabajar aprendiendo vocabulario, la importancia de saber qué categoría gramatical de las palabras se está observando, la diferencia entre el uso de diccionarios bilingües o monolingües, el trabajo con la pronunciación del léxico encontrado, formas de

aprender vocabulario de memoria y usarlo en términos reales, el uso de la letra de la canción y la mejor manera de aplicar los conocimientos obtenidos durante la lección, el uso del color y otros elementos utilizados para crear un videoclip musical a fin de lograr entender su mensaje general y cómo a partir de éste último se puede aprender nuevo vocabulario, cómo escoger un videoclip que tenga que ver con el léxico que cada individuo necesita, la necesidad de usar o no la letra de la canción para comprender el mensaje del videoclip musical, entre otros.

Otras consideraciones importantes que se deben tomar en cuenta para la creación de material didáctico dedicado al desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico para estudiantes de lenguas extranjeras, atendiendo a las características que deben ser observadas por los instrumentos cuyo objetivo es promover el aprendizaje autónomo son:

- a) Es necesario atender a la interacción activa de los estudiantes con los materiales didácticos. Esto se logra, por ejemplo, al pedirles que escriban observaciones personales sobre los procesos que van experimentando, al responder cuestionarios, unir oraciones, ordenar eventos, llenar formatos partir de la observación, etc.
- b) Es importante dar retroalimentación a cada una de las actividades propuestas. Ésta puede ser inmediata en el caso de pequeños cuestionarios o juegos que sólo tengan por función rectificar que el alumno está siguiendo el proceso requerido o ha comprendido un concepto particular necesario para continuar con la secuencia de la lección; pero también puede darse a través de foros de discusión cuando se necesite la atención personal de un profesor experto sobre una reflexión profunda relativa a procesos de aprendizaje que necesiten de guía, esta no será inmediata pero sí puede darse en un plazo que considere la participación de la mayoría de los integrantes de un grupo particular y que habrá sido establecido preferiblemente con anticipación al trabajo con el material en cuestión.
- c) Los aprendientes necesitan ser observados y escuchados individualmente aun trabajando en pequeños grupos de discusión, por lo tanto, se necesitará un profesor experto que guíe su proceso de aprendizaje y que tome en cuenta sus aportaciones específicas para direccionar el uso del material didáctico con el que se esté trabajando

de forma que sea útil de forma personal a cada uno de los participantes en el proceso de aprendizaje sugerido.

- d) Con el fin de simplificar al alumno la tarea de leer grandes textos que pudieran provocar la desmotivación ante el trabajo se buscará incluir esquemas y apoyos visuales, así como vigilar la existencia de instrucciones cortas y precisas que pueda seguir con sencillez en el entendido de que la mayor parte del tiempo no tendrá un profesor a quien consultar de forma inmediata.

Son de particular importancia para este trabajo, el uso de esquemas a llenar para el descubrimiento de nuevo vocabulario a partir de videoclips musicales, debido a que se cree que, con su uso, el alumno aprende formas de tener un pensamiento organizado que puede usar con posterioridad al seguir adquiriendo léxico cuando deba hacerlo por su cuenta. Sería conveniente para el caso de crearse un curso que abarcara distintas lecciones, enfrentar al alumno con diferentes tipos de organización del vocabulario descubierto, que hicieran uso de diversos formatos de esquema de entre los cuáles pudiera elegir el más cercano a su tipo particular de aprendizaje. Sin dejar de lado el hecho de que, al tratarse de una forma de aprendizaje autónomo, necesita de esquemas que le hagan fácil la organización de la información que está obteniendo.

- e) Finalmente, se busca tratar al estudiante como ser humano, cuidando su área afectiva, fomentando que emita sus propias opiniones y sugerencias, así como al tomar en cuenta su propia experiencia de vida y conocimientos previos cuando se enfrente al trabajo con las secuencias y actividades que se le propongan.

En lo que se refiere a los aspectos relativos al Aprendizaje de Léxico considerados para la creación de materiales didácticos que desarrollen la competencia estratégica de los estudiantes de lenguas extranjeras, tenemos lo siguiente:

- a) El vocabulario de una lengua está conformado por “unidades léxicas” que pueden ser palabras, frases hechas, combinaciones sintagmáticas y expresiones institucionalizadas, por esa razón, se debe intentar o bien que el alumno descubra o que investigue no únicamente palabras sino todas aquellas formas en que el léxico puede aparecer.

- b) Se pretende que en lecciones distintas que llegaran a formar un curso completo con las propuestas motivo de esta investigación, se fueran tratando paulatinamente diversos aspectos de lo que implica conocer vocabulario, esto es: reconocer y producir las formas orales y escritas, notar los morfemas que forman las palabras, distinguir entre sus significados connotativos y denotativos, etc., para así hacer conciencia de que aprender nuevo léxico va más allá de únicamente saber significados literales de palabras aisladas de todo contexto.

Podría trabajarse con la importancia de saber acerca de las categorías gramaticales de las palabras descubiertas al trabajar con un videoclip musical incluyéndolas en, por ejemplo, el mismo juego de relación que los alumnos resuelvan para verificar si sus inferencias sobre significados son correctas, del que ya se habló con anterioridad, además de un posterior estudio en grupo de este aspecto específico. Asimismo, a través de la discusión en foros en donde los alumnos pueden enriquecer su conocimiento con la experiencia de otros pares o pueden ser guiados por el conocimiento específico de un profesor especializado en el área, se pueden abordar aspectos como la forma en que el nuevo vocabulario debe ser encontrado en diccionarios bilingües o monolingües y las ventajas y desventajas de cada tipo de fuente; además del uso del mismo videoclip para trabajar con la pronunciación del léxico encontrado. Por otra parte, se proponen juegos con límite de tiempo para mostrar a los alumnos una forma de aprender vocabulario sintiéndose motivados.

En el caso específico del material didáctico que pudiera llegar a elaborarse a partir de un videoclip no narrativo, se propone a los alumnos encontrar un tema alrededor del cual imaginar el vocabulario importante que se relacione con él y por lo tanto se da atención al contexto en el que el léxico aprendido puede o no llegar a utilizarse.

En las propuestas hasta aquí hechas, se trabaja con el significado denotativo del léxico, en tanto se ha hablado de la relación imagen-concepto, pero en lecciones posteriores o intermedias podría llegar a tratarse el connotativo, si el profesor encargado del diseño de la lección se propusiera ese objetivo.

III.7. Principios específicos tomados de las características del videoclip musical como imagen para el caso de materiales realizados a partir de videoclips musicales narrativos y no narrativos por separado

Ya se ha expresado en el apartado anterior que, dado que la creación de videoclips musicales implica procesos de creación e interpretación de significado de signos que se ven influenciados por factores individuales, sociales y culturales, las propuestas para la creación de materiales didácticos motivo de esta investigación, se preocupan por crear una base de conocimientos común, entre los estudiantes que participarán en la intervención educativa, el profesor que los guiará y el diseñador que tiene una idea precisa de hacia dónde desea dirigir el conocimiento que promueve; todo ello a través de la sección “Getting Acquainted” que ya ha sido comentada. Igualmente se ha dicho que, para estar en la posibilidad de llevar a cabo esos procesos de interpretación de significado, es necesario que los materiales sean utilizados por personas que ya cuenten con una capacidad hipotético-deductiva desarrollada que les permita extraer conocimiento de diversas inferencias tomadas a partir de la observación de conceptos abstractos.

Lo importante ahora es, señalar en primer lugar que los videoclips musicales, en términos generales pueden ser utilizados para su trabajo como material didáctico dedicado al desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico para estudiantes de lenguas extranjeras, atendiendo a su capacidad narrativa o a si han sido creados para expresar un mensaje particular que no puede ser comprendido a simple vista sino a través del análisis de los elementos sintagmáticos y paradigmáticos que lo conforman. Sin dejar de estar conscientes de que como ya se ha comentado, cada videoclip musical es un mundo creativo particular y ello influirá en la mayor o menor posibilidad de crear materiales didácticos a partir de ellos.

Para el caso de los videoclips narrativos, se debe partir del supuesto de que los aprendientes pueden relacionar una unidad léxica determinada con el concepto que los signos que muestra el videoclip musical denotan y a través de una serie de razonamientos lógicos y de una interpretación individual, social y culturalmente guiada, puede llegar a inferir el significado de esas unidades léxicas.

Basados en el principio anterior, se puede utilizar la letra de la melodía del videoclip narrativo, cuando cuenta una historia perfectamente coincidente con las imágenes que la ilustran, para mediante preguntas diseñadas por un profesor experto, llevar al aprendiente a una serie de reflexiones que le permitan inferir el significado de las imágenes que observa y por lo tanto de las unidades léxicas a las que representan. Sin embargo, debe considerarse que el grado en el que cada videoclip narrativo acerca sus imágenes a lo que su música narra, puede variar y en ese sentido, las preguntas que guíen al alumno a su reflexión sobre el significado de unidades léxicas precisas, deben considerar esa distancia, o bien, se podría recurrir a un texto que contara la misma historia que las imágenes pero que hubiera sido preparado de forma paralela por el profesor para trabajar con los significados del vocabulario en cuestión sin mayor dificultad, sustituyendo con éste a la letra de la música. Se puede afirmar entonces, que el texto, entendido como la letra de la melodía base del videoclip o un sustituto preparado a propósito de la actividad, es de particular importancia para el trabajo con el significado de las unidades léxicas obtenidas a partir del análisis de las imágenes del videoclip musical.

En el caso de los videoclips no narrativos, por otra parte, la creación de material didáctico dedicado al trabajo con la competencia estratégica en materia de léxico, se basa en la idea de obtener mensajes generales o temas de discusión a través de los cuáles desarrollar el vocabulario de los alumnos dependiendo de sus necesidades contextuales e individuales de vida. Considerando que para ser capaces de comprender las ideas que los creadores de los videoclips musicales quisieron transmitir a sus audiencias -lo que se ha denominado “topic” en otro momento de este trabajo-, se deben analizar los elementos sintagmáticos y paradigmáticos que los conforman, por ejemplo: por un lado, los ángulos, planos, encuadres, movimientos de cámara, iluminación, color, vestuario, decorados, metáforas; o por el otro, la ideología de las casa productoras que los promueven o de los lugares en donde los creativos estudiaron, etc. El análisis de cada una de estas formas de crear significado puede servir para idear lecciones separadas que exploten cada uno de esos aspectos como estrategia para el descubrimiento de temas de trabajo con el léxico.

Un ejemplo que ya se ha mencionado es el uso del color para generar sentimientos e imprimir significados, aunque, se puede también hablar de la secuencia de los eventos en el videoclip, de lenguaje corporal de los actores, de los vestuarios, de las tomas, los encuadres, etc.

Es también importante reconocer que, para ambos casos de videoclip, ya sea que se trate de uno narrativo o uno no narrativo, dado que como se ha dicho, éstos muestran nociones o temas específicos, es posible escoger a cuál quiere referirse al alumno para que su aprendizaje verse sobre vocabulario que le sea útil de manera individual.

Ahora bien, debe mencionarse que el uso de videoclips musicales implica la necesidad de contar con la infraestructura necesaria que permita su reproducción y si a ello aunamos que el material didáctico que se propone en esta investigación incluye el uso de un software educativo determinado que permita la elaboración de juegos y actividades interactivas para los estudiantes, en el entendido de que de esa forma se puede facilitar la experiencia del aprendizaje autónomo a la que se pretende acercarle para desarrollar su competencia estratégica, será importante verificar que los aprendientes objeto de la intervención educativa propuesta, cuentan con equipo de cómputo, recursos móviles y la conexión a internet necesaria para trabajar con los materiales que se les ofrezcan.

3.8. Modelos para el uso del videoclip musical como material didáctico con el fin de desarrollar la competencia estratégica en materia de léxico de los aprendientes de inglés como lengua extranjera

Una vez que en los dos apartados anteriores se ha explicado en términos generales cómo se pueden aplicar los principios relativos al trabajo con la competencia estratégica de los estudiantes de lenguas extranjeras; las características que reviste la Instrucción Basada en Estrategias; las particularidades del videoclip musical y, las cualidades que deben imprimirse a los materiales dedicados al aprendizaje autónomo; a la creación de materiales didácticos para el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico; esta sección mostrará de forma práctica a través de la planeación de dos lecciones por separado, cómo los

preceptos antes estudiados pueden ser efectivamente aplicados al desarrollo de materiales didácticos concretos, basados en videoclips narrativos y no narrativos.

En términos generales, se mostrará cómo se ha dividido cada intervención educativa en las secciones generales “Guided Work” e “Independent Work” ya mencionadas, que serán observables en señalamientos colocados del lado izquierdo de la secuencia de pantallas en las que se desarrolla cada lección; además de las divisiones “Getting Acquainted”, “Working with the Videoclip”, “Becoming Aware” y “Practice on your Own”, que estarán indicadas mediante un título al centro de todas las pantallas que correspondan a cada sección en particular. La fase presentación no tendrá un título como tal, pero será posible observar sus características en las dos primeras pantallas que se pretende la contengan.

Se habla de pantallas para referirse a la presentación del material que será posible observar, en el entendido de que se trata de un curso paralelo a uno presencial en el que se hará uso de las tecnologías de la información y la comunicación para servir como andamio a un individuo al que se pretende formar como aprendiente autónomo.

Es importante hacer mención sobre el hecho de que se ha intentado igualmente incluir una variedad de materiales y actividades, que permitan además de los aspectos que ya han sido explicados en los apartados anteriores, dirigir esfuerzos a los procesos de aprendizaje de individuos distintos; así por ejemplo, habrá audiovisuales que pueden apelar a las necesidades e intereses tanto de los alumnos visuales como a los auditivos; actividades interactivas que impliquen movimiento para los alumnos kinestésicos; actividades de reflexión que serán atractivas para los estudiantes intrapersonales; o foros de discusión que pueden ser bien aprovechados por los estudiantes con inteligencias interpersonales, entre otros. Al mismo tiempo, se provee a los aprendientes de una etapa de presentación en la que al hacerles saber sobre los procedimientos que seguirán para el trabajo, los materiales que necesitan para el mismo y el tiempo que deberán emplear en su labor, también se les da la oportunidad de organizarse según convenga mejor a sus necesidades, intereses y formas de aprendizaje individuales.

Las actividades propuestas en las planeaciones que a continuación se presentan, deberán entenderse según los razonamientos expresados en los apartados 3.6. y 3.7 anteriores, pero

se harán anotaciones particulares sobre el trabajo específico de esas sesiones en un apartado especialmente dedicado a tal efecto.

Asimismo, se podrá observar que se trata de material didáctico dirigido a estudiantes cursando entre los niveles A2+ y B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, dado que los conocimientos previos relevantes requeridos para cada lección planeada, se encuentran en el rango conocido por esa población.

De forma que con la exposición de los modelos de uso del videoclip musical como material didáctico con el fin de desarrollar la competencia estratégica en materia de léxico de los aprendientes de inglés como lengua extranjera basados en las nociones expuestas a lo largo de este trabajo, se concluye su tercer capítulo.

3.8.1. Modelo basado en un videoclip musical narrativo

<p>Competencia general: El aprendiente valora la utilidad de la estrategia “inferencia de significados léxicos a partir de la relación texto-imagen de un videoclip musical narrativo” mediante el reconocimiento práctico de dicha estrategia, su localización en un procedimiento sugerido, su posterior puesta en práctica y la discusión en una comunidad de aprendizaje, sobre su experiencia individual de uso.</p> <p>Conocimiento previo relevante: presente simple, presente continuo, pasado simple, pasado continuo, verbo modal “will” para decisiones instantáneas y para predicciones, verbo modal “might” para probabilidades, verbo modal “can” para habilidades.</p> <p>Materiales: Software útil para la creación de la lección según las actividades y secuencias propuestas; video con muestras de las características de la técnica stop-motion animation, de la forma creativa de Tim Burton y de la música que crea y toca la banda Primus; videoclip musical “The Devil Went down to Georgia”; videoclip musical “The Dead Come to Life” de Jonathan Thulin, aulas virtuales en las que puedan abrirse foros de discusión.</p> <p>Tiempo: 150 minutos de trabajo guiado y 180 minutos de trabajo independiente.</p>					
Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
El aprendiente conoce los objetivos que se pretende que alcance al final de la lección a través de la lectura de los mismos.	1. El aprendiente lee en una pantalla introductoria, el título del curso y la sección particular del mismo a la que corresponde la lección que estudia para ubicarse en el momento de un curso general en el que se encuentra.	Anexo 1. Pantalla introductoria con nombre general del curso y particular de una serie de lecciones subsecuentes que se dedicarán al trabajo con videoclips musicales narrativos y el uso de sus imágenes para practicar estrategias de obtención de vocabulario.	1 min.	Al final de la lección, será posible observar en un foro de discusión si el aprendiente fue capaz de llegar a los objetivos propuestos al principio de la misma.	<p>FASE DE PRESENTACIÓN.</p> <p>Se centra al alumno en un momento particular dentro de un curso, se le dicen objetivos, materiales, procedimientos y tiempos necesarios para el trabajo, a fin de hacerle saber que su esfuerzo reportará una utilidad y así mantenerlo motivado.</p> <p>Igualmente, dado que el aprendiente logrará una competencia específica al final de la lección, su aprendizaje será significativo en la medida en que tiene una relación directa con su vida real.</p> <p>Obtiene también la posibilidad de planear de forma individual la forma en que se aproximará a su nuevo conocimiento y a la lección que el mismo implica.</p> <p>La presentación se hace a través de un esquema de fácil lectura dado que el trabajo es mediado por tecnología.</p>
	2. En una segunda pantalla, el aprendiente lee sobre los objetivos que alcanzará al final de la lección, el procedimiento que deberá seguir para lograrlos, el tiempo que se estima que le tomará el trabajo requerido, los materiales que su labor ocupará y algunas palabras de ánimo que lo impulsen a trabajar motivado.	Anexo 2. Imagen de pantalla, en la que mediante un esquema se muestran al aprendiente, objetivos, procedimientos, tiempos, materiales y palabras de aliento.	4 min.		

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
	<p>4. El aprendiente observa el videoclip “The Devil Went down to Georgia” y compara las observaciones que escribió en la actividad 2, con lo que efectivamente puede ver en el videoclip y las sensaciones que le produce. Escribe anotaciones sobre sus comparaciones.</p> <p>5. El aprendiente participa en un foro de discusión con sus compañeros y asesor para comentar acerca de sus observaciones sobre el videoclip musical en cuestión.</p>	<p>Anexo 11. Pantalla en la que se invita al aprendiente a observar el videoclip en cuestión, disfrutarlo y comparar sus anotaciones de la actividad 2 con lo que efectivamente puede ver y sentir a partir del mismo. En una sección de esta pantalla, deberá poderse observar el videoclip mencionado.</p> <p>Anexo 12. Pantalla con indicaciones para el estudiante a fin de que participe en el foro correspondiente.</p>	<p>15 min.</p> <p>30 min. (Tiempo estimado dado que se considera la lectura de las instrucciones, escribir la participación correspondiente en el foro indicado y comentar las participaciones de algunos otros de sus compañeros en momentos que no necesariamente harán treinta minutos sin pausas).</p>		

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente identifica el contexto en el cual deberá centrar el significado léxico que de sus inferencias obtenga en una actividad posterior, mediante la identificación del mensaje general del videoclip musical “The Devil Went down to Georgia”.</p>	<p>1. Con base en la observación del videoclip musical “The Devil Went down to Georgia” que los aprendientes ya han realizado en una actividad anterior, llevarán a cabo un ejercicio de ordenamiento de oraciones para verificar que lograron captar el mensaje general de la historia y así se encuentran en la posibilidad de trabajar con el léxico particular que esa historia les va a mostrar.</p>	<p>Anexo 13. Pantalla con invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma.</p> <p>Anexo 14. Ejercicio de ordenamiento de la secuencia de la historia mostrada por el videoclip “The Devil Went down to Georgia”.</p>	<p>5 min.</p>	<p>El software utilizado debe proveer la posibilidad de dar una retroalimentación inmediata al alumno en la que se le indique si ha llegado o no al orden correcto de la historia en cuestión. De forma que, si el aprendiente ha cometido algún error, también pueda guiarlo a observar nuevamente el videoclip y notar qué error debe corregir.</p>	<p>SECCIÓN “WORKING WITH THE VIDEOCLIP”. TRABAJO GUIADO.</p> <p>Se construye una base contextual común para que todos los participantes en la intervención educativa partan de las mismas ideas en la interpretación de significados a partir de imágenes creadas por culturas particulares y percibidas por otras distintas.</p> <p>Esto es necesario para que los alumnos se dediquen a inferir los significados que son lógicos en estos contextos y centren su atención al tema de que se habla. Podría suceder que se desvíen a significados que tienen que ver con otros campos semánticos.</p> <p>En las retroalimentaciones inmediatas, se debe tener cuidado de no utilizar expresiones negativas que desalienten el trabajo del aprendiente y más bien lo impulsen a buscar la mejora. Por ejemplo, en lugar de decir: “el ordenamiento de tu historia es incorrecto”, se podría mencionar la necesidad de regresar a observar el videoclip con el que se trabaja.</p> <p>Siempre, antes de las actividades a realizar, se incluyen los propósitos de las mismas y el para qué son útiles, a fin de que el aprendiente sepa que su esfuerzo tendrá un fruto.</p> <p>Las instrucciones se dan en la menor cantidad de palabras posible, siguiendo un orden lógico.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente infiere significados léxicos a partir de la observación del videoclip musical “The Devil Went down to Georgia”, la comparación de sus imágenes y texto y, la respuesta a cuestionamientos guiados.</p>	<ol style="list-style-type: none"> El aprendiente observa un diagrama en el que se le dan a conocer los materiales e indicaciones necesarios para realizar su trabajo con la inferencia de significados léxicos a partir de la observación del videoclip musical “The Devil Went down to Georgia”. El aprendiente sigue las indicaciones dadas, observando el videoclip musical “The Devil Went down to Georgia” e infiriendo el significado de las palabras propuestas, mediante la respuesta a ciertas preguntas que se le han hecho. Llena el esquema correspondiente. El aprendiente realiza un ejercicio de relación unidad léxica-significado. 	<p>Anexo 15. Pantalla con un diagrama en el que se indican materiales y procedimientos a seguir para el trabajo con la inferencia de vocabulario a partir del videoclip en el que se centra esta lección.</p> <p>Anexo 16. Pantalla en la que se observan la letra de la canción base del videoclip “The Devil Went down to Georgia” y ese mismo clip musical.</p> <p>Anexo 17. Esquema que el alumno deberá llenar contestando diferentes razonamientos que lo llevarán a inferir el significado del léxico que se le propone.</p> <p>Anexo 18. Invitación a participar en la siguiente actividad y propósito de la misma (verificar significados inferidos)</p> <p>Anexo 19. Ejercicio de relación para verificar los significados inferidos a partir del léxico propuesto.</p>	55 min.	<p>El aprendiente realizará un ejercicio de relación en donde le será posible observar si fue capaz y hasta qué punto, de llegar al significado correcto del léxico propuesto. Igualmente, mediante la participación en un foro posterior en la fase “Becoming Aware”, será guiado a los aspectos que deba mejorar si existen algunos y/o a reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades al hacer inferencias de significados léxicos.</p>	<p>Se ha tomado en cuenta el reconocimiento de todo el proceso que el aprendiente ha seguido para llegar a la inferencia de significados léxicos, a fin de que tome en cuenta que ha habido aspectos emotivos que tiene que considerar para realizar su trabajo, además de los procedimentales con los que se le ha armado hasta este momento.</p> <p>En esta sección podría trabajarse, como puede verse en el anexo correspondiente.</p> <p>Se incluyen propuestas de esquemas en los que el aprendiente puede basar su trabajo con la inferencia de significados denotativos a partir de videoclips musicales narrativos, y el tipo de razonamientos que es deseable que lleve a cabo para este tipo de trabajo. Se trata de un modelo que puede seguir usando con posterioridad cuando aprenda de manera autónoma a partir de los videoclips que él mismo seleccione.</p> <p>Se hace uso del texto (melodía base del videoclip musical) para centrar la inferencia de significados a partir de las imágenes.</p> <p>Se hace uso de un videoclip musical como input auténtico que provee al estudiante con vocabulario utilizado en la vida real y que por lo tanto le será útil no sólo para su vida académica.</p>

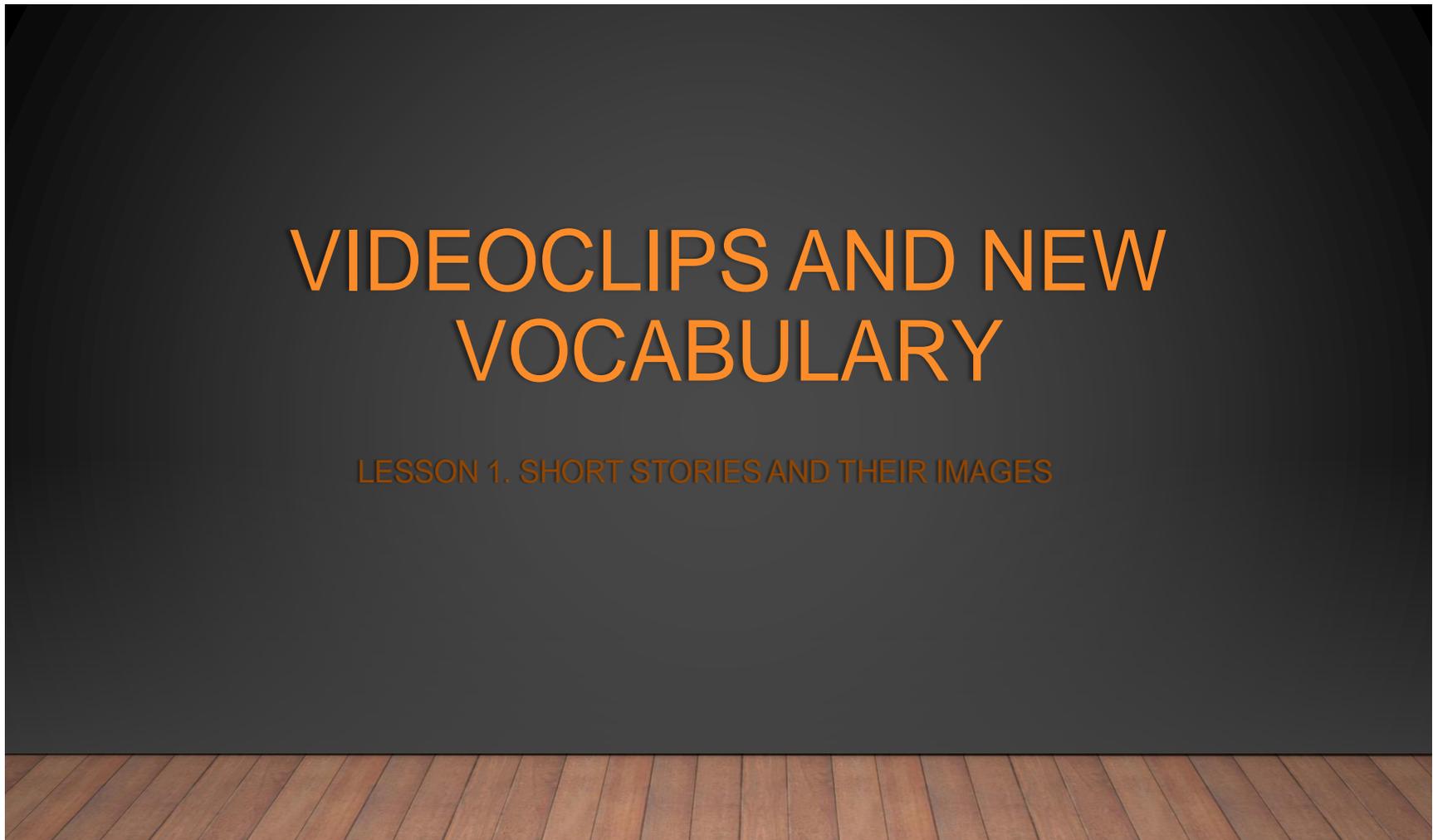
Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
El aprendiente identifica un método para aprender léxico basado en la relación de unidades léxicas y las imágenes que los representan mediante un juego de discriminación.	1. El aprendiente participa en un juego con límite de tiempo. Se les mostrará un conjunto de unidades léxicas unidas a una imagen que las representa. Deberán marcar la palabra que no corresponde a la imagen presentada.	<p>Anexo 20. Invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma (acercamiento a una forma de aprendizaje de vocabulario basado en la relación de unidades léxicas y las imágenes que los representan)</p> <p>Anexo 21. Juego de discriminación imagen-unidad léxica correspondiente.</p>	5 min.	<p>En el foro de discusión de la sección “Becoming Aware”, será posible discutir acerca de la utilidad que esta forma de aprender el nuevo vocabulario conocido puede aportarle de manera individual a cada uno de los aprendientes, hasta qué punto ya lo han utilizado antes, si les ha sido útil y cómo podrían seguirla utilizando en adelante de forma independiente.</p> <p>Por otra parte, el software utilizado para diseñar el ejercicio, deberá permitir la retroalimentación inmediata al alumno sobre su aciertos y áreas de oportunidad.</p>	<p>Esta actividad se muestra como un ejemplo de las muchas posibilidades que podrían tratarse a la hora de aprender el vocabulario, algunas que podrían ser aportadas de forma subsecuente por el material diseñado por un experto y otras que podrían ser propuestas y discutidas por los mismos alumnos en los foros correspondientes. Dependerá del diseñador de este material didáctico, qué es lo que quiere lograr con esta sección del material, por ejemplo, que reconozcan el sonido de la unidad léxica, sólo su escritura, ambos, etc.; y, si desea incluirla de forma habitual a lo largo de todo un curso.</p> <p>El software que se utilice para diseñar el juego de discriminación propuesto, deberá tener un límite de tiempo de tal forma que se trate de un ejercicio que implique reto y mantenga al alumno motivado por el aprendizaje. Igualmente proveerá de retroalimentación inmediata, que le permita al aprendiente conocer qué tan efectivo le fue el ejercicio para aprender el nuevo vocabulario que conoció, si tardó mucho o poco tiempo, etc.</p> <p>Esta fase se utiliza porque más allá de la estrategia central aprendida para obtener vocabulario nuevo de los videoclips musicales, se cree que es útil la discusión sobre formas de apropiárselo para su uso posterior en la vida real.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente reconoce el proceso que ha seguido para la obtención de significados léxicos a partir de videoclips musicales narrativos, mediante su observación en un esquema procedimental.</p> <p>El aprendiente reconoce la estrategia inferencia de significados léxicos a través de la relación imagen-texto en un videoclip musical narrativo a través de su localización en un esquema procedimental.</p> <p>El aprendiente reconoce y enuncia los procedimientos seguidos, la estrategia de obtención de vocabulario estudiada, la eficacia de la misma para su forma particular de aprendizaje y la posibilidad de su uso en la vida diaria a través de la discusión en un foro de aprendizaje.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El aprendiente observa un esquema en el que se le hace consciente de la estrategia de obtención de vocabulario observada durante la lección y en dónde se encuentra ésta situada dentro del procedimiento sugerido. 2. El aprendiente participa en el foro de discusión de la sección “Becoming Aware”. 	<p>Anexo 22. Esquema procedimental sobre la forma de trabajo sugerida por la lección y la estrategia de obtención de vocabulario a partir de un videoclip musical narrativo.</p> <p>Anexo 23. Invitación a participar en un foro de discusión para reflexionar sobre los procedimientos y estrategias estudiados.</p>	<p>5 min.</p>	<p>En el foro de discusión de la sección “Becoming Aware”, el aprendiente discutirá con sus compañeros y asesor, acerca de la estrategia y procedimiento sugeridos en esta lección para obtener y aprender vocabulario a partir de un videoclip musical narrativo; de la motivación que resulta necesaria para llevar a cabo su trabajo y la importancia de ella para la selección futura de sus propios materiales de aprendizaje; la utilidad de la estrategia practicada y cómo puede aplicarse a la vida real. Asimismo, si el diseñador así lo decide, se pueden tratar aspectos sobre la pronunciación, la categoría gramatical de la unidad léxica, el uso de diccionarios, del uso de definiciones y/o traducciones de las unidades léxicas, etc.</p>	<p>SECCIÓN “BECOMING AWARE”. TRABAJO GUIADO.</p> <p>Es importante mencionar que no todos los aspectos que se pueden observar en el anexo 23 deben ser tratados en la misma sesión, de hecho, se sugiere tratar uno distinto y por separado en cada lección de un curso general para no saturar al alumno con temas que requieren mucha atención en un solo momento, dificultando su aprendizaje.</p> <p>Nuevamente se usan esquemas que faciliten la lectura y el ordenamiento mental. Los esquemas usan colores para ubicar al estudiante en aquello a lo que debe centrar su atención.</p> <p>Esta sección es particularmente importante porque permite al aprendiente hacerse consciente sobre cómo aprende mejor, para después poder repetir el proceso de forma exitosa cuando ya no se encuentre inmerso en una situación educativa formal. Se atiende así al desarrollo del aspecto metacognitivo que propone el trabajo con la competencia estratégica y la Instrucción Basada en Estrategias.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente utiliza la estrategia inferencia de vocabulario a partir de la relación imagen-texto de un videoclip musical narrativo y el procedimiento sugerido para su obtención durante la lección a través de la puesta en práctica de los mismos con el videoclip musical “Dead Come to Life” de Jonathan Thulin.</p> <p>El alumno valora la estrategia inferencia de vocabulario a partir de la relación imagen-texto de un videoclip musical narrativo a través de la discusión en un foro.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El aprendiente lee sobre los materiales y los procedimientos a seguir para practicar con las propuestas de obtención y aprendizaje de vocabulario a partir de videoclips musicales narrativos, y es invitado a poner en práctica lo experimentado en esta lección. 2. El aprendiente recibe instrucciones para realizar su trabajo y para participar en un foro de discusión final. 3. El aprendiente trabaja observando el videoclip “Dead Come to Life” de Jonathan Thulin y la letra de la canción que también le será provista. Él mismo debe proponer la creación de sus preguntas guías y el esquema en el que registrará tanto sus observaciones como el significado que haya inferido de las unidades léxicas que se le sugirieron. 4. El aprendiente participa en un foro de discusión para exponer sus hallazgos y observaciones al trabajar de manera independiente. 	<p>Anexo 24. Esquema en el que se muestran materiales y procedimientos necesarios para la práctica independiente.</p> <p>Anexo 25. Imagen con instrucciones para trabajar en la sección “Practice on your Own”.</p> <p>Anexo 26. Imagen de pantalla con el videoclip musical propuesto y un texto con la canción que narra su historia.</p> <p>Anexos 27, 28 y 29. Imágenes de la letra de la canción base del videoclip musical “Dead Come to Life” de Jonathan Tulin con unidades léxicas resaltadas para inferir significado.</p> <p>Anexo 25. Imagen con instrucciones para trabajar en la sección “Practice on your Own”.</p>	<p>150 min.</p> <p>30 min.</p>	<p>En el foro de discusión de la sección “Practice on your Own”, el asesor podrá observar hasta qué punto el aprendiente logró operar por sí solo con la estrategia y el procedimiento de trabajos sugeridos por la lección y de qué manera valoró su uso en la vida real para continuar su aprendizaje de manera autónoma. En el caso de que lo note conveniente, podrá guiar al estudiante al logro de los objetivos mencionados.</p>	<p>SECCIÓN “PRACTICE ON YOUR OWN”. TRABAJO INDEPENDIENTE.</p> <p>Al trabajar de forma independiente, se cubre la etapa de práctica en la que el aprendiente podrá valorar la utilidad real del aprendizaje adquirido y podrá decidir si es conveniente y en qué medida aplicar lo conocido durante la lección a su vida real.</p> <p>En la letra de la canción “Dead Come to Life”, se resalta el léxico cuyo significado deberá inferirse, con colores distintos.</p> <p>Los foros de discusión que se incluyen a lo largo tanto de la propuesta de material didáctico basado en videoclips narrativos como no narrativos, se basan en la idea de entrevistas o diarios dialogados en el entendido de que el asesor que acompañe a los aprendientes a lo largo de la lección no necesariamente estará presente de forma inmediata para darles retroalimentación.</p>

3.8.1.1. Anexos del modelo basado en videoclip musical narrativo

1. Pantalla que menciona los elementos constitutivos del videoclip musical en el que se centra la lección



2. Pantalla que menciona los elementos constitutivos del videoclip musical en el que se centra la lección



3. Pantalla que menciona los elementos constitutivos del videoclip musical en el que se centra la lección

GETTING ACQUAINTED

GUIDED WORK

1. Imagine a videoclip that had been:

- Created under the artistic technique called Stop-Motion Animation
- Set to music by the band called Primus
- Directed by Mike Johnson with a lot of influence of Tim Burton's creativity

Watch the video on the right to know about the mentioned artistic technique, the band and Tim Burton's job

2. Think. What would this video be like? Creepy, weird, noisy, fun, cute, boring, interesting...Why? Use a piece of blank paper to write your ideas down.



Fleischer-Camp, Dean, 2010 [Video].

4. Primer segmento de video que muestra los elementos creativos del videoclip musical centro de la lección. Stop-motion animation



Fleischer-Camp, Dean, 2010 [Video].

5. Segundo segmento de video que muestra los elementos creativos del videoclip musical centro de la lección. La banda Primus



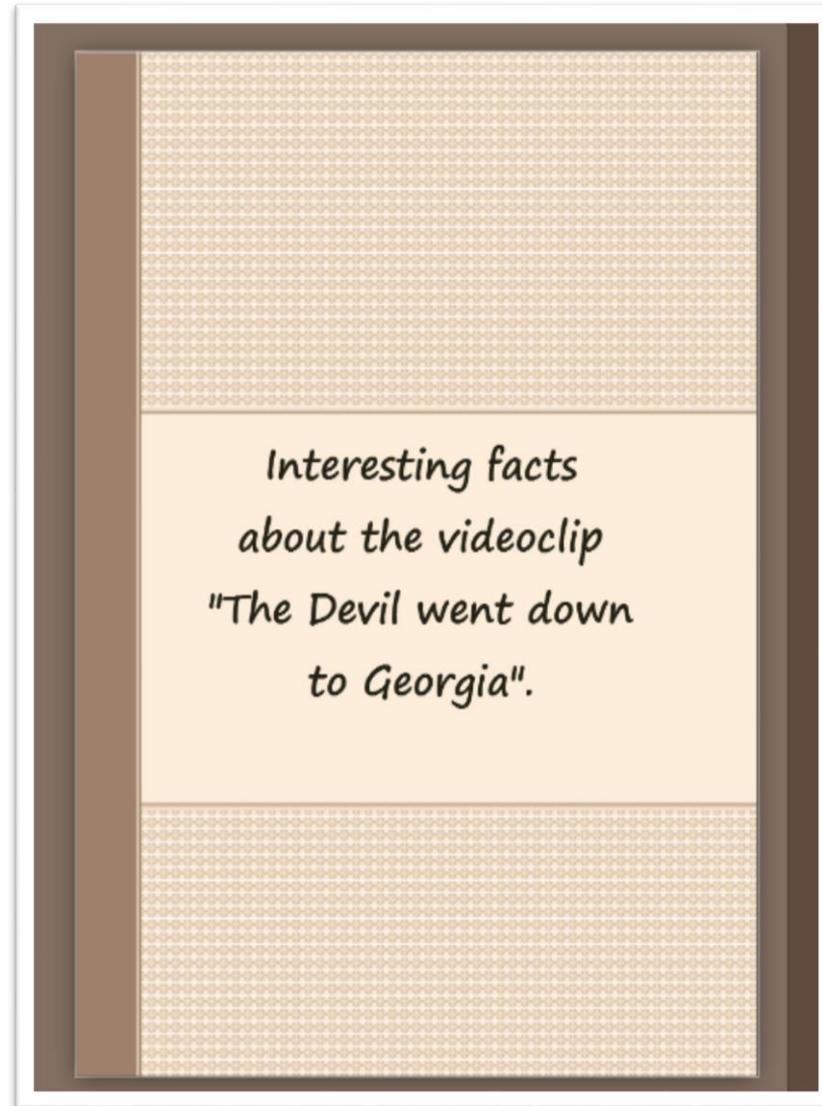
Bonnaroo365, 2011 [Video].

6. Tercer segmento de video que muestra los elementos creativos del videoclip musical centro de la lección. La influencia creativa de Tim Burton

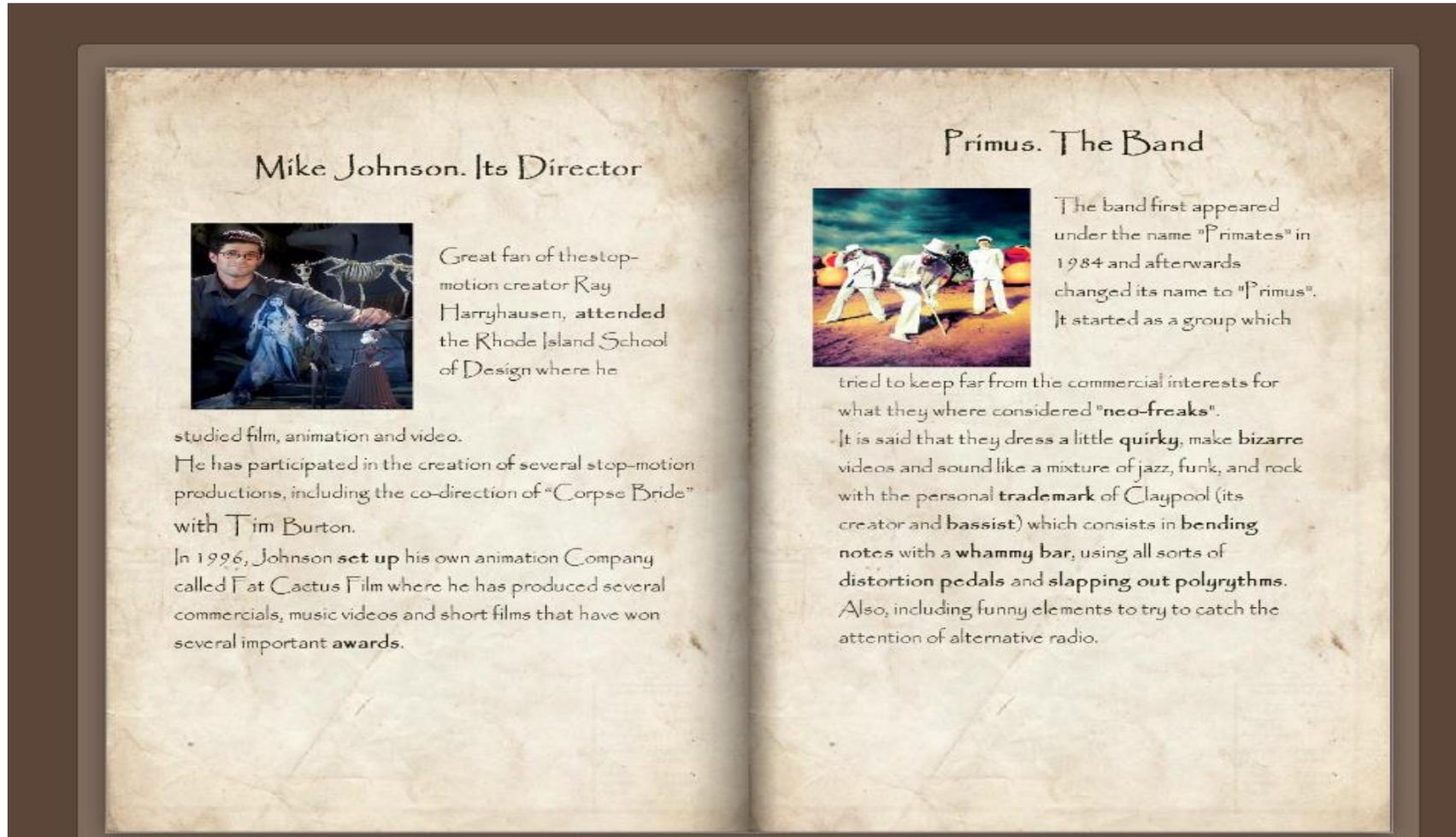


Kees van Dijkhuizen jr, 2011 [Video].

7. Libro que muestra los elementos creativos con los que se elaboró el videoclip musical centro de la lección



8. Interior del libro con información acerca del director del videoclip y la banda Primus



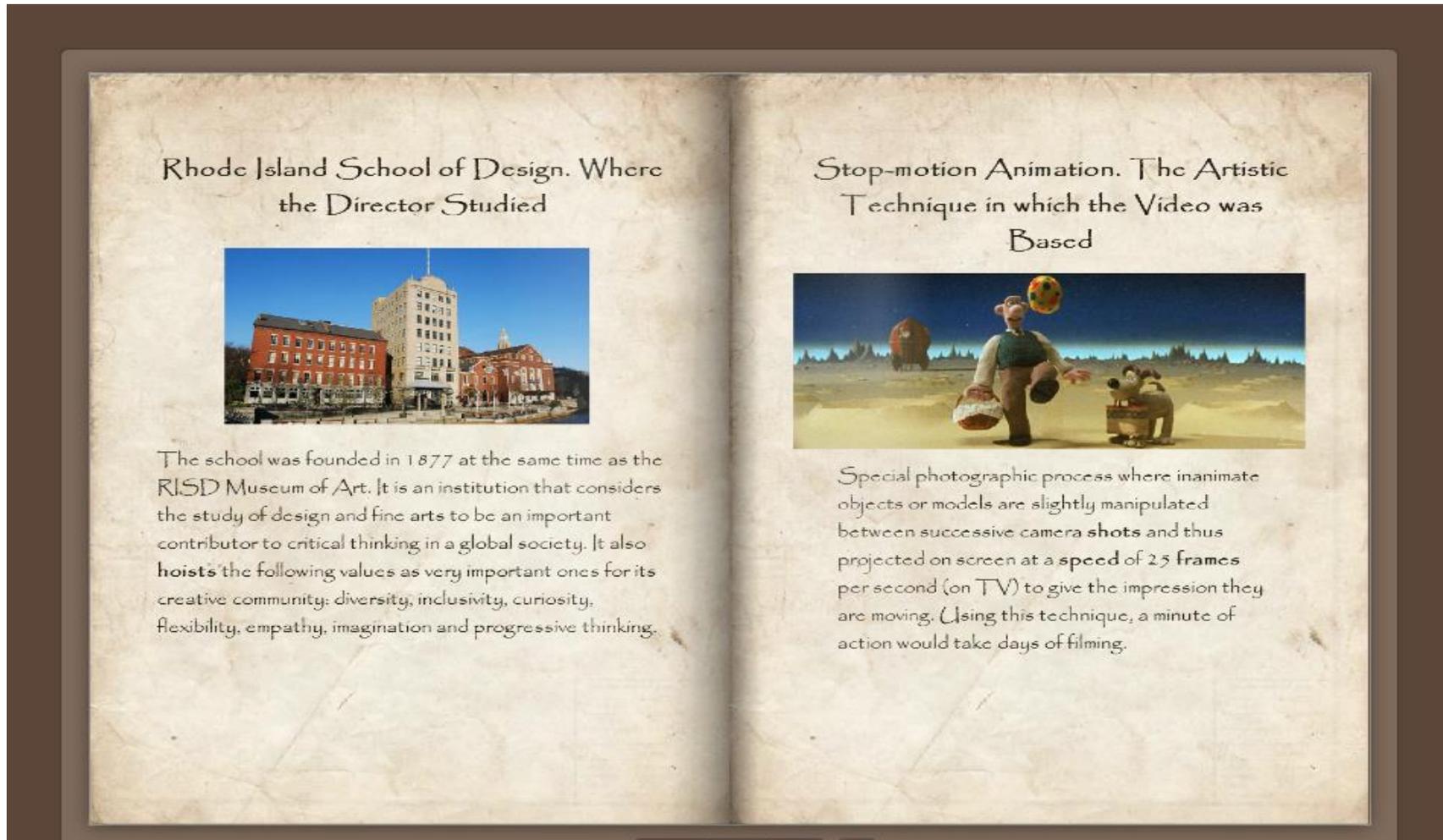
Mike Johnson: IMDb, 1990-2015 [Imagen].

Mike Johnson: Hopwood, John, 1990-2015 [Información].

Primus: Weirdestbandintheworld, 2009-2014 [Imagen].

Primus: Scaruffi, Piero, 1999 [Información].

9. Interior del libro que muestra información sobre la influencia ideológica parte del videoclip y la técnica stop-motion animation



Rhode Island School of Design. Where the Director Studied



The school was founded in 1877 at the same time as the RISD Museum of Art. It is an institution that considers the study of design and fine arts to be an important contributor to critical thinking in a global society. It also **hoists** the following values as very important ones for its creative community: diversity, inclusivity, curiosity, flexibility, empathy, imagination and progressive thinking.

Stop-motion Animation. The Artistic Technique in which the Video was Based



Special photographic process where inanimate objects or models are slightly manipulated between successive camera **shots** and thus projected on screen at a **speed of 25 frames per second** (on TV) to give the impression they are moving. Using this technique, a minute of action would take days of filming.

- Rhode Island School of Design: MeetMyCollege, 2011-2014 [Imagen].
 Rhode Island School of Design: RISD, RISD'S Ongoing..., 2015 [Información]
 Rhode Island School of Design: RISD, A History..., 2015 [Información].
 Stop-motion Animation: Wallaceandgromit.com, s.f. [Imagen]
 Stop-motion Animation: Delahoyde, Michael, s.f. [Información].

10. Glosario para ayudar a la lectura del aprendiz

Glossary

Set up: To make something start working.

Awards: Prizes.

Neo-Freaks: People who are not common and sometimes seem weird because of their particular interest in a specific matter.

Quirky: strange.

Trademark: a special characteristic always contained is somebody's job.

Bassist: the musician who plays the bass in a band. That instrument is similar to a guitar but plays lower notes.

Bending Notes: notes that are played curving the string by pressuring it excessively.

Whammy Bar: vibrato system in a guitar in the shape of a thin pipe.

Distortion pedals: flat surface operated by feet that is used to change the sound of a particular note in music.

Slap out: to pull the strings of a guitar or bass to have them hitting back on the fingerboard.

Polyrhythms: several sharply contrasting rhythms being made at the same time.

Hoists: stands.

Shot: the action of taking a photograph.

Speed: how fast or slow something is running.

Frames: the photographs that make a film or videoclip up.

11. Pantalla en la que se invita al aprendiente a observar el videoclip “The Devil Went down to Georgia”, a disfrutarlo y comparar lo que puede observar en él con lo que pensó que vería en la actividad dos de la sección “Getting Acquainted”

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

“The Devil Went Down To Georgia” by Flaminio

The Devil went down to Georgia. He was looking for a soul to steal.
He was in a bind 'cause he was way behind. He was willing to make a deal
 When he came across this young man **sawing** on a fiddle and playing it hot.
 And the Devil jumped upon a **hickory stump** and said “Boy, let me tell you what.”

“I guess you didn’t know it, but I’m a fiddle player, too.
 And if you’d care to take a dare I’ll make a bet with you.
 Now you play a pretty good fiddle, son, but give the Devil his due.
 I’ll bet a fiddle of gold against your soul, I think I’m better than you.”

The boy said, “My name’s Johnny, and it might be a sin,
 But I’ll **take your bet**; and you’re **gonna regret** 'cause I’m the best there’s ever been.”

Johnny, rosin up your bow and play your fiddle hard.
 'Cause Hell’s broke loose in Georgia and the Devil deals it hard.
 And if you win you get this shiny fiddle made of gold,
 But if you lose the devil gets your soul.

The Devil opened up his case and he said, “I’ll start this show.”
 And fire flew from his **fingertips** as he **rosined up** his bow.
 And he pulled the bow across the **strings** and it made an evil hiss.
 And a band of demons joined in and it sounded something like this.
 When the Devil finished, Johnny said, “Well, you’re pretty good ol’ son,
 But sit down in that chair right there and let me show you how it’s done.”
 “Fire on the Mountain.” Run, boys, run!
 The Devil’s in the house of the rising sun;
 Chicken’s in the bread pan picking out dough.
 Granny, does your dog bite? No, child, no.

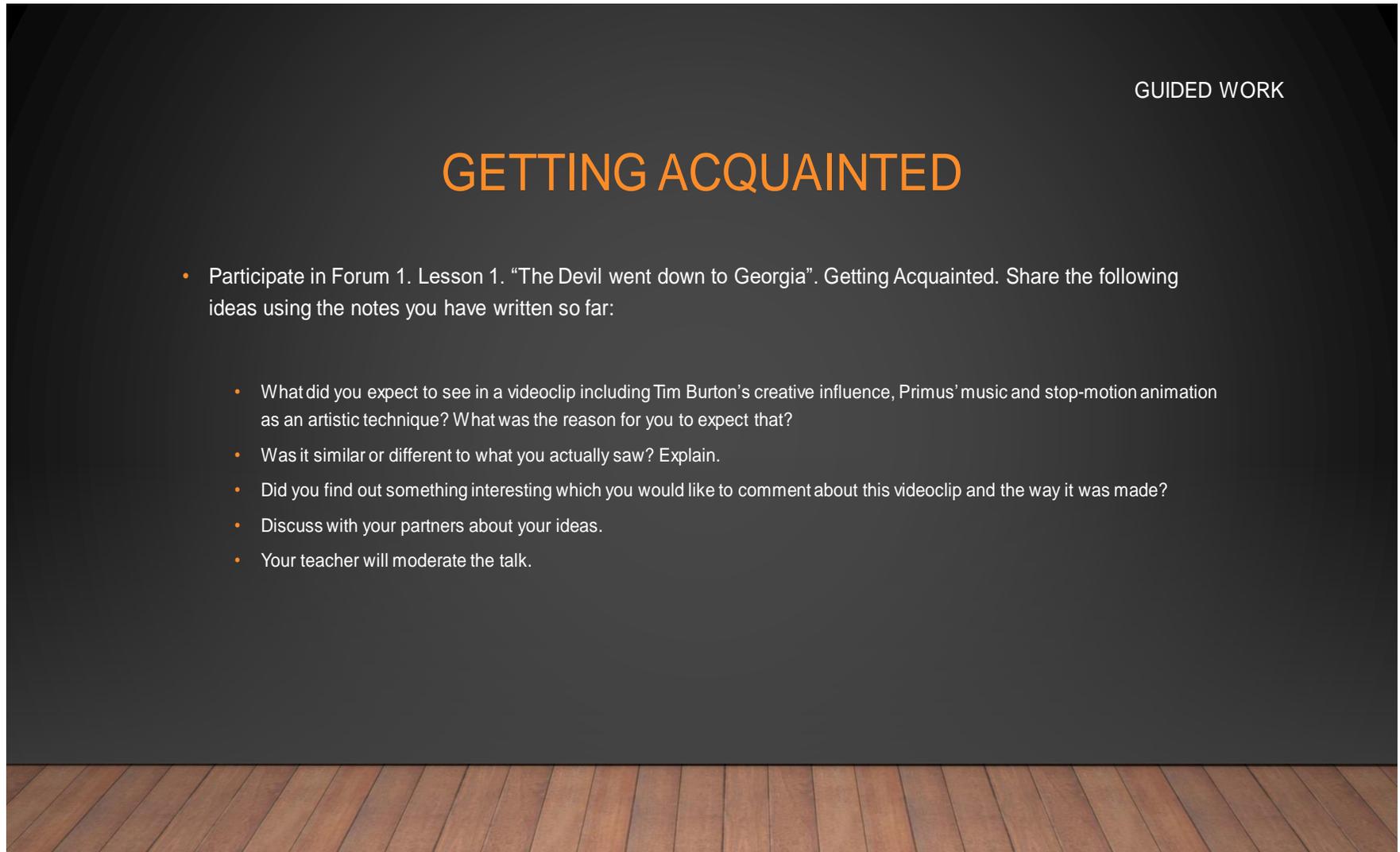
The Devil bowed his head because he knew that he’d been **best**.
 And he laid that golden fiddle on the ground at Johnny’s feet.
 Johnny said, “Devil, just come on back if you ever wanna try again,
 I done told you once—you son of a bitch—I’m the best that’s ever been.”
 And he played:

“Fire on the Mountain.” Run, boys, run!
 The Devil’s in the house of the rising sun;
 The chicken’s in the bread pan picking out dough.
 Granny, will your dog bite? No, child, no.



Johnson, Mike, 1996 [Videoclip]

12. Pantalla con indicaciones para que el aprendiente participe en el foro correspondiente a la sección “Getting Acquainted”



The image shows a digital interface for a guided work activity. The background is dark gray with a wooden floor texture at the bottom. The text is white and orange. The title 'GETTING ACQUAINTED' is in large orange letters. The instructions are in white text, starting with a bullet point. The list of questions is also in white text, with each item preceded by a small orange dot.

GUIDED WORK

GETTING ACQUAINTED

- Participate in Forum 1. Lesson 1. “The Devil went down to Georgia”. Getting Acquainted. Share the following ideas using the notes you have written so far:
 - What did you expect to see in a videoclip including Tim Burton’s creative influence, Primus’ music and stop-motion animation as an artistic technique? What was the reason for you to expect that?
 - Was it similar or different to what you actually saw? Explain.
 - Did you find out something interesting which you would like to comment about this videoclip and the way it was made?
 - Discuss with your partners about your ideas.
 - Your teacher will moderate the talk.

13. Pantalla con invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma



14. Ejercicio de ordenamiento de la historia mostrada por el videoclip “The Devil Went down to Georgia”

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

Order the following events as they happened in the videoclip.

1.  The **Devil** was looking for a soul to steal
2.  The Devil played with a **band of demons** so as to win the bet
3.  The boy didn't lose his **soul**
4.  He bet a **gold fiddle** with a young boy

Submit

Devil: Berrens, Dirk, 2009 [Imagen].

Band of Demons: Twentieth Century Fox, 1999 [Imagen].

Soul: NBP'1, 2011. [Imagen].

Gold Fiddle: Drumbum, 1999-2015 [Imagen].

15. Pantalla con un diagrama que indica los materiales y procedimientos a seguir para el trabajo con la inferencia de vocabulario a partir del videoclip musical centro de la lección

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

To start working with some new vocabulary from the videoclip “The Devil went down to Georgia”.
Follow the procedure below:

```

graph LR
    A[On a blank sheet of paper, copy the chart that has been transcribed for you in the two following slides. Be ready to fill it in while observing the videoclip "The Devil went down to Georgia" again.] --> B[The lyrics of the song have also been copied. Some of its words and phrases are written with a different color for you to guess their meanings while observing the videoclip and filling the chart in.]
    B --> C[Watch the videoclip and guess the meanings of the highlighted words by:  
• Observing the images and the words that are said in the indicated lapse of time in the chart.  
• Answering the given questions according to your observations.  
• Following your answers to try to deduce and write the meanings of the given words and phrases.]
  
```

On a blank sheet of paper, copy the chart that has been transcribed for you in the two following slides. Be ready to fill it in while observing the videoclip “The Devil went down to Georgia” again.

The lyrics of the song have also been copied. Some of its words and phrases are written with a different color for you to guess their meanings while observing the videoclip and filling the chart in.

Watch the videoclip and guess the meanings of the highlighted words by:

- Observing the images and the words that are said in the indicated lapse of time in the chart.
- Answering the given questions according to your observations.
- Following your answers to try to deduce and write the meanings of the given words and phrases.

16. Pantalla en la que se observan la letra de la canción base del videoclip “The Devil Went down to Georgia” y ese mismo clip musical

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

"The Devil Went Down To Georgia" by Phillips

The Devil went down to Georgia. He was looking for a soul to steal.
He was in a bind 'cause he was way behind. He was willing to make a deal
 When he came across this young man **sawing** on a fiddle and playing it hot.
 And the Devil jumped upon a **hickory stump** and said "Boy, let me tell you what."

"I guess you didn't know it, but I'm a fiddle player, too.
 And if you'd care to take a dare I'll make a bet with you.
 Now you play a pretty good fiddle, son, but give the Devil his due.
 I'll bet a fiddle of gold against your soul, I think I'm better than you."

The boy said, "My name's Johnny, and it might be a sin,
 But **I'll take your bet**; and **you're gonna regret** 'cause I'm the best there's ever been."

Johnny, rosin up your bow and play your fiddle hard.
 'Cause Hell's broke loose in Georgia and the Devil deals it hard.
 And if you win you get this shiny fiddle made of gold,
 But if you lose the devil gets your soul.

The Devil opened up his case and he said, "I'll start this show."
 And fire flew from his **fingertips** as he **rosined up** his bow.
 And he pulled the bow across the **strings** and it made an evil hiss.
 And a band of demons joined in and it sounded something like this.
 When the Devil finished, Johnny said, "Well, you're pretty good of' son,
 But sit down in that chair right there and let me show you how it's done."
 "Fire on the Mountain." Run, boys, run!
 The Devil's in the house of the rising sun;
 Chicken's in the bread pan picking out dough.
 Granny, does your dog bite? No, child, no.

The Devil bowed his head because he knew that he'd been **best**,
 And he laid that golden fiddle on the ground at Johnny's feet.
 Johnny said, "Devil, just come on back if you ever wanna try again,
 I done told you once—you son of a bitch—I'm the best that's ever been."
 And he played:

"Fire on the Mountain." Run, boys, run!
 The Devil's in the house of the rising sun;
 The chicken's in the bread pan picking out dough.
 Granny, will your dog bite? No, child, no.



Johnson, Mike, 1996 [Videoclip]

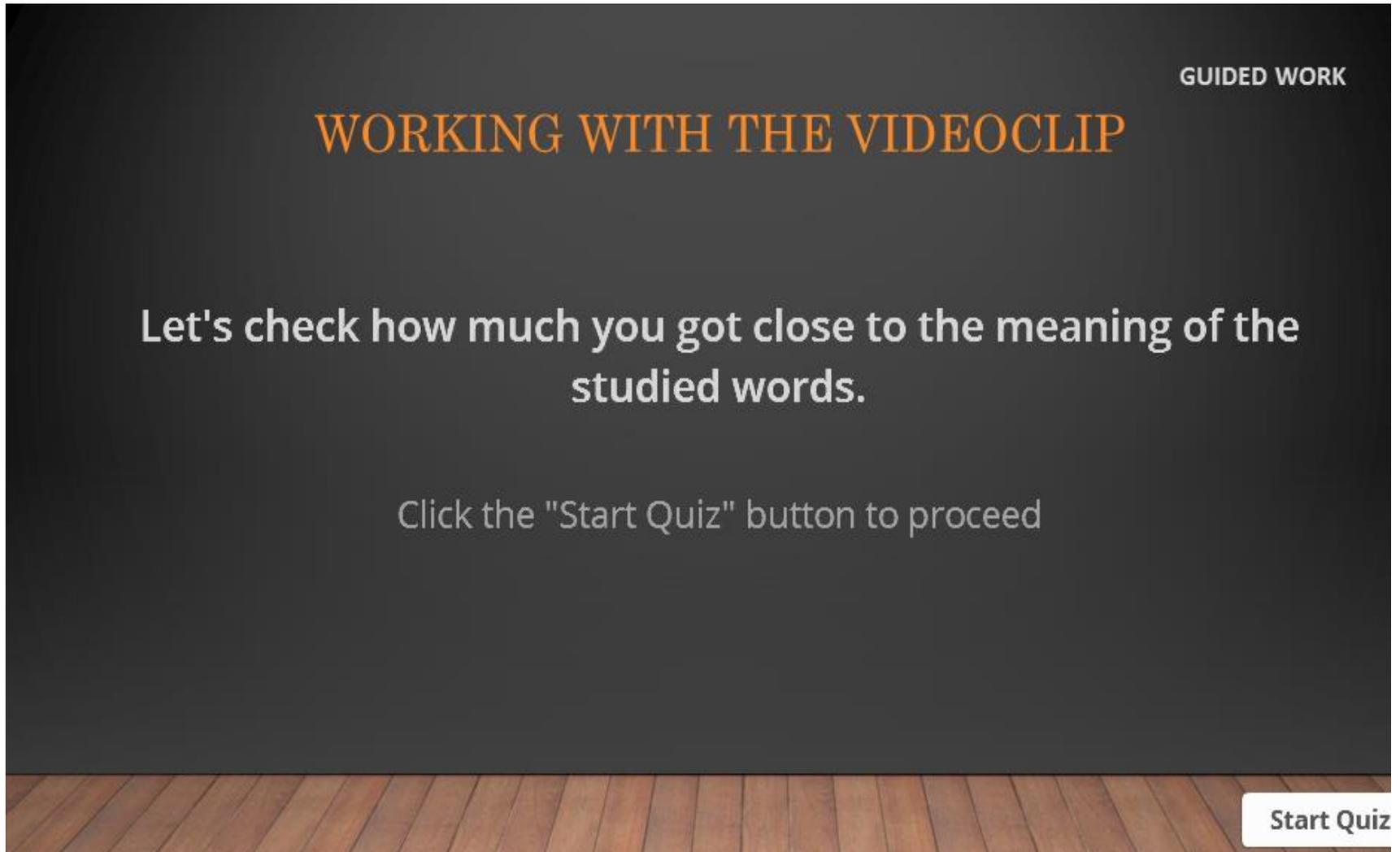
17. Esquema que el alumno deberá llenar contestando diferentes razonamientos que lo llevarán a inferir el significado del léxico que se le propone

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

GUIDED WORK

Lapse of time to observe	Questions	Answers	Phrase and Meaning
00:14-00:26	How fast was the Devil Cycling? What image or images in the videoclip support your saying? What is he looking for? Is what he wants easy to get?		He was in a bind:
00:26-00:31	What movements can you see the boy is doing on his fiddle? (EXAMPLE)	Pasa el palito con el que se tocan los violines varias veces sobre ese instrumento.	Sawing: the action of passing the wooden stick used to play a violin, several times on the instrument to make music. If I can't find a Spanish word for this concept. It's ok because I understand what the word is referring to.
00:31-00:34	Where did the Devil land when he jumped off his bicycle?		Hickory stump: _____ _____.
00:34-00:55	What was the boy's response to the Devil's bet? What attitude of the boy makes you think that? Does he feel self-confident of his decision? Why? How do you notice it in the videoclip?		I'll take your bet: _____ _____ You're gonna regret: _____ _____.
1:20-1:38	What part of the body did the Devil use to set fire to his fiddle? There's an item the Devil uses to play that instrument, what's its name? What is the name of the long threads the violin has and are used to make music? While playing a violin, two rough elements are put into contact to make music, how would you call the action the Devil does in order to soften the contact?		Fingertips: _____ _____ Rosined up (past): _____ _____ Bow: _____ _____ Strings: _____ _____.
2:59-3:48	Who won the bet? How do you know? Is the Devil happy? How do you know? What other elements support your ideas?		Beat (past): _____ _____.

18. Pantalla con invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma (verificar significados inferidos)



The image shows a dark gray screen with a wooden floor texture at the bottom. In the top right corner, the text "GUIDED WORK" is displayed in white. The main title "WORKING WITH THE VIDEOCLIP" is centered in a large, orange, serif font. Below the title, the text "Let's check how much you got close to the meaning of the studied words." is centered in a white, sans-serif font. Further down, the instruction "Click the 'Start Quiz' button to proceed" is centered in a light gray, sans-serif font. In the bottom right corner, there is a white button with the text "Start Quiz" in black.

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

Let's check how much you got close to the meaning of the studied words.

Click the "Start Quiz" button to proceed

Start Quiz

19. Ejercicio de relación para verificar los significados inferidos a partir del léxico sugerido

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

Match the following items:

I'll take your bet (functional phrase)	He is in a difficult situation from where he doesn't know how to get out of
You're gonna regret (functional phrase)	The bottom part of a hickory tree (one that gives nuts) left in the ground after the rest has fallen or been cut down
Hickory stump (phrase: adjective + noun)	To move something backwards and forwards on a surface as if using a saw (tool with a long blade with sharp points to cut mainly wood)
Sawing (verb/present participle)	You are going to feel sorry because of having dared to propose a bet
He was in a bind (American Idiom)	I accept the challenge you propose

Submit

20. Pantalla con invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma (acercamiento a forma de aprendizaje de vocabulario basado en la relación de unidades léxicas y las imágenes que los representan)



The image shows a dark gray screen with a wooden floor texture at the bottom. In the top right corner, the text "GUIDED WORK" is displayed in white. The main title "WORKING WITH THE VIDEOCLIP" is centered in a large, orange, serif font. Below the title, the instruction "Try to learn your new vocabulary. Do the following activity" is written in white. Underneath that, the text "Click the 'Start Quiz' button to proceed" is shown in a lighter gray. In the bottom right corner, there is a white button with the text "Start Quiz" in black.

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

Try to learn your new vocabulary. Do the following activity

Click the "Start Quiz" button to proceed

Start Quiz

21. Juego de discriminación imagen-unidad léxica correspondiente

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

Which image does not correspond to its word or phrase?

<input type="radio"/>		Strings	<input type="radio"/>		Fingertips
<input type="radio"/>		Beat	<input type="radio"/>		Rosined up
<input type="radio"/>		Bow			

Submit

Strings: Banggood.com, 2006-2015 [Imagen].

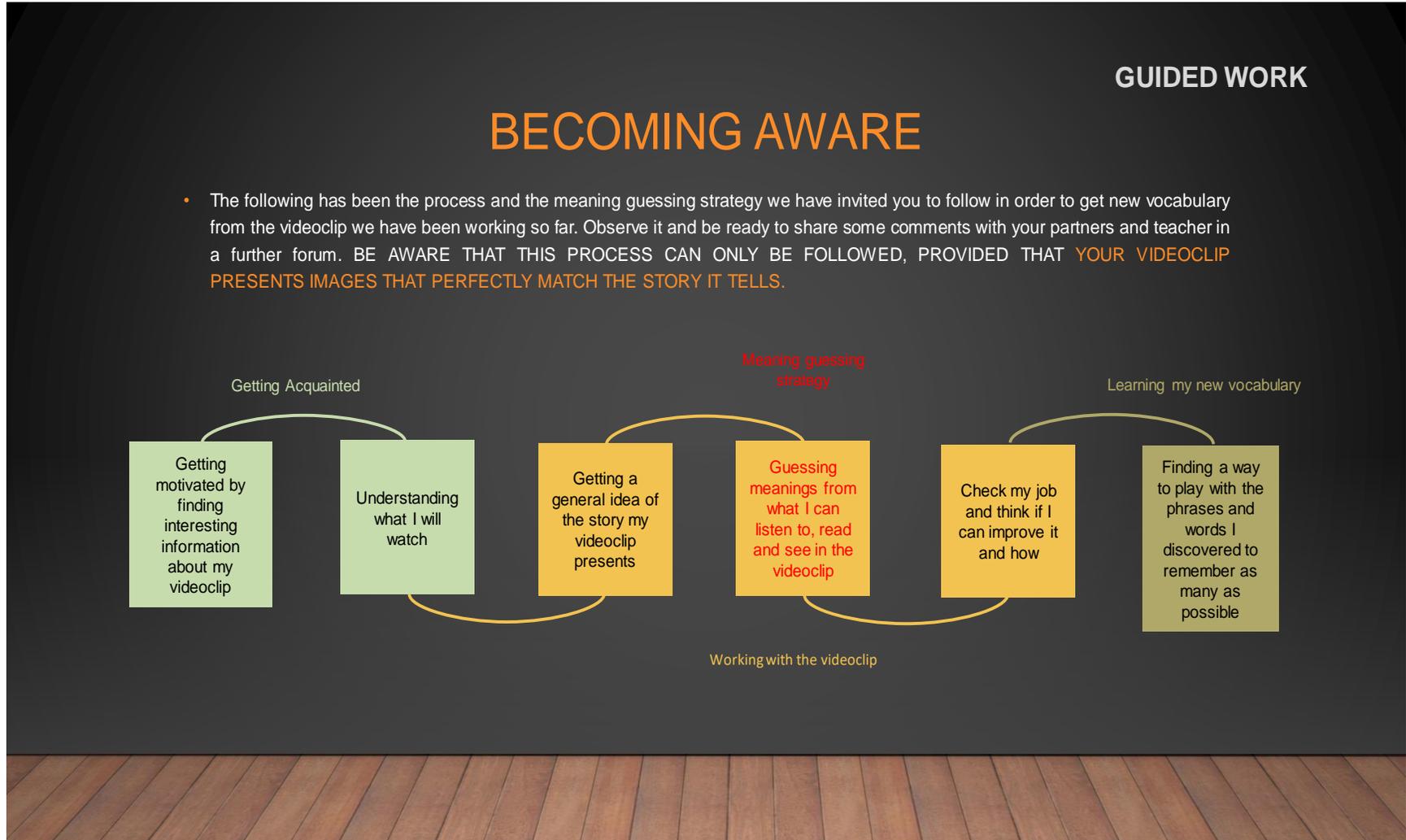
Beat: Clipartoday.com, 1999-2015 [Imagen].

Bow: Clipart, 2012 [Imagen].

Fingertips: De Benedetti-Marino, Laura, 2012 [Imagen].

Rosined up: Cheshire, Tom, 2013 [Imagen].

22. Esquema que muestra el procedimiento de trabajo sugerido por la lección y la estrategia de obtención de vocabulario estudiada, a partir de un videoclip musical narrativo



23. Invitación a foro de discusión para reflexionar sobre los procedimientos y estrategias estudiados

BECOMING AWARE

GUIDED WORK

Participate in Forum 2. Lesson 1. "The Devil went down to Georgia". Becoming Aware. Share your ideas including answers for the headings and their questions below. Comment also on your partners' impressions. Your teacher will moderate the talk.

FOR THE STAGE GETTING ACQUAINTED:

- Do you think it is important to work with a videoclip you actually like? Why/why not?
- Can doing some research on your videoclip get you motivated to work with it? Why/why not? If so, how?
- While doing some research on your videoclip, is there a way in which you would be learning new vocabulary? If so, which one?

FOR THE STAGE WORKING WITH THE VIDEOCLIP:

- If you had not thought about how the story of the videoclip goes prior to trying to get the meaning of the new vocabulary, would it have been easier or more difficult to infer what its words and phrases mean? Why?
- Briefly describe what you did (the strategy you used) in order to guess the meaning of your new vocabulary.
- Is it important to verify if your inferences about the meaning of the new vocabulary were right? If so, why and how?
- How would it help you to know if the new word you are recently discovering is a noun or an adjective or a verb...?
- What do you prefer; checking the meaning of your new vocabulary by using definitions or translations? Why? What's the difference between using one or the other way?
- How would you work with the pronunciation of your new vocabulary by using the same videoclip?
- We offered you a game to learn your new vocabulary by heart. Can you propose any other ways to reach the same objective? Explain.
- In order to get new vocabulary, would you try practising with the process and strategy we proposed you here once more? Why/why not?
- The lyrics of the song in which the videoclip we showed you is based, coincide perfectly well with the story its images present. Could you have easily guessed the meaning of the new vocabulary if the videoclip displayed images without following a story. Is it important to consider this aspect to work with getting new vocabulary from videoclips? Why?

REGARDING USING MY NEW VOCABULARY:

- Are you willing to use the vocabulary you learned during this lesson in your daily life? Where would be possible to do so?

24. Esquema que muestra el procedimiento de trabajo sugerido por la lección y la estrategia de obtención de vocabulario estudiada, a partir de un videoclip musical narrativo

INDEPENDENT WORK

PRACTICE ON YOUR OWN

Try going through the meaning guessing strategy and the process observed during this lesson on your own so as to learn your some new vocabulary.

Prepare yourself with the proper materials:

- a) Paper, charts, pencils...
- b) Your videoclip and the words you will investigate through it.
- c) Access to the three forums of this lesson were you are going to discuss your findings.

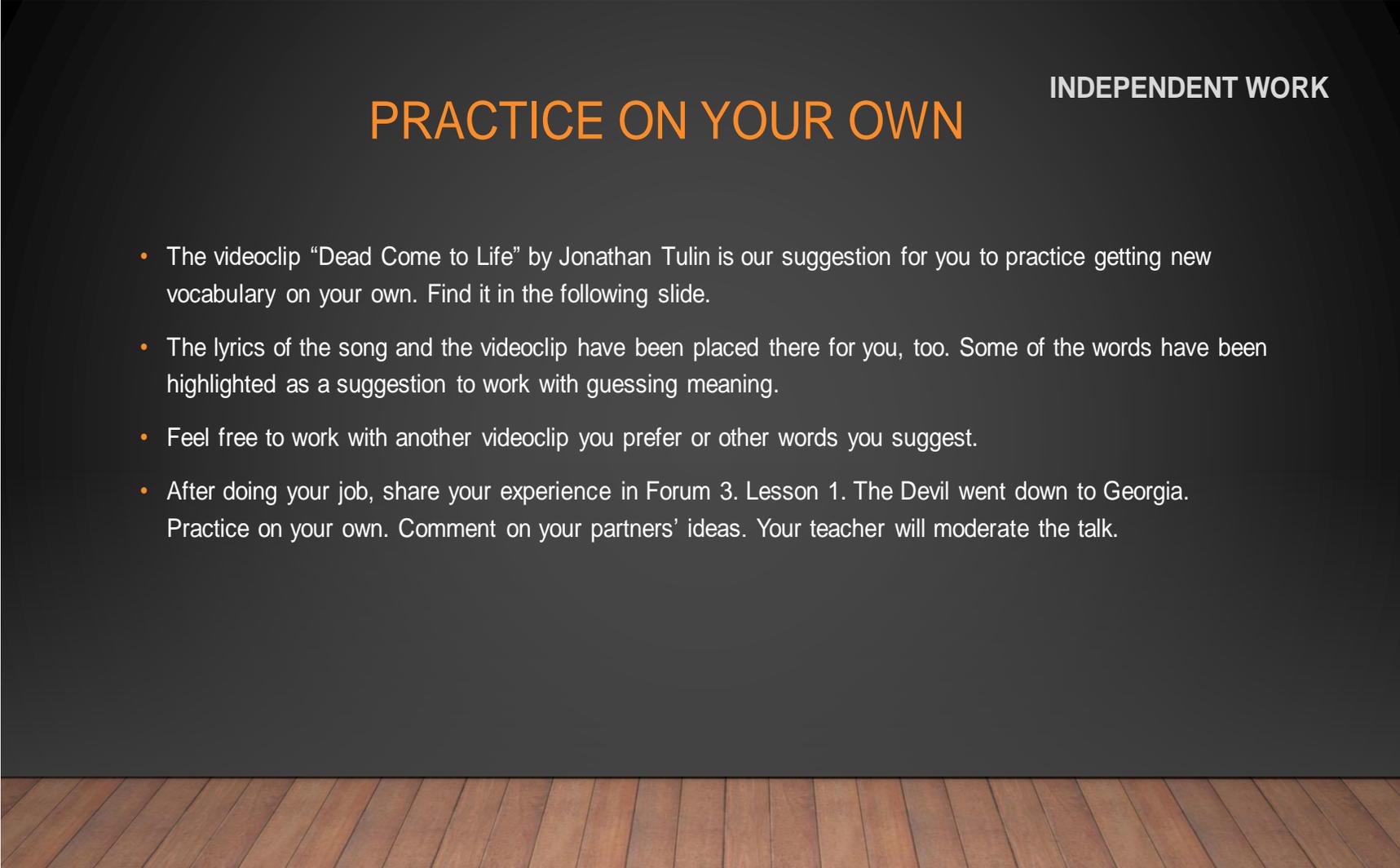
Follow the procedure and practice your meaning guessing strategy. Check the proper scheme at the "Becoming Aware" stage in this lesson.

Reflect on your job and write down notes to be discussed in a forum.

- a) Were you successful on your own?
- b) Is there something you can improve in the way you work?
- c) Can you make some suggestions to the process and strategies we have showed you?

Discuss your experience with a teacher and your partners. Enrich your knowledge!

25. Imagen con instrucciones para trabajar en la sección “Practice on your Own”

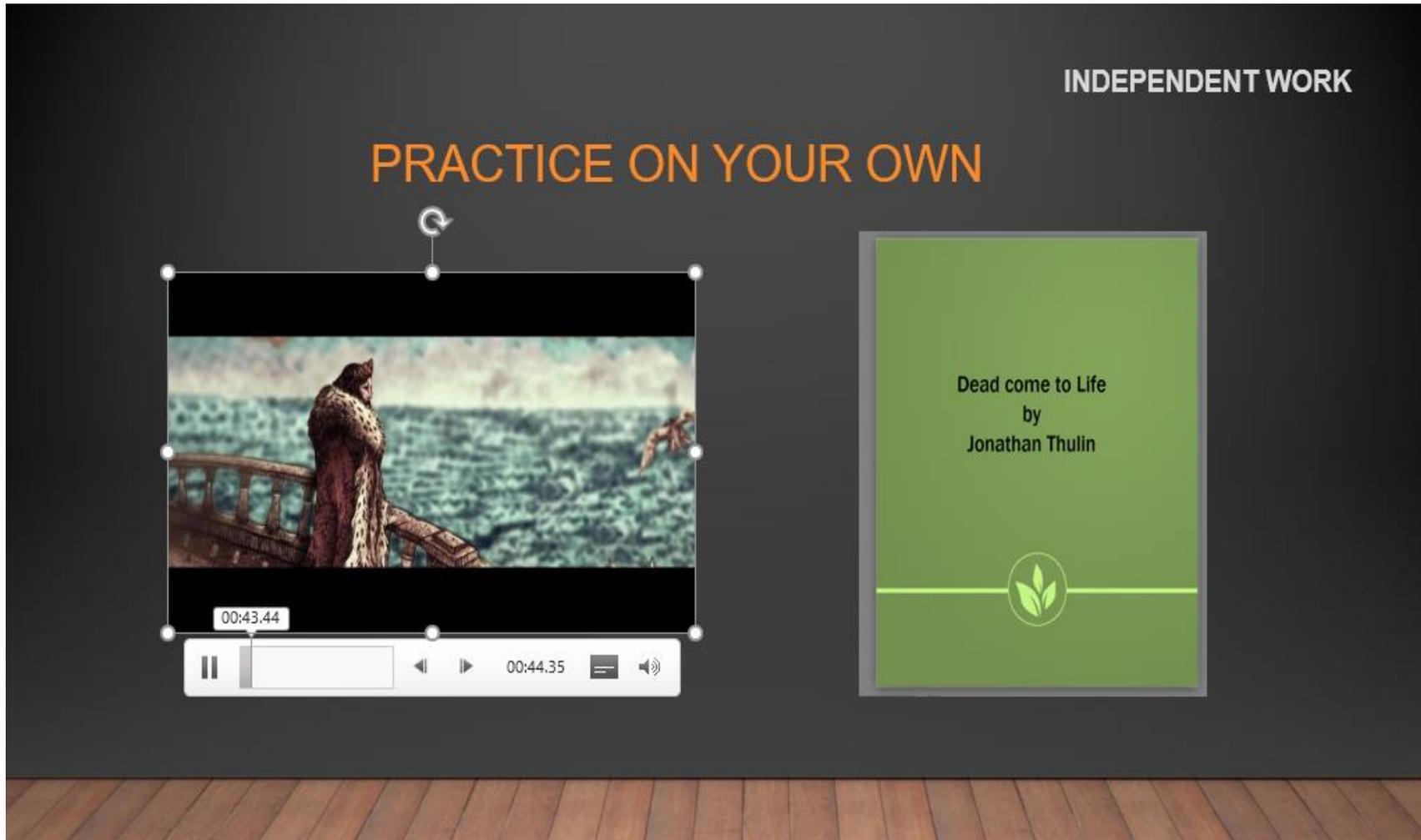


PRACTICE ON YOUR OWN

INDEPENDENT WORK

- The videoclip “Dead Come to Life” by Jonathan Tulin is our suggestion for you to practice getting new vocabulary on your own. Find it in the following slide.
- The lyrics of the song and the videoclip have been placed there for you, too. Some of the words have been highlighted as a suggestion to work with guessing meaning.
- Feel free to work with another videoclip you prefer or other words you suggest.
- After doing your job, share your experience in Forum 3. Lesson 1. The Devil went down to Georgia. Practice on your own. Comment on your partners’ ideas. Your teacher will moderate the talk.

26. Imagen de pantalla de pantalla con el videoclip musical propuesto



Dream Records, 2012 [Videoclip].

27. Imagen de la letra de la canción base del videoclip musical “Dead Come to Life” de Jonathan Thulin con unidades léxicas resaltadas para inferir su significado (1)

Once upon a time there was a king who loved his **kingdom** to no end. One day he looked upon the people that inhabited his boss land and saw that they were dying. His kindgom rivers had run **dry** and the beauty that had once cloth his great nation had with it.

He looked upon the riches that **retched** his castle and **grew aware** of these people suffering. In his kindness he decided to extend his inheritance to anyone who would accept it by offering them his most beloved possession. The flower of Adelaide which granted eternal life.

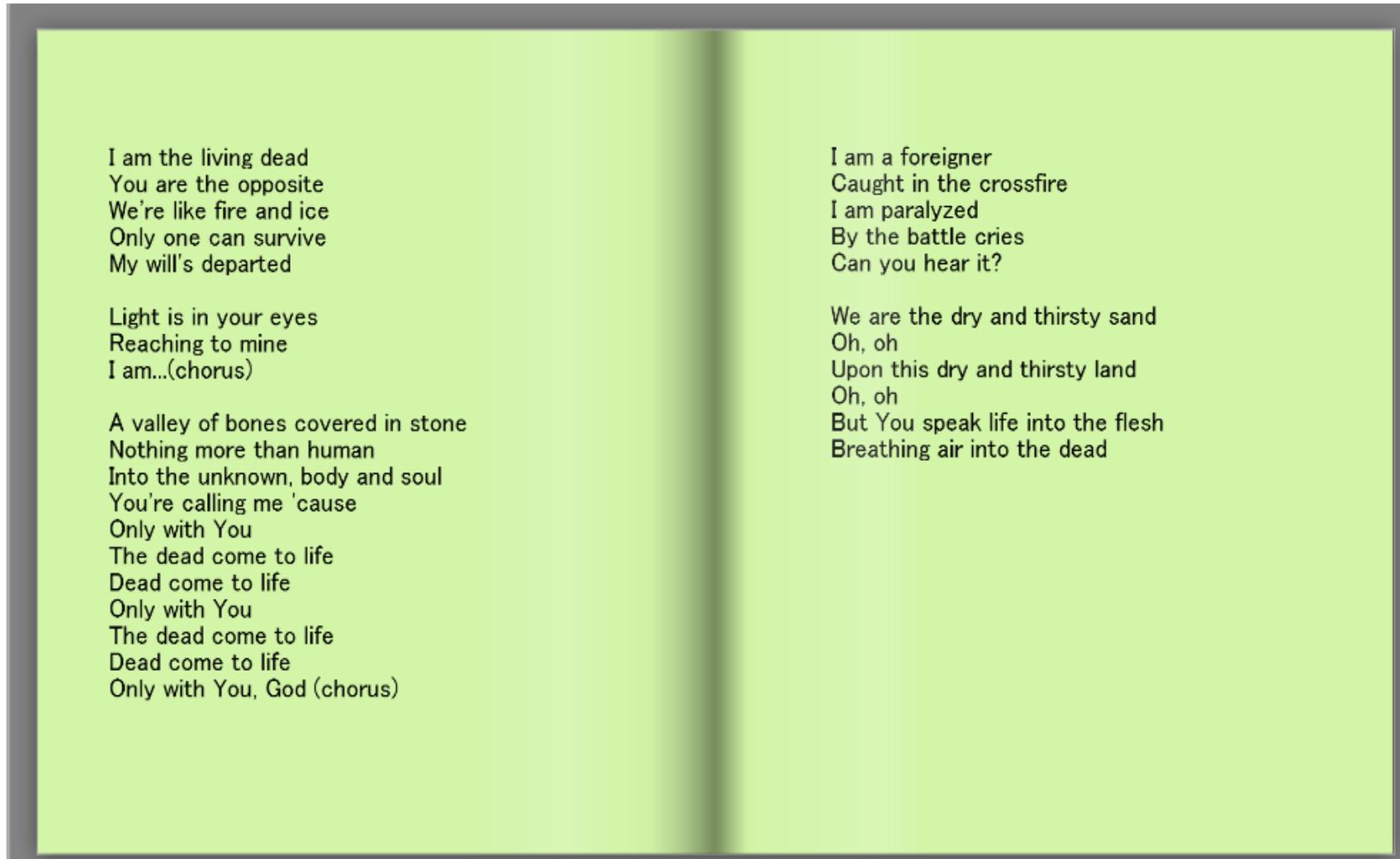
The king created a portal **stretching** outer kingdoms into his own, by the first time eliminating the distance that had been between them. To [...]of the kings eye in particular. A humble widow and a very rich man...

The woman, broken from tragedy came to the gate with the purest intentions accepting the king's gift freely. The rich man **however** was arrogant and flowed of greed. He sought only to fulfill his own need of power. **But**, regardless of the differences between the woman and the man, the king had made a promise and he inteded on keeping it.

Upon entrying the garden, the king **warned** the man and the woman not to wander too far from his gate. When night fell upon the garden, whoever was left in it would be forced to remain in eternal darkness.

The woman hearing the king's words, **remained** as close as possible to the garden gate. **But**, the heart of the rich man was bitter and cold as he **wandered** the garden impressed by his **surroundings**.

28. Imagen de la letra de la canción base del videoclip musical “Dead Come to Life” de Jonathan Thulin con unidades léxicas resaltadas para inferir su significado (2)



29. Imagen de la letra de la canción base del videoclip musical “Dead Come to Life” de Jonathan Thulin con unidades léxicas resaltadas para inferir su significado (3)

Thinking himself to be a wise man, he believed the time was his **ally** and that the king’s words were open to interpretation. The man **reached** the edge of the garden only to see the sun escaping behind the horizon, **realising** that what the king had spoken was true.

The woman **walked out** of the garden with the sun on her back, having gained the king’s inheritance and received the eternal life that the flowered offered.

Though the rich man **tried with all his might** to escape the **darkness**, it was too late and the gate had closed before his eyes.

Though the king had freely given away what he held most dear. He could not endure the choice that the rich man had made

Life came back to the kingdom and the **beauty** that had once cover the **land** had returned. But, in the **darkness** the rich man searched regard the gate **relentlessly** still wondering how different it might have been if only he had listened.

3.8.2. Modelo basado en un videoclip musical no narrativo

Competencia general: El aprendiente valora la utilidad de la estrategia “obtención de un campo semántico (tema principal) para el descubrimiento de nuevo léxico con base en un videoclip no narrativo”, mediante el análisis de algunos de sus elementos constitutivos (colores, secuencia de imágenes, lenguaje corporal, vestuario, materiales existentes en la escena y texto)”, la experimentación del proceso a través del cual se descubre dicho campo semántico, su transferencia a un tema de interés personal acercado a la experiencia del estudiante y la posterior práctica independiente de la estrategia observada.

Conocimiento previo relevante: adjetivos calificativos relacionados con las sensaciones expresadas por diferentes colores, verbo modal “would” para probabilidad, presente simple, presente continuo, there is/are.

Materiales: Software útil para la creación de la lección según las actividades y secuencias propuestas; pequeños videos que muestren cómo se utilizan colores distintos para generar emociones en una audiencia (dos fragmentos del video inaugural de los Juegos Olímpicos de Londres en 2012; fragmento de video de un concierto de Elton John en el Royal Opera House, fragmento del video Happy Holi Porto 2014); videoclip musical “Declare Independence” de Björk; videoclip musical “Open your Heart” de Mia Doi Todd.

Tiempo: 120 minutos de trabajo guiado y 120 minutos de trabajo independiente.

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
El aprendiente conoce los objetivos que se pretende que alcance al final de la lección a través de la lectura de los mismos.	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="317 781 758 971">1. El aprendiente lee en una pantalla introductoria, el título del curso y la sección particular del mismo a la que corresponde la lección que estudia para ubicarse en el momento de un curso general en el que se encuentra. <li data-bbox="317 1130 758 1417">2. En una segunda pantalla, el aprendiente lee sobre los objetivos que alcanzará al final de la lección, el procedimiento que deberá seguir para lograrlos, el tiempo que se estima que le tomará el trabajo requerido, los materiales que su labor ocupará y algunas palabras de ánimo que lo impulsen a trabajar motivado. 	<p data-bbox="779 781 1085 1133">Anexo 1. Pantalla introductoria con nombre general del curso y particular de una serie de lecciones subsecuentes que se dedicarán al trabajo con videoclips musicales narrativos y el uso de sus imágenes para practicar estrategias de obtención de vocabulario.</p> <p data-bbox="779 1195 1085 1417">Anexo 2. Imagen de pantalla, en la que mediante un esquema se muestran al aprendiente, objetivos, procedimientos, tiempos, materiales y palabras de aliento.</p>	<p data-bbox="1115 781 1201 808">1 min.</p> <p data-bbox="1115 1195 1201 1222">4 min.</p>	Al final de la lección, será posible observar en un foro de discusión si el aprendiente fue capaz de llegar a los objetivos propuestos al principio de la misma.	<p data-bbox="1455 781 1793 808">FASE DE PRESENTACIÓN.</p> <p data-bbox="1455 834 1892 894">Centrar objetivos, motivar y lograr un aprendizaje significativo y a largo plazo.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente distingue las funciones emotivas de los colores que fueron utilizados para la elaboración del videoclip musical centro de esta lección (“Declare Independence” de Björk) mediante la observación de videos que emplean dichos colores para generar reacciones en una audiencia.</p>	<p>1. El aprendiente relaciona ideas y mensajes emitidos a través del uso del blanco y negro en contraste con otros colores observando un fragmento de la película “Modern Times” de Charles Chaplin y del video Happy Holi Porto 2014.</p>	<p>Anexo 9. Pantalla con invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma (conocer cómo los colores utilizados en el videoclip “Declare Independence” de Björk, se usan para transmitir mensajes).</p> <p>Anexo 10. Ejercicio en el que el aprendiente selecciona palabras aplicables a la sensación que le produce la falta de color en el fragmento de película “Modern Times” de Charles Chaplin.</p> <p>Anexo 11. Ejercicio en el que el aprendiente selecciona palabras aplicables a la sensación que le producen los colores utilizados en el video Happy Holi Porto 2014.</p>	<p>2 min.</p> <p>5 min.</p> <p>5 min.</p>	<p>El software con el que se diseñe la actividad deberá proveer al estudiante con retroalimentación inmediata sobre hasta qué punto llegó a conclusiones correctas sobre el uso del color en los fragmentos mencionados y/o redirigirlo a los razonamientos correctos.</p>	<p>El alumno observa de forma práctica cómo se usan los colores y hace suyo el conocimiento a través de la experimentación, el ensayo y el error.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente comprende algunos mensajes sencillos derivados del uso del color en el videoclip musical “Declare Independence” de Björk, al compartir sus ideas con pares y un asesor experto en un foro de discusión.</p> <p>El aprendiente usa un modelo sugerido de análisis con los elementos discutidos en el foro de la actividad anterior (uso del color, lenguaje corporal, materiales en la escenografía, ropa, etc.), para descubrir mensajes completos (temas principales) expresados por el videoclip musical “Declare Independence” de Björk.</p>	<p>1. El aprendiente participa en un foro de discusión en el que hablará de la influencia del color para crear los mensajes que los videos pretenden mostrar a su audiencia; su conocimiento personal sobre el manejo de otros colores no tratados en este ejercicio; la relación del uso de los colores del videoclip “Declare Independence” con el concepto general “independencia” e intentará vislumbrar muy inicialmente otros elementos que además del color, también se usen para expresar mensajes específicos en videos.</p> <p>1. El aprendiente observará el videoclip “Declare Independence” de Björk, con el fin de obtener elementos que soporten la idea de que las personas oprimidas e infelices obtienen ganancias al lograr su independencia de condiciones que los mantienen sojuzgados. Llenará una tabla explicando sus hallazgos. Seguirá para ello un modelo propuesto.</p>	<p>Anexo 12. Pantalla con invitación a foro de discusión para la sección “Getting Acquainted” e instrucciones para participar en el mismo.</p> <p>Anexo 13. Pantalla que contiene un esquema a llenar, un modelo a seguir para el análisis de mensajes completos (temas principales) a partir del color y otros elementos complementarios utilizados en la elaboración del videoclip musical centro de la lección, además del clip “Declare Independence” de Björk.</p>	<p>30 min.</p> <p>20 min.</p>	<p>El foro de discusión de la sección “Getting Acquainted”, permitirá al asesor observar hasta qué punto el aprendiente llegó a conclusiones correctas y/o a en qué medida debe redirigir las reflexiones del mismo.</p> <p>En el foro de discusión de la sección “Becoming Aware”, se discutirá acerca de la forma en que se pueden analizar los elementos utilizados para la realización del videoclip musical “Declare Independence” de Björk, para comprender el mensaje completo que su realizador quiso expresar.</p>	<p>SECCIÓN “WORKING WITH THE VIDEOCLIP”. TRABAJO GUIADO.</p> <p>Se usa el videoclip musical debido a la posibilidad de obtener campos semánticos que puede acercarse a la experiencia de vida del aprendiente, haciendo su aprendizaje significativo. Para obtener tales campos semánticos o temas (topics), podrían usarse en distintas sesiones, el análisis de cualquiera de los elementos sintagmáticos que se ha analizado que conforman un videoclip musical, variando las actividades, los temas a tratar o las estrategias de obtención de vocabulario según el diseñador perciba los intereses y necesidades de su población.</p> <p>Es importante mencionar que puede ser que no se lleguen a tratar los mensajes exactos que el creador de los videoclips musicales quería transmitir originalmente, pero sí se puede llegar a la interpretación de mensajes parciales o útiles para desarrollar el léxico de los aprendientes en cuestión.</p> <p>La letra de la canción base del videoclip “Declare Independence”, en este caso no se ha usado (abiertamente para el aprendiente) a fin de guiar la interpretación de su tema central, porque se ha preferido centrar la atención en el uso del color y algunos elementos complementarios. Sin embargo, podría utilizarse si el diseñador considera que le es útil para la obtención de un tema central.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente comprende la estrategia para obtener nuevo vocabulario a partir del tema principal de un videoclip musical no narrativo (“Declare Independence” de Björk), a través de llenar una carta con palabras, frases, expresiones idiomáticas y otras expresiones útiles en contextos específicos partiendo de un tema paralelo relacionado con la vida real del estudiante.</p>	<p>1. El alumno lee sobre una nueva forma de obtener vocabulario relacionada con pensar en la mayor cantidad de léxico afín con un tema conocido, paralelo al tema principal de un videoclip musical no narrativo. Observa ejemplos sobre el procedimiento a seguir para acercarse a esa forma de aprendizaje y llena una carta siguiendo las muestras presentadas.</p>	<p>Anexo 14. Pantalla en la que se indica la estrategia para obtener vocabulario que se sugiere, los materiales necesarios para llevar a cabo la tarea requerida y una carta con ejemplos del trabajo a realizar, así como las actividades que se espera que el aprendiente realice.</p>	<p>4 min.</p>		<p>SECCIÓN “WORKING WITH THE VIDEOCLIP”. TRABAJO GUIADO.</p> <p>Se hace uso del español para evitar que el aprendiente pueda perder la motivación, así como para ayudar a crear conocimiento sobre una nueva lengua, a partir del que ya tiene de su lengua materna. De esta manera, en algún momento podría también tratarse la idea de que no siempre se encuentran traducciones literales de una lengua a otra.</p> <p>Dependerá del asesor guiar al estudiante en el foro de discusión propio, para que sepa a qué tipo de diccionarios recurrir a fin de buscar su nuevo vocabulario en lengua extranjera, dependiendo de la utilidad y el tipo de información que cada estudiante requiera.</p>

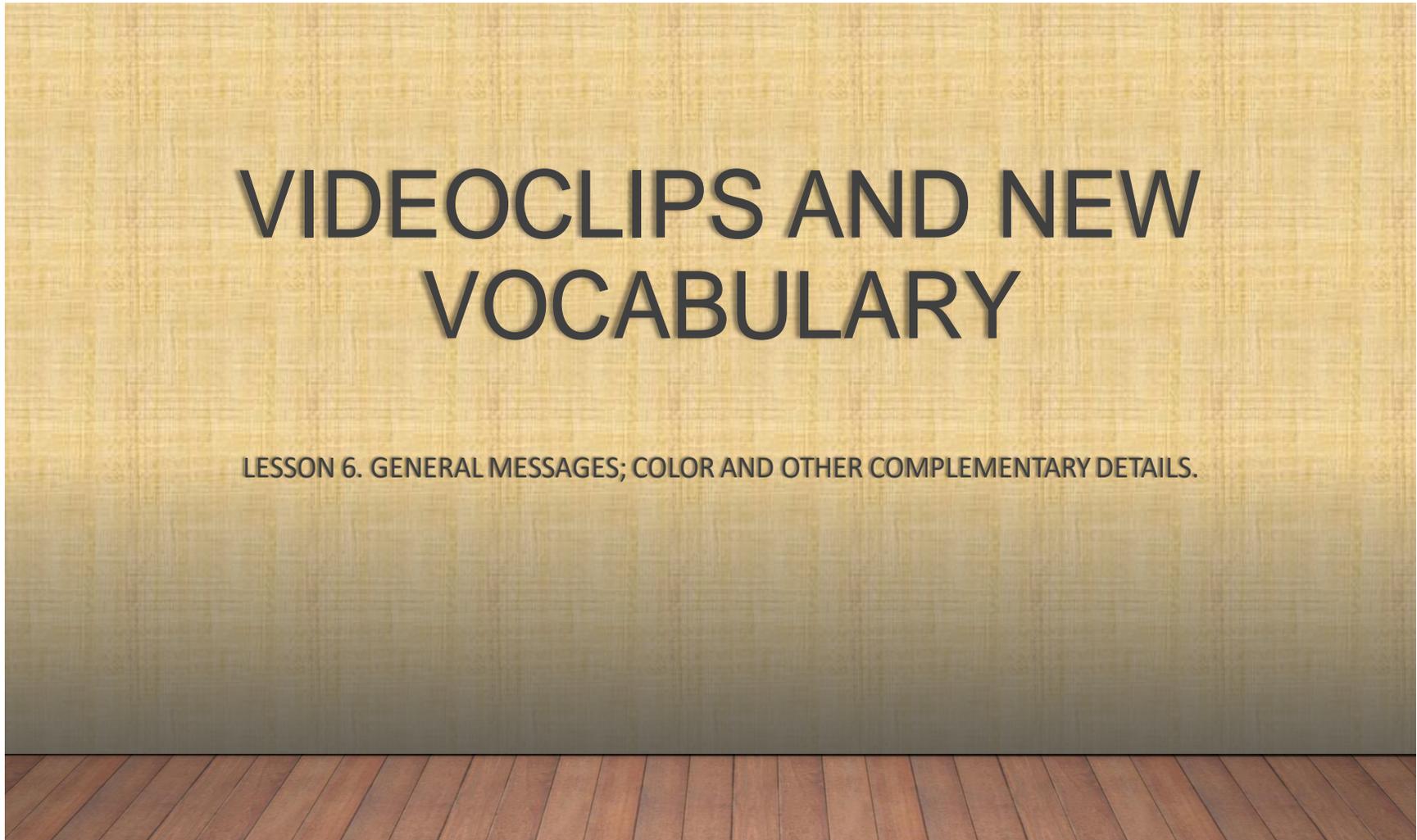
Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente reconoce el proceso que ha seguido para la obtención de vocabulario a través del establecimiento de temas paralelos al central manejado por un videoclip musical no narrativo mediante la observación de un esquema procedimental.</p> <p>El aprendiente reconoce la estrategia “obtención de un campo semántico (tema principal) para el descubrimiento de nuevo léxico con base en un videoclip no narrativo”, a través de su localización en un esquema procedimental.</p>	<p>1. El aprendiente observa un esquema en el que se le hace consciente de la estrategia de obtención de vocabulario observada durante la lección y en dónde se encuentra ésta situada dentro del procedimiento sugerido.</p>	<p>Anexo 15. Esquema procedimental sobre los pasos sugeridos a seguir para el trabajo con videoclips musicales no narrativos y el análisis de sus elementos para la obtención de nuevo léxico relacionado con su tema principal.</p>	<p>4 min.</p>		<p>SECCIÓN “BECOMING AWARE”. TRABAJO GUIADO.</p> <p>Trabajo con el aspecto metacognitivo de la competencia estratégica.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente reconoce y enuncia los procedimientos seguidos, la estrategia de obtención de vocabulario estudiada, la eficacia de la misma para su forma particular de aprendizaje y las formas en que puede seguir utilizando las estrategias y procedimientos estudiados para continuar aprendiendo vocabulario de forma autónoma; todo lo anterior a través de la discusión en un foro de aprendizaje.</p>	<p>1. El aprendiente participa en un foro de aprendizaje para tratar las ideas objetivo de esta sección.</p>	<p>Anexo 16. Pantalla en la que se invita al aprendiente a participar en el foro de discusión correspondiente, y se le dan a conocer los temas sobre los que debe reflexionar.</p>	<p>30 min.</p>	<p>En el foro de discusión de la sección “Becoming Aware”, el aprendiente discutirá con sus compañeros y asesor acerca de los temas observados durante la lección y el asesor observará en qué medida se lograron los objetivos propuestos y/o cómo debe direccionar la discusión para llegar a su logro.</p>	<p>En este foro de discusión, se tratará la utilidad del análisis de los elementos sintagmáticos constitutivos del videoclip musical, para la obtención de un tema general a partir del cual obtener nuevo vocabulario en lengua extranjera.</p> <p>Por otro lado, se intentará comentar con el aprendiente sobre el grado en que un texto completo (la melodía base del videoclip musical utilizado) es o no trascendental para obtener un tema general, en el entendido de que los videoclips no narrativos, no necesariamente muestran una historia lógica a seguir, pero sí, existen lo que dicen algunas palabras reconocibles que quizá pueden ser útiles en la obtención de un tema a partir del cual obtener nuevo vocabulario.</p> <p>Al mismo tiempo, se platicará sobre la forma de escoger un videoclip musical no narrativo para el trabajo con campos semánticos y la importancia de poner atención en esta selección.</p> <p>Se sugiere discutir sobre distintas formas de organizar el vocabulario nuevo que se aprende; lo que sería una alternativa a la propuesta que se hizo en la sección correspondiente al videoclip narrativo sobre formas de aprender el nuevo vocabulario de memoria para su posterior uso en la vida real.</p>

Competencias Específicas	Procedimiento	Materiales (Anexos)	Tiempo	Evaluación	Aspectos teóricos de la competencia estratégica, la Instrucción Basada en Estrategias, las características del videoclip musical y del aprendizaje autónomo aplicadas a la propuesta de material didáctico (anotaciones particulares)
<p>El aprendiente utiliza la estrategia “obtención de un campo semántico (tema principal) para el descubrimiento de nuevo léxico con base en un videoclip no narrativo” y el procedimiento de trabajo sugerido por esta lección a través de la puesta en práctica de ambos aspectos con el videoclip musical “Open your Heart” de Mia Doi Todd.</p> <p>El alumno valora la estrategia “obtención de un campo semántico (tema principal) para el descubrimiento de nuevo léxico con base en un videoclip no narrativo” a través de la discusión en un foro.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El aprendiente lee sobre los materiales y los procedimientos a seguir para practicar con las propuestas de obtención de vocabulario a partir de videoclips musicales no narrativos, y es invitado a poner en práctico lo experimentado en esta lección. 2. El aprendiente recibe instrucciones para realizar su trabajo y para participar en un foro de discusión final. 3. El aprendiente observa el videoclip musical “Open your Heart” de Mia Doi Todd y practica con los procedimientos y estrategias sugeridos por esta lección de manera independiente. 4. El aprendiente participa en un foro de discusión para exponer sus hallazgos y observaciones al trabajar de manera independiente. 	<p>Anexo 17. Esquema en el que se muestran materiales y procedimientos necesarios para la práctica independiente.</p> <p>Anexo 18. Imagen con instrucciones para trabajar en la sección “Practice on your Own”.</p> <p>Anexo 19. Pantalla que muestra el videoclip musical “Open your Heart” de Mia Doi Todd y algunas palabras del texto de su melodía como ayuda para comprender el mensaje principal del clip.</p> <p>Anexo 16. Pantalla en la que se invita al aprendiente a participar en el foro de discusión correspondiente, y se le dan a conocer los temas sobre los que debe reflexionar.</p>	<p>3 min.</p> <p>3 min.</p> <p>8 min.</p> <p>30 min.</p>	<p>En el foro de discusión de la sección “Practice on your Own”, el asesor podrá observar hasta qué punto el aprendiente logró operar por sí solo con la estrategia y el procedimiento de trabajos sugeridos por la lección y de qué manera valoró su uso en la vida real para continuar su aprendizaje de manera autónoma. En el caso de que lo note conveniente, podrá guiar al estudiante al logro de los objetivos mencionados.</p>	<p>SECCIÓN “PRACTICE ON YOUR OWN”. TRABAJO INDEPENDIENTE.</p> <p>Se tuvo cuidado en seleccionar un videoclip musical que también juegue con el uso del color para emitir mensajes, a fin de no variar el ordenamiento y la lógica de aprendizaje con la que se ha guiado al aprendiente durante toda la lección.</p> <p>Se han añadido algunas palabras importantes de la melodía base del videoclip en cuestión para auxiliar al alumno con la interpretación de un tema principal del cual obtener nuevo vocabulario.</p>

3.8.1.2. Anexos del modelo basado en videoclip musical narrativo

1. Imagen de pantalla introductoria con nombre general del curso y particular de la lección



2. Imagen de pantalla con objetivos, procedimientos, tiempos, materiales y palabras de aliento para el trabajo



3. Imagen de pantalla en la que se invita a la reflexión sobre los significados de los colores y se muestran tres fragmentos de video que hacen uso de ellos para mostrar diversos mensajes

GUIDED WORK

GETTING ACQUAINTED

Have you ever thought about how color influences what images say? Observe the following videos and think. Use a blank piece of paper to write your observations down:

- What sensations does every video have you feeling? Hope, aliveness, awakening, newness, change, beauty, elegance, solemnity, formality, energy, serenity...
- Do the dominant colors in the image have to do with that sensation you perceive? How?
- Do you think the videos would have expressed what they were intended for if the color had been different? Why?






International Olympic Committee, John Lennon's..., 2012 [Video].
 International Olympic Committee, The Complete..., 2012 [Video].
 BBC/Royal Academy of Music, 2002 [Video].

4. Imagen con fragmento de video en el que se observa el uso del blanco



International Olympic Committee, John Lennon's..., 2012 [Video].

5. Fragmento de video en donde se observa el uso de los colores amarillo y naranja



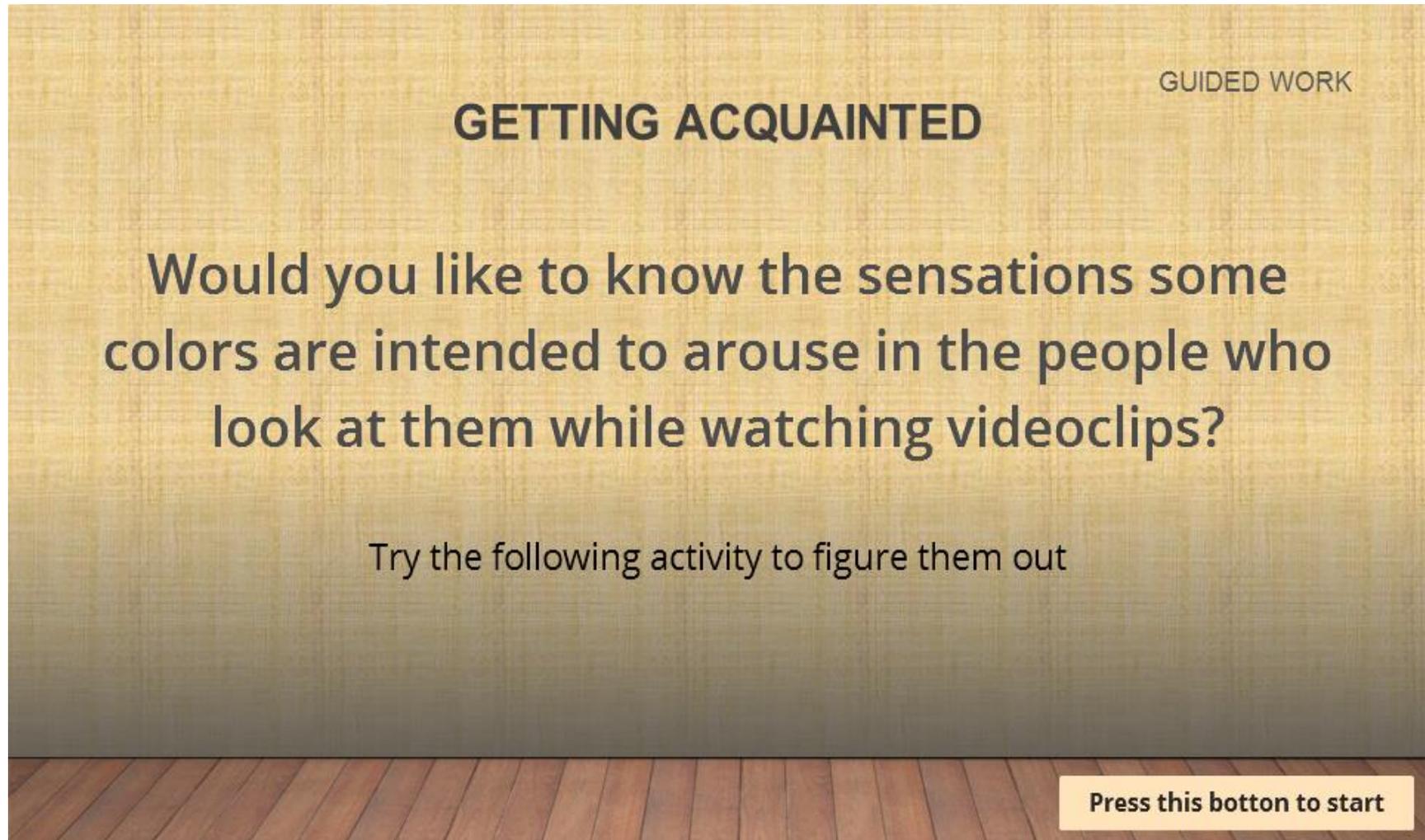
International Olympic Committee, The Complete..., 2012 [Video].

6. Fragmento de video en donde se observa el uso del color negro



BBC/Royal Academy of Music, 2002 [Video].

7. Pantalla con invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma (conocer las sensaciones que se espera que los colores provoquen en las audiencias de videos)



8. Ejercicio de relación acerca de los colores y sus significados

GUIDED WORK

GETTING ACQUAINTED

Match the following items to figure out:

<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  Red </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  Green </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  Yellow </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  Blue </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">Progress, joviality.</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">Awakening, aliveness, action</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">Newness, beauty.</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;">Hope.</div>
---	---

Submit All
Previous
Next

Red: Dreamstime, Woman..., 2000-2015. [Imagen].
 Green: Dreamstime, Visión..., 2000-2015 [Imagen].
 Yellow: Dreamstime, Automóvil..., 2000-2015 [Imagen].
 Blue: Dreamstime, Retrato..., 2000-2015 [Imagen].

9. Pantalla con invitación a participar en la siguiente actividad y el propósito de la misma (conocer cómo los colores utilizados en el videoclip “Declare Independence” de Björk, se usan para transmitir mensajes)

GUIDED WORK

GETTING ACQUAINTED

In the videoclip "Declare Independence" by Björk, Michel Gondry, its creator, uses a contrast of color in order to talk with his audience about a particular message.

Do the following activity to discover some ideas he wanted to express through that contrast we mention.

Press this botton to start

10. Ejercicio para seleccionar las palabras aplicables a la sensación que produce la falta de color en un fragmento de la película “Modern Times” de Charles Chaplin

GUIDED WORK

GETTING ACQUAINTED

Select the elements that best match with the dominant color in the video

 Production line

 Self-determination

 Energy

 Alienation

 Frustration

 Iron

 Happiness



Submit All
Previous
Next

Production line: Chase Glory Industrial Limited, 2005 [Imagen].
 Self-determination: Condori, Alimber, s.f. [Imagen].
 Energy: Whiteman, Nikki, 2012 [Imagen].
 Alienation: Nacho, 2012 [Imagen].

Frustration: Hansen, Rochelle, 2015 [Imagen].
 Iron: Iron Shangai Metal Corporation, 2014 [Imagen].
 Happiness: Atlanta Talks, 2013 [Imagen].
 Chaplin, Charles, 1936 [Video].

11. Ejercicio en el que el aprendiente selecciona palabras aplicables a la sensación que le producen los colores utilizados en el video Happy Holi Porto 2014

GUIDED WORK

GETTING ACQUAINTED

Select the elements that best match with the dominant colors in the video.

 Energy

 Happiness

 Self-determination

 Iron

 Production line

 Frustration

 Alienation



Submit All

Previous

Next

Production line: Chase Glory Industrial Limited, 2005 [Imagen].

Self-determination: Condori, Alimber, s.f. [Imagen].

Energy: Whiteman, Nikki, 2012 [Imagen].

Alienation: Nacho, 2012 [Imagen].

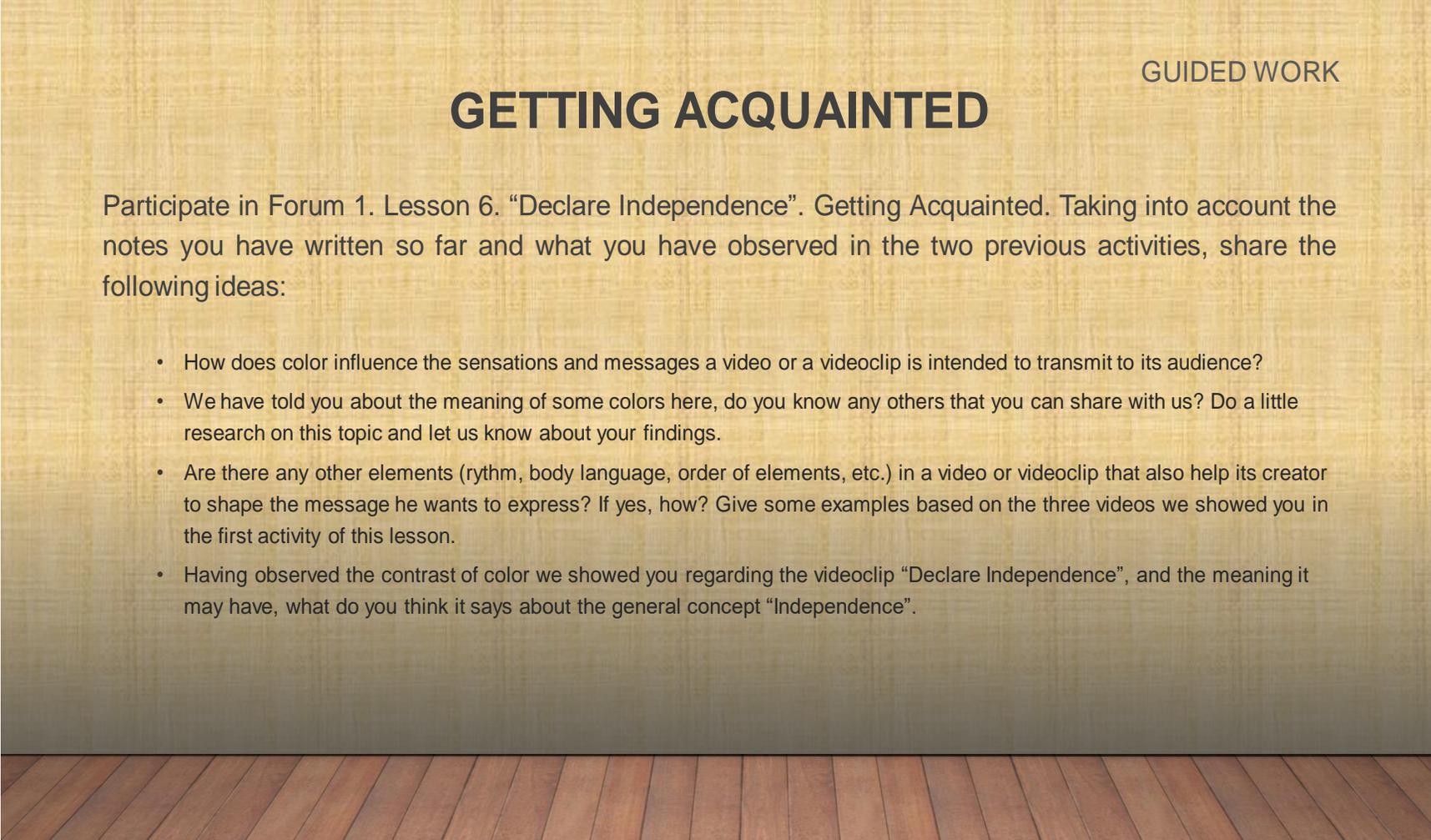
Frustration: Hansen, Rochelle, 2015 [Imagen].

Iron: Iron Shangai Metal Corporation, 2014 [Imagen].

Happiness: Atlanta Talks, 2013 [Imagen].

Alencastre, Rubén, 2014 [Video]

12. Pantalla con invitación a foro de discusión para la sección “Getting Acquainted” e instrucciones para participar en el mismo



GUIDED WORK

GETTING ACQUAINTED

Participate in Forum 1. Lesson 6. “Declare Independence”. Getting Acquainted. Taking into account the notes you have written so far and what you have observed in the two previous activities, share the following ideas:

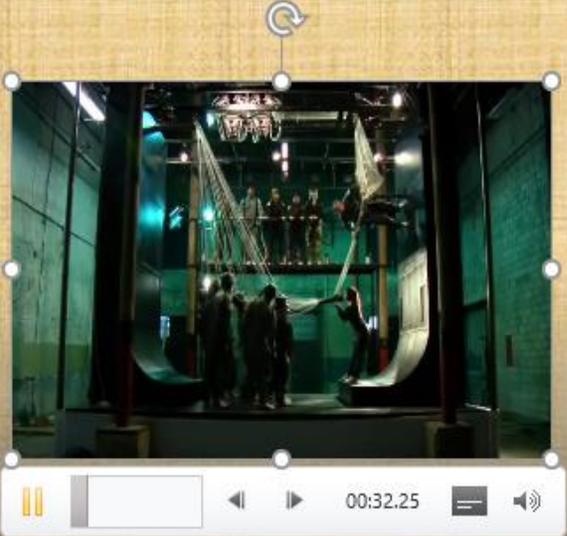
- How does color influence the sensations and messages a video or a videoclip is intended to transmit to its audience?
- We have told you about the meaning of some colors here, do you know any others that you can share with us? Do a little research on this topic and let us know about your findings.
- Are there any other elements (rythm, body language, order of elements, etc.) in a video or videoclip that also help its creator to shape the message he wants to express? If yes, how? Give some examples based on the three videos we showed you in the first activity of this lesson.
- Having observed the contrast of color we showed you regarding the videoclip “Declare Independence”, and the meaning it may have, what do you think it says about the general concept “Independence”.

13. Pantalla con esquema modelo para el análisis de mensajes completos (temas principales) a partir del color y otros elementos complementarios utilizados en la elaboración del videoclip musical “Declare Independence” de Björk

WORKING WITH THE VIDEOCLIP GUIDED WORK

- On a blank piece of paper, copy the chart in the following slide and have it ready to be used in a further activity.
- Watch the videoclip “Declare Independence” by Björk and while observing it, fill the chart in with the required information. Observe the example to know how to do it.

The message expressed by the videoclip	Elements in the video that support the idea (color , materials, body language, clothes, etc.)
Oppressed and unhappy people must be called to fight so as to obtain their independence from unfair situations. EXAMPLE.	There are many unhappy people in what seems to be a factory. Their faces are very serious, sad or angry. They are moving in a routine manner. There's no color in the scene but kind of gray or military green, which have the meaning of alienation and frustration. As many bright colors start appearing in a piece of clothing, energy starts growing up and music sounds louder and louder. The singer seems to be the leader because she is in front of the group. The colors that appear in contrast to gray or military green are red, blue and yellow. They mean awakening, aliveness and action; newness and beauty; and, progress and joviality respectively. Then, I think that contrasting all these colors expressing movement with the energy they bring to scene, to the first gray or military green with all its lack of emotion means that if a group of people is unhappy living in the way you can live in a Factory (what the context seems to be), there is always one person (the singer/leader) who can call the others to be happy and to move to an independent state.
Oppressed and unhappy people actually obtain profits when they finally manage to be independent from unfair situations.	



Gondry, Michel, Declare..., 2007 [Videoclip].

14. Pantalla en la que se indica la nueva estrategia para obtener vocabulario, los materiales necesarios para la tarea, una carta de ejemplos a seguir por el aprendiente y el trabajo que se espera que éste realice

GUIDED WORK

WORKING WITH THE VIDEOCLIP

Trying to think of as many words and phrases related to the main message of a videoclip is another way in which vocabulary can be learned. Try the following activity:

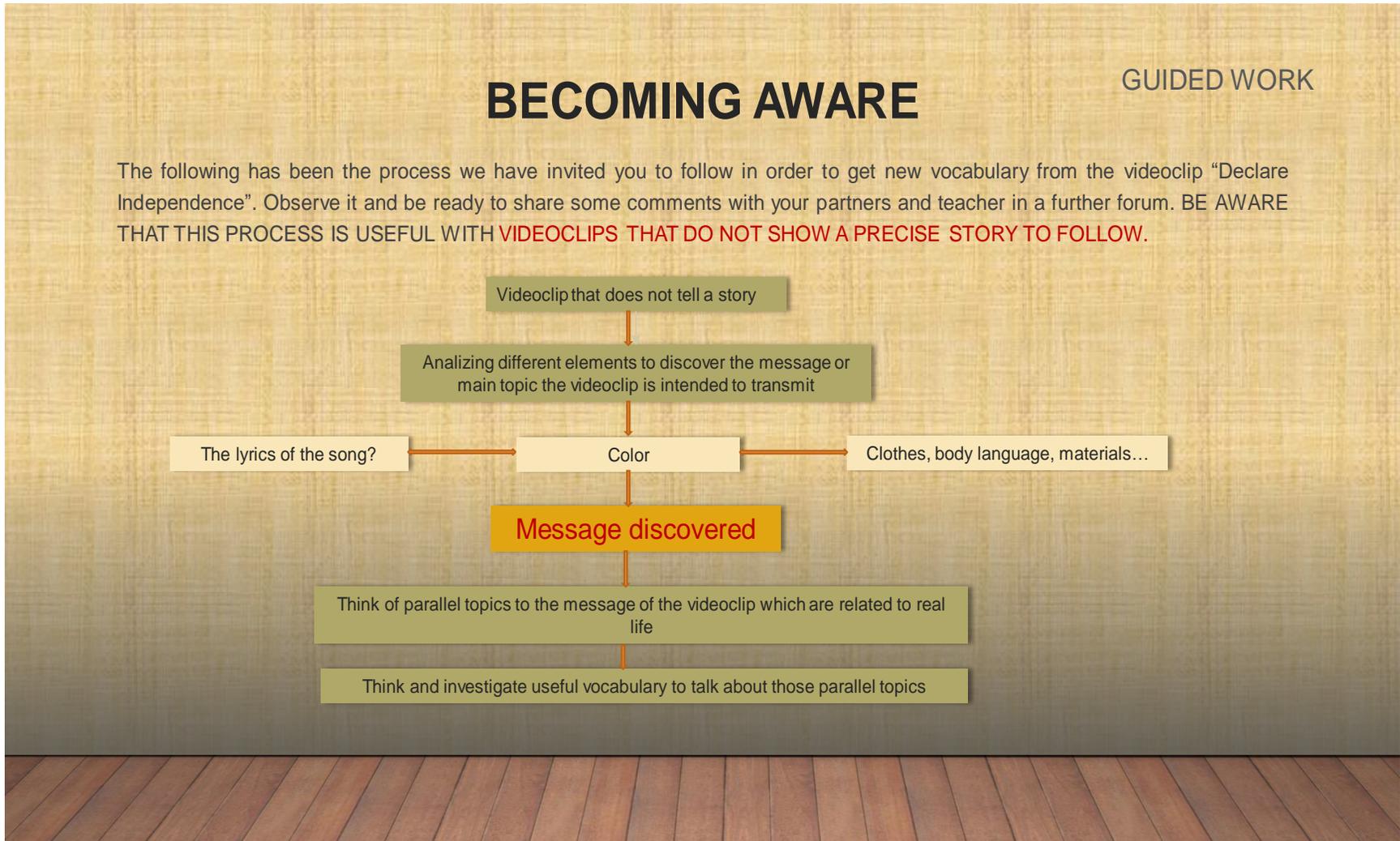
- Fighting for independence, does not always mean to get free from the rule of another country but also from other kind of unfair social situations. We have thought about some of them. They are the ones presented in the charts you can find in this slide.
- On a blank piece of paper, copy the chart provided.
- Fill the chart in with helpful words, phrases, idioms, etc. related to each topic. If you know the words in English, write them that way, if you don't, use Spanish and look the words or phrases up in a dictionary. Think of as many words as you feel comfortable with.

Anorexia and Bulimia			
Words	Phrases	Idioms	Other useful expressions in the context
EXAMPLE	EXAMPLE	EXAMPLE	EXAMPLE
Vomitar: Throw up	Baja autoestima: Low self-esteem	El que por su gusto es buey, hasta la coyunta lame: If you like scratching, you don't mind the lice.	Déjame en paz: leave me alone!
Words	Phrases	Idioms	Other useful expressions in the context

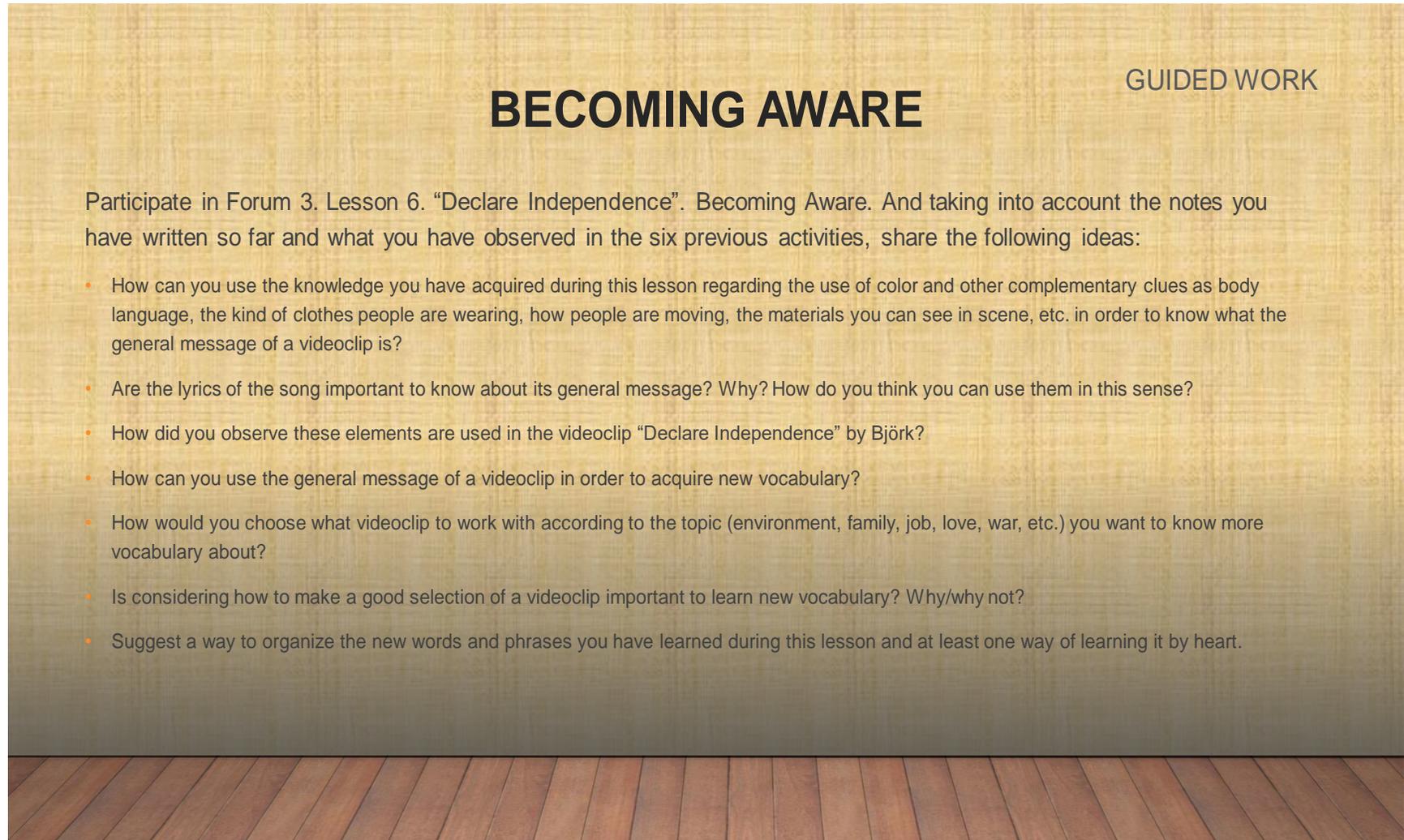


Anorexia y Bulimia: Joe13, 2017 [Imagen]

15. Esquema procedimental sobre los pasos sugeridos a seguir para el trabajo con videoclips musicales no narrativos y el análisis de sus elementos para la obtención de nuevo léxico relacionado con su tema principal



16. Pantalla en la que se invita al aprendiente a participar en el foro de discusión correspondiente y se le dan a conocer los temas sobre los que debe reflexionar



BECOMING AWARE

GUIDED WORK

Participate in Forum 3. Lesson 6. “Declare Independence”. Becoming Aware. And taking into account the notes you have written so far and what you have observed in the six previous activities, share the following ideas:

- How can you use the knowledge you have acquired during this lesson regarding the use of color and other complementary clues as body language, the kind of clothes people are wearing, how people are moving, the materials you can see in scene, etc. in order to know what the general message of a videoclip is?
- Are the lyrics of the song important to know about its general message? Why? How do you think you can use them in this sense?
- How did you observe these elements are used in the videoclip “Declare Independence” by Björk?
- How can you use the general message of a videoclip in order to acquire new vocabulary?
- How would you choose what videoclip to work with according to the topic (environment, family, job, love, war, etc.) you want to know more vocabulary about?
- Is considering how to make a good selection of a videoclip important to learn new vocabulary? Why/why not?
- Suggest a way to organize the new words and phrases you have learned during this lesson and at least one way of learning it by heart.

17. Esquema en el que se muestran materiales y procedimientos necesarios para la práctica independiente.

INDEPENDENT WORK

PRACTICE ON YOUR OWN

Try going through the process observed during this lesson on your own so as to learn some new vocabulary.

Prepare yourself with the proper materials:

- a) Paper, charts, pencils...
- b) Your videoclip and maybe its lyrics.
- c) The access to the forums were you are going to discuss your findings.
- d) A web browser to do some research.

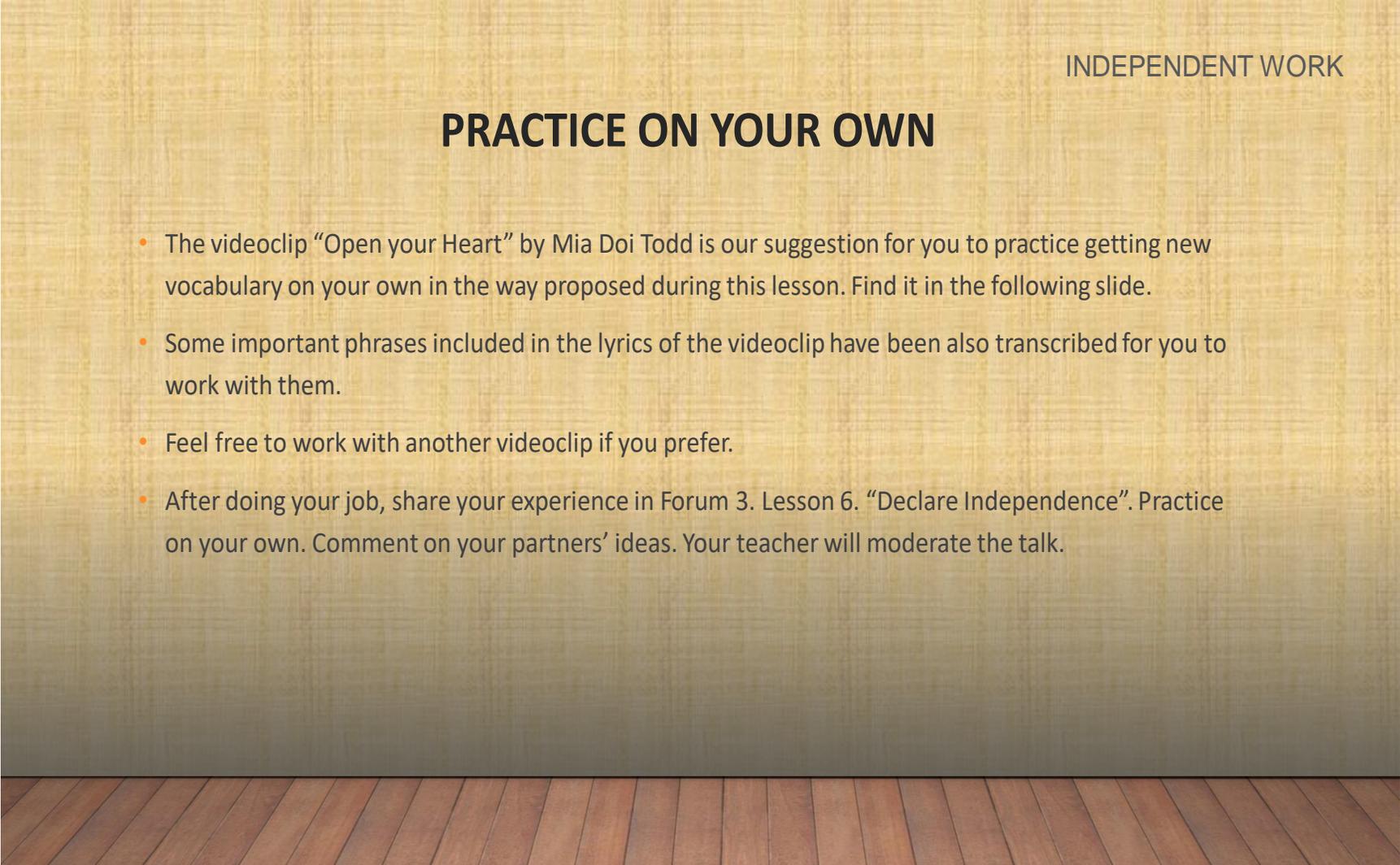
Follow the procedure you have experienced and observed. Check the proper scheme at the “Becoming Aware” stage in this lesson.

Reflect on your job and write down notes to be discussed in a forum.

- a) Were you successful on your own?
- b) Is there something you can improve in the way you work?
- c) Can you make some suggestions to the process and strategies we have showed you?

Discuss your experience with a teacher and your partners. Enrich your knowledge!

18. Imagen con instrucciones para trabajar en la sección “Practice on your Own”



INDEPENDENT WORK

PRACTICE ON YOUR OWN

- The videoclip “Open your Heart” by Mia Doi Todd is our suggestion for you to practice getting new vocabulary on your own in the way proposed during this lesson. Find it in the following slide.
- Some important phrases included in the lyrics of the videoclip have been also transcribed for you to work with them.
- Feel free to work with another videoclip if you prefer.
- After doing your job, share your experience in Forum 3. Lesson 6. “Declare Independence”. Practice on your own. Comment on your partners’ ideas. Your teacher will moderate the talk.

19. Pantalla con algunas palabras guía de la letra base de la canción del videoclip musical “Open your Heart” de Mia Doi Todd y el videoclip mismo

INDEPENDENT WORK

PRACTICE ON YOUR OWN

- Rise up.
- Meet a new day.
- Come in your way.
- Open your heart and your mind.
- Look up.
- There's blue in the sky.
- The world is letting you down.
- There's love everywhere; every branch, every leaf, every stone.



Gondry, Michel, Open..., 2010 [Videoclip]

Conclusiones

A través del estudio de las diferentes características de los elementos que conforman los materiales didácticos propuestos en este trabajo; esto es, qué implica desarrollar la competencia estratégica de los aprendientes, las particularidades de la Instrucción Basada en Estrategias, los contenidos necesarios para el aprendizaje de léxico, los rasgos distintivos del videoclip musical y las propiedades de los materiales para la modalidad de aprendizaje autónomo, se ha logrado llegar a la exposición de propuestas tendientes a la creación de material didáctico dedicado al trabajo con la competencia estratégica en materia de léxico para los estudiantes de inglés y a la creación de dos modelos prácticos que muestran su funcionamiento. Ambos productos pueden servir como base para un futuro desarrollo de recursos en este mismo sentido.

El proceso que ha supuesto llevar a cabo este trabajo, ha permitido al mismo tiempo identificar, las siguientes ventajas que el videoclip musical muestra en tanto material didáctico como el aquí diseñado:

- a) Puede ser empleado en una amplia gama poblacional, dado que ha sido creado inicialmente para jóvenes adultos con capacidad de compra, pero igualmente apela al gusto adolescente de la civilización de la imagen o la revolución científico-tecnológica acostumbrado a la estimulación de los sentidos.
- b) Muestra imágenes que permiten al aprendiente relacionar signos y referentes a fin de trabajar con el significado denotativo de las palabras; además de una organización a nivel sintagmático y paradigmático, que permite obtener temas de la vida diaria a partir de los cuáles se puede trabajar tanto con el significado denotativo como connotativo del léxico. Es labor del diseñador de los materiales didácticos que parten del videoclip musical decidir hacia cuál de los significados conviene dirigir su trabajo.
- c) Muestra fragmentos específicos de la realidad que pueden utilizarse para acercar a los aprendientes a léxico útil para necesidades específicas, en el supuesto de que se les

muestre cómo seleccionar el correcto para sus propios fines. En este sentido, se enfoca al uso real de la lengua y a hacer más efectiva la comunicación cotidiana de los hablantes de lengua extranjera; uno de los principales objetivos de la competencia estratégica.

- d) Permite el trabajo con el léxico no sólo en términos de palabras aisladas, sino también de frases hechas, combinaciones sintagmáticas y frases institucionalizadas, porque se pueden encontrar ejemplos de estos conjuntos en los textos de las melodías a partir de los que fueron creados; se les puede incluir como ejemplos en textos elaborados por el profesor alternos a las melodías de la canción o en los temas derivados del análisis sintagmático y paradigmático de las imágenes mostradas por el videoclip mismo.
- e) Los videoclips musicales pueden haber sido creados de tantas maneras diferentes y con la intención de mostrar mensajes tan disímiles a partir de técnicas creativas tan diversas, que permiten mantener al alumno motivado ante estímulos que no caen en la monotonía, intentando nuevas formas de interpretación del significado de las imágenes que se le presentan. Análisis que además le resulta significativo porque se trata de una actividad que realiza normalmente en su vida cotidiana en el entendido de que vive inmerso en la civilización de la imagen. Con lo que tanto el aspecto afectivo del aprender a aprender, y de aplicación real del conocimiento que abarca el estudio de la competencia estratégica estarían siendo abordados.
- f) Se trata de material motivante porque es auténtico y por lo tanto está acercado a la vida real de los estudiantes. Nuevamente, en atención al mejoramiento de la comunicación cotidiana que la competencia estratégica pretende lograr.
- g) Permite al estudiante vivir la experiencia de crear su propio conocimiento en materia de léxico a través de la interacción con materiales, experiencias y temas de su vida diaria, y en ese sentido, facilita la metacognición, toda vez que el alumno hace conciencia sobre la forma en que aprende al haberse mantenido atento, voluntaria y

activamente interactuando con su conocimiento, con la vista fija en un propósito determinado. Lo que implica, también la posibilidad de enfocarse en el aspecto metacognitivo que debe tratarse cuando se trata de desarrollar la competencia estratégica de los estudiantes, sin dejar de lado, la búsqueda del desarrollo de estudiantes autónomos que propone la misma competencia.

- h) Permite al aprendiente observar que efectivamente puede obtener léxico para su uso en la vida diaria a partir de él y en ese sentido, le da un objetivo tangible para trabajar motivado y continuar aprendiendo a aprender, en atención al área afectiva de la competencia a la que este trabajo se dedica.

Es importante enfatizar que para lograr que las ventajas encontradas y hasta aquí enumeradas puedan efectivamente utilizarse para que los alumnos de inglés desarrollen su competencia estratégica en materia de léxico a partir del uso del videoclip musical, el material didáctico que lo utilice, debe estar previamente diseñado por un profesor experto que necesita tener claro a qué población está dirigiendo sus esfuerzos, a qué estrategias de aprendizaje de léxico les quiere o puede aproximar, a partir de qué videoclips específicos y en qué secuencia es lógico hacerlo, atendiendo al hecho de que al final de la intervención educativa, los alumnos deberán saber cómo aprenden mejor, cómo pueden aplicar su nuevo conocimiento y estar motivados para continuar haciendo ambas cosas en su vida real, según se comentó en esta investigación que son los objetivos de la competencia estratégica.

Es importante saber a qué población específica se dirigirá el material didáctico en cuestión porque independientemente de que el videoclip musical tiene como objetivo atrapar la atención de adolescentes y jóvenes adultos, cada videoclip contiene música y estilos artísticos específicos que no necesariamente son del gusto de toda esa audiencia general, de forma que mientras algunos resultarán motivantes y agradables, otros preferirán evitarse. Por ejemplo, mientras el videoclip “Scarlet” de la banda Periphery podría ser atractivo en términos generales para adolescentes de entre quince y diecisiete años a quienes les guste la música metal y quisieran discutir sobre su preferencia por la cátsup o la mostaza (lo que de primera vista se puede observar en el clip en cuestión), el mismo podría ser completamente

desagradable para un conjunto de jóvenes adultos a quienes les guste escuchar música New Age y pudieran disfrutar de un videoclip como “Mystical Sanctus” de “Enigma” (en el que se pueden observar alusiones al color, al inconsciente, a la naturaleza, al pasado y al presente, entre otras).

Igualmente, es útil saber con qué tipo de estrategias de aprendizaje de vocabulario los aprendientes ya cuentan para a partir de ahí, comenzar la instrucción y evitar que el curso se torne repetitivo y por lo tanto poco productivo. Es decir, que si el conjunto de aprendientes con el que en un momento dado se va a trabajar ya sabe que puede basarse en prefijos o sufijos determinados de algunas palabras para inferir su significado total, entonces ya no sería importante basar los materiales propuestos en volverlos a acercar a ese conocimiento, sino que podría irse más allá, ampliando el rango de los prefijos o sufijos que ellos ya conocen.

Saber sobre las características de los alumnos también resulta trascendente, por ejemplo, en el momento de decidir qué tanto debe motivárseles o acompañárseles en la intención de convertirlos en estudiantes autónomos porque existen diversos estilos de aprendizaje y personalidades y por lo tanto, si para un estudiante pudiera resultar interesante y atractivo trabajar solo con procesos cognitivos no tangibles a simple vista, otro podría sentir que dedica su tiempo a aspectos sin importancia que en su concepción no tendrían relación alguna con el aprendizaje de una lengua extranjera. Esto quiere decir que si la población a la que se van a dirigir los materiales didácticos de esta propuesta está acostumbrada y gusta más de trabajar con aspectos estructurales de la lengua, por ejemplo, habrá que trabajar más y de principio en hacerles saber y sobre todo sentir de manera más tangible e inmediata que aprender a aprender sí les reporta frutos objetivos como podrían ser, reducir sus tiempos de estudio o mejorar la calidad o aplicabilidad de sus aprendizajes, entre otros aspectos.

La persona encargada de diseñar material didáctico para el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico para estudiantes de inglés, también deberá como ya se mencionó, tener claro a qué estrategias de aprendizaje de léxico quiere aproximar a sus aprendientes y para tal fin, será necesario que, con anticipación, haya diseñado una clasificación precisa de dos diferentes aspectos:

- a) En primer lugar, qué tipo de videoclips musicales va a trabajar, las características que cada uno de ellos tiene en términos de arreglo sintagmático y paradigmático, así como el grado en el que son o no narrativos. Y en ese sentido, qué tipo de estrategias, procedimientos y temas cada uno de esos videoclips particulares le permitirá trabajar con los alumnos.

Así, por ejemplo, los videoclips no narrativos darán la posibilidad de obtener tópicos generales a partir de los cuáles conseguir nuevo vocabulario mediante el análisis de los elementos que lo conforman en tanto tomas, colores, vestuario, orden en el que aparecen los elementos, etc. Mientras que los videoclips narrativos permitirán, deducir significados a través del análisis de las coincidencias entre imágenes y los textos que narran su historia.

Sobre los videoclips no narrativos, se ha observado igualmente, que resultaría importante crear un inventario de artistas creadores de videoclips musicales porque depende en gran medida de su tendencia artística y de la manera en que estos han ido construyendo su historia profesional a lo largo del tiempo, que sus productos artísticos sean mayor o menormente útiles para motivos de creación de material didáctico en términos de vocabulario. Michel Gondry, por ejemplo, efectivamente trabaja con texturas, colores, secuencias, tomas, etc. para generar ideas y mensajes precisos, como se puede observar en los modelos mostrados en el capítulo tres de este trabajo para los videoclips “Declare Independence” y “Open your Heart”; es necesario investigar a profundidad a otros creativos y/o acercarse a los conocimientos de especialistas en el área.

Por otra parte, respecto de los videoclips narrativos se ha visto que aunque permiten el trabajo con el significado denotativo del léxico, no en todos los casos sus imágenes reflejan lo que la historia de su melodía dice y por lo tanto, es tarea del diseñador bien crear textos alternos para trabajar con el videoclip musical en cuestión y la historia de sus imágenes o explorar preguntas que lleven a los estudiantes a inferir significados no sólo de las imágenes que se muestran

inmediatas a la aparición del léxico que se quiere conocer, sino a observar otra serie de elementos en el videoclip musical que le puedan dar luz sobre los significados que se investigan.

Ahora bien, cabe señalar que en este trabajo de investigación sólo se exploraron dos formas de obtener vocabulario a partir de los videoclips musicales: a) la obtención de temas particulares a partir de los elementos que los conforman y, b) la inferencia de significados a través de la relación imagen-texto; sin embargo, se considera que aún hay nuevos modos de realizar la misma tarea, que podrían seguirse indagando, proponiendo y estudiando como, por ejemplo: el análisis de antónimos, la discusión de afirmaciones contrastantes con el tema del videoclip musical, entre otras. Y, lo mismo es posible afirmar acerca de los procedimientos de aprendizaje propuestos tanto para el caso de videoclip narrativo -motivarse encontrando información interesante sobre el videoclip + entender lo que estoy observando + obtener la idea general del videoclip + inferir significados a partir de lo que veo y leo + verificar mis inferencias + encontrar formas de aprender mi vocabulario de memoria-, como para el no narrativo -analizar elementos como el color, la letra, la ropa, el lenguaje corporal + descubrir un tema o mensaje a partir de esos elementos + pensar en temas paralelos al descubierto que se relacionen directamente con mi vida + investigar vocabulario referente a esos temas.

- b) En segundo lugar, con qué aspectos del aprendizaje de léxico se quiere familiarizar a los estudiantes y en qué secuencia es lógico tratarlos de forma que pueda haber un reciclaje de lo que se haya ido estudiando a lo largo de una serie de lecciones que formen un curso completo. Es decir, cuándo se tratará de reconocer el elemento léxico de forma oral, cuándo de forma escrita, en qué momento de poder escribirlo o de reconocer las partes que lo forman, cuándo de reconocer qué tipo de significado o de comprender el registro al que pertenece la unidad léxica en cuestión, entre otros. Todo lo anterior en el entendido de que, es necesario conjuntar y alternar las posibilidades en cuanto a estrategia y

procedimiento que permiten trabajar cada tipo de videoclip musical y lo que del léxico se quiere dar a conocer.

Al mismo tiempo, es posible trabajar con diferentes formas de hacer que el vocabulario aprendido pase a la memoria de largo plazo del estudiante para posteriormente ser utilizado en su vida diaria, proponiendo e incluso obteniendo de la experiencia individual de los mismos, distintos tipos de juegos y actividades que les ayuden en ese objetivo y que serán creadas de maneras diversas por el diseñador para darle al aprendiente la posibilidad de experimentar con ellas. El videoclip musical, en este caso, fungirá como el elemento motivante a partir del cual se atrae la atención del alumno para el trabajo con su léxico. Igualmente será necesario conjuntar y reciclar este tipo de contenidos tanto con las estrategias que permiten las características del videoclip musical como los aspectos del aprendizaje de léxico que quieran tratarse.

No debe dejarse de lado, por supuesto, la discusión sobre los momentos de la vida real en los que el vocabulario aprendido en cada lección puede ser útil en la vida diaria, en el entendido de que el desarrollo de la “Competencia Estratégica” de los estudiantes no sólo implica aprender a aprender nuevo léxico, sino también, saber aplicarlo efectivamente en situaciones comunicativas reales.

Se ha encontrado, además, que para diseñar materiales didácticos que sirvan para desarrollar la competencia estratégica de los estudiantes de inglés en materia de léxico, es trascendental tener claro si se va a tratar de un trabajo realizado presencialmente o de manera diferida en tiempo y/o espacio. Ya que cada una de estas modalidades de aprendizaje implican condiciones específicas que deben ser atendidas. El presente trabajo, se propuso a partir de la variante de aprendizaje autónomo y ello implica dos cuestiones fundamentales: la no existencia de un profesor que de manera inmediata resuelva dudas o guíe la intervención educativa y, el uso de tecnología que nuestros días resultan un terreno muy amplio y diverso.

En lo que se refiere a la no existencia de un profesor al que se pueda acceder de forma inmediata en el tiempo y el espacio, es preciso considerar diferentes cuestiones:

- a) Las secuencias ofrecidas deben ser lo más lógicas, coherentes y simples posible. Sería incluso conveniente formar ciertos hábitos de trabajo en los alumnos para evitar la ansiedad y, cuando sea necesario cambiar dichas rutinas porque se vaya a trabajar una nueva secuencia, un nuevo procedimiento o una nueva estrategia, es necesario siempre mantener un elemento que permanezca como familiar y/o avisar al aprendiente qué se va a cambiar y por qué, de manera expresa. No puede olvidarse que no habrá un ser humano que guíe a un estudiante confundido en un momento determinado, considerando además que cuando se trabaja con la competencia estratégica, el aspecto afectivo de los estudiantes siempre debe ser atendido.

- b) Las actividades que se propongan deben proporcionar retroalimentación inmediata en la medida de lo posible, es decir, cuando se trate de actividades o ejercicios que no requieran de una reflexión humana que sea capaz de individualizar los procesos de aprendizaje, conjuntar opiniones diversas, redireccionar opiniones, etc. Por ejemplo, cuando el trabajo tenga que ver con ejercicios que sólo tengan una posibilidad de respuesta acertada.

Lo que no implica, dejar de reflexionar en que, dado que se trata de un trabajo con la competencia estratégica de los estudiantes, en donde la formación de conciencia metacognitiva es esencial, siempre habrá momentos en los que un ser humano tendrá que dirigir los razonamientos de diversos individuos en el camino de lo que se les quiere hacer notar y en ese sentido, se deben procurar espacios de discusión personal que sean aptos para el trabajo conjunto aun cuando los participantes no necesariamente se encuentren en el mismo espacio, al mismo tiempo.

- c) Dado que el trabajo que se realiza es con la competencia estratégica de los aprendientes y ello implica un fuerte contenido afectivo, es conveniente cuidar el tipo de retroalimentación que se ofrece a los estudiantes, intentando que sea siempre positiva y enfocada al proceso de aprendizaje más que a la corrección o la incorrección de lo dicho.

En lo relativo al uso de tecnología, deberá contemplarse:

- a) La existencia de una amplia gama de recursos tecnológicos que permiten el trabajo con el aprendizaje autónomo. En ese sentido, resulta de capital importancia revisar diferentes posibilidades técnicas y verificar cuál de ellas se acerca más al tipo de conocimiento y actividades a los que el trabajo con la competencia estratégica en materia de léxico para estudiantes de inglés a través del videoclip musical, propone. Esto es, por ejemplo: que permita la utilización de recursos multimedia de gran tamaño; que pueda ser utilizado por diversos usuarios en contextos distintos (una computadora portátil, un dispositivo móvil, una computadora de escritorio, etc.) dependiendo de sus necesidades; que coincida con la concepción de evaluación positiva necesaria; que permita el reciclaje de actividades pero sea lo suficientemente innovador como para no caer en la monotonía con la repetición constante de las mismas, etc.
- b) Que sería incluso deseable que quien se dedique al desarrollo de los materiales didácticos que aquí se proponen, además de los conocimientos didácticos y pedagógicos necesarios, tenga conocimientos de programación o trabaje en equipo para su creación con especialistas que los posean. De forma que, pueda(n) crear actividades enfocadas exclusivamente a evaluar y/o practicar con aspectos específicos del léxico, por ejemplo: identificar al mismo tiempo la unidad léxica escrita y hablada, relacionándola con una imagen que sirva como referente. Cuestiones que no es posible encontrar de manera tan detallada en recursos que ya existen y que son utilizados de manera general para muy diversas áreas del conocimiento en el mercado de la educación a distancia y en línea.
- c) Toda vez que la competencia estratégica, como ya se mencionó, implica la existencia de momentos de discusión mediada por un especialista que guíe los procesos metacognitivos de los aprendientes en el sentido deseado, y los participantes en el evento educativo no se encuentran presentes en el mismo lugar al mismo tiempo, esos períodos de tiempo pueden resultar en cierta interrupción de la secuencia de aprendizaje seguida por los alumnos, es entonces conveniente planear con antelación y cuidado, de qué forma y con qué indicaciones en cuanto a pasos a seguir y tiempos

a considerar, se guiará a los alumnos para que dichos espacios no sean percibidos como obstrucciones abruptas y se constituyan más bien en espacios de creación de conocimiento conjunto.

- d) Que los recursos tecnológicos que pueden llegar a necesitarse para la creación de una secuencia didáctica basada en el videoclip musical que lleve a los estudiantes a desarrollar su competencia estratégica en materia de léxico para el caso de lenguas extranjeras, pueden llegar a implicar costos muy altos de adquisición y/u operación y en ese sentido, es conveniente acercarse al financiamiento y/o patrocinio de instituciones interesadas en el desarrollo de materiales didácticos educativos a gran escala como podrían ser la Secretaría de Educación Pública, la Universidad Nacional Autónoma de México o el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, entre otras.

De forma que, con las reflexiones anteriores, se puede finalmente concluir el presente trabajo de investigación, afirmando que bajo ciertas consideraciones ya expuestas en los párrafos anteriores, el videoclip musical efectivamente presenta ventajas considerables para su uso como material didáctico que promueva el desarrollo de la competencia estratégica en materia de léxico para estudiantes de inglés y que sin ser exhaustivas o que limiten el desarrollo de posteriores sugerencias, dichas ventajas pueden ser observadas en algunas propuestas que aquí han sido desarrollados como una forma de mostrar lo que en este campo puede seguirse realizando.

Bibliografía

- Achiri, Noureddine. (2006). Comunicación política y retórica. Definición y argumentación en el discurso político de Ortega y Gasset. *Cuestiones Publicitarias. No. 1. Vol. 11. p. 67-79*. Recuperado el 02 de octubre de 2014 de http://www.maecei.es/pdf/n11/articulos/comunicacion_politica_y_retorica.pdf
- Alonso, Rosario. (s.f.). *El tratamiento del léxico en el aula de ELE*. s.p. Recuperado el 06 de noviembre de 2014 de <http://www.encuentro-practico.com/pdf10/lexico-ELE.pdf>
- Aparici, Roberto, et. al. (2012). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa. 329 p.p.
- Aparici, Roberto y García Matilla, Agustín. (2008). *Lectura de imágenes en la era digital*. Madrid: De la Torre. 174 p.p.
- Ausubel, David. et. al. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México:Trillas. p. 17-63.
- Bachman, L. (1990). Habilidad lingüística comunicativa. *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lengua extranjera*. p. 105–129. Madrid: Didascalía.
- Bell, Mark y Gudmundsdottir, Björk. (2000-2015). *Declare Independence*. Recuperado el 01 de abril de 2015 de <http://www.azlyrics.com/lyrics/bjork/declareindependence.html>
- Berasáin de Diego, María de José. (1996). El aprendizaje de las lenguas extranjeras basado en la tecnología multimedia. Proyecto de investigación del departamento de didáctica de la lengua y la literatura. *Didáctica. Vol. 8. p. 45-55*. Servicio de Publicaciones UCM. Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperado el 07 de septiembre de 2016 de <http://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9696110045A>
- Berdugo Torres, Martha I. (2001). Integración de tecnologías multimedia en la enseñanza de lenguas. *Lenguaje. No. 28*. Universidad del Valle. Recuperado el 06 de septiembre de 2016 de <https://core.ac.uk/download/pdf/11862608.pdf>
- Canale, M., y Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics. No. 1. p. 1–47*. Recuperado el 02 de octubre de 2014 de <http://ibatefl.com/wp-content/uploads/2012/08/CLT-Canale-Swain.pdf>
- Cardero, Ana María. (1989). *Diccionario de términos cinematográficos usados en México*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán. 141 p.p.
- Casado, Jesús. (2000). Consideraciones didácticas sobre la enseñanza de lenguas extranjeras asistidas por ordenador. *Didáctica (Lengua y Literatura). Vol. 12. p. 67-89*.

Recuperado el 06 de septiembre de 2016 de <http://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/viewFile/DIDA0000110067A/19622>

- Cohen, A. (1996). *Second Language Learning and Use Strategies: Clarifying the Issues*. Sevilla: inédito. Consultado en línea. Recuperado el 02 de octubre de 2014 de <http://www.carla.umn.edu/strategies/resources/sbiclarify.pdf>
- Cohen, Andrew D. y Weaver, Susan J. (2005). Styles and Strategie -based Instruction: A Teachers' Guide. *CARLA Working Paper Series. No. 7*. p. 1-177. Recuperado el 14 de octubre de 2014 de <http://www.anthonyteacher.com/teachingbooks/styles%20and%20strategies%20based%20instruction.pdf>
- Cohen, Andrew D., Weaver, Susan J. y Tao-Yuan (1996). *The Impact of Strategy-based Instruction on Speaking a Foreign Language. Research Report*. Minneapolis: Center for Advanced Research in Language Acquisition. p. 1-48. Recuperado el 04 de octubre de 2014 de <http://carla.acad.umn.edu/resources/working-papers/documents/ImpactOfStrategiesBasedInstruction.pdf>
- De Alba Quiñones, Virginia. (2011). La competencia léxica. Una propuesta de actividades sobre los campos léxicos para las clases de ELE. *MarcoELE Revista de Didáctica Español como Lengua Extranjera. No. 13*. p. 1-14. Recuperado el 05 de noviembre de 2014 de <http://marcoele.com/la-competencia-lexica/>
- Delahoyde, Michael. (s.f.). *Stop-Motion Animation*. Recuperado el 19 de marzo de 2015 de <http://public.wsu.edu/~delahoyd/stopmo.html>
- Fandos Igado, Manuel. (1993). El Video-clip musical. *Comunica. No. 1*. p. 94-97. Recuperado el 06 de septiembre de 2014 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800114>
- Férez Mora, P. A. (2011). La competencia estratégica en la enseñanza de la L2: el marco común europeo de referencia para las lenguas y New English File Advanced. *Cartaphilus. No. 6*. p.135–140. Recuperado el 02 de octubre de 2014 de <http://revistas.um.es/cartaphilus/article/view/145541>
- Fernández Castrillo, Carolina. (2010). El cine en las vanguardias: esperanto visual de la modernidad. *Área Abierta. No. 26*. p. 1-18. Recuperado el 16 de diciembre de 2014 de https://www.academia.edu/2518823/Avantgarde_Cinema_a_Visual_Esperanto_of_Modernity_El_cine_en_las_vanguardias_esperanto_visual_de_la_Modernidad
- Fernández Labayén, Miguel. (2008). *Pensar el cine. Un repaso histórico a las teorías cinematográficas*. Portal de comunicación. s.p. Consultado en línea. Recuperado el 22 de diciembre de 2014 de <http://www.portalcomunicacion.com/download/39.pdf>
- Ferrés, Joan. (1994). *Video y educación*. España: Paidós. 213 p.p.

- García Salinas, Jaime, Ferreira Cabrera, Anita y Morales Ríos, Sandra. (2012). Autonomía en el aprendizaje de lenguas extranjeras en contextos de enseñanza mediatizados por la tecnología. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. No. 25. Vol. 1. p. 15-50. Recuperado el 8 de noviembre de 2014 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134524361001>
- Giudici Fernández, Beatriz. (2014). *Denotación y connotación revisited*. Inédito. Consultado en línea. Recuperado el 22 de diciembre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/lengua/hieronymus/pdf/09_10/09_10_053.pdf
- Gómez, José. (2003). *La competencia léxica en el currículo de español para fines específicos*. Ponencia del II Congreso Internacional de Español para Fines Específicos. Ámsterdam. p. 82-104. Consultado en línea. Recuperado el 11 de marzo de 2015 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/02/cvc_ciefe_02_0009.pdf
- Guàrdia, Lourdes, et. al. (s.f.). *Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning. Conceptualización de materiales multimedia*. p. 9-12. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 08 de septiembre de 2016 de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/Sem_ElabProTer/U4/materialesmultimedia.pdf
- Gutiérrez Ramírez, Maricel y Landeros Falcón, Ignacio Ariel. (2010). Importancia del lenguaje en el contexto de la aldea global. Horizontes educacionales. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. No. 1. Vol. 15. p. 95-107. Recuperado el 14 de noviembre de 2014 de <http://www.redalyc.org/pdf/979/97916218008.pdf>
- Higueras, Marta. (2009). Aprender y enseñar léxico. *Monográficos MarcoELE. didáctica del español como lengua extranjera*. No. 9. P. 11-126. Recuperado el 05 de noviembre de 2014 de <http://marcoele.com/descargas/expolingua1996-higueras.pdf>
- Hopwood, Joh. (1990-2015). Mike Johnson Biography. *IMDb*. Recuperado el 18 de marzo de 2015 de http://www.imdb.com/name/nm04225843/bio?ref_=nm_ov_bio_sm
- Instituto Cervantes. (1997-2014). *Competencia comunicativa*. Recuperado el 16 de octubre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm
- Instituto Cervantes. (1997-2014). *Competencia discursiva*. Recuperado el 16 de octubre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciadiscursiva.htm
- Instituto Cervantes. (1997-2014). *Competencia pragmática*. Recuperado el 16 de octubre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciapragmatica.htm

- Instituto Cervantes. (1997-2014). *Competencia sociocultural*. Recuperado el 16 de octubre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciasociolinguistica.htm
- Instituto Cervantes. (1997-2014). *Destrezas lingüísticas*. Recuperado el 16 de octubre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/destrezas.htm
- Instituto Cervantes. (1997-2016). *Metacognición*. Recuperado el 20 de diciembre de 2016 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metacognicion.htm
- Instituto Cervantes. (1997-2014). *Vocabulario*. Recuperado el 05 de noviembre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/vocabulario.htm
- Jiménez, José. (2013). Vivir es soñar. El surrealismo y el sueño. *El surrealismo y el sueño*. Actas del Congreso Internacional. Museo Thyssen-Bornemisza. p. 7-24. Madrid: Museo Thyssen-Bornemisza y Educathyssen. Recuperado el 03 de enero de 2015 de http://www.educathyssen.org/uploads/files/201416/surrealis_1425.pdf
- Karam, Tanius. (2006). Introducción a la semiótica de la imagen. Lecciones. *Portal Comunicación.com*. Consultado en Línea. p. 1-18. Recuperado el 20 de noviembre de 2014 de <http://portalcomunicacion.com/lecciones.asp?offset=55>
- KBL. (2007). *El que por su gusto es buey, hasta la coyunta lame*. Recuperado el 23 de abril de 2015 de <http://forum.wordreference.com/showthread.php?t=436134&langid=24>
- Krashen, Stephen D. y Terrell, Tracy D. (1998). *The Natural Approach. Language Acquisition in the Classroom*. Inglaterra: Pearson Education. 191 p.p.
- Lefranc, Robert. (1963). *Les techniques audio-visuelles au service de l'enseignement*. Paris: Armand Colin. p. 42-49, 79-90.
- Legorreta Cortés, Bertha Patricia. (s.f.). Aprendizaje centrado en el estudiante. *Fundamentos teóricos metodológicos de la educación a distancia*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. División de Docencia. Dirección de Educación Abierta y a Distancia. Inédito. Consultado en Línea. p. 1-6. Recuperado el 16 de octubre de 2014 de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/BV/Docentes/pdf/Tema2_aprendizaje_centrado_estudiante.pdf
- Lijtmaer, Marina Ruth. (2004). El Impacto de los años '60 en la producción audiovisual actual. *Creación y producción en diseño y comunicación. No. 1. Vol. 1*. Consultado en línea. Recuperado el 23 de septiembre de 2014 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=9&id_articulo=1542

- Man, Yu. (s.f.). *Entre virtualidad y realidad: paradigma comunicativo de multimedia en currículo educativo de ELE*. Consultado en Línea. Universidad de Estudios Internacionales de Shangai. p. 1-12. Recuperado el 06 de septiembre de 2016 de <http://www.arts.chula.ac.th/~west/spanish/wp-content/uploads/sites/6/2016/01/SISU-YUMAN.pdf>
- Manrique Villavicencio, Lileya. (2004). El aprendizaje autónomo en la educación a distancia. *LatinEduca2004.com Primer Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia*. p.1-11. Recuperado el 18 de abril de 2016 de http://geoservice.igac.gov.co/.../El_aprendizaje_autonomo_en_educacion_a_distancia.pdf
- Martín Leralta, Susana. (2009). Competencia estratégica para la comprensión auditiva en español como lengua extranjera. *Monografías. No. 12*. España: ASELE, Ministerio de Educación, Secretaría de Estado de Educación y Formación Profesional. p. 1-169. Recuperado el 13 de octubre de 2014 de <http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/ifiie/lineas-investigacion-innovacion/educacion-intercultural/publicaciones-informes/publicaciones/competencia-estrategica-comprension-auditiva?documentId=0901e72b807f6cff>
- Martín Leralta, Susana. (2006). La integración de la competencia estratégica en el currículo de lengua extranjera. *ELUA, No. 20*. p. 233-257. Recuperado el 24 de septiembre de 2014 de http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/6082/1/ELUA_20_11.pdf
- Martín, Marcel. (1990). *El Lenguaje del Cine*. Barcelona: Gedisa. Recuperado el 02 de febrero del 2015 de <https://manualesdecine.files.wordpress.com/2010/03/martin-marcel-el-lenguaje-del-cine.pdf>
- Martín Martín, Soledad. (2009). La revisión del concepto de vocabulario en la gramática de ELE. *Monográficos MarcoELE. Didáctica del Español como Lengua Extranjera. No. 9*. p. 157-163. Recuperado el 05 de noviembre de 2014 de http://marcoele.com/descargas/expolingua_1999.martin.pdf
- Mascelli, José. (2012). *Los cinco conceptos de cinematografía. Técnicas simplificadas para la filmación de películas*. Documento inédito. Consultado en línea. Recuperado el 03 de enero de 2015 de <http://www.latrinchera.org/foros/showthread.php?35288-Los-cinco-conceptos-de-la-Cinematograf%C3%ADa&s=5e2667b477e0b7bdaf1ab73efbf5317b>
- Masterman, Len. (s.f.). *La revolución de la educación audiovisual*. Documento inédito. Consultado en línea. Recuperado el 21 de octubre de 2014 de <http://files.teiii.webnode.es/200000036-36260381cc/La%20Revoluci%C3%B3n%20de%20la%20Educaci%C3%B3n%20audiovisual%20-%20Masterman.pdf>
- Mendoza Martínez, Félix. (s.f.). Unidad 2. La comprensión auditiva. Su enseñanza. *Enseñanza de los tipos de actividad discursiva. Sexto semestre*. Documento para la impartición de la materia: los tipos de actividad discursiva de la Licenciatura en

Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM. Documento Inédito. p. 1-38.

Mendoza Martínez, Félix. (s.f.). Unidad 3. La Expresión Oral. Su enseñanza. *Enseñanza de los tipos de actividad discursiva. Sexto semestre*. Documento para la impartición de la materia: los tipos de actividad discursiva de la Licenciatura en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM. Documento Inédito. p. 1-36.

Mendoza Martínez, Félix. (s.f.). Unidad 5. La expresión escrita. Su enseñanza. *Enseñanza de los tipos de actividad discursiva. Sexto semestre*. Documento para la impartición de la materia: los tipos de actividad discursiva de la Licenciatura en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM. Documento Inédito. p. 1-29.

Mendoza Martínez, Félix. (s.f.). Unidad 4. La lectura. Su enseñanza. *Enseñanza de los tipos de actividad discursiva. Sexto semestre*. Documento para la impartición de la materia: Los tipos de actividad discursiva de la Licenciatura en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM. Documento Inédito. p. 1-83.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Subdirección General de Cooperación Internacional. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones y Grupo Anaya. 263 p.p. Recuperado el 04 de octubre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Moreno Mosquera, Francisco. (2011). La multimedia como herramienta para el aprendizaje autónomo del vocabulario del inglés por parte de los niños. *Colombian Applied Linguistics Journal. Vol 13*. p. 84-94. Bogotá, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperado el 05 de septiembre de 2016 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305726660006>

Osorio, Oswaldo. (2012). El video arte y el video experimental: un ABC para su definición y apreciación. *Kinetoscopio*. s.p. Consultado en línea. Recuperado el 16 de diciembre de 2014 de http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=952:el-video-arte-y-el-video-experimental&catid=82&Itemid=64

Oxford, R. L. (2003). Language Learning Styles and Strategies: An Overview. *GALA*. p. 1–25. Recuperado el 02 de octubre de 2014 de <http://web.ntpu.edu.tw/~language/workshop/read2.pdf>

Peña Calvo, Alicia. (1997). Diseño de materiales para el aprendizaje autónomo de E/LE. *Actas de la ASELE. VIII Congreso Internacional de la ASELE*. p. 621-630. Universidad de Alcalá de Henares. Recuperado el 21 de marzo de 2016 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/08/08_0619.pdf

- Pérez Barragán, Ignacio. (2004). *Para leer el videoclip*. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. p. 41-68. Documento Inédito. Consultado en línea. Recuperado el 24 de septiembre de septiembre de 2014 de http://brunooviedo.weebly.com/uploads/1/1/0/7/11071353/7._clases_de_videoclip.pdf
- Pérez Ruíz, Javier. (2010). Los profesores de lenguas extranjeras ante el reto de la globalización. *Actas XLV Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español*. p. 513-525. Recuperado el 8 de noviembre de 2014 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_45/congreso_45_46.pdf
- Pérez Sinusía, Yolanda. (2015). Las estrategias de aprendizaje y comunicación en el desarrollo de la comprensión audiovisual en una clase de ELE en *La enseñanza de ELE centrada en el alumno*. p. 739-748. Asociación de la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Consultado en línea. Recuperado el 08 de septiembre de 2016 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5426185>
- Prieto García-Seco, David. (2012). *Falsas segmentaciones (1): precuela*. p. 1. Recuperado el 07 de enero de 2015 de http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/febrero_12/14022012_01.htm
- RISD. (2015). *RISD'S Ongoing Mission*. Recuperado el 18 de marzo de 2015 de http://www.risd.edu/About/History_Mission_Governance/Mission/
- RISD. (2015). *A History of Creative Experimentation*. Recuperado el 18 de marzo de 2015 de <http://www.risd.edu/about/History-Mission-Governance/A-History-of-Creative-Experimentation/>
- Romea Castro, Celia. (2011). Los nuevos paradigmas para los procesos de enseñanza/aprendizaje en la sociedad del conocimiento en E/LE. *Magrberia. No. 4*. p. 105-116. Recuperado el 8 de noviembre de 2014 de <http://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3897595.pdf>
- Sánchez Bedolla, Héctor Gerardo. (2009). Una imagen enseña más que mil palabras. ¿Ver o mirar? *Zona Próxima. No. 10*. P. 202-215. Recuperado el 24 de septiembre de 2014 de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/indez.php/zona/article/vieFile/1632/1068>
- Sarriugarte Gómez, Iñigo. (2009). De la vanguardia a la postmodernidad: cambios conceptuales en torno al arte primitivo. *Razón y Palabra. Primera Revista Especializada en Comunicación. No. 70*. p. 1-10. Consultada en Línea. Recuperado el 18 de diciembre de 2014 de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N70/vanguardia_posmodernidad.pdf
- Saussure, Ferdinand. (1945). *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires: Losada. 260 p.p.
- Scaruffi, Piero. (1999). *Primus*. Recuperado el 18 de marzo de 2015 de <http://www.scaruffi.com/vol5/primus.html>

- Sedeño Valdellós, Ana María. (2002). Aplicaciones educativas del video musical. Música e imagen en el aula. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*. p. 137-140. Recuperado el 10 de abril de 2012 de <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB0QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.revistacomunicar.com%2Fverpdf.php%3Fnumero%3D18%26articulo%3D18-2002-26&ei=AanSVIDZHYm2ogSpyICIAw&usg=AFQjCNHVIY3E7pAd5b7FYLPsOL6BmuteCw&bvm=bv.85142067,d.cGU>
- Sedeño Valdellós, Ana María. (2006). *El papel del videoclip musical en la creación de la identidad juvenil*. Documento presentado durante el XII Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social de la Pontificia Universidad Javeriana. s.p. Documento inédito. Consultado en línea. Recuperado el 6 de septiembre de 2014 de http://www.agifreu.com/docencia/lectures_obligatorias/identidad_juvenil.pdf
- Sedeño Valdellós, Ana María. (2007). El videoclip como mercanarrativa. *Signa. No. 16*. p.493-504. Recuperado el 06 de septiembre de 2014 de <http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F2216792.pdf&ei=n6ELVImMKOWa8gG0rYC4Dw&usg=AFQjCNFJKY4vPd7zgpzRYzYdFHckHHFG2A&bvm=bv.74649129,d.b2U> 06 de septiembre de 2014.
- Sedeño Valdellós, Ana María. (2006). Videoclip musical: desarrollo industrial y últimas tendencias Internacionales. *Ciencias Sociales Online. No. 1. Vol 3*. p. 47-57. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=el+videoclip+musical.+desarrollo+industrial+y+últimas+tendencias+internacionaels&btnG=&lr=>
- Siguan, Miguel. (s.f.). *Las lenguas y la globalización. Documento inédito. Consultado en línea (s.p.)*. Recuperado el 8 de noviembre de 2014 de http://www.euskara.euskadi.net/r59-bpeduki/es/contenidos/informacion/artik26_1_siguan_08_07/es_siguan/adjuntos/Miguel-Siguan-cas.pdf
- Straw, Will. (1993). Popular Music and Post-Modernism in the 1980's. *Sound and Vision. The Music Video Reader*. Londres y Nueva York: Routledge. p. 2-17.
- Tarín Cañadas, Marta. (2012). La narrativa en el videoclip 'Knives Out' de Michel Gondry. *ICONO 14. No. 2. Vol. 10*. P. 148-167. Recuperado el 06 de septiembre de 2014 de <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCgQFjAB&url=http%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3995653.pdf&ei=LJCTVKDRMqfjsATJt4KADQ&usg=AFQjCNGgdNt98EflmJ505xp-FEXHuHZqIw&bvm=bv.82001339,d.cWc>
- Tarky, M. Isabel. (1979). Estudio del pensamiento hipotético-deductivo en adolescentes chilenos. *Revista Latinoamericana de Psicología. No. 2. Vol. 11*. P. 273-286. Recuperado el 11 de marzo de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/805/80511207.pdf>

- Tobar, Silvia. (2011). *Hacia una definición de textos audiovisuales*. [Mensaje en un blog]. Textos audiovisuales. Imagen, palabra y sonido. Recuperado el 8 de septiembre de 2016 de <http://percepcion-audiovisual.blogspot.mx/2007/03/hacia-una-definicion-de-textos.html>
- Tomlison, Brian. (2010). Principles and Procedures for Self-Access Materials. *Studies in Self-Access Learning Journal*. Vol. 1. p. 72-86. Recuperado el 21 de marzo de 2016 de <http://sisaljournal.org/archives/sept10/tomlinson/>
- Vargas, Luz María. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*. No. 8. Vol. 4. p. 47-53. Recuperado el 11 de marzo de 2014 de <http://www.redalyc.org/pdf/747/74711353004.pdf>
- Veiga Sixto, Adolfo, Mena Young, Tracy. (2006). El videoclip en constante renovación. *Revista Lationamericana de Comunicación. CHASQUI*. No. 94. p. 46-51. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.redalyc.org/pdf/160/16009409.pdf>
- Vygotsky, Lev. (1992). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. México: Quinto Sol. 215 p.p.
- Villagrán Fernández, Mario. (2003). *Intentio video-clip: lecturas en la búsqueda de lector modelo de la videomúsica*. Trabajo terminal de la carrera de comunicación social. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. s.p. Consultado en línea. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.archivo-semiotica.com.ar/Villagran.html>
- Vite Tiscareño, Edgar Silvestre. (2011). *Marcel Duchamp y el Pop Art: una revaloración de las vanguardias europeas en el arte norteamericano*. p. 1-11. Consultado en línea. Recuperado el 16 de diciembre de 2014 de <https://www.uam.es/otros/estetica/DOCUMENTOS%20EN%20PDF/SEGUNDA%20TANDA/EDGAR%20VITE.pdf>
- Weirdestbandintheworld . (2009-2014). *Primus*. Recuperado el 18 de marzo de 2015 de <http://weirdestbandintheworld.com/tag/primus/page/2/>
- Widdowson, H.G. *Teaching Language as Communication*. Nueva York, Oxford, 1978. 168 p.p.
- Zeccheto, Victorino (2002). *La danza de los signos. Nociones de semiótica general*. Quito: Abya-Yala. 254 p.p.
- Zeccheto, Victorino (coord.). (2005). *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Pierce, Barthes, Greimas, Eco, Verón*. Buenos Aires: La Crujia. 301 p.p.

Imágenes

- Atlanta Talks. (2013). *Freedom/Happiness. How to have Happiness in Life*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://atlantatalks.com>
- Bangood.com. (2006-2015). *4/4 Full Size E A D G Steel Wire Core Replacement Violin Strings*. [Fotografía]. Recuperado el 22 de marzo de 2015 de <http://www.bangood.com/44-Full-Size-E-A-D-G-Steel-Wire-Core-Replacement-Violin-Strings-p-945838.html>
- Berrens, Dirk. (2009). *The Devil*. [Imagen]. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de http://toonpool.com/cartoons/The%20Devil_51713
- Condori, Alimber. (s.f.). *La nación Aymara y la autodeterminación*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://chichiranka.blogspot.mx/2013/01/la-nacion-aymara-y-los-caminos-de-la.html>
- Clipart. (2012). *Holding a Violin Bow*. [Imagen]. Recuperado el 21 de marzo de 2015 de <http://0classroomclipart.com/clipart-search/all-phrase/Violin/>
- Clipartoday.com. (1999-2015). *Royalty Free Cartoon Clipart*. [Imagen]. Recuperado el 22 de marzo de 2015 de http://www.clipartoday.com/clipart/cartoons/cartoon/cartoon_263534.html
- Chase Glory Industril Limited. (2005). *Assembly Production Line*. [Fotografía]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://www.chaseglory.com.hk/en/production.line.html>
- Cheshire, Tom. (2013). *Diego Stocco 'Butchers' Musical Instruments to Create Unique Designs*. [Fotografía]. Recuperado el 21 de marzo de 2015 de <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/03/play/instrument-inventor/viewgallery/294380>
- De Benedetti-Marino, Laura. (2012). *My Intended Fingertips. Mutant. MUTANT!* [Fotografía]. Recuperado el 21 de marzo de 2015 de http://metalwifelife.blogspot.mx/2012_09_01_archive.html
- Dreamstime. (2000-2015). *Automóvil descubierto amarillo con el camino de recortes*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://es.dreamstime.com/photos-images/amarillo.html>
- Dreamstime. (2000-2015). *Retrato recién nacido del bebé*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://es.dreamstime.com/photos-images/azul.html>
- Dreamstime. (2000-2015). *Visión Verde*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://es.dreamstime.com/photos-images/verde.html>
- Dreamstime. (2000-2015). *Woman Dancing Red Dress, Fashion Model Dance Flying Waving Fabric*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de

<https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-images-woman-dancing-red-dress-fashion-model-dance-whit-waving-fluttering-fabric-over-white-background-image40165979>

Drumbum. (1999-2015). *Violin Brooch – Gold*. [Imagen]. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de <http://store.drumbum.com/skuMGJ-98A.html>

Hansen, Rochelle. (2015). *Frustration is Flattery*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://feedingyoulines.deviantart.com/art/frustration-is-96936890>

IMDb. (1990-2015). *Mike Johnson*. [Imagen]. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de <http://www.imdb.com/name/nm0425843/>

Iron Shangai Metal Corporation. (2014). *Iron Metallic Sheets to Fulfill House Construction Requirements*. [Imagen]. Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://www.shangaimetalcorporation.com/blog/2014/12/26/iron-metallic-sheets-to-fulfill-house-construction-requirements/>

Joe13. (2007). *Eating Disorders*. [Imagen]. Recuperado el 11 de abril de 2015 de https://www.flickr.com/photos/jee_13/35117099

MeetMyCollege. (2011-2014). *Rhode Island School of Design*. [Fotografía]. Recuperado el 19 de marzo de 2015 de <http://www.meetmycollege.com/Home/College/3241>

Nacho. (2012). *La red de autómatas*. [Imagen] Recuperado el 10 de abril de 2015 de <https://liberacionahora.wordpress.com/2012/09/17/la-red-de-david-icke/>

NBP'1. (2011). *Mitos y Leyendas. ¿Tenemos Alma?* [Imagen]. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de <https://magiaysangre.wordpress.com/2011/03/31/mitos-y-leyendas-%C2%BFtenemos-alma/>

Twentieth Century Fox. (1999). *The Robot Devil. Beelzebot*. [Imagen]. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de <http://i.imgur.com/a2QlnDQ.png>

Wallaceandgromit.com. (s.f.). *Wallace & Gromit*. [Imagen]. Recuperado el 19 de marzo de 2015 de <http://www.wallaceandgromit.com/>

Weirdestbandintheworld. (2009-2014). *Primus*. [Fotografía]. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de <http://weirdestbandintheworld.com/tag/primus/page/2/>

Whiteman, Nikki. (2012). *Energy Complaint Unresolved? Go to Energy Ombudsman*. [Imagen] Recuperado el 10 de abril de 2015 de <http://conversation.which.co.uk/energy-home/energy.complaints-unresolved-go-to-energy-ombudsman/>

Películas, videos y videoclips

- Alencastre, Rubén. (2014). *Happy Holi Porto 2014 – Official Aftermovie*. [Video]. Recuperado el 07 de mayo de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=8n1TAVyBqbY>
- BBC/Royal Academy of Music. (Co-Producer). (2002). Elthon John at The Royal Opera House. [Video]. Recuperado el 07 de mayo de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=vschhZ7TxIM>
- Bonnaroo365. (2011). *Primus-“Jilly’s On Smack”-Bonnaroo 2011*. [Video]. Recuperado el 24 de abril de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=Ubv6ZpRP-KM>
- Chaplin, Charles. (Director). (1936). *Modern Times*. [Video]. Recuperado el 07 de mayo de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=DfGs2Y5WJ14>
- Dream Records. (2012). *Dead Come to Life*. [Videoclip]. Recuperado el 24 de abril de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=jzKIEbVKGIg>
- Fleischer-Camp, Dean. (Director). (2010). *Marcel the Shell with Shoes on*. [Video]. Recuperado el 18 de abril de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=VF9-sEbqDvU&list=PL16Xpa7cGBwMO-qigaAqvVLmu7reOFFO>
- Gondry, Michel. (Director). (2007). *Declare Independence*. [Videoclip]. Recuperado el 04 de abril de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=4P5xSntVWQE>
- Gondry, Michel. (Director). (2010). *Open your Heart*. [Videoclip]. Recuperado el 15 de abril de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=M8QgeESiPZA>
- Hughes, Robert. (Autor y Conductor). (1980). *The Threshold of Liberty*. [Video documental]. Londres: BBC. Recuperado el 3 de enero de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=y5wye9SDhag>
- International Olympic Committee. (2012). *John Lennon’s Imagine – London 2012*. [Video]. Recuperado el 07 de mayo de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=lziCuffbaM>
- International Olympic Committee. (2012). *The Complete London 2012 Opening Ceremony – London 2012 Olympic Games*. [Video]. Recuperado el 07 de mayo de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=4As0e4de-rl>
- Johnson, Mike. (Director). (1996). *The Devil Went Down to Georgia*. [Videoclip]. Recuperado el 25 de marzo de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=X9uk9lcoQ0w>
- Kees van Dijkhuizen jr. (2011). *[the films of] Tim Burton*. [Video]. Recuperado el 18 de abril de 2016 de https://www.youtube.com/watch?v=NjGkVtj_UbE

McNabb, Darin. (Autor y Conductor). (2012). *Del arte moderno al posmoderno 1/1*. [Video]. Recuperado el 18 de diciembre de 2014 de <https://www.youtube.com/watch?v=h9GAYj7rTj4>

McNabb, Darin. (Autor y Conductor). (2012). *Del arte moderno al posmoderno 2/2*. [Video]. Recuperado el 18 de diciembre de 2014 de https://www.youtube.com/watch?v=yTMBilk_vDU