

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA

PROGRAMA PARA EL ANALISIS CRITICO DE ALGUNOS MENSAJES
TRANSMITIDOS POR LA TELEVISION Y LA HISTORIETA, PARA
NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE EDAD.

W. Bonaventura de S. S. D.

1989
MAR 8

T E S I S A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA.

P R E S E N T A

VERONICA MARTINEZ GARCIA



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.

CONTENIDO

INTRODUCCION

1. Fundamentación Teórica.
 - 1.1 La construcción del conocimiento en el niño.
(Enfoque Psicogenético)
 - 1.2 Creatividad.
 - 1.3 Comunicación y Difusión Masiva.
 - 1.4 Ideología y modelos de comportamiento.
 - 1.5 Los medios de difusión masiva y su caracter mercantil.
 - 1.6 La educación no formal, la educación informal y los me
dios de difusión masiva.
 - 1.7 Los medios de difusión masiva como "Escuela Paralela"

2. Metodología.
 - 2.1 Fundamentación teórica del programa.
 - 2.2 Contenidos.
 - 2.2.1 Unidades.
 - 2.2.2 Actividades.
 - 2.2.3 Evaluación.

3. Estructura del Programa.
 - 3.1 Unidad I Elementos del Lenguaje Visual.
 - 3.2 Unidad II Percepción Auditiva.
 - 3.3 Unidad III La historieta y los niños.
 - 3.4 Unidad IV La televisión y los niños.

Consideraciones Finales.

Bibliografía.

INTRODUCCION.

El desarrollo de los medios de difusión masiva, cine, radio, televisión, etc., ha suscitado que diversas investigaciones traten el tema desde diferentes puntos de vista, principalmente porque este desarrollo ha influido en la sociedad y en la transformación de los planos económico, político y cultural. Al analizar estos cambios se polemiza acerca de las ventajas y desventajas que manifiestan los productos de la Industria Cultural producida por los mismos medios.

Estos instrumentos para transmitir información han alcanzado un desarrollo impresionante como agentes socializadores, como medio de entretenimiento y como avance tecnológico, pero dejan mucho que desear en cuanto a los contenidos de los mensajes que se transmiten: una visión deformada de la realidad, patrones de conducta violentos, exaltación del mito y de formas de pensar y actuar, que la misma sociedad reprueba, son algunas de sus manifestaciones más comunes.

En general los productos de los medios de difusión masiva se caracterizan por su poca calidad estética, pero se critican principalmente porque alteran el comportamiento y la forma de pensar de los sujetos en algunos casos inconscientemente, además porque a través de éstos se perpetúan las características propias del sistema capitalista lo que implica introyectar en los individuos un marcado conformismo, -pautas de comportamiento, formas de pensar y de percibir la realidad.

Algunas investigaciones señalan que a través de los contenidos de dichos mensajes se están formando receptores pasivos, conformistas, acríticos y poco creativos, ya que impiden un desarrollo armónico

de algunas de sus capacidades intelectuales. Cohen-Seat señala que en el espectáculo televisivo, por ejemplo; "la información llega a la sensibilidad sin obedecer necesariamente a las inflexiones del raciocinio y, con la mayor frecuencia, sin exponerse siquiera a ellas." (1)

La influencia que ejercen los medios de difusión masiva en las sociedades es aún más significativa cuando hablamos de la población infantil, la cual es la más afectada, ya que está en proceso de formar su personalidad y porque es la población que más tiempo dedica a la televisión y la historieta.

Según estudios realizados "...el niño del Distrito Federal ve televisión un promedio de 3 horas 36 minutos diarios." (2)

También se ha demostrado que "en el tercer mundo los niños disfrutan del comic antes de haber aprendido a leer y quedan relacionados íntimamente con los personajes de las historietas." (3)

El niño mucho antes de aprender a leer, se ve en la necesidad de asimilar un complejo mundo de imágenes, sonidos y grafías que están contribuyendo a su formación.

El que el niño lea historietas, o vea televisión no tendría mayor problema, sí él estuviera preparado para interpretar de manera más objetiva los mensajes que se le están proporcionando a través de estos y otros medios, o bien sí realmente éstos contribuyeran a su formación integral. Diferentes estudios nos señalan que esto no es así y que estamos actuando, niños y adultos, como sujetos pasivos ante un problema que necesita análisis y reflexión.

1. Cohen Seat y Fougeryrollas. La influencia del cine y la...p.34
2. Esteinou, M. Los medios de comunicación y la ...p.78
3. Idem. p.79

Por esto es fundamental orientar a los niños en el proceso que va de la intuición a un conocimiento más objetivo de los medios y de los mensajes que se transmiten por televisión e historieta.

Este proceso depende en gran medida del análisis de los componentes más significativos de estos medios de difusión masiva así como del mensaje y de permitir que los niños expresen e intercambien sus opiniones y experiencias sobre los mensajes que reciben a través de sus programas e historietas favoritos, como una forma de establecer una verdadera comunicación.

En este sentido, los niños desmitificarían los medios, es decir, liberarían a las imágenes de los contenidos ideológicos agregados a través del descubrimiento del lado oculto de los mensajes y del manejo técnico.

Convencidos de la necesidad de este proceso proponemos como trabajo de tesina la estructuración de un programa para niños entre nueve y doce años de edad, donde analicen críticamente algunos mensajes que se transmiten por la televisión y la historieta, a través de la adquisición de conocimientos teórico-prácticos acerca de los medios y los mensajes, con lo cual se pretende contrarrestar la influencia negativa que estos dos medios ejercen en la población infantil.

Para alcanzar este objetivo, los contenidos de este trabajo se estructuran de la siguiente manera:

1 Fundamentación; en donde se definen aspectos tales como: características de la población infantil en el periodo de 9-12 años de edad tomando como base la teoría psicogenética ya que da cuenta de las ope

raciones mentales en la construcción del conocimiento en los sujetos, conocimiento necesario para la estructuración del programa, ya que lo que se pretende en éste, no se podría lograr sin tener claro el proceso de aprendizaje de los niños en este periodo, además que se requiere de ciertos progresos cognoscitivos para conformar un juicio crítico sobre el objeto de estudio.

2. Se define también el concepto de comunicación como explicación para comprender el porqué los llamados medios de comunicación social o de masas, son definidos en este trabajo como medios de difusión masiva (MDM). Por otro lado se presenta las funciones de estos medios como transmisores de la ideología dominante, así como su función como agentes socializadores y la influencia que ejercen en las sociedades a través del manejo ideológico, tratanto de sustentar el porqué de la necesidad de contrarrestar su influencia.

3. Partiendo de que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos generados en la práctica concreta del sujeto con los objetos de conocimiento, se deriva la metodología del programa, la cuál está basada en una complementariedad entre el aprendizaje grupal y el aprendizaje individual. El hablar de aprendizaje grupal implica comunicación, participación, libertad de expresión por parte de los integrantes del grupo maestros y alumnos, así como el desarrollo de las capacidades intelectuales del sujeto; observación, análisis, síntesis y crítica. Se pretende además que la relación maestro-alumno sea una relación horizontal, en donde cada uno tenga la posibilidad de adquirir conocimientos y aportarlos en el taller

4. El programa estará estructurado por cuatro unidades, nombradas de la siguiente manera; Unidad I El lenguaje Visual, Unidad II El lenguaje Auditivo, Unidad III La historieta y los niños, y Unidad IV La televisión y los niños.

El contrarrestar la influencia negativa de los MDM, en los niños es una tarea de toda la sociedad, principalmente de la Institución Escolar, puesto que es ella quien se encarga de la - formación de los niños. En este sentido, la propuesta de este trabajo, es que éste programa sea llevado a cabo como taller, inmerso en la curricula escolar.

1. FUNDAMENTACION TEORICA.

Tener una actitud crítica implica un conocimiento más objetivo de la realidad, el cuál sólo es posible a través del análisis de sus elementos, así como del estudio detenido de todas las implicaciones culturales, económicas, políticas y sociales del objeto de estudio.

Pretender que los niños a los que va dirigido el taller relacionen al objeto de estudio con todas las implicaciones antes mencionadas, sería muy ambicioso si consideramos el desarrollo de la inteligencia que han alcanzado en esta etapa (7-12 años)

Lo que sí es factible es guiarlos en el proceso que va del conocimiento intuitivo a un conocimiento más objetivo de la realidad y la forma como ésta es representada en la televisión y las historietas y comenzar a conformar un juicio crítico al respecto.

Este proceso depende en gran medida del análisis de los componentes más significativos de los medios de difusión masiva así como los del mensaje, y de permitir que ellos expresen e intercambien sus opiniones y experiencias sobre el objeto de estudio como una forma de establecer una verdadera comunicación.

Este acercarse a la realidad de los medios implica su desmitificación, entendiéndose por ésta el liberar del contenido ideológico agregado a los símbolos de la televisión y la historieta.

La necesidad de esta desmitificación se debe a que los mitos o símbolos que se utilizan en los medios de difusión masiva transforman la

realidad para introyectar en los sujetos formas de pensar y actuar que van de acuerdo a los intereses del sistema capitalista. Estos mitos no representan la realidad social, económica y política tal como es, así por ejemplo, las series policiacas, los finales felices, entre otros, son mitos que influyen en la personalidad de los sujetos, al grado de formarse como modelos de identificación. Esto debido a que generalmente los mensajes penetran inconscientemente en nosotros.

El llevar a los niños a un conocimiento de este tipo es un proceso que como se mencionó necesita de una apropiación del instrumento, es decir, de conocer su lenguaje, de tener conocimientos básicos sobre la elaboración de programas de televisión e historietas, de ser productores de sus propios mensajes, de aprender a detectar el mensaje en sus series favoritas, esto lo conducirá a pasar de un conocimiento intuitivo a uno más objetivo sobre los medios de difusión masiva y por lo tanto a su desmitificación.

Para lograrlo se tendría que partir de una concepción del niño y de su proceso de aprendizaje que permitiera concebirlo, no como un ente pasivo en la construcción de su personalidad, sino como un sujeto activo en este proceso.

El enfoque psicogenético concibe al niño de esta manera, ya que es precisamente en la actividad mental que el niño despliega en sus actos, donde se estructura el conocimiento.

1.1 La construcción del conocimiento en el niño (enfoque psicogenético)

El programa que proponemos se basa fundamentalmente en el proceso de construcción del conocimiento de los niños entre 10 y 12

años de edad que corresponde a la etapa de las operaciones concretas para la teoría psicogenética.

Para Piaget, principal exponente de esta teoría, la construcción del conocimiento se da a partir de la interacción del sujeto con el objeto de conocimiento (materiales, personas o acontecimientos). Esta interacción implica una actuación del sujeto sobre el objeto, única forma en que el niño descubra las propiedades físicas de los objetos y como éstos reaccionan a sus actos. En esta interacción se establece una relación bidireccional donde, para que un estímulo (objeto) actúe como tal, sobre un sujeto, es necesario que éste también actúe sobre el estímulo.

Dentro de esta relación S-O se ponen en juego los mecanismos de asimilación o incorporación de las acciones del sujeto sobre los objetos, a los esquemas anteriores, y acomodación que es la modificación que sufre el niño en función de las acciones del objeto sobre él. Estas acciones mentales se dan como respuesta a las exigencias del medio exterior y tienden a equilibrarse. La noción de equilibrio es muy importante para Piaget; fisiológicamente un individuo no actúa sino cuando experimenta una necesidad, por ejemplo; hambre, cuando ésta se presenta, el equilibrio orgánico se halla momentáneamente roto con el medio, hasta que no sea satisfecha. Psicológicamente en el intercambio cognoscitivo entre el mundo exterior y el sujeto sucede lo mismo pero en este caso la acción del sujeto es la que tenderá a restablecer el equilibrio.

Durante los mecanismos de asimilación y acomodación hay una constante ruptura de equilibrio y equilibración de ambos procesos con base en lo cual se da una adaptación, es decir, se superan

las exigencias que presenta el medio ambiente del sujeto. La adaptación para Piaget es como un "equilibrio entre las acciones del organismo sobre el medio y las acciones inversas" (4)

La construcción de la inteligencia se da a partir de las estructuras biológicas y las psicológicas. Las primeras son los sentidos, los reflejos mecánicos y sobre todo el sistema nervioso y el sistema endócrino. Las estructuras psicológicas están constituidas por esquemas mentales que resultan de la experiencia del niño y que se coordinan entre sí de una manera cada vez más compleja para lograr que el sujeto se adapte al medio ambiente.

En cuanto a los orígenes del conocimiento, Piaget y colaboradores reconocen que las fuentes del conocimiento pueden ser exteriores e interiores. Por lo que tenemos el conocimiento físico, el conocimiento lógico-matemático y el conocimiento social.

Conocimiento Físico. Se refiere a la abstracción que el niño hace de las propiedades físicas de los objetos que están a su alrededor por ejemplo; forma, color, tamaño, etc. La forma de conocer estas propiedades es actuando sobre los objetos material y mentalmente y descubrir cómo éstos reaccionan a sus acciones.

Conocimiento Lógico-matemático: Este se desarrolla a través de la abstracción reflexiva. En las acciones del niño sobre los objetos, éste va creando mentalmente las relaciones entre ellos, estableciendo paulatinamente diferencias y semejanzas según los atributos de los objetos, y estructura, poco a poco, las clases y subclases a las que pertenecen y

las relaciona con un ordenamiento lógico-matemático. Esta fuente es, fundamentalmente interna. Entre el conocimiento físico y el lógico-matemático existe una gran interdependencia, ya que no se puede dar uno sin la concurrencia del otro. Dentro del conocimiento lógico-matemático Piaget incluye las funciones infralógicas o marco de referencia espacio temporal, es decir, aquellas operaciones referidas al espacio y al tiempo.

Conocimiento Social; Este tiene una fuente básicamente externa, ya que tiene que aprenderse de la gente, del marco social que rodea al niño. Dentro de este tipo de conocimiento se encuentra el lenguaje oral, la lecto-escritura, los valores y las normas sociales.

El desarrollo intelectual avanza a través de una serie de etapas o periodos y cada una de ellas se caracteriza por un tipo diferente de estructuras. Cada periodo se subdivide en estadios como en el caso del periodo sensoriomotor y del preoperatorio.

Los estadios obedecen a las siguientes características:

- a) Para que se de un estadio es necesario que el orden de sucesión de la conductas sea constante.
- b) Que las estructuras que se formen en una edad sean parte integrante de las estructuras de la edad siguiente.
- c) Un estadio comporta un nivel de preparación por una parte y de culminación por otra.

Periodo de la inteligencia sensorio-motriz; Este periodo se divide en 6 estadios, los cuales comienzan con la organización de los movimientos y de los desplazamientos que al principio se encuentran centrados sobre el cuerpo del niño, luego progresivamente se descentran y, finalmente, llegan a un espacio en el cual el niño se sitúa como un elemento más entre los demás objetos de su medio ambiente.

Periodo preoperatorio o de organización de las operaciones

concretas: Se considera como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras que serán la base de las operaciones concretas del pensamiento, a la estructuración del tiempo y del espacio y la causalidad, todo esto a partir de las acciones y no todavía como nociones del pensamiento.

Durante este periodo el pensamiento del niño recorre diferentes etapas que van desde un egocentrismo, en el cual se excluye toda objetividad que venga de fuera, hasta una forma de pensamiento que se va adaptando a los demás y a la realidad objetiva.

En esta etapa aparece la función simbólica o capacidad representativa que es la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en su ausencia. La función simbólica se presenta bajo diferentes formas; el lenguaje, el juego simbólico o de imaginación y la imitación. Las operaciones más importantes son; la clasificación, la seriación, y la noción de conservación de número.

Periodo de las operaciones concretas: Las operaciones concretas son aquellas operaciones lógicas que se refieren a las acciones que el niño realiza con objetos concretos y a través de las cuales coordina las relaciones entre ellos. El niño en este periodo preoperatorio aún no puede realizar estas operaciones independientemente de las acciones sobre los objetos concretos, es decir, no puede reflexionar sobre abstracciones, sin embargo al final del periodo se inicia en este proceso.

En esta etapa de desarrollo el niño ha adquirido un mayor conocimiento y comprensión de las partes de un todo; las cuales son organizadas mediante dos sistemas de clasificación: en encajamiento y los reticulados.

El encajamiento es un "término descriptivo para clasificar una relación interna entre las partes más pequeñas y el todo inclusivo" (5) Por ejemplo; cajas que se ajustan; esto es, cada conjunto mayor incluye todas las partes. Los reticulados son "una forma de clasificación en donde el niño forma subclases para crear una clase y ésta a su vez se relaciona con otras para formar un todo coordinado." (6) Los reticulados son formas de ordenamiento, dan cuenta de cómo el niño toma conciencia de que cada objeto posee varios puntos de referencia y puede ser ordenado de acuerdo a ellos. Esta capacidad de ordenar y establecer relaciones crea en el niño una idea de certidumbre; el niño puede explicar sus experiencias o pensamientos en relación con otros, puede ordenarlas como le parece adecuado.

Otras características del niño en este periodo son las siguientes:

- El niño ha aprendido a generalizar y a deducir a partir de experiencias simples, ha pasado de un modo de pensamiento inductivo a uno deductivo.
- Cuando el niño se acostumbra al pensamiento operacional puede concebir dos hipótesis y comprender la relación que existe en las mismas, aunque esto no implica que sea capaz de comunicar esta comprensión mediante palabras o actos.
- Las capacidades mentales para las operaciones concretas se desarrollan una por una, por ejemplo; las diferentes cualidades del espacio son conocidas en una secuencia definida; primero el niño estima la magnitud en términos de longitud, después de peso y luego las de volumen.
- Con respecto al concepto de tiempo, éste es entendido sin ser necesario datos perceptuales, lentamente llega a estructurar conceptos como; igual, distancia, duración y velocidad.

5. Meir, Henry W. Tres teorías sobre ... p. 146

6. Idem. p. 147.

- En cuanto a las relaciones del niño con su medio ambiente éstas son más productivas, ya que hay una percepción más exacta lo cual amplía la comprensión de sus experiencias con el ambiente.
- En este periodo se ve la posibilidad de que entienda, la pertenencia simultánea a la familia, a la ciudad y el país.
- Trata de independizarse de los padres e intenta comprender los diferentes puntos de vista y las diferentes pautas de conducta social.
- La participación que como igual quiere tener en su medio ambiente social determina un cambio en los modelos de imitación.
- El juego y la conversación dejan de ser autoexpresión para convertirse en medios para comprender su mundo físico y social.
- Existe para el niño la idea de respeto mutuo, lo cual da cuenta de la adquisición de una perspectiva social más amplia.
- Con respecto al lenguaje, en esta fase, además de ser un instrumento de comunicación sirve como vehículo del proceso de pensamiento. "El lenguaje es una adquisición progresiva que va de la expresión verbal al intercambio verbal. Esto último implica la internalización de las palabras, los pensamientos y los hallazgos mentales, así como paulatinamente una internalización de los actos junto con la experimentación mental" (7)

Como se puede observar el niño ha alcanzado importantes progresos en su actividad mental, progresos que permiten una mayor comprensión de lo hay a su alrededor, tanto en el aspecto lógico-matemático como en el social.

El trabajar con niños en este periodo de desarrollo se debe; a que diferentes estudios señalan que es el periodo en el cual la televisión y la historieta gozan de mayor prestigio y en el que él niño pasa el mayor número de horas frente al televisor, así como en donde se aprecia más los programas y las historietas.

Las adquisiciones cognoscitivas que los niños han alcanzado en este periodo son esenciales para que el trabajo que se propone en el taller se realice, y se cumpla en consecuencia el objetivo planteado, ya que no se podría pensar en la reflexión crítica de cualquier contenido, en etapas de desarrollo anterior a éste, porque los niños todavía tienen un pensamiento egocéntrico, lo cual no permite una comprensión objetiva del mundo que les rodea.

El método que se desarrollará en el taller parte de la concepción que da la teoría psicogenética sobre la construcción del conocimiento, la cual plantea que el conocimiento deriva de la acción, de esta manera la metodología tendrá como premisa el propiciar la actividad mental de los niños con la finalidad de que se dé una mayor comprensión del objeto de conocimiento.

El niño en el periodo de las operaciones concretas aún no puede reflexionar sobre abstracciones, esto hace necesario que las actividades se realicen directamente con los objetos de conocimiento, es decir, que el niño mediante su propia actividad adquiera por ejemplo: el conocimiento de los códigos que se utilizan en la elaboración de historietas y de programas de televisión así como de las técnicas.

Por otro lado las adquisiciones del conocimiento en el plano social como son; una mayor comprensión de diferentes puntos de vista, de las diferentes pautas de conducta social, así como la idea de respeto mutuo, hacen posible la propuesta del taller de trabajar de manera grupal. Las técnicas propuestas implican la participación y cooperación de los niños, elementos que tienen la finalidad de lograr que ellos expresen sus ideas, opiniones sobre experiencias concretas.

1.2 Creatividad.

La creatividad se define como una cualidad atribuida al comportamiento cuando éste o su producto tienen rasgos de originalidad y espontaneidad. En los niños la creatividad tiene una gran fuerza y vivacidad, aunque generalmente tienden a crear objetos que son reproducciones de objetos vistos en su medio ambiente, es decir, puede que no sean del todo originales sin embargo, las aportaciones que las creaciones de los niños tienen en su proceso de conocimiento son de gran importancia principalmente porque a través de los productos el niño expresa sentimientos, ideas y opiniones acerca de lo que le rodea, lo que en algunos casos no se atreve a decir con la palabra.

La fuente primaria de la creatividad es la expresión personal por ello en el taller se pretende que los niños se expresen por diferentes medios y formas.

El propósito de enseñar a los niños a conocer las técnicas y los lenguajes para la elaboración de historietas y programas de televisión, es que al adquirir estos conocimientos los niños tendrán elementos para comprender que los mensajes que se les transmiten son construcciones en general manipuladas que no corresponden a su realidad y poder así, partiendo de sus opiniones alcanzar un nivel de crítica al respecto.

Una cita de Piaget nos demuestra la importancia de que los niños desmitifiquen estos medios:

"...El niño hasta llegar al estadio de las operaciones formales o lógico-matemáticas tiende a no producir una distinción tajante entre la realidad y las ficciones de su imaginación, (egocentrismo infantil). Inmerso siempre en una confusión entre su yo y el mundo exterior, el niño tropieza con dificultades para sepa

rar los productos de su imaginación, de los objetos de la realidad exterior. En tal sentido, las fronteras son para él mucho más imprecisas que para nosotros; su vida es descriptible, para él, ya como una imaginación perpetua ya, indiferentemente, como una realidad exterior constante. Los acontecimientos son al mismo tiempo reales e imaginarios."(8)

Esto nos da una idea más precisa de cuanto los medios pueden influir en semejante personalidad. por ello se hace necesario que los niños conozcan cómo se elaboran historietas, qué códigos se utilizan para elaborar mensajes verbo-icónicos, así como enseñarles cómo se hace televisión todo ello como producto del trabajo de los hombres, para que amplíen su comprensión de las fronteras entre la fantasía y la realidad y puedan establecer con mayor claridad la distinción entre éstas.

1.3 Comunicación y difusión masiva.

Otro de los conceptos que se manejan en el objetivo y que es necesario definir es el de medios de difusión masiva, para ello partiré de una definición de comunicación desde una perspectiva educativa.

Se entiende por comunicación la relación dialógica que se establece entre dos o más sujetos, con la finalidad de intercambiar mensajes relacionados con el objeto de conocimiento. El esquema más sencillo que se maneja para explicar los componentes que constituyen esta relación son:

TRANSMISOR - MENSAJE - RECEPTOR

Los cuales para que formen una relación comunicativa además de la transmisión de mensajes que se asientan en un código común, deberán intercambiar sus polos, estableciendo una relación dialógica, donde el receptor no sea un agente pasivo.

"es pues auténtica comunicación la que se asienta en un esquema de relaciones simétricas, en una paridad de condiciones entre transmisor y receptor, y en la posibilidad de oír uno a otro o prestarse oídos como mutua voluntad de entenderse." (9)

No hay verdadera comunicación si no se establece el diálogo entre los comunicantes.

Si concebimos así al proceso de comunicación, la función de los medios de comunicación masiva quedaría reducida a la de difusión de mensajes a un auditorio cuantitativamente amplio, es por ello que en este trabajo se adopta el nombre de medios de difusión masiva para la historieta y la televisión.

Los medios de difusión masiva son aquellos instrumentos que el hombre ha utilizado para la transmisión de mensajes de cualquier naturaleza a un gran auditorio. La radio, el cine, la televisión, la prensa (libros, revistas, historietas) son, los medios de difusión más importantes.

Actualmente vivimos en una etapa de gran auge y desarrollo de los medios de difusión masiva que por su importancia les ha tocado ser instrumentos de penetración ideológica; superando a la escuela que anteriormente jugaba un papel preponderante como aparato ideológico de Estado.

Además cabe señalar que no sólo estos medios son instrumentos de penetración ideológica de los sectores dominantes en una sociedad, sino que, sobre todo en los países subdesarrollados, los medios de difusión son manejados por intereses foráneos y por lo tanto se vuelven instrumentos de penetración cultural, lo cual agrava el problema.

8. Piaget, J. "Psicología de la Inteligencia" en Porcher, L. La Escuela Paralela. p. 63

9. pasquali, A. Comunicación y cultura de masas. p. 51

Otra característica es que son, como lo señala Francisco Gutierrez "voceros unilaterales de los grupos minoritarios"(10) Es decir, no permiten la ambivalencia de polos que debe existir en un proceso comunicativo y reducen su papel de medios de comunicación a medios de difusión o de información como se señaló anteriormente.

Dos medios de difusión masiva que más influencia ejercen en los niños -población en la que se inspiró este estudio- son la historieta y la televisión. De los cuales es importante señalar - cómo junto con los demás MDM, han creado una Industria Cultural, a través de la cual se presenta una concepción del mundo muy ajena a la realidad, visión que introyectan para reforzar comportamientos que junto con otras mistificaciones socializadoras buscan convertir al consumidor de mensajes en seres conformistas, acríticos y consumistas.

1.4 Ideología y modelos de comportamiento.

Siguiendo a Esteinou se entiende por ideología "una concepción del mundo que se manifiesta en el arte, en el derecho, en la actividad económica en todas las manifestaciones de la vida individual y colectiva"(11) Este autor considera, que toda "actividad humana implica necesariamente una visión del mundo e inversamente, toda concepción, en tanto que expresión de una clase social, tiende a manifestarse en todos los tipos de comportamiento de los miembros de esta clase"(12) Lo cual nos afirma que hay diferentes concepciones del mundo, según la clase social a la que se pertenezca. La historia

10. Gutierrez, Francisco. Pedagogía del... p 53.

11. Esteinou, Madrid, J. Los medios de comunicación y la ... p. 76

12. Idem. p. 24

nos ha demostrado que en diferentes periodos históricos ha predominado una visión del mundo y ésta, en casi todos los casos ha sido la de los sectores dominantes de la sociedad. Esta ideología según los medios y características del periodo, se ha tratado de internalizar en los demás sectores sociales, teniendo como finalidad la perpetuación como grupo dirigente y su legitimación. Para tal objetivo utiliza todas las instituciones y medios para implementar su ideología.

Los siguientes modelos de comportamiento caracterizan los productos de la Industria Cultural; son los más usados en las historietas y programas de televisión y nos muestran claramente los contenidos ideológicos que se pretende introyectar en los sujetos.

Concepciones de la Industria Cultural sobre:

a) El Hombre.

La nueva cultura creada por los MDM es esencialmente antifeminista. El hombre está rodeado de todas las cualidades humanas; es el héroe, es el jefe de familia, es quién manda en los hogares. Su inteligencia le permite resolver todos los problemas y obstáculos que se le presentan. Además de que a él le toca desempeñar los trabajos físicos e intelectuales más importantes en los argumentos de las historietas y televisión.

b) La Mujer.

Ella es asociada en algunos casos con la debilidad, con el hogar, con la ternura. En otros se presenta como un objeto sexual o un premio especial que se le da al hombre por alguna proeza. En las aventuras, generalmente, la mujer tiene una participación mínima, ya que sólo tiene que esperar que sus compañeros la saquen de aprietos (popeye). Además siempre hace lo que no debe, porque es concebida como tonta, aunque hay sus excepciones, -

como la mujer fatal que generalmente es una villana y también la supermujer a quién solo los "superpoders" la hacen inteligente, audaz y valiente.

c) Relaciones Familiares.

Dos ejemplos ilustrativos de la concepción que las historietas y la televisión tienen acerca de las relaciones familiares son: el pato Donald (Walt Disney) y el Chavo del ocho en televisión. En el caso del programa del Chavo del ocho, los personajes principales (la chilindrina y el chavo) no tienen padre ni familia respectivamente. En el pato Donald, sus sobrinos Hugo, Paco y Luis sólo tienen tíos y abuelos y no se sabe nada de sus padres. Casi no hay producciones infantiles donde la familia esté completa y los argumentos giren alrededor de ella. En las relaciones familiares que se presentan en las producciones para adultos, telenovelas, fotonovelas, etc., la familia es por lo regular, representada por la sujeción de la mujer y los hijos al padre. La virginidad, en relación a las hijas, es símbolo de dignidad y orgullo familiar. El miedo al "que dirán" y el orgullo de los apellidos, son algunos de los valores familiares que se presentan.

d) Relaciones Sociales.

Son varios los modelos que nos ilustran sobre la forma de concebir las relaciones sociales por la cultura industrializada.

i Violencia. Esta se presenta en cualquier argumento utilizado por los medios de difusión, ya sean series policiacas o series blancas como, por ejemplo, las producciones de Walt Disney. La violencia es concebida como la única solución a los problemas sociales, entendidos estos dentro de un maniqueísmo de los personajes, que permite eludir los problemas reales para plantearlos como la lucha entre los héroes y los villanos.

ii Maniqueísmo. Las relaciones sociales que se establecen en los productos de la cultura industrializada, giran alrededor de los "buenos y los malos" (policías y ladrones, brutus y popeye, el correcaminos y el coyote, etc) en lucha perenne y donde siempre triunfan los "buenos". Además se hace coincidir rasgos físicos con las actitudes; fealdad con maldad, bondad con belleza.

iii El destino. La vida de los hombres está regida por fuerzas desconocidas. El destino, y no los hombres, es el que determina quienes serán los ricos y quienes los pobres, además generalmente el destino siempre está del lado de los "buenos".

iv Individualismo. Hay un marcado interés en presentar un sujeto a quien se le atribuye toda la capacidad del mundo y del universo para resolver todos los conflictos sociales; el héroe. El individualismo en las historietas fue criticado en los años sesenta por una serie de investigadores sobre la cultura de masas. Como respuesta surgieron los equipos de héroes (los cuatro fantásticos, Scooby Doo) tratando de desplazar al individualismo por un trabajo en "equipo de héroes que suman sus superpoderes".

Otros factores importantes producto de la Industria Cultural son:

v El ocio. Generalmente las aventuras de historietas y televisión se desarrollan en el ocio. No hay un intento serio por presentar el tiempo libre como necesario para el descanso, la cultura, o la recreación, sino que se inscribe como todo el tiempo dedicado a la aventura. Los personajes de estas producciones son ajenos al trabajo.

vi Ahistoricidad. La historia no existe; no hay desvolvemento de las sociedades a través del tiempo. Todo se inscribe en un presente. Hay historietas que representan al pasado, por ejemplo; Los Picapiedra, en el presente Lorenzo y Pepita, o en el futuro Flash Gordon en los cuales aunque el tiempo es diferente, el orden social capitalista no cambia nunca; por ejemplo; Los Picapiedra que aunque están en la prehistoria tienen todas las características económicas y culturales del capitalismo actual.

vii Jerarquías Perennes. Las autoridades políticas son indiscutibles, nadie discute las órdenes del superior, ejemplo; nadie está en desacuerdo con la jefatura de Don Gato.

De esta manera vemos cómo a través de la diversión se nos imponen esquemas ideológicos que permiten la legitimación y perpetuación de las clases dominantes.

Estos contenidos son muy importantes porque, además de lo anterior están contribuyendo a la socialización de la población infantil.

Ha sido relevante la influencia que ejercen los medios de difusión masiva, constituidos hoy como los instrumentos de socialización más importantes, llegando a formar parte de la educación familiar y desplazando a la escuela por el alcance masivo que tienen y por el tiempo que los niños dedican especialmente a la televisión.

Esta nueva vía de socialización, entra en contacto con los niños desde edades muy tempranas de modo que, ingresando a la escuela, los niños tienen una gran penetración ideológica.

1.5 Los medios de difusión y su carácter mercantil.

Se han mencionado brevemente las funciones que los medios de difusión tienen en la transmisión de ideología y como agentes socializantes, faltaría mencionar las funciones que tienen en la práctica publicitaria y en el consumo.

Los MDM, principalmente la televisión, se caracteriza por su criterio mercantil debido a que su programación está subordinada a intereses económicos de patrocinadores, esto es, están financiados por empresas privadas.

Los MDM por su amplia cobertura y por la gran fuerza que tienen para penetrar en las conciencias, son utilizados como excelentes medios publicitarios, sobre todo porque se ha demostrado que a través de sus mensajes se acorta el tiempo transcurrido entre el momento en que el espectador ve anunciado un producto y el momento en que lo compra, es decir, se reduce el tiempo de compra de las mercancías elaboradas por la industria capitalista.

"...el discurso publicitario que difunden los aparatos de comunicación masiva sobre la conciencia de los agentes sociales, colabora medulamente a acelerar la fase de consumo que requiere el circuito del capital para reproducirse como capital productivo!"(13)

Los mensajes publicitarios que se emiten por estos medios incitan al consumo, utilizando generalmente las necesidades básicas de los espectadores y creando otras ficticias.

Este carácter mercantil de los MDM es parte también de la función de transmisión de la ideología dominante, la cual pretende hacer general su punto de vista, su concepción del mundo, relacionada evidentemente con su legitimación y beneficio económico.

"...los aparatos de difusión de masas no operan como simples instituciones de esparcimiento, diversión, cultura o educación, ni tampoco como meras instancias informativas desvinculadas del proceso de producción y reproducción de la sociedad como lo quieren hacer aparecer los sectores monopólicos que los controlan. Son aparatos que, a través de su inserción orgánica en el proceso global de circulación de las mercancías desempeñan una función medular al interior del proceso de producción y reproducción de la sociedad." (14)

1.6 La educación no formal, la educación informal y los medios de difusión masiva.

En México debido al gran aumento de la población estudiantil que no alcanza a ingresar al sistema escolarizado, se vió la necesidad de utilizar los recursos técnicos y psicológicos de los medios de difusión como una alternativa de solución a este problema. Así hacia finales de los años sesenta la televisión pública se extendió notablemente en el campo de la educación no formal e informal. Diversos organismos públicos han participado: Unidad de telesecundaria, La Unidad de televisión educativa y cultural, el canal 11, 13 y 22, son algunos ejemplos.

Actualmente el país tiene una larga y significativa experiencia en el uso de la televisión con fines educativos; la telesecundaria, capacitación agropecuaria e industrial, campañas sanitarias, telenovelas educativas, enseñanza universitaria, etc. Todo ello con el objetivo de apoyar la educación formal escolarizada o como sustituto de ésta.

El financiamiento, los recursos materiales y humanos han sido muy elevados, pero desafortunadamente desaprovechados puesto que

"...el uso educativo de los medios de comunicación estatales no ha sido orientado por ningún plan o estrategia. La más de las veces, el uso de los medios se ha hecho sin una clara conciencia pedagógica-

de su utilidad, guiado por el mero deslumbramiento tecnológico de los medios de comunicación y forzado por la elevada demanda educativa."(15)

La televisión educativa en México reviste las siguientes características; es un género con pocos receptores y aburrido debido a que las transmisiones usan un lenguaje pobre y con escasos recursos técnicos y expresivos, además muestra una tendencia autoritaria y vertical entre transmisor y receptor, lo cual lleva a definir la concepción del proceso de -- aprendizaje como el proceso de transmisión de información.

Con respecto a la incidencia de los MDM en la educación informal tenemos que estos son parte del medio ambiente de los individuos y que simplemente por esto inciden en el proceso de formación de los sujetos. La educación informal "constituye la mayor parte del mundo conocido y aprendido por los sujetos, puesto que en el conjunto de experiencias cotidianas se propician procesos de aprendizaje, los cuáles ocurren de manera asistemática, a menudo sin intencionalidad explícita, pero que se encuentran plenamente integrados a la acción individual de la cual - resultan y a la que orientan".(16)

Esto es, se entiende por educación informal al aprendizaje adquirido en la práctica cotidiana, en todas las experiencias del individuo en interacción con el medio ambiente físico y social.

En comparación con la escuela o educación formal, la educación informal se caracteriza por la falta de intencionalidad del proceso educativo, es decir, por no tener pñjetivos prefijados, ni evaluación y acreditación de este proceso.

15. Idem. p.65

16. Charles, Mercedes. "Educación de la telesecundaria" p.5

La educación informal alude a transformaciones que muestra un individuo por la influencia que ejerce la sociedad sobre él; incorporación de conocimientos, valores, conductas, formas de pensar, habilidades etc., las cuales no se contraponen con los objetivos de la educación formal, salvo que se adquieren de manera espontánea, incidental, por observación directa e imitación.

La ventaja de este aprendizaje es que permite una mayor permeabilidad a la ideología puesto que se da menos resistencia a la aceptación de valores, debido a que no se percibe la dominación ni se identifica al que la ejerce.

Con respecto a la no intencionalidad de la educación informal, diferentes estudios señalan lo cuestionable de esta consideración puesto que entre sus funciones ésta la transmisión de ideología, la cual aunque no es parte de una planeación ni calificación escolar, está implícita en las relaciones sociales de los individuos.

Las principales instancias que contribuyen en el proceso educativo incidental de los sujetos son la familia, las relaciones sociales y laborales, actualmente los medios de difusión y en general en medio ambiente físico del sujeto.

En el amplio ámbito de la educación cotidiana la influencia ejercida por las instancias mencionadas está estrechamente vinculada con la influencia ideológica ejercida por los MDM los cuáles también cumplen una función de educación informal a nivel masivo.

Esta influencia es ejercida con mayor fuerza e impacto en el tiempo libre de los espectadores, garantizando así que los objetivos de transmisión ideológica de la clase dominante no dejen lugar ni tiempo sin cubrir; por un lado la escuela, el trabajo y los espacios destinados para el descanso, la recreación y la cultura.

Los medios y en especial la televisión, constituyen una parte importante en el proceso de aprendizaje cotidiano de los espectadores - puesto que en sus programaciones independientemente de la intención de informar, entretener, etc., muestra -como se mencionó anteriormente- modelos de sociedad, de hombre, de mujer, de vida cotidiana y de relaciones sociales que contienen una carga ideológica determinada por un sector de la sociedad.

"Los teleespectadores están expuestos a gran cantidad de contenidos; la mayor parte de ellos muestran un deber ser estereotipado acerca del pensar y del hacer del hombre al interactuar en la sociedad. Los estereotipos son generalizaciones y simplificaciones de la realidad que afectan al ámbito de las creencias, de las opiniones y de los significados." (17)

1.7 Los medios de difusión masiva como "Escuela Paralela".

Es sorprendente como los Medios de Difusión Masiva han ocupado en gran medida el lugar que antes ocupaban la familia y la escuela en el proceso de socialización. Padres y Maestros constituían el principal medio en el que se desarrollaba la personalidad del niño, actualmente pasan a un segundo plano frente al influjo de estos medios. Lo cual han logrado a través de la variedad de sus programas, de las fuerzas psicológicas que movilizan y por su carácter permanente, puesto que su influencia se extiende sobre toda la vida y no sólo sobre el periodo escolar.

Diferentes estudios nos demuestran como los MDM se han constituido como una "Escuela Paralela", por ejemplo; tenemos que "el niño no ha aprendido a hablar por la madre ni por el kindergarden sino por la televisión, su vocabulario base proviene de las películas policiales o de la propaganda: --

es así que las nuevas generaciones aprenden hoy a expresar más ideas que las antiguas, calculándose que de 4770 palabras asimiladas por lo menos 2700 provienen de la vida extraescolar, y sólo 570 de la escuela, siendo unos 1500 de origen mixto."(18)

Estos datos nos demuestran entre otras cosas el gran poder que tiene la televisión en el proceso de aprendizaje del niño, el cuál es debido principalmente al encanto característico de la imagen que logra respuestas emotivas e intuitivas más que racionales, en los sujetos. Esto aunado al tiempo que los niños dedican a ver televisión nos afirma el porqué los medios de difusión masiva se han convertido en una "Escuela Paralela".

Con respecto al tiempo que los niños dedican al televisor los datos que a continuación se presentan, demuestran lo significativo que es este medio para los niños.

PORCENTAJE DE TIEMPO QUE DEDICAN DIARIAMENTE LOS NIÑOS MEXICANOS A VER TELEVISION (1976)

Frecuencia (Total; 2047 niños)	Entre semana Frecuencia (porcentaje)	Sabados	Domingos
No ven televisión	144 (4.2)	167 (8.3)	260 (12.9)
Menos de una hora	239 (11.7)	222 (11.0)	315 (15.6)
De una a dos horas	546 (27.1)	456 (22.7)	498 (24.6)
De tres a cuatro horas	435 (21.6)	530 (26.2)	464 (22.9)
Cinco horas o más	649 (32.2)	646 (31.9)	485 (24.0)
Número de horas diarias	3.36	3.37	3.18
Promedio (horas minutos)	1.25	1.26	1.32
Desviación Estándar			
No respondieron	(1.7)	(1.1)	(1.2)

Fuente: Reta y Fernández Collado (1979:18) (19)

Otro dato significativo al respecto:

"en la Cd. de México (...) entre la edad de 3 años (en que algunos niños empiezan su educación formal) y la de 18, en la que muchos terminan su educación preparatoria, el niño promedio del país, ha pasado más de 18 mil horas frente al televisor. Esto es un total mayor que el número de horas que habrá estado en la escuela, aún suponiendo que efectivamente haya entrado a esta edad a la escuela, y que haya permanecido hasta los 18 años sin perder ni un solo día de clases." (20)

La exposición del niño a la televisión y el consumo de historietas (que en México llega a 90 millones mensuales), nos presenta lo negativo que es para la formación del niño, el seguir teniendo una actitud pasiva ante un fenómeno que representa para los niños menos horas de juego, menos convivencia familiar y una penetración ideológica que los forma conformista y acríticos.

A lo largo de este trabajo hemos visto la fuerza que tienen los MDM para penetrar en la conciencia del ser humano, hemos visto cómo siendo parte de lo que rodea al niño contribuye en la formación de su personalidad, además cómo estos medios han ocupado el lugar que antes tenía la escuela en el proceso de socialización. Por otro lado está la función de los MDM para incorporar en los sujetos la necesidad de consumir, y su utilización como -- aparatos, complementarios en la educación del estudiantado que -- por alguna razón no están en el sistema escolarizado. Todas estas

18. Idem. p. 76

19. Idem. p. 79

20. Idem. p. 85

características nos muestran que los MDM se han convertido en una "Escuela Paralela", la cual actualmente sigue la misma dirección que la institución escolar, la transmisión de formas de pensar y actuar de un sólo sector de la sociedad, a quién le interesa su perpetuación, lo cual se lleva a cabo de una manera autoritaria y vertical, utilizando recursos técnicos y psicológicos para penetrar en las conciencias de una manera agradable y atractiva, pero con contenidos que ayudan a formar seres acríticos y poco creativos.

Si el compromiso del maestro con los alumnos es "educar para la vida", él debe tener en cuenta que en ella están inmersos los medios de difusión masiva y la nueva cultura que están generando y que es, por lo tanto, necesario buscar estrategias que -- además de contribuir a un mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje propicien una integración de sus alumnos a esa nueva cultura, pero con una actitud diferente de la que hasta ahora han llevado. Esta integración implicaría que los educandos se concientizaran acerca del papel que juegan como receptores consumidores de información y se volvieran más críticos frente a los productos de esta nueva Industria Cultural. Con base en esta actitud crítica - el maestro buscaría la manera de aprovechar las posibilidades de atracción y de alcance masivo de los medios, para utilizarlos no solamente como recursos didácticos sino como parte de una nueva forma de concebir su utilización para lograr que los alumnos los conozcan como algo más que simples espectadores-receptores.

2. Metodología.

2.1 Fundamentación.

La metodología propuesta en el taller, está fundamentada en la siguiente definición de aprendizaje y en función de ésta se establece la participación de los elementos que intervienen en este proceso dentro del taller.

Retomando la teoría de Jean Piaget, se entiende por aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos generados en las experiencias del sujeto con el objeto de conocimiento. Concebir así el aprendizaje - implica definir al sujeto como agente activo en este proceso, es decir, es el niño quién construye su conocimiento a través de las acciones y reflexiones que realiza al relacionarse con los objetos de conocimiento que conforman su medio ambiente con la finalidad de adaptarse a él.

Al hablar de objetos de conocimiento no sólo nos referimos a los objetos materiales, sino también a los objetos sociales, "el hombre es un ser social producto y productor de las relaciones sociales" (22) considerando esto el aprendizaje está determinado también por las relaciones sociales

Con base en esta definición la función del maestro en este taller será la de proporcionar al niño el mayor número de experiencias posibles - con los objetos de estudio, tratando de desarrollar sus capacidades intelectuales de; observación, análisis, síntesis, reflexión, así como el desarrollar la capacidad de expresión y de creatividad, las cuales se pierden generalmente por actitudes autoritarias del maestro, al cuál sólo le interesa la retención de información elaborada por él.

Dejar al niño que busque en los objetos la información que emana de estos, es más productivo que darle información elaborada para su memorización.

El taller está estructurado para ser trabajado con grupos aproximadamente de 20 a 30 participantes, por lo que no podemos dejar a un lado la comunicación entre los miembros de éste, pues a través de la comunicación podemos favorecer el desarrollo de las relaciones grupales y facilitar el logro de los aprendizajes. El intercambio de opiniones, de experiencias, de conocimientos es más enriquecedor para el grupo y sus objetivos de aprendizaje, que la difusión de ideas por un transmisor.

Se afirma que no hay verdadero aprendizaje sin comunicación, entendida ésta como la relación bidireccional entre transmisor y receptor, donde cada uno se comprometa a escuchar y entenderse. El diálogo no implica el contestar preguntas solamente, sino el expresar impresiones, ideas y experiencias relacionadas con el objeto de estudio.

El permitir la espontaneidad del niño, dejarle en libertad de expresarse, son premisas fundamentales para establecer un verdadero diálogo que traiga consigo aprendizajes significativos.

Esto no se podrá lograr sin la motivación del niño. La motivación refiere a las necesidades, e intereses internos del individuo, a la disposición que tiene para realizar una tarea, sin motivación es difícil modificar comportamientos puesto que no hay disposición por parte del sujeto para adquirir comportamientos nuevos. Por lo tanto toca al maestro el incentivar a los alumnos para despertar el deseo de aprender.

Es precisamente mediante la relación horizontal que el maestro establezca con el grupo, como progresivamente creará confianza entre los miem-

bros del grupo y lograr hacer desaparecer el miedo a la expresión personal así como promoviendo el compromiso grupal por la tarea, además de hacer sentir a cada integrante del grupo la responsabilidad que tiene frente a ésta; en síntesis el maestro debe implicar al alumno en la búsqueda del saber y hacerlo sentir parte importante de ésta.

El papel del maestro entonces, es el de coordinador, de guía, lo que implica tener claros los objetivos de aprendizaje, con miras a desarrollar más las capacidades intelectuales de los niños que la memorización de información, también es necesario conocer al grupo su dinámica y los recursos y técnicas grupales adecuados a la tarea. Por otro lado el docente -- coordinador del grupo deberá promover la interacción grupal, detectar los factores que faciliten o entorpecen el aprendizaje, y promover la participación, la comunicación y el diálogo entre los participantes del proceso.

La relación entre la metodología propuesta y los contenidos del taller que se verán posteriormente, puede ser una forma de llevar a la prácticas "deber ser" del maestro aquí propuesto.

El taller está basado en los pasos metodológicos propuestos por la Pedagogía del Lenguaje Total (23), la cual considera imprescindibles en todo trabajo educativo que se lleve a cabo con los medios de difusión, los siguientes pasos:

1. La educación de la perceptividad o lectura denotativa. En éste se plantea un desarrollo de la agudeza sensorial, que implica educar la perceptividad, con el fin de que la capacidad perceptiva de los sujetos sea cada vez más objetiva, ya que sin ello no podrá darse una verdadera crítica del material perceptivo.

23. Gutierrez, Francisco. Pedagogía del Lenguaje Total.

2. La educación de la intuición o lectura connotativa. Este paso considera la importancia que tiene el preparar a los sujetos para que las respuestas intuitivas (aceptación o rechazo) sean expresadas al público, evitando el miedo a expresar la visión personal por temor a la equivocación.

3. Crítica o personalización. Se trata de que el sujeto valore las respuestas que, en un primer momento fueron intuitivas, desde diferentes puntos de vista, cultural, social, económico, etc. Se considera importante que el niño detecte que el material perceptivo con el que trabaja es una forma escogida por el creador de la imagen y que ésta depende de la ideología del creador y de sus objetivos en relación con el perceptor, ya sea de información, educación, entretenimiento.

La forma didáctica del taller contempla múltiples posibilidades de aprendizaje, las cuales van desde el estudio individual, hasta el aprendizaje grupal, puesto que se trabajará con actividades que demandan el esfuerzo individual y colectivo*

* En la presentación de las unidades que componen el programa se retoma la metodología señalando lo específico de cada una.

2.2. Contenidos.

2.2.1. Unidades.

La historieta y la televisión tienen la particularidad de utilizar en la transmisión de sus mensajes dos tipos de lenguaje; el lenguaje icónico-sonoro (televisión) y el lenguaje icónico-escrito (historieta), siendo la imagen donde radica el encanto característico de estos dos medios de difusión masiva.

La imagen es una manera de representar los objetos materiales y las nociones abstractas que nos rodean, tiene la particularidad de provocar en los sujetos respuestas inconscientes y proporcionar sensaciones placenteras y displacenteras en los receptores. Debido a la importancia de la imagen, la metodología que se propone, considera fundamental la preparación de los niños en el conocimiento y comprensión del Lenguaje Visual. Para lo cual es necesario que los receptores conozcan los códigos que utilizan los medios audiovisuales para transmitir información, utilizando la imagen, lo que propiciará una actitud más objetiva sobre lo que se ve por televisión e historieta.

La primera unidad, por lo tanto, tiene la finalidad de que los niños partan del conocimiento de algunos códigos del Lenguaje Visual para llegar al análisis de los mensajes que se transmiten por estos medios.

Los códigos del Lenguaje Visual que se han considerado más significativos para que los niños tengan una idea más objetiva de lo que hay detrás de los programas de televisión y de la historieta son:

En primer lugar; tenemos como los elementos básicos que estructuran la imagen. la línea, el color, y la luz. La importancia de conocer estos elementos radica en su función para provocar emociones (color), para expresar movimientos (línea) y para permitir la percepción de volúmen y textura de los objetos que vemos por los medios visuales y audiovisuales (iluminación).

Por otro lado es necesario que los niños sepan que los personajes que ven en la pantalla, son producto de una serie de técnicas, las cuales hacen que su personaje favorito se observe más grande de lo que en realidad es, o que se vea terrorífico, impactante, triste, etc., por ello es importante que conozcan cómo se estructuran las imágenes para llegar a ser observadas como se presentan por televisión, de esta manera será necesario que los niños comprendan la función de las siguientes técnicas; Encuadre, tipos de planos, ángulo de toma, y montaje.

Las cosas o seres que vemos en la pantalla dentro de los límites del recuadro son fotografidos desde diferentes distancias, dando lugar a figuras de distintas proporciones, al producto de estas distancias se les da el nombre de planos. Cuando una imagen nos presenta un ambiente donde ningún ser u objeto posee relieve suficiente, como para ser considerado el principal se le llama Plano General, por ejemplo; Una plaza con gente o una panorámica de la ciudad. Cuando en una imagen se empieza a distinguir débilmente al sujeto se le llama Plano de Conjunto, por ejemplo; de la plaza con gente se comienza a distinguir un grupo de personas. También tenemos que cuando el sujeto predomina sobre el ambiente se le llama Plano Medio Un Primer Plano es cuando la imagen representa todos los detalles del sujeto, también se le denomina Plano de Detalle.

El ángulo de toma; esta técnica tiene fundamental importancia -- respecto a los valores, características y elementos del sujeto que se quiere evidenciar y ocultar. El ángulo picado, cuando la cámara se sitúa por encima de un sujeto, resalta las características del rostro al tiempo que se evidencia sumisión, desánimo. Por el contrario cuando el plano está en contrapicado (cámara situada por debajo del personaje) se destacan rasgos que muestran poder y fuerza. Un ejemplo; Si un edificio es tomado desde abajo subrayará su monumentalidad, en cambio desde la altura normal de un

individuo o un poco más arriba aparecerá como un edificio normal.

Variando el ángulo de toma se puede hacer que el sujeto adquiera características o valores que le son propios o que interesa atribuirles por razones expresivas o drámaticas.

El Montaje es el medio expresivo más poderoso del Lenguaje Visual y que a través de la combinación de imágenes y sonidos crea los significados en la mente del espectador. El montaje consiste en la elección de las imágenes más significativas, para evidenciar un mensaje, así como, el estudio del orden que éstas deben llevar para comunicar.

Con todo lo anterior se pretende que el análisis del mensaje que recibimos por los medios de difusión, parta del conocimiento de los elementos básicos estructurales del Lenguaje Visual.

2.2.3 Evaluación.

La evaluación es entendida en este trabajo como un proceso en el que el sujeto se cuestiona y concluye, individual y grupalmente sobre su experiencia de aprendizaje, es decir, sobre el cómo aprendí, qué aprendí, para que me servirá lo que aprendí, cuáles -- fueron los obstáculos en esta experiencia, cómo fue mi participa- - ción en el grupo. Todo esto en contraposición con la concepción de evaluación que la concibe como la asignación de calificaciones a - conductas observables, aquí se trata de que todos los participantes sean sujetos activos de su aprendizaje y por lo tanto de la evalua- ción.

Este programa no pretende calificar al niño sino que él mismo reflexione sobre su aprendizaje, para lo cual se propone que al finalizar éste, el coordinador cuestione al grupo sobre lo aprendido y no aprendido durante el taller, así como sobre la interacción grupal, considerándose el coordinador como parte del grupo.

El método que se propone para la evaluación de este taller es el siguiente: Cada unidad tendrá ciertas actividades que resumen el contenido de la unidad, las cuales según sea el caso, serán corregidas o aceptadas por el grupo, se propone también que se evalúe la participación del grupo y del coordinador. Finalmente se realizará una última evaluación donde se trata de que el grupo vierta sus opiniones acerca de su experiencia de aprendizaje en el transcurso del - taller.

UNIDAD I

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL.

OBJETIVO:

Propiciar en los niños un conocimiento más objetivo sobre la historieta y la televisión, a través del conocimiento de los códigos más significativos del Lenguaje Visual.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Esta unidad permitirá a los participantes:

- Desarrollar su capacidad perceptivo visual.
- Comprender el significado expresivo del color, y la luz en la transmisión de mensajes.
- Reconocerán la función de la iluminación para provocar sensaciones.
- Asociarán diferentes intensidades de luz con las sensaciones que producen.
- Reconocerán la función de diferentes plano, ángulos de toma y del montaje, como elementos del Lenguaje Visual.
- Comprenderán la función de diferentes tipos de planos y ángulos de toma utilizados por los medios visuales y audiovisuales.
- Identificarán tipos de planos y ángulos de toma.
- Comprenderán la función del montaje.

OBJETIVO

La finalidad de estas actividades es la presentación de todos los participantes, así como de los contenidos y objetivos del programa, y el establecer las expectativas del grupo con respecto al taller.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>Para la primera sesión se recomienda se utilice cualquier técnica de dinámica de grupos para romper el hielo y la presentación de los participantes.</p> <p>2.</p> <p>Posteriormente el coordinador explicará en qué consiste el taller y cuál es su objetivo, así como los contenidos y objetivos de cada unidad.</p> <p>3.</p> <p>Pedirá a los participantes contesten las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo te gustaría que fuera el grupo? ¿Cómo te gustaría que fuera tu maestro? ¿Cómo te sientes en esta primera sesión?</p> <p>Se formarán equipos de 4 integrantes, quienes comentarán sus respuestas al interior del equipo.</p> <p>Finalmente el coordinador propiciará comentarios grupales sobre las respuestas, incluyendo las suyas.</p> <p>*Las respuestas de las preguntas anteriores serán utilizadas para la evaluación en otro momento.</p>	

OBJETIVO ESPECIFICO

Los niños desarrollarán su capacidad perceptivo visual.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>El coordinador entregará a cada participante un rompecabezas (25 piezas)</p> <p>Pedirá observen detenidamente el dibujo del rompecabezas y lo armen en 5 minutos</p> <p>Indicar desarmen y vuelvan ha armar pero en tres minutos.</p>	<p>Rompecabezas.</p>
<p>2.</p> <p>El coordinador previo a su exposición elegirá un dibujo o cartel que contenga varios elementos que puedan ser dibujados por los niños.</p> <p>Presentará la imagen y les indicará que lo observen detenidamente.</p> <p>Quitará la imagen de la vista de los participantes, y pedirá dibujen lo que observaron.</p> <p>Volverá a presentar la imagen para que completen sus dibujos.</p>	<p>Carteles</p>
<p>3.</p> <p>Pedir al grupo 4 o 5 voluntarios.</p> <p>La actividad consistirá en identificar objetos con el tacto, para ello los participantes de los equipos se vendarán los ojos exepcto el voluntario, quién anotará los objetos identificados, por sus compañeros de equipo.</p>	<p>Diferentes objetos.</p>
<p>4.</p> <p>A cada participante se le entregará dos dibujos aparentemente iguales, de los cuales tendrá que encontrar las diferencias.</p>	<p>Dibujos aparentemente iguales.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO

Los participantes comprenderán el significado expresivo del color.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>-El coordinador presentará una lámina con los colores primarios presentándolos como un problema.</p> <p>AMARILLO + ? = ROJO + ? = AZUL + ? =</p> <p>-Individualmente mezclarán los colores primarios para obtener los secundarios.</p> <p>-Escribirán o dibujarán la sensación que les produce cada color.</p> <p>-Por último expresarán sus opiniones sobre la relación de los colores con la emotividad de los seres humanos.</p>	<p>Pintura vinilica de diferentes colores.</p>
<p>2.</p> <p>-Cada participante dibujará lo que quiera, se formarán parejas, las cuales presentarán sus trabajos e interpretarán el dibujo del compañero.</p>	<p>Hojas blancas, lápices de colores</p>
<p>3.</p> <p>-Dividir al grupo en equipos. cada equipo se pondrá de acuerdo en elegir un color, con el cuál enviarán un mensaje al resto del grupo.</p> <p>-Cada equipo construirá un collage que exprese uno o más significados que ese color tenga para el equipo.</p> <p>-Presentar los trabajos al resto del grupo.</p>	<p>Revistas para recortar.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO

Los participantes comprenderán el significado expresivo del color.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>4. -Finalmente concluir estas actividades propiciando comentarios, sobre la relación entre colores y emotividad.</p>	

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los participantes reconocerán la función de la iluminación para provocar sensaciones.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>Se iluminará el rostro de algún participante con diferentes intensidades de luz y en diferentes direcciones.</p> <p>Cada equipo realizará la actividad, mencionando la luz proyectada en su compañero.</p> <p>El coordinador propiciará comentarios grupales sobre la actividad y sobre la importancia de la iluminación, tratando de relacionarlo con programas de televisión.</p> <p>2.</p> <p>La misma actividad se llevará a cabo con algún objeto al que la diferente intensidad de luz y la dirección le haga aparecer con diferente textura y volúmen.</p> <p>3.</p> <p>De diferentes revistas o historietas, cada equipo elegirá fotografías donde identifiquen efectos de iluminación.</p>	<p>Lámparas, papel estraza, celofán, diferentes tipos de papel.</p> <p>Revistas e historietas.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO:

Los participantes asociarán diferentes intensidades de luz con las sensaciones que producen.

A C T I V I D A D E S .	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>Dividir al grupo en equipos.</p> <p>El coordinador repartirá a cada equipo una tarjeta con las siguientes indicaciones: Por medio de tu cuerpo y de sonidos representa lo que la luz solar te hace sentir.</p> <p>La luz que cada equipo representará deberá ser diferente, por ejemplo; luz eléctrica, tenue brillante, la luz de una vela, etc.</p> <p>Cada equipo se pondrá de acuerdo en su representación y en los instrumentos que utilizará para ella.</p> <p>El lugar destinado al taller se oscurecerá en caso necesario para la iluminación y las representaciones, según la decisión del equipo.</p> <p>Propiciar comentarios acerca de la actividad, y de la importancia de la luz en los movimientos corporales y en la producción de sonidos.</p> <p>2.</p> <p>Los equipos mencionarán objetos que produzcan luz; vela, foco, luna etc.,</p> <p>Posteriormente platicarán con sus compañeros de equipo sobre la sensación que les produce el tipo de luz de los objetos mencionados, por ejemplo: tristeza, alegría, calor, frío, etc.</p>	

OBJETIVO ESPECIFICO:

Los participantes reconocerán la función de: los diferentes tipos de planos, ángulo de toma y montaje, como elementos del Lenguaje Visual.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>La actividad consistirá en la identificación de elementos fantásticos en los programas o películas favoritos de los niños, con la finalidad de introducirlos, al cómo se estructuran las imágenes en los medios visuales y audiovisuales. Los códigos que se consideraron más significativos para tener una visión más objetiva sobre la estructura de las imágenes son: Los tipos de planos, los ángulos de toma y el montaje. Para ello se propone:</p> <p>El coordinador proyecte una película de la cual los participantes detectarán los elementos fantásticos y opinarán sobre la creación de estos elementos (superhombres, naves espaciales, carros increíbles etc.)</p> <p>Considerando las respuestas, el coordinador explicará, apoyado con imágenes fijas, los diferentes tipos de planos, los ángulos de toma y el montaje para la creación de sus personajes favoritos.</p>	<p>Televisión, videocassetera, retroproyector, o proyector de diapositivas.</p> <p>Proyector de cuerpos opacos</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Comprenderán la función de los diferentes tipos de planos y ángulos de toma utilizados por los medios visuales y audiovisuales.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>El coordinador explicará la función de los diferentes planos y ángulos de toma utilizados para enviar mensajes en la historieta y por la televisión.</p> <p>Apoyará su explicación con el proyector de cuerpos opacos (viñetas) y con escenas grabadas previamente de algún programa de televisión, los cuales ejemplifiquen estas dos técnicas.</p> <p>Se recomienda que las imágenes presentadas, en un primer momento sean de un solo objeto, visto en diferentes ángulos. Y después representar diferentes imágenes tomadas con diferente angulación.</p> <p>Será necesario además que se presenten imágenes para que los niños identifiquen los tipos de planos y los diferentes ángulos de toma. Como para reforzar la explicación anterior.</p>	<p>Televisión, videocassetera Proyector de cuerpos opacos. Historietas.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Se identificarán con los diferentes tipos de planos y ángulos de toma utilizados por los medios visuales y audiovisuales.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>De propone que los niños individualmente identifiquen en revistas, imágenes que representen los diferentes tipos de planos y ángulos de toma vistos anteriormente.</p> <p>Las imágenes serán recortadas y pegadas en cartulinas, anotando además una breve explicación sobre la elección.</p> <p>Los trabajos serán evaluados por el grupo.</p> <p>2.</p> <p>A través de la fotografía los niños podrán tener una visión más clara sobre la función de estas dos técnicas. Por lo que se propone que tomando en cuenta las características de los planos y ángulos de toma, vistas en las actividades anteriores, los participantes tomen fotografías en su comunidad o en la escuela misma que ejemplifique la función de estas dos técnicas. Es recomendable que esta actividad sea un trabajo en equipo.</p>	<p>Revista, pegamento, cartulinas.</p> <p>Camara fotográfica.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO:

Los niños comprenderán la función del montaje en los medios visuales y audiovisuales.

ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>El coordinador dividirá al grupo en equipos. Cada equipo acordará sobre una historia que se realice en imágenes. Posteriormente, de diferentes viñetas de historietas o revistas, elegirán las imágenes más significativas para representar su historia, y las ordenarán y pegarán en una tira de cartulina, simulando una cinta cinematográfica.</p> <p>Indicará utilicen los conocimientos adquiridos en las actividades anteriores para que su historia sea más impactante.</p> <p>Cada equipo presentará sus trabajos en un proyector de cuerpos opacos. La actividad concluirá con un breve comentario del coordinador y el grupo, sobre la importancia del montaje en la producción visual.</p>	<p>Cartulinas, historietas, Proyector de cuerpos opacos.</p>

UNIDAD I

EVALUACION.

Las siguientes actividades son una forma de evaluar la unidad:

- Se entregará a cada participante fotografías de revistas.
- El grupo dividido en equipos escogerá las fotografías donde encuentren el mayor número de elementos del lenguaje visual.
- Presentarán al grupo sus trabajos señalando los elementos del lenguaje visual en un proyector de cuerpos opacos.
- El resto del grupo corregirá o mencionará aquellos elementos que no hayan sido mencionados.

2.

- El grupo dividido en equipos elaborará un cartel donde envíen un mensaje al auditorio que ellos elijan, utilizando los elementos básicos del lenguaje visual vistos en la unidad.
- El coordinador propondrá al grupo una forma de evaluar los trabajos del grupo. Deberá orientar a que el grupo considere en sus criterios de evaluación, que está no consiste en asignar una calificación sino en tomar en cuenta los conocimientos adquiridos por sus compañeros, plasmados en sus trabajos.
- Cada equipo dará sus comentarios sobre los trabajos expuestos.

3.

- Los alumnos evaluarán también su participación en las actividades así como las del coordinador.

UNIDAD II

PERCEPCION AUDITIVA

OBJETIVO:

La unidad tiene como objetivo que los niños comprendan la importancia de los sonidos y efectos sonoros en la transmisión de mensajes.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

En el transcurso de la Unidad los participantes:

- Desarrollarán su capacidad auditiva a través de la identificación de objetos y personas que producen sonidos.
- Relacionarán diversos sonidos con la sensación que les producen.
- Expresarán con movimientos corporales la sensación provocada por algunas melodías.
- Comprenderán la importancia de la música y efectos sonoros en la transmisión de mensajes.
- Identificarán las funciones de la música en la transmisión de mensajes.
- Sintetizarán lo aprendido en la realización de una grabación.

OBJETIVO ESPECIFICO

Los niños desarrollarán su capacidad auditiva a través de la identificación de objetos y personas que producen sonidos.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>El coordinador expondrá al grupo una grabación durante 5 minutos con sonidos de fácil identificación, por ejemplo; cerrar de puertas, pasos, motor de auto, etc.</p> <p>Individualmente los participantes anotarán los sonidos identificados.</p> <p>La audición en caso necesario se repetirá hasta dos veces.</p> <p>2.</p> <p>Dividir al grupo en equipos.</p> <p>Cada miembro del equipo identificará cinco sonidos producidos por objetos o voces que el resto de sus compañeros del equipo harán.</p> <p>Vendar los ojos de la persona que identificará los sonidos.</p> <p>El resto del equipo anotará aciertos y desaciertos de sus compañeros.</p>	<p>Grabadora, y cinta grabada.</p> <p>Diversos objetos.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los niños relacionarán diversos sonidos con la sensación que les provocan.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-El coordinador transmitirá una grabación con cinco melodías diferentes.-Individualmente los participantes anotarán o dibujarán la sensación que cada melodía les produce.-Posteriormente el grupo se dividirá en equipos.-Cada integrante del equipo expresará sus opiniones acerca de las sensaciones provocadas al interior de éste.-finalmente cada equipo expresará sus opiniones al resto del grupo.	<p>Grabadora Cinta grabada.</p>
<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-Exponer al grupo diferentes melodías.-Indicarles dibujen lo que sientan en cada melodía.-Exponer los dibujos a todo el grupo.	<p>Grabadora Cinta Cartulinas plumones o lápices de colores.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los niños expresarán con movimientos corporales las sensaciones provocadas por algunas melodías.

ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-El coordinador indicará al grupo si gan la sensación provocada por las melodías a través del cuerpo.-La grabación durará 10 minutos, en los cuales los niños podrán moverse libremente. <p>Se propone considerar las siguientes melodías.</p> <ul style="list-style-type: none">-Tchaikovsky. La bella durmiente.Federico Chopin. Valses.Estas melodías estimulan a efectuar movimientos amplios del cuerpo y elevación de los brazos, así como mayor utilización del espacio donde se baila.-Händel. Largo de XersesFederico Chopin. PreludiosEstimulas hacer movimientos largos y suaves del cuerpo.-Strauss. Polkas.Provocan efectuar saltos y estimulan sentimientos de alegría.	<p>Grabadora cinta grabada.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los niños comprenderán la importancia de la música y efectos sonoros en la transmisión de un mensaje.

ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Entregar a cada participante el documento anexo ¿Cómo hacer uso de la grabadora?-Leerlo individualmente.-El coordinador indicará las instrucciones para el conocimiento y utilización de la grabadora.-Dividir al grupo en equipos y entregarles una grabadora.-Los equipos seguirán cada una de las instrucciones.	<p>Grabadora y anexo 1</p>
<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-El coordinador mencionará la importancia de los recursos sonoros y musicales en una grabación.-Indicará a los equipos que la actividad, consistirá en hacer sonidos con diversos objetos y narrar una breve historia donde se puedan utilizar.-Entregar una tarjeta a cada equipo donde estén indicados 3 diferentes efectos sonoros por ejemplo; sonidos que semejen lluvia, relámpagos.-Cada equipo se pondrá de acuerdo en el material que utilizarán para producir el efecto y sobre la narración.-Presentarán la historia al resto del grupo.	<p>Diferentes objetos.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los niños comprenderán la importancia de la música y efectos sonoros en la transmisión de un mensaje.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>3.</p> <p>Finalmente el coordinador propiciará comentarios sobre la importancia de los efectos sonoros en la transmisión de mensajes.</p>	

OBJETIVO ESPECIFICO

Los niños identificarán las funciones de la música en la transmisión de mensajes.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>-El coordinador introducirá al grupo sobre las funciones de la música en la grabación; función expresiva y ambiental.</p> <p><u>Función Expresiva</u></p> <p>El coordinador expondrá al grupo una grabación con diferentes melodías, preguntándoles la sensación que experimentan con cada una de ellas, por ejemplo; tristeza, alegría, etc.</p> <p>Dividir al grupo en equipos, quienes elegirán un mensaje que quieran transmitir y a quiénes será enviado.</p> <p>Elegirán la música que consideren expresa lo que se quiere transmitir.</p> <p>Con esto cada equipo grabará su mensaje con la música de fondo y lo expondrá al resto del grupo.</p> <p><u>Función Ambiental.</u></p> <p>El coordinador expondrá al grupo 5 fragmentos de grabación que den la impresión de estar en algún lugar, ejemplo; selva, ciudad, fiesta.</p> <p>Preguntará al grupo su impresión en cada fragmento.</p> <p>Propiciará comentarios grupales acerca de estas dos funciones de la música.</p>	<p>Grabadora, cintas.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Comprenderán la importancia de los efectos sonoros y musicales en la transmisión de un mensaje.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1. Trabajo en equipo.</p> <p>La actividad consistirá en la grabación de un cuento, novela, historia, etc. por los participantes. Ellos serán quienes elijan la historia, la música y los efectos sonoros que apoyen su grabación.</p> <p>Cada equipo expondrá sus trabajos y comentarán sus experiencias al resto del grupo.</p>	<p>Grabadora, cintas.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO

Los niños comprenderán la importancia de los sonidos y efectos sonoros en la transmisión de un mensaje.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-El coordinador grabará un capítulo de una radionovela, y la transmitirá al grupo teniendo cuidado de que el <u>volú</u>men sea el adecuado para ser oído por todo el grupo.-La transmisión durará 15 minutos y se repetirá hasta dos veces en caso <u>nece</u>sario.-Antes de presentar la grabación se darán las siguientes preguntas para contestarlas al finalizar.<ul style="list-style-type: none">→¿Nombre de la radionovela?¿De qué trata la radionovela?¿Tiene efectos sonoros?¿Qué efectos sonoros tiene?¿En qué momentos aparecen estos efectos¿La música es triste o alegre y en qué momentos da esa impresión?¿Si no hubiera música ni efectos sonoros, ni modulaciones de voz, el mensaje de la radionovela sería el mismo, o provocaría la misma sensación?-Contestar las preguntas por equipo.-Propiciar participación grupal.-La misma actividad se llevará a cabo con comerciales de radio y televisión (grabados previamente por el <u>coordina</u>dor).	<p>Grabación.</p>

EVALUACION.

La unidad se evaluará a través de las siguientes actividades.

ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>Se formarán mesas de discusión donde el tema a discutir será. "La importancia de los sonidos en la vida del hombre".</p> <p>-Los trabajos de cada equipo serán expuestos al resto del grupo.</p> <p>2.</p> <p>-El coordinador grabará previo a su exposición diferentes comerciales publicitarios.</p> <p>-El grupo expresará sus comentarios sobre el porqué del tipo de música en cada comercial.</p>	

UNIDAD III

LA HISTORIETA Y LOS NIÑOS.

OBJETIVO:

El objetivo de esta unidad, es propiciar en el niño una actitud crítica, sobre la historieta a través de ciertas actividades que lo lleven del conocimiento de los códigos que utiliza la historieta, a la detección de elementos connotativos de los mensajes y por último a la crítica de éstos en función de las características de su realidad.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

En esta unidad los participantes:

- Identificarán los códigos que son utilizados en la elaboración de la historieta.
- Elaborarán mensajes relacionados con su comunidad, a través de la historieta, para ser productores de sus propios mensajes.
- Identificarán el mensaje que el autor de la historieta transmite.
- Expresarán su opinión acerca del mensaje de algunas historietas.

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los participantes identificarán los códigos utilizados en la elaboración de la historieta.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Dividir al grupo en equipos, e indicarles <u>ob</u>serven los diferentes elementos que <u>constituyen</u> la historieta.-El coordinador orientará al grupo dando <u>ejemplos</u>.-Pedirá al grupo describan o dibujen los elementos que observen en la historieta, por ejemplo; líneas de desplazamiento, el delta, los gestos de los personajes, etc.-Cada equipo mencionará al resto del grupo sus observaciones descartando las que se repitan.-El coordinador anotará en lugar visible las observaciones e indicará el nombre técnico de cada código* con la finalidad de que el grupo se familiarize con éstos. <p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-Los equipos identificarán sensaciones de frío, calor, sueño, etc., por la forma del Delta.-Dibujarán o escribirán la sensación que provoca la forma del Delta.-El coordinador presentará con un proyector de cuerpos opacos, diferentes personajes de historietas que expresen estados de ánimo, sentimientos, y mencionará la importancia que tienen los gestos de los personajes de la historieta como medios de expresión. <p>* Ver anexo 2</p>	<p>Historietas</p> <p>Historietas y cartulinas</p> <p>Proyector de cuerpos opacos.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los participantes identificarán los códigos que son utilizados en la elaboración de historietas.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>-Los equipos recortarán personajes que consideren expresen estados de ánimo, sentimientos y presentarán sus trabajos al resto del grupo.</p> <p>2.</p> <p>-Cada equipo recortará aquellas viñetas que tengan líneas de desplazamiento.</p> <p>-Presentará sus recortes al resto del grupo con el proyector de cuerpos opacos, señalando las líneas de desplazamiento que identificó.</p> <p>3.</p> <p>-Entregar a cada equipo 8 viñetas de una historieta que no tengan ni el texto de anclaje ni los diálogos.</p> <p>-Cada equipo pondrá el texto y los diálogos presentará sus trabajos al resto del grupo, por medio del proyector de cuerpos opacos*</p> <p>*El coordinador dará instrucciones previas sobre el manejo del proyector de cuerpos opacos.</p>	<p>Historietas, tijeras, cartulinas, pegamento.</p> <p>Historietas y proyector de cuerpos opacos.</p> <p>"</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los participantes elaborarán historietas en las cuales el mensaje este relacionado con su comunidad.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Indicar a los equipos acuerden en el mensaje que quieran transmitir a los miembros de su comunidad, por ejemplo; una campaña de vacunación.-Pedirles envíen ese mensaje a través de la historieta.-Para ello podrán recortar imágenes de la historieta o bien dibujarlas.-Expondrán sus trabajos al resto del grupo, a través del proyector de cuerpos opacos.-La misma actividad se puede hacer eligiendo como tema alguna materia escolar.	<p>Historieta. Proyector de cuerpos opacos Cartulinas y pegamento,</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los participantes identificarán el mensaje que el autor de la historieta pretende transmitir.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-El coordinador entregará una historieta diferente a cada equipo para ser leídas.-Los equipos deberán hacer una síntesis del contenido de la historieta, donde se incluya la participación de cada personaje en ella.-Posteriormente contestarán las siguientes preguntas. <p>¿Cuál es el mensaje que transmite la historieta?</p> <p>¿Cómo resuelven los personajes el problema que se presenta en la historieta.?</p> <p>¿Consideras que los problemas se pueden solucionar de otra manera?</p> <p>¿Propon alguna otra solución a ese mismo problema?</p> <p>¿Las relaciones entre los personajes son amistosas?</p> <ul style="list-style-type: none">-Finalmente se propiciarán comentarios grupales sobre cada una de las preguntas.	<p>Historietas.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO

Los participantes identificarán el mensaje que el autor de la historieta, pretende transmitir.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>-Los niños utilizarán la misma historieta cambiando, los diálogos y el texto de anclaje en función de la proposición de la actividad anterior.</p> <p>2.</p> <p>--Los participantes divididos en equipos elaborarán una historieta que tenga como tema alguna noticia relevante del periódico.</p> <p>-Intercambiarán entre los equipos las historietas, cada equipo identificará el mensaje de la historieta de sus compañeros.</p> <p>-Finalmente el coordinador explicará brevemente la función de la historieta como medio de difusión masiva.</p>	

UNIDAD III

EVALUACION.

1.

-Dividir al grupo en equipos.

-Cada equipo elaborará una historieta con ocho viñetas como mínimo (tema libre)

-Cada equipo expondrá su trabajo por medio del proyector de cuerpos opacos.

-El grupo evaluará cada trabajo considerando;

Códigos utilizados y el mensaje de la historieta.

-Finalmente el grupo votará por la historieta mejor elaborada.

UNIDAD IV

LA TELEVISION Y LOS NIÑOS.

OBJETIVO:

Esta unidad tiene la finalidad de que los niños adquierán conocimientos teórico-prácticos sobre el proceso de elaboración de programas de televisión, así como a identificar los mensajes que se transmiten por éste medio.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

En el transcurso de la unidad los niños:

- Reconocerán el tiempo que dedican a ver televisión.
- Compararán el tiempo que dedican a ver televisión con el que dedican a otras actividades.
- Opinarán sobre el tiempo que dedican a ver televisión.
- Conocerán la programación de televisión y el género al que pertenecen.
- Describirán los papeles de sus personajes favoritos.
- Opinarán sobre el papel de algunos de sus personajes favoritos.
- Compararán dos diferentes programas de televisión infantiles.
- Identificarán algunos mensajes que se transmiten en sus programas.
- Conocerán las partes de un periódico.
- Reconocerán distintos enfoques en las noticias.
- Emitirán sus opiniones sobre algunos mensajes que se transmiten en sus programas favoritos.
- Conocerán la función del argumento, el libreto y el guión,
- Sintetizarán los conocimientos adquiridos en la unidad con la realización de un programa de televisión, elaborado por ellos mismos.

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los participantes reconocerán el tiempo que dedican a ver televisión, incluyendo el tiempo de comerciales.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES								
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Los participantes enlistarán los programas que se ven diariamente por televisión.-De la guía de televisión sacarán el tiempo de duración de los programas.-Sumarán el tiempo de un día de televisión.-Posteriormente sacarán el tiempo que dedican a ver televisión en una semana.-Individualmente se llenará el siguiente formato en el cual se pondrá la siguiente información: <table border="1" data-bbox="297 1258 1043 1464"><thead><tr><th data-bbox="297 1258 462 1292">PROGRAMA</th><th data-bbox="462 1258 633 1292">PRODUCTO</th><th data-bbox="633 1258 906 1292">No. COMERCIALES</th><th data-bbox="906 1258 1043 1292">DURACION</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">TOTAL</td><td></td></tr></tbody></table> <ul style="list-style-type: none">-El coordinador dará instrucciones sobre el vaciado de datos.-Dividir al grupo en equipos.-Cada integrante del equipo expondrán y comparará sus resultados al interior del equipo.	PROGRAMA	PRODUCTO	No. COMERCIALES	DURACION			TOTAL		<p>Guía de televisión y Formato.</p>
PROGRAMA	PRODUCTO	No. COMERCIALES	DURACION						
		TOTAL							

OBJETIVO ESPECIFICO.

Compararán el tiempo que dedican a ver televisión con el que dedican a otras actividades.

Opinarán sobre el tiempo que dedican a ver televisión.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Trabajo individual.-Los participantes enlistarán todas las actividades que hacen por las tardes.-Tomarán el tiempo que les lleva hacer cada actividad.-Sumarán el tiempo y lo compararán por orden de importancia.-Examinarán el tiempo que dedican o deben dedicar a cada actividad.-Explicarán al resto del grupo el porqué de ese orden y el tiempo asignado. <p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-Se abrirá una discusión sobre el tiempo que se dedica a ver televisión, exponiendo los motivos por los cuáles se pasa mucho o poco tiempo viéndola, además de la importancia que tiene para los niños el ver televisión.	

OBJETIVO ESPECIFICO.

Describirán los papeles de sus personajes favoritos.
Opinarán sobre el papel de algunos de sus personajes favoritos.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Dividir al grupo en equipos.-Cada equipo elegirá un programa de televisión.-Escribirán de que trata el programa, mínimo media cuartilla.-Señalarán en el escrito: De que trata el programa. Cuál es la participación de cada uno de los personajes. Señalarán qué tipo de relación se establece entre los personajes del programa, y cuál es el mensaje del programa. <p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-El coordinador proyectará una caricatura-El grupo formado en pequeños equipos expresarán sus comentarios sobre la caricatura.-Posteriormente, el coordinador volverá a proyectarla deteniéndose en donde pueda hacer comentarios.-Finalmente pedir a los equipos escriban una historia con los mismos personajes de la caricatura presentada.	<p>Televisión. Videocassetera. Videocassett.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Compararán dos diferentes programas de televisión infantiles.

Identificarán algunos mensajes que se transmiten en sus programas favoritos.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Un voluntario leerá al resto del grupo una fábula mencionando el autor del libro.-El coordinador preguntará al resto del grupo, el mensaje que recibieron a través de la fábula.-En equipos elaborarán un cuento de una cuartilla y lo expondrán al grupo.-El coordinador proyectará al grupo un programa infantil (caricatura) del cuál tendrán que identificar el mensaje.-La misma actividad se llevará a cabo pero con la proyección de un programa educativo infantil.	<p>Libro de Fábulas.</p>
<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-Dividir al grupo en equipos.-Entregar a cada equipo una tarjeta donde estén mencionados dos diferentes programas de televisión (caricatura, educativo)-Para cada programa deberán contestar las siguientes preguntas: ¿Qué diferencias y semejanzas hay en los dos programas? ¿Qué programa es más interesante y por qué? ¿Qué programa les gusta más y por qué?	<p>Video cassett grabado previamente, televisión.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO,

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>3.</p> <p>Contestando estas preguntas se divide al grupo en dos.</p> <p>Al equipo 1 le tocará hacer comentarios acerca de los programas educativos. Los comentarios estarán en función de la importancia que tienen los programas educativos para los niños.</p> <p>Al equipo 2 le tocará hacer comentarios sobre los mensajes de los programas infantiles para los niños.</p> <p>Finalmente el coordinador propiciará una discusión grupal sobre los dos tipos de programas, anotando las conclusiones.</p> <p>El coordinador aceptará lo externado por los alumnos en cuanto a sus preferencias, sin buscar juicios moralizantes, simplemente señalando qué valores se manejan en cada programa. Al finalizar esta unidad puede retomar las conclusiones y mostrar a los alumnos si hubo cambios en cuanto a sus preferencias, para comparar los valores de su programa y los que se comentaron.</p>	

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los niños reconocerán las partes de un periódico.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>El coordinador indicará al grupo que la siguiente actividad consistirá en conocer el periódico.</p> <p>Para lo cuál, los alumnos en equipos <u>investigarán</u> en la hemeroteca.</p> <p>1. ¿Cuántas y cuáles secciones tiene un periódico?</p> <p>2. ¿Qué es un reportaje, una nota informativa, un artículo periodístico y una editorial?</p> <p>Cada definición estara ejemplificada con el recorte de periódico.</p> <p>Los equipos intercambiarán sus trabajos, revisarán y corregirán en caso necesario el trabajo de sus compañeros.</p> <p>El coordinador asesorará y aclarará dudas en cada equipo.</p>	<p>Visita a la Hemeroteca</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Reconocerán distintos enfoques en las noticias.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <p>Dividir al grupo en equipos.</p> <p>-Pedir a los equipos elijan una noticia y la busquen en dos periódicos diferentes.</p> <p>-Posteriormente pedirles que comparen la noticia que eligieron y contesten las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué sección del periódico se encuentra la noticia que elegiste?.</p> <p>¿Qué periódico dió más importancia a la noticia?</p> <p>¿Cuáles son las diferencias y semejanzas en la noticia?</p> <p>-Solicitar dos voluntarios para realizar la actividad.</p> <p>-Pedirles observen por 5 minutos al grupo durante el tiempo de descanso.</p> <p>-Posteriormente explicarán al resto del grupo que fueron observados y que sus descripciones son las que expondrán a continuación.</p> <p>-Finalmente el coordinador deberá propiciar comentarios grupales sobre la diferencia en las descripciones.</p>	<p>Periódico del día.</p>

OBJETIVO ESPECIFICO.

Emitirán sus opiniones sobre algunos mensajes que se transmiten en sus programas favoritos.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Se formarán mesas de discusión donde los niños opinarán sobre los mensajes que se transmiten a través de una fábula, caricatura, cuento y un programa de televisión educativo.-El coordinador orientará las discusiones en función de establecer si los mensajes son educativos, es decir, si aprendieron algo que se considere valioso socialmente o si solo sirve para entretener y no para educar.	

OBJETIVO ESPECIFICO.

Los participantes distinguirán la función del argumento, el libreto y el guion en la realización de un programa de televisión, con base en esto el coordinador proporcionará conocimientos prácticos sobre el manejo de la televisión, la videocasetera y la cámara para la grabación de un programa de televisión.

ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<p>1. Leer un cuento infantil que haya sido llevado al cine; Historia Interminable cuentos de Walt Disney.</p> <p>Posteriormente presentar la película.</p> <p>Preguntar las semejanzas y diferencias entre el cuento y la película, sobre las escenas que se suprimieron.</p> <p>El coordinador explicara brevemente lo que es un argumento.</p> <p>2. Posteriormente indicará que van a hacer un programa de televisión, Para ello tendrán que; elegir un tema y hacer la historia, elegirán escenas principales o más significativas, así como personajes y vestuario.</p> <p>Posteriormente elaborarán el libreto para lo cual el coordinador explicará brevemente la función de éste.</p> <p>Presentará un programa de televisión que le sirva para ejemplificar los elementos de un libreto.</p> <p>3. El coordinador entregará un formato de guiones de televisión, explicando su utilización.</p> <p>EL grupo dividido en equipos hará la siguiente actividad; vaciará los datos del argumento y del libreto en el formato.</p>	

OBJETIVO ESPECIFICO.

A C T I V I D A D E S	RECURSOS MATERIALES
<p>4.</p> <p>El coordinador asesorará a los participantes en el manejo de la videocasetera, la cámara y la televisión para la grabación de un programa.</p> <p>Los participantes con los elementos anteriores, grabarán su programa, en 10 minutos como máximo.</p> <p>Se proyectarán al resto del grupo los trabajos realizados, haciendo comentarios al finalizar cada proyección, sobre las experiencias en la elaboración de sus trabajos.</p>	<p>Televisión, Videocassetera, cassetts para video, cámara.</p>

EVALUACION. UNIDAD IV

ACTIVIDADES.

El coordinador presentará al grupo diferentes programas infantiles de televisión y propiciará comentarios grupales sobre estos, tratando de que los educandos relacionen los programas con su realidad.

-Posteriormente formará mesas de discusión. El tema a discutir estará en relación a las aportaciones de los programas infantiles de televisión para los niños Mexicanos.



FILOSOFIA
Y LETRAS

EVALUACION

La evaluación final consistirá en:

-Una Autoevaluación, que refiere a la reflexión individual sobre el proceso de aprendizaje. Para lo cual se propone que el coordinador pregunte al grupo cuestiones como:

¿Qué aprendí?

¿Para que me servirá lo que aprendí?

¿Cómo fue mi participación y la de los demás?

¿Qué actividades fueron las más difíciles, las más fáciles, las más interesantes, las que más me gustaron?

¿Cómo fue la participación del coordinador?

-Posteriormente se les entregará las respuestas que se hicieron al inicio del taller y compararán sus resultados con los ahora obtenidos.

-Y una Evaluación Grupal, para ello se propone:

Se realice una plenaria que tendrá la finalidad de conocer los comentarios de todo el grupo sobre la actividad anterior. Además se incluirán cuestiones como: Si el taller fue lo que esperaban, si los objetivos planteados al inicio se cubrieron y cuáles fueron los obstáculos que se presentaron.

Finalmente el coordinador presentará sus observaciones realizadas durante el taller, con respecto a la interacción grupal y al apren-

dizaje de los contenidos, propiciando comentarios sobre esos datos, con la finalidad de llegar grupalmente a establecer, los aciertos, los errores, lo más significativo, lo que se tiene que reforzar, en esa experiencia de aprendizaje.

Consideraciones finales.

Es indiscutible el desarrollo técnico, de alcance masivo que los medios de difusión masiva han alcanzado actualmente, así como la gran fuerza que tienen para generar cambios de conducta y formas de pensar. Es indiscutible también que las transformaciones que los receptores han sufrido por la influencia de estos medios responden al modelo impuesto por una clase social, a la que le interesa la difusión de valores, normas, actitudes y conductas que no se contrapongan con sus objetivos de legitimación.

Los MDM son utilizados actualmente con esta finalidad esto generalmente logrado a través de mensajes maniqueístas, individualistas, de respeto a la autoridad, etc., con los cuales se contribuye a la reproducción del sistema capitalista, con - las desigualdades y contradicciones que trae consigo. El problema que los MDM plantea a las sociedades es precisamente en la percepción del mundo que la clase social en el poder introyecta en los receptores a través de estos medios; la violencia como única solución para resolver problemas, la exaltación del mito, la aceptación de formas de vida (modelo Norteamericano) que obviamente no corresponden a nuestra cultura, y que la están deteriorando, el conformismo ante nuestra condición social, son algunos modelos con los que se están formando las nuevas generaciones.

En diferentes países de América Latina y Europa concientes de esta influencia negativa en los niños, jóvenes y adultos, propugnan por una educación sobre los MDM, resaltando preci

samente la necesidad de formar en los niños una visión crítica sobre los mensajes que reciben diariamente a través de los medios. En México se han realizado pocos trabajos al respecto, por lo que es necesario buscar alternativas para contrarrestar los efectos negativos de los contenidos de los mensajes que se transmiten por estos medios.

La creación de este programa responde a esta necesidad y se sugiere, en la medida de lo posible, la inserción de éste o de cualquier otro, en el currículum formal de los diversos grados escolares.

La finalidad de este programa es brindar a los niños, de 5° y 6° grado de educación primaria, la posibilidad de establecer una distancia crítica y reflexiva ante los diversos mensajes con que tiene contacto, lo cual se podrá lograr con la adquisición de conocimientos técnicos adecuados a la etapa de desarrollo en que se encuentran, sobre la elaboración de programas de televisión y de historietas, lo que implicará una mayor comprensión de lo que hay detrás de estos dos medios de difusión y de los mensajes que se transmiten.

El que los niños conozcan los lenguajes y códigos que utilizan estos dos medios contribuirá en parte a desmitificarlos. Por otro lado para lograr un análisis más completo de estos medios, es necesario que los niños expresen y discutan sus opiniones sobre los mensajes que se transmiten en sus programas favoritos y con ello lleguen a detectar lo que el autor de éstos -

quiere informar. Estos elementos harán que los niños pasen de una percepción intuitiva sobre los medios de difusión a una visión más crítica sobre los mismos, ya que tendrán elementos que liberarán a sus mensajes de sus contenidos ideológicos. Este proceso que va de la intuición a la crítica-tendrá que estar inmerso en una concepción no tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que debe partir de una relación maestro-alumno basada en el diálogo, la interacción y la horizontalidad, en donde los dos se comprometan y responsabilicen del proceso de aprendizaje.

El que éste programa sea dirigido a la Institución Escolar, se debe a que hasta ahora, la escuela ha permanecido ajena a los problemas que ejercen los MDM en la población estudiantil. Aunque algunas escuelas de educación primaria y secundaria, sobre todo las particulares, están introduciendo la televisión y las computadoras como recursos didácticos que apoyen su práctica pero se desconoce que estos recursos se utilicen para contrarrestar su influencia.

Sí los medios de difusión masiva son importantes en la conformación de la forma de pensar y actuar de los educandos, la Escuela tiene la obligación de proporcionar los elementos necesarios para que los educandos sean conscientes de su papel como receptores consumidores de información y adopten una postura más crítica y reflexiva ante los contenidos de los mensajes a los que están expuestos.

Por otro lado la realización del taller tiene serias limitantes, puesto que depende en gran medida del presupuesto que se le asigne para la compra de materiales como: grabadoras, retroproyector, etc. Evidentemente el material es costoso y no todas las escuelas tendrían el material ni el dinero suficiente para comprarlo. Por ejemplo en las escuelas oficiales de educación primaria, la SEP asigna un presupuesto a cada plantel para gastos de papelería, material de limpieza, de reparación de la escuela etc., siendo estos estrictamente comprobables, de esta manera los gastos de material para el taller que proponemos no podrían salir de este presupuesto.

Para que el taller se pudiera implementar sería necesaria la autorización de partidas presupuestales específicas por parte de la SEP. Lo que en este momento no sería posible por la crisis económica que atraviesa el país, motivo por el que se ha reducido considerablemente el presupuesto asignado a las instituciones gubernamentales -principalmente y en este caso a la - Secretaría de Educación Pública.

Una posibilidad para la realización del taller sería el plantear a la asociación de padres de familia primero la necesidad de éste y además de la aportación económica necesaria para su implementación, Esta aportación en caso de que se aceptara sería mínima si consideramos el número de niños que hay en cada grupo y los dos turnos. Por otro lado estaría la posibilidad de que los mismos padres prestaran parte del material para que los gastos se redujeran.

ANEXO 1

RECURSOS RADIOFONICOS.

En la grabación se utilizan diversos recursos que hacen más real y claro el mensaje que se transmite. El conocer estos recursos contribuye a una mayor comprensión de los sonidos y la música como portadores de información.

El contenido de este anexo pretende dar a conocer algunos recursos radiofónicos que serán utilizados en el taller para ejercitar la capacidad auditiva de los niños y para crear en ellos una visión más clara de lo que representan los sonidos y la música como portadores de información.

En las grabaciones de radio -principalmente- se utilizan tres elementos básicos; la música, los efectos sonoros y la voz, las cuales tienen la función de hacer más clara y mejor la emisión y recepción de mensajes.

Los EFECTOS SONOROS son sonidos y ruidos que tienen la función de recrear la realidad, es decir, de hacer más real el mensaje que se quiere transmitir. Así podemos dar la sensación de lluvia, de batallas, o bien de estar en algún lugar.

La MUSICA en una grabación tiene diferentes funciones:

- La función gramatical, se utiliza para separar ideas, conceptos o párrafos
- La función expresiva, se utiliza para que el receptor sienta una emoción por ejemplo; si se habla de que alguien está muy contento al final de la grabación se pone música alegre.
- La función de reflexión, se utiliza cuando se quiere que el receptor piense sobre lo que en la grabación se dijo.
- La función ambiental, se utiliza para dar ambiente y ubicar épocas, por ejemplo; se toca un corrido si se habla de la Revolución Mexicana.

La música también tiene las siguientes funciones; que son llamadas inserciones musicales.

- a) Golpe: es por lo general una percusión; es acentuado y subrayado.
- b) Transición: es muy breve y sirve para pasar de una escena a otra.
- c) Ráfaga; es breve y movida, se utiliza para indicar transiciones breves de tiempo.
- d) Cortina musical: es la inserción más larga. Permite separar escenas o bloques, comentar lo escuchado, enfatizar y crear atmósferas.
- e) Puente musical; es más breve que la cortina. Se utiliza para indicar un extenso paso de tiempo, un cambio de lugar o cualquier transición.*

La VOZ; la palabra tiene la función de describir la realidad - pero en radio, el tono de la palabra es más impactante que su significado. Esto se debe a que el locutor no puede valerse de la imagen, el gesto, los movimientos corporales, para expresar sus ideas, lo que hace necesario que disfracen sus voces para simbolizar el carácter de los personajes, sus emociones y sentimientos.

En la grabación radiofónica intervienen las siguientes personas:

- El director, o realizador, él es quién dirige la grabación.
- El guionista, quién elabora el guión radiofónico.
- El musicalizador, es quién elige la música que se va a utilizar en el programa, en los puentes y transiciones.
- El efectista, es la persona que produce los efectos sonoros.
- Actores.
- Locutores
- Técnicos u operadores; quienes manejan el equipo de grabación.

* Osorio Puente, Luz María. Programas radiofónicos educativos. p. 33

Para poder grabar se debe tener una guía en donde previamente indiquemos lo que será grabado y el tiempo que durará. A esta guía se le llama guión y su estructura es la siguiente:

FORMATO PARA UN GUIÓN

PERSONAJE	TEXTO O PARLAMENTO	MUSICA	EFFECTOS ESPECIALES	TIEMPO

En la primera columna se ubican al personaje que va a intervenir y el orden en que interviene.

En la segunda columna se escriben las indicaciones al operador, al efectista o a los personajes y el texto.

- En la tercera columna se anotan la música y los efectos sonoros que se quieren incluir en la grabación.

Por último se anota el tiempo de duración de la música, texto y efectos sonoros, como se muestra en el ejemplo.

Cuando se inicia una grabación o un programa radiofónico se lleva a cabo el trabajo de mesa y posteriormente el trabajo de producción.

El trabajo de mesa tiene los siguientes pasos;

1. Definición de auditorio.
2. Definición del tema
3. Selección del material
4. Definición del género o formato radiofónico
5. Adaptación literaria de los textos al medio radiofónico
6. Realización del guión radiofónico.

El trabajo de producción, se divide en tres: Preproducción, la cual implica la selección de la música y efectos sonoros y voces. La realización que se refiere a la grabación del programa. Y la Postproducción o edición que es cuando se suprimen partes de la grabación que no se quiera incluir, o los errores de ésta.

ANEXO 2

LA HISTORIETA.

La historieta se define como una narración en imágenes, en ella se encuentran dos tipos de lenguajes; el verbal y el icónico, lo que hace fácil y comprensible su lectura.

ESTRUCTURA.

VIÑETA O PICTOGRAMA. La viñeta es un dibujo delimitado por líneas generalmente rectangulares que sirven como demarcaciones entre las viñetas. La ordenación de las viñetas (montaje) pensadas unas en relación con las otras - produce la narración del comic. Este tipo de narración, así como la escritura occidental se lee de izquierda a derecha.

La viñeta está contituida por:

CARTUCHO O TEXTO DE ANCLAJE: Este tiene una función complementaria a la imagen, ya sea marcando una conexión con otras viñetas, sea presentando el diálogo. El texto de anclaje es uno de los elementos verbales en la historieta, generalmente es un texto dicho por el narrador.

BALLOON O GLOBO: Consiste en una nube en donde se inscriben el parlamento de los personajes. El globo se complementa con el Delta que indica dirección del mensaje verbal, y el el primer código utilizado en el comic. En el globo se distinguen dos elementos: El contorno y el contenido. Algunas de las sensaciones que provoca el contorno del globo se presentan a continuación:

CONTENIDO

VERBAL: Se refiere al tipo de letra utilizada en los comics la que provoca sensaciones diferentes según su tamaño, por ejemplo; Letra normal-Habla normal, Letra demasiado chica-timidez, temor vergüenza, Letra demasiado grande, énfasis, gritos, etc. Las Letras no solo se encuentran dentro del globo y exis-

ten entre ellas onomatopeyas y sonidos inarticulados.

Las onomatopeyas son formas que tienen un valor gráfico y sugieren al lector, ruidos de acción, o de animales, ejemplo: pum, bang. Los sonidos inarticulados; son ruidos que se hacen con la boca, ejemplo; ouch, zzz, auff, grr. ICONICO. o dreem baloon, en el cual se indica por medio de una viñeta dentro de otra, el contenido.

DELTA. Indicado de direccionalidad. Halloran nos da la siguiente clasificación morfológica del Delta.

Delta líneal simple.

Recto

indican dirección.

Curvo

Sierra Expresa sonido artificial. Acompaña a la silueta y contiene lo que indica un personaje que está fuera del campo de la viñeta.

Burbujas Responde a un pensamiento.

Múltiple Se utiliza para atribuir un contenido a varios personajes.

Ausente. Corresponde a formas poco evolucionadas del comic.

CODIGO CINETICO.

Otro de los códigos utilizados en el comic, son los cinéticos los cuales expresan movimiento. Halooran nos da una clasificación de los recursos utilizados con finalidad expresiva de movimiento.

Trayectoria. Se refiere al camino hipótetico que recorre un objeto o personaje en un breve periodo de tiempo.

Trayectoria líneal simple; Se expresa por una o más líneas que señalan el recorrido efectuado.

Trayectoria líneal color: Entre las líneas constitutivas de la trayectoria, se presenta una zona de color diferente.

Oscilación. Es un halo punteado que denota un movimiento vibratorio.

Con respecto al movimiento en el comic se pueden utilizar otros efectos como el impacto que se presenta como una estrella irregular, en cuyo centro se situa el objeto que lo produce o el lugar donde se localiza. Sus variantes son producidas al igual que en la trayectoria, por la presencia o ausencia de contrastes en color. Las nubes son otras formas de expresión de movimiento, acompañan a la trayectoria o incluso la sustituyen, ejemplo nubes de polvo.

CODIGOS GESTUALES.

"Es en la gestualidad donde la proyección creadora del dibujo incide con más fuerza"

Roman Gubern elaboró las siguientes categorías expresivas utilizadas frecuentemente en las historietas.

RECURSO GRAFICO	SIGNIFICADO
Cabello erizado	Terror, cólera
cejas altas	sorpresa
cejas fruncidas	enfado
cejas con la parte exterior caída	pesadumbre
mirada ladeada	maquinación
ojos muy abiertos	sorpres
ojos cerrados	sueño, confianza
ojos desorbitados	cólera, terror
naríz oscura	borrachera, frío
boca muy abierta	sorpresa
boca sonriente	complacencia, confianza
boca mostrando dientes	hipocresía, maniobra astuta
comisura de labios hacia abajo	pesadumbre
comisura de labios hacia abajo mostrando dientes.	cólera.

	CARACTERISTICAS	SENSACION	FORMA
CARTUCHO	Texto explicativo dicho por el narrador.	- continuidad entre viñetas. presentación anterior a un diálogo.	
BALON O GLOBO	Consiste en una especie de nube dentro de la cual hay signos, palabras o letras. De este sale una delta que lo une al personaje.	El dibujo habla.	
CONTORNO	Elemento del globo que según su estructura tiene diferente significado.	Imaginación sueños, recuerdos.	
		Furia gritos	
		Voz de teléfono	
		Frío indiferencia	
		Susurro, hablar quedo.	
		Según el contexto, da la idea de pausas en el hablar o diferentes estados de ánimo.	
		Hablar colectivo.	
LETRA	El tamaño de la letra también sugiere sensaciones.	Habla normal; tímidez temor énfasis, gritos.	letra normal letra chica letra grande

BIBLIOGRAFIA.

1. ACUÑA ESCOBAR, Carlos Enrique. La Libertad secreta. P rfiles Educativos. Oct-Dic. UNAM M xico, 1986. 22p
2. BIRZEA, C sar. Hacia una did ctica por objetivos. Madrid, Morata. 1980 240 p.
3. BULLAUDE, Jose. Ense anza audiovisual y comunicaci n. Argentina, Librer a del Colegio. 1968.
4. CALLO, Miguel Angel. El comic un enfoque sociol gico. M xico - Quinto Sol.
5. CAZENEUVE, Jean. La sociedad de la ubicuidad. Barcelona, Colecci n comunicaci n visual. Gustavo Gili. 1978. 295 p.
6. COHEN-SEAT, G.P. y FOUGEYRROLLAS. La influencia del cine y la televisi n. M xico, Fondo de cultura econ mica. 1967 169 p.
7. CORONA, Sarah. El genio en la botella. M xico, Terra nova 1984
8. CORONA, Sarah. No s lo para envolver sirve el peri dico. M xico, Terra Nova. 1984.
9. CURIEL, Fernando. La escritura radiof nica: Manual para guionistas. UNAM M xico, 1984.
10. DEBESSE, Maurice. et al. Psicolog a de la educaci n III. "La creatividad y las actividades de expresi n". Barcelona Oikos Tau.
11. DIAZ BARRIGA, Angel. Did ctica y curriculum. Nuevo Mar. Colecci n Problemas Educativos 1985. 150 p.
12. DICCIONARIO Marxista de Filosof a. Ediciones de Cultura Popular 1975.
13. DONDIS, Dona A. La sintaxis de la imagen. "Introducci n al alfabeto visual". Barcelona Gustavo Gili.
14. DORFMAN, Ariel y MATTELART, Armand. Para leer al pato Donald. M xico, Siglo XXI. 1972.
15. ECO, Umberto. Apocal ptico e Integrados. Espa a. Lumen 1965 403 p.
16. ESTEINOU, Madrid. Los medios de comunicaci n y la construcci n de la hegemon a. ed. Nueva Imagen 1983.

17. ESTEINOU MADRID, Javier. La identidad cultural frente a las nuevas tecnologías de comunicación. en: Pérfiles Educativos: CISE UNAM Abril-Junio 1986.
18. FREIRE, Paulo. Extensión o comunicación. "La concientización en el medio rural". ed. Siglo XXI 108 p.
19. GARLAND, Estela B. El libreto de televisión. en Primer curso latinoamericano de perfeccionamiento para profesores de teleeducación. Instituto de Solidaridad Internacional (ISI) de la Fundación Korad Adenaver Bonn, Alemania, del 23 de Agosto al 6 de Octubre 1969.
20. GARRETON, M. A. et al. Cultura y comunicaciones de masas. (Materia rel de la discusión Chilena 1970-1973) Lata. Barcelona 198 p.
21. GERD, Mietzel. Psicología y Pedagogía. "Creatividad: Introducción para educadores y psicólogos." Barcelona Herder 1976 260-265 p.
22. GOULDNER, Alvin. La didáctica de la ideología y la tecnología. "Los orígenes de la gramática y el futuro de la ideología" ed. Alianza. 1976 372 p.
23. GUERRA, Georgina. El comic o la historieta en la enseñanza. ed. - Grijalbo. Colección Pedagógica. 1982.
24. GUTIERREZ, Francisco. El Lenguaje Total. "Una Pedagogía de los me dios de comunicación". ed. Humanitas 1972.
25. HALLORAN, James. Los efectos de la televisión. Editora Nacional 1970.
26. HERNER, Irene. Tarzan el hombre mito. México. SEP-SETENTAS. 1979.
27. KOETHE, James. Los procesos de enseñar y aprender. "¿La creatividad se puede enseñar?" Buenos Aires Paidós. 190 p.
28. LAZOTTI, FONTANA, Lucia. Comunicación y escuela: Aspectos psicopedagógicos del Lenguaje Visual. Colección Punto y Línea. México. 1981.
29. MALLAS CASAS, Santiago. Técnicas y recursos audiovisuales: Teoría y práctica. Barcelona. Oikos-Tau. 183 p.
30. ORTEGA, Carlos. Comunicación y educación. La experiencia Peruana.
31. PANSZA, Margarita. Ensayo sobre el proceso de creación. en: Pérfiles Educativos. No. 4 Enero-Marzo 1984.
32. PASQUALI, Antonio. Comunicación y cultura de masas. ed. Monte Avila.

34. PIAGET, Jean. La construcción de lo real en el niño. Nueva Visión. Buenos Aires. 1974.
35. PIAGET, Jean. Psicología de la Inteligencia. Buenos Aires. Psique. 189 p.
36. PORCHER, Louis. La Escuela Paralela. ed. Kapelusz. 1976.
37. PRIETO, Daniel. La comunicación educativa como proceso alternativo. en: Pérfiles Educativos No. 4 Enero-Marzo. 1984.
38. REYMOND-RIVIER, Berthe. El desarrollo social del niño y del adolescente. Barcelona Herder. 1980. 277 p.
39. JONES, Richard Kent. Métodos didácticos y audiovisuales. Instituto Latinoamericano de la comunicación educativa. UNESCO-MEXICO. 1973. 283 p.
40. RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L. Las funciones de la imagen en la enseñanza Colección Comunicación Visual. Ed. Gustavo Gili Barcelona 1978. 236 p.
41. SEP-COSNET. La comunicación educativa. Serie comunicación educativa y tecnología. Consejo Nacional de Educación tecnológica. SEP-COSNET.
42. TOUSSAINT, Florence. Crítica de la Información de masas. México Trillas 1984. 94 p.