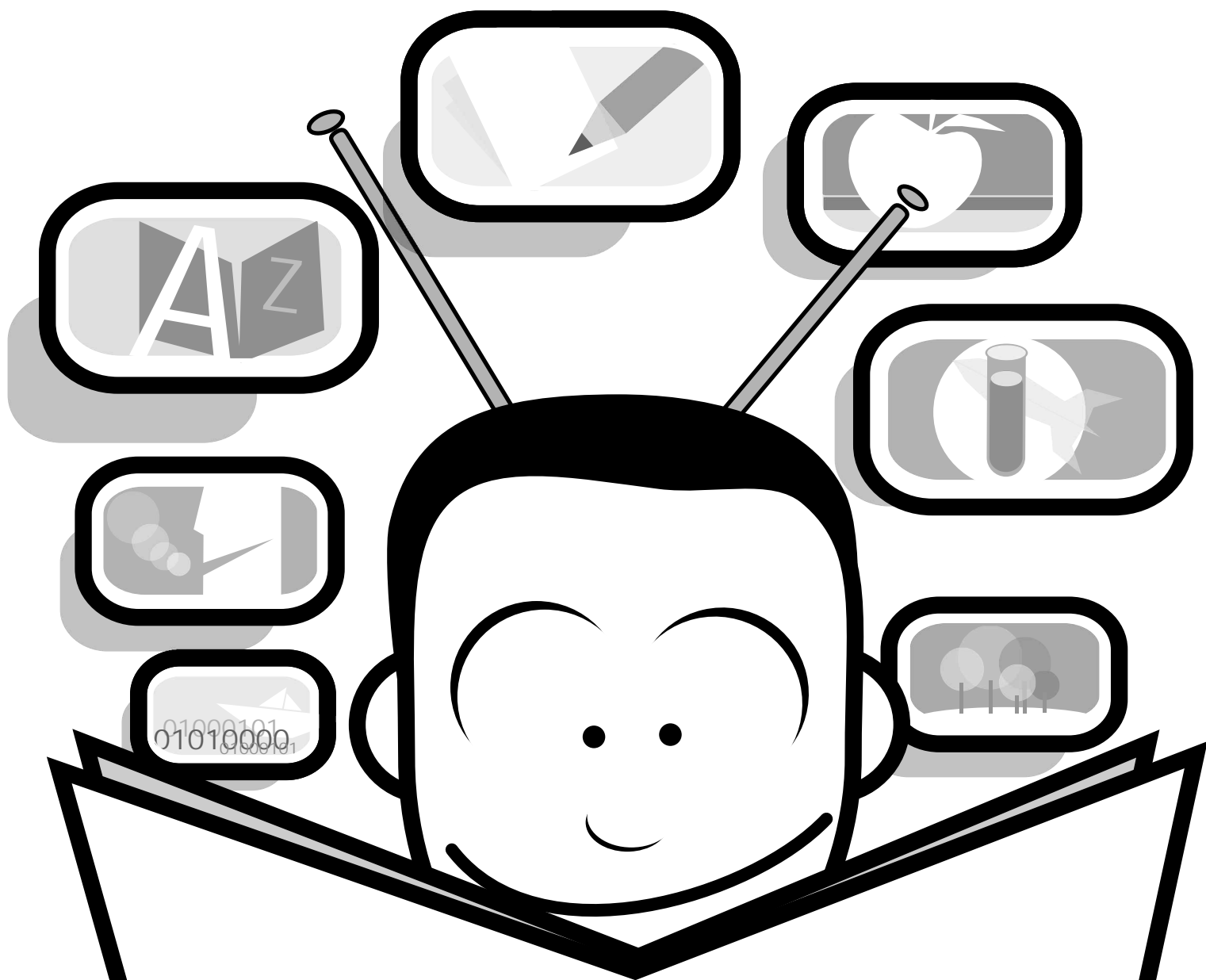


A PRENDER TV



Televisión
e Internet
en la escuela

¿Cómo entrar desde el aula en el nuevo milenio?

La imagen audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en elementos determinantes en la formación de valores y actitudes, y en un nuevo recurso de aprendizaje. Este potencial pedagógico y formativo se incrementa con el apoyo de tecnologías interactivas, como la Internet, que son en la actualidad un vehículo privilegiado para la transmisión de información.

Su utilización plantea importantes retos para la educación:

- Construir programas y proyectos de integración entre los diferentes ámbitos de socialización.
- Contextualizar, en el marco de la escuela, los contenidos que los estudiantes reciben a través de los medios de comunicación.
- Producir y seleccionar materiales didácticos que sirvan como guías para el uso de los contenidos audiovisuales en el aula.
- Orientar el acceso a los diferentes materiales que circulan tanto por Internet como en la televisión.
- Coordinar el acceso a materiales multimedia que amplíen los conceptos, ser más un "profesor enciclopedia" que un "profesor diccionario".
- Seleccionar y editar materiales y textos de los medios audiovisuales para trabajarlos de manera crítica con sus alumnos.
- Cambiar las horas de clase magistral por horas de trabajo sobre la recepción de diferentes mensajes por parte de sus alumnos.
- Aprender con sus alumnos.
- Como los mensajes de los medios suelen ser fragmentarios, El profesor es el encargado de dar coherencia a los fragmentos, de integrarlos en un contexto; de conferirles una finalidad y un sentido en el marco del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Los medios de comunicación se deben utilizar en la educación a todo nivel para favorecer el desarrollo y la apropiación de nuevas y más complejas competencias comunicativas.

El proyecto A PRENDER TV, que reúne el uso de la televisión y la Internet con fines educativos, se está desarrollando para enriquecer y complementar la labor de los docentes en los Centros Educativos Distritales.

Citurna producciones y la Secretaría de Educación Distrital, en conjunto con la RedP, buscan ofrecer a los maestros y maestras herramientas de apoyo para las actividades que se realizan en el aula de clase, enriqueciendo la jornada ampliada y promoviendo el uso creativo y productivo del tiempo libre.

Esta es, entonces, una invitación para el aprovechamiento de la estructura y el tratamiento temático del programa de televisión "A PRENDER TV" - en interacción con la Red P - como soporte formativo en las escuelas.

Aprendiendo de la Experiencia

A partir de la experiencia adquirida en la primera fase del proyecto A PRENDER TV, presentamos una serie de estrategias que han nacido del ejercicio docente llevado a cabo durante diez meses en treinta Centros Educativos Distritales.

El mayor logro de A PRENDER TV durante los primeros diez meses, ha sido el configurar una metodología de integración de los contenidos televisivos al aula de clase, mediante la utilización de diferentes herramientas y actividades. según los resultados obtenidos, presentados en el informe final, en este documento se describe esa metodología, la cual se ha ido construyendo de manera participativa con los docentes participantes.

Mecanismos de integración

La base del aprovechamiento de los contenidos del programa de televisión en el aula de clase ha sido la página web de A PRENDER TV (<http://www.sedbogota.edu.co/aprendertv/index.htm>).

Lo innovador de nuestra propuesta es aprovechar el potencial comunicativo de Internet y la infraestructura de la Red P, para crear un canal de distribución y contacto entre los docentes y la coordinación, las diferentes secciones de la página están concebidas para servir como guía de navegación entre contenidos y ejes temáticos.

En nuestra experiencia, salvo algunas dificultades técnicas, la página se convirtió en un elemento atractivo, por el cual se impulsa un trabajo cooperativo entre los docentes. También, con el apoyo de las visitas de seguimiento, el uso de la página se ha constituido como eje de formación de los docentes en cuanto al uso de Internet y de los computadores.

La página web, en su dimensión educativa, ofrece la posibilidad de acceder a los contenidos del espacio televisivo sin limitantes como horario de emisión o disponibilidad de tiempo para ver el programa, permitiendo a la comunidad educativa contar con la información sobre los contenidos emitidos cuando los necesita.

Igualmente, la página web cumple un rol fundamental en la difusión de las guías y el material didáctico utilizado en el programa, pues a través de ella los maestros pueden tener un acceso directo y rápido a la información para usarla diariamente en su trabajo con alumnos.

Otro objetivo importante al que se puede aspirar mediante el uso de la página es la creación de un enlace virtual continuo con los maestros del

Distrito, de forma que sea posible pensar en Internet como escenario de discusión o confrontación de opiniones y fuente de retroalimentación constante.

Otros dispositivos

Cartilla

La cartilla es un material de consulta permanente. En ella se encuentran las bases de la metodología propuesta y la descripción de los aspectos más relevantes para la formación. De acuerdo con la experiencia y situación actual del A prender TV, esta cartilla debe ser reeditada para que su propuesta metodológica vaya de acuerdo con los avances y aportes del proyecto en su primera fase.

Boletín mensual

El boletín mensual contiene informaciones de interés y la programación de A prender TV. Con esta herramienta, unida a la página web, los docentes y alumnos acceden a la información de calendario que les permita la planeación adecuada de sus actividades.

Cintas de video

Aunque al comienzo del proyecto no se contemplaba la distribución de videos en las escuelas, este hecho ha arrojado resultados muy positivos, puesto que se han fomentado otros usos del material: se pueden extraer los aspectos más relevantes y realizar sesiones de video foro con los estudiantes.

Los programas pueden ser grabados en la escuela o adquiridos a través de la Subdirección de Medios Educativos de la Secretaría de Educación Distrital.

Logros

Presentamos una síntesis de los mecanismos utilizados en el desarrollo del proyecto, esta vez referida a los indicadores de evaluación del mismo. Esta es una guía para la construcción de la ejecución en la segunda etapa:

1. Relación de la comunidad educativa con los medios audiovisuales.

La integración de las herramientas y estrategias de A prender TV debe partir de una exploración, en cada Centro Educativo, de la relación y grado de familiaridad de cada uno de los actores del proceso educativo con la televisión e Internet.

Esta exploración servirá como línea de base para la apropiación de la metodología descrita por parte de cada escuela.

En este punto es muy importante el fomento de la interacción a través de las visitas de seguimiento y del uso de los foros interactivos que se encuentran alojados en la página web.

2. Medios como herramienta en la interacción de maestros, alumnos y padres de familia.

De acuerdo con la experiencia de estos primeros diez meses. La metodología de A prender TV debe fomentar el uso de los medios de comunicación como eje fundamental de relación entre los miembros de la comunidad educativa.

A prender TV se convertirá en un factor esencial para convertir a los Centros Educativos en verdaderos lugares de encuentro y trabajo comunitario dirigido a la formación integral de los alumnos.

3. Circulación.

Es necesario que se constituya en cada centro educativo un sistema de archivo, consulta y circulación permanente de los materiales de A prender TV; con la asesoría de los profesionales

encargados del seguimiento y la coordinación de la oficina central del proyecto, se debe afinar este mecanismo de distribución que permitirá, en un futuro, la dotación de centros de recursos audiovisuales en las escuelas.

A prender TV se debe sumar a otras iniciativas comunitarias y educativas que existan en las escuelas, asignando responsabilidades de administración de los recursos a los mismos alumnos, quienes están mucho más familiarizados con el lenguaje audiovisual y con Internet.

También, se planea fomentar la capacitación de padres, maestros y alumnos sobre la importancia de la televisión y la Internet en la formación, por medio de la difusión de metodologías participativas de análisis como el video foro y los grupos de discusión.

4. Recepción

A partir del contacto permanente entre el proyecto, los docentes, los alumnos y los padres, es posible llevar a cabo un seguimiento a los procesos de recepción y formación de la audiencia infantil, con relación tanto a la Internet como a la televisión; esto permite generar estrategias educativas acordes con la situación emocional, los gustos, las preferencias y el carácter de los niños.

5. Usos del material

En cada una de las escuelas se han ido generando diversos usos de los materiales, estas prácticas serán sistematizadas en la segunda etapa del proyecto y se convertirán en un aporte más a las metodologías y estrategias presentadas en este documento.

Antecedentes

Para evaluar el uso de la televisión en cuanto herramienta pedagógica apoyada en la Internet, A PRENDER TV primero se implementó durante un periodo de diez meses en 30 escuelas del distrito. Dichas instituciones tuvieron a su disposición las siguientes herramientas de apoyo:

- ?La presente cartilla, que funciona como carta de navegación general de la propuesta.
- ?Los boletines de programación mensual, que permiten planificar contenidos de las actividades del aula en concordancia con los temas educativos de A PRENDER TV.
- ?La página web del proyecto: una presentación de los contenidos del programa que contiene diversas secciones para alumnos y docentes.
- ?Las guías didácticas para maestros, las cuales están en la página web y son un elemento fundamental para la planeación de actividades formativas.
- ?Los foros de discusión: reuniones en las cuales cada docente podrá aportar al desarrollo del proyecto desde su propia experiencia.

Televisión escolar

Es un hecho universalmente aceptado que uno de los grandes problemas de nuestro país (y uno de los grandes retos en el nuevo milenio) es la calidad de la educación que se imparte en nuestras escuelas y colegios.

Y una de las grandes carencias que ha podido detectarse en nuestra educación, específicamente en los salones de clase, es la ausencia de modernas y eficientes tecnologías de comunicación, como computadores e Internet. Este hecho se explica, al menos en parte, por los altos costos de tales tecnologías - lejos del alcance de la gran mayoría de nuestras escuelas- y por la supuesta complejidad del manejo y mantenimiento de estos equipos.

Sin embargo, resulta extraño que la TV, un poderoso vehículo de comunicación que de diversas maneras y muy profundamente ha transformado nuestra vida cotidiana, no haya hecho su entrada a los salones de clase. Esto es extraño porque, en contraste con los

computadores, su manejo es sencillo y los equipos están ya en las escuelas al alcance de prácticamente todas las comunidades. Además, el lenguaje televisivo es casi universal y hasta los niños mas pequeños están familiarizados con él (en la mayoría de los planteles existe al menos un televisor y una videograbadora).

En un país cuyas escuelas tienen serios problemas de infraestructura y dotación, especialmente en las zonas rurales y en los barrios marginales de las ciudades, la televisión puede cumplir un papel importante. La falta de equipos modernos puede ser sustituida con películas didácticas en las cuales se utilicen los más modernos y sofisticados equipos; la enseñanza de ciertos temas especializados puede ser apoyada mediante el uso de videos preparados por expertos en esos campos.

Sin embargo, es claro que utilizar la televisión puede implicar un esfuerzo extra para el docente. Quien decida hacerlo tendrá que dedicar cierta cantidad extra de energía y tiempo al estudio de las temáticas que se presentarán a los alumnos, así como al planteamiento de una metodología de trabajo que explote debidamente el potencial de los programas didácticos.

¿Vale la pena este esfuerzo? ¿Lo justifica el aporte que la TV hace a la labor docente? Desde luego que sí. Algunas de sus indiscutibles ventajas son las siguientes:

a. La TV permite tener experiencias que de otra forma serían difíciles o imposibles de obtener. Es posible introducir en forma vívida otros lugares, otras culturas, otros tiempos. Esta cercanía a otras culturas le permite a los alumnos apreciar mejor la gran diversidad cultural del ser humano y desarrollar tolerancia y respeto por el otro.

b. Algunos programas de TV (especialmente si van acompañados de buen material de apoyo escrito) pueden ayudar a maestros a superar limitaciones asociadas con la carencia de recursos o de herramientas didácticas.

C. La TV dispone de una serie de recursos técnicos que permiten captar aspectos de la realidad que no serían observables en clase. Así, las tomas en primer plano permiten mostrar en detalle estructuras pequeñas, que no podrían ser vistas fácilmente en el aula, especialmente si se trata de un grupo grande. Por otra parte, las tomas en cámara lenta, permiten observar con gran detalle procesos demasiado rápidos para el ojo humano.

d. La TV permite asistir a la realización de experimentos científicos, que - por revestir cierto peligro - no pueden ser realizados en el salón de clase.

e. La TV con ayuda de Internet, y puesta de una manera tan accesible como la que plantea el presente proyecto, propone un uso interactivo para maestros y alumnos que propicia la retroalimentación. Esta permite que el trabajo al interior de las aulas, al igual que sus gestores, se conviertan en protagonistas de la TV misma.

Qué es A PRENDER TV

Diseñado y realizado por Citurna producciones, A PRENDER TV es un espacio educativo que se emite de lunes a viernes en el horario de 3:30 a 4:00 p.m. por el canal A.

El programa esencialmente se compone de un segmento dramatizado (la vida de Sebastián Pelao, un joven aseo que trabaja en el Centro Educativo "Distrito Capital") y otro de material educativo extranjero (correspondiente a los programas "Ciencias: Nivel uno y dos" y "El crucero de las matemáticas").

En la parte dramatizada, A PRENDER TV propone un esquema en el que los objetos abandonados por los niños en los salones de clase, las lecciones escritas por los maestros en el tablero, o las apariciones del director del colegio, entre muchos otros factores, motivan al personaje de Sebastián a indagar por las causas y explicaciones de fenómenos físicos o problemas matemáticos. En este proceso juega un rol fundamental el personaje de Chandú, una marioneta de perro que habita en el colegio y siempre encuentra recursos para ayudar a Sebastián sin que él se de cuenta.

Con este tipo de situaciones lo que se busca es relacionar los sucesos de la vida cotidiana de Sebastián con temáticas y problemas propios del p^énsu de la Educación B^ásica Primaria; problemas cuya resoluci^ón siempre ha de obtenerse gracias a los contenidos del material extranjero.

La estructura de A PRENDER TV permite un trabajo en tres ejes temáticos principales:

I. Convivencia, valores y sensibilidad ciudadana.

Aunque la conducta de Sebastián Pelao de por s^í ofrece claros ejemplos de valores ciudadanos, es a partir del personaje de Chandú que el programa elabora todo el discurso de convivencia y sensibilidad con el entorno.

Chandú habitualmente recorre algunos de los espacios p^úblicos m^ás importantes de la ciudad y, dentro de su itinerario, asume una postura cr^ítica frente a la conducta de las personas. A trav^és de notas relacionadas con la importancia del cuidado del patrimonio com^ún y las acciones que deben caracterizar a un verdadero ciudadano, Chandú transmite a los ni^ños ideas esenciales de la formaci^ón en valores.

II. Lenguaje y comunicaci^ón

A PRENDER TV se aproxima a los temas de lenguaje y comunicaci^ón por medio del **diccionario**, secci^ón en la que Chandú y Sebastián Pelao presentan el vocabulario novedoso utilizado en cada emisi^ón.

III. Ciencias, matemáticas y l^ógica

Por medio de los **Experimentos**, los ni^ños y ni^ñas exploran su creatividad e ingenio mediante pruebas y retos divertidos, relacionados con las ciencias naturales, las matemáticas, la f^ísica y qu^ímica, etc. A PRENDER TV pretende estimular en los ni^ños la misma curiosidad cient^ífica que anima a Sebastián en cada episodio.

El programa incluye una selecci^ón de series

reconocidas internacionalmente como **Ciencias Nivel uno y dos**, y **El Crucero de las Matemáticas**, ambas de Channel Four Learning.

El programa está basado en una estrategia que combina el entretenimiento con la presentación de contenidos educativos, por lo cual sirve como apoyo de las actividades en el aula de clase, y refuerzo al desarrollo de competencias básicas en la formación de niñas y niños del Distrito Capital.

Una nueva propuesta

En anteriores experiencias de uso de la televisión en las escuelas, el trabajo se desarrollaba en forma de emisión abierta o a manera de videos, como parte de las labores que se desarrollan en el aula, como mero apoyo presencial a las labores de los docentes.

A PRENDER TV propone un uso alternativo de este medio, permitiendo que los niños "lean" programas por su cuenta, inculcándoles un buen uso de la TV para que aprendan a buscar y ver cosas interesantes, contenidos que realmente aporten algo a su formación. El maestro se convierte solamente en guía; el niño, en su hogar, aprende y vive la experiencia televisiva de otra manera, encontrando un complemento de lo que le está siendo enseñado en el aula. De esta manera la jornada educativa se extiende no sólo en horario sino en ubicación; el hogar se convierte en un lugar para continuar el aprendizaje, donde el tiempo libre se aprovecha para la formación académica.

Esta nueva propuesta incluye también el apoyo de una página web, para que la televisión pueda convertirse en un medio interactivo. Se busca que la página en Internet sea otro punto de encuentro de maestros y alumnos para el aprendizaje. La página de la Franja Metro presenta diversas secciones para que, tanto docentes como estudiantes encuentren un reflejo de lo que se emite en el programa.

Como principal apoyo a la labor de los profesores, y para el aprovechamiento del material emitido, se encuentran en la página unas guías didácticas que buscan dar a los

maestros unos lineamientos básicos dirigidos a optimizar su labor en el aula y el aprendizaje de los alumnos cuando ven el programa.

Para usar las guías

Las guías de los programas emitidos por A PRENDER TV están diseñadas para aprovechar al máximo los contenidos educativos y didácticos del material audiovisual. El diseño de las mismas pretende adaptarse al trabajo en el aula de manera que los niños puedan interactuar con el material, ampliando sus recursos léxicos, sus capacidades cognitivas, etc.

Las guías tienen una estructura básica que puede variar según las características de cada programa. El maestro puede ir más allá de la guía y ampliarla para hacerla aún más completa y apropiada para su propia aula.

La estructura básica de la guía consiste primero en una introducción al programa que incluye una sinopsis, un vocabulario básico, establece los objetivos esenciales, las estrategias y en general, datos previos útiles para que el maestro se ubique dentro del tema. Por ejemplo:

A prender TV

Capítulo 25

Guía de material extranjero - Ciencias I: Débil y Fuerte

Propósitos del aprendizaje

- *Aprender que en el mundo hay muchos materiales diferentes.*
- *Descubrir que algunos de ellos son fuertes, y otros son débiles.*
- *Descubrir que los materiales se pueden reforzar o debilitar.*
- *Explorar las razones para la selección y el uso de determinados materiales en el medio ambiente.*

Sinopsis

Una familia va al circo, en donde sólo actúan personas (no hay animales). Muchas de ellas son fuertes o usan materiales resistentes. Vemos cuerdas, barras, cables, ganchos y amarres que sostienen tanto la carpa como los artistas.

¿Qué hace que las personas sean más fuertes?

Los ejercicios como correr, montar en bicicleta e inclusive jugar. Vamos a ver cómo entrenan los artistas del circo.

¿Qué hace que la cuerda sea resistente?

En la fabricación tradicional de cuerdas vemos que toman varias cabuyas y se entrelazan para formar tres cuerdas que a su vez conforman la cuerda gruesa. Algunas cuerdas pueden ser de alambre o de nylon. Algunas se usan para tocar las campanas, otras para amarrar. La lona es un material resistente. En la fábrica vemos cómo se tejen las hebras para formar una lona.

Las latas de las bebidas y muchos otros empaques están hechos con un punto débil para poder abrirlas fácilmente. El papel puede perforarse o rasgarse fácilmente. Volviendo al circo, los payasos nos muestran objetos que se construyen con una sección débil.

Posteriormente, se proponen unas actividades previas al programa que el maestro debe sugerir a sus alumnos el día de la emisión del programa que los niños deben ver en las horas de la tarde. Con estas actividades se busca preparar a los niños para lo que van a ver, dándoles una perspectiva un poco más amplia del contenido.

Por ejemplo:

Actividades previas

-Pídale a los alumnos que detecten en el salón cosas débiles y cosas resistentes. Estos son términos relativos, por lo que necesitan intercambiar ideas al respecto.

-Haga algunas preguntas: ¿Por qué son fuertes? ¿Cómo sabe que son fuertes? Póngalos a pensar en diferentes tipos de fortaleza. Un sobre puede ser difícil de abrir, pero no se compara con la resistencia de un metal. Es necesario distinguir entre pesado y fuerte.

-Del mismo modo inicie una búsqueda de cosas débiles. Diferencie entre rompible -ventanas y pocillos- y débil.

Una vez que los alumnos han visto el programa (presumiblemente a la mañana siguiente), se proponen diversas actividades que amplíen la experiencia.

Por ejemplo:

Actividades posteriores

-Haga una lista de todas las cosas fuertes o resistentes y débiles que los niños pueden recordar. Anótelas todas en desorden en el tablero y pídale a los alumnos que hagan un círculo alrededor de las cosas resistentes.

-Explique que la unión de muchas cosas débiles como las hebras de una cuerda puede conformar un material resistente. Busque otros ejemplos tales como cordones, trenzas, hilos y telas.

-Enfatice que la fabricación tradicional de cuerdas que vieron en el programa no es igual a una fábrica moderna de cuerdas; éstas se producen por kilómetros utilizando máquinas.

Exploración e investigación

-Ensayo de resistencia. Use algunos materiales débiles como papel o hilo y pruebe su resistencia. Pídale a los niños que piensen en diferentes formas de ensayar la resistencia de un material. ¿Pueden halarlo? ¿Pueden empujarlo? ¿Pueden colgarle pesas? ¿Cómo pueden comparar los niños la resistencia de los diferentes materiales?

-El mejor ejemplo del cambio de forma para agregar resistencia es doblar o enrollar un papel. Un tubo hecho de papel corriente podrá pararse en un extremo y soportar una cantidad notable de peso apoyado contra él.

-Pruebe diversas maneras de unir el papel. Pregunte a los niños si la goma, la cinta pegante, las grapas o los clips debilitan el papel. Si halamos el papel, ¿Dónde se rasga? ¿Qué uniones son permanentes y cuáles temporales?

Tareas para diseñar y hacer

- Utilice tiras delgadas de papel para enseñarle a los alumnos acerca del tejido. Use una hoja de papel con rendijas cortadas como marco para que los niños tejan y exploren los diferentes patrones hechos con el tejido. Incluyendo la puntada "dos por abajo, uno por encima", que le da resistencia a la tela de jeans.

- Intente hacer las perforaciones con ruedas dentadas. Es mejor utilizar una rueda dentada metálica, pero algunas plásticas perforarán el papel si se aplica suficiente presión. Indique a

los alumnos que diseñen sus propios sellos y muéstreles cómo el papel se debilita al perforarlo.

Puntos de referencia

El mundo está hecho de materiales. Muchos de estos materiales son resistentes por naturaleza. Pueden resistir fuerzas de presión, de tracción o incluso de torsión. Algunos resisten estos tres tipos de fuerza. Una barra de hierro es difícil de estirar, pero también es difícil de aplastar y resiste la fuerza de torsión. Algunos materiales son resistentes en un aspecto solamente, pero ese aspecto es importante para su uso. Una cuerda resiste fuerzas de tracción, pero no sirve para usarla como silla, pues no resistiría las fuerzas de compresión si alguien se sentara en ella.

Los materiales se pueden reforzar de diferentes modos. Podemos moldearlos dándoles resistencia según su forma. Los vasos desechables, por ejemplo, están hechos de plástico delgado y flexible. Si se corta el borde superior de un vaso con unas tijeras, se descubre que el borde sirve para darle un acabado y que resiste la presión ejercida para aplastarlo. Algunos vasos de plástico tienen una parte corrugada en la mitad inferior del costado formando una agarradera dándoles una mayor resistencia. Las vasijas de plástico- como las de los helados, por ejemplo- tienen un borde además de refuerzos en el plástico para añadirles resistencia.

Una vez que reconocen estructuras como estas, los niños pueden buscar otros ejemplos a su alrededor.

Algunos materiales están hechos para ser débiles. Las tapas de los contenedores de comida, las de las bebidas en lata y otros objetos se han hecho para abrirlos fácilmente. Doblar, perforar y hacer muescas en un material puede debilitarlo.

También en este caso los niños pueden encontrar muchos ejemplos a su alrededor.

Como se ve, en este caso la guía de "Ciencias nivel uno" incluye datos útiles para el maestro; otras, proporcionan estos datos de forma implícita. En general las guías proponen actividades de distinta índole, unas más recreativas que otras, pero todas con el objetivo de sacar el mayor provecho a la experiencia.

El maestro no tiene que limitarse y de hecho puede crear o ampliar las guías si lo cree conveniente.

Para ver y enseñar TV

Criterios para la elaboración de guías.

Objetivos

Definición de los aspectos formativos que se pretende alcanzar mediante la actividad de apreciación audiovisual; debe recordarse que es importante privilegiar a la par las dimensiones afectiva y cognitiva de la apreciación. Los objetivos se pueden discriminar en:

Definición de logros a alcanzar en un campo amplio que inserta la apreciación audiovisual dentro de las dimensiones afectiva y social, trascendiendo el mero cumplimiento de requisitos cognitivos o curriculares.

Definición de habilidades que se pueden generar o fomentar a partir de la actividad de apreciación. Se refiere a la relación entre lo afectivo - cognitivo y el campo de la acción en la realidad específica de cada persona o comunidad.

Estrategias

En este punto se trata de definir de la manera más clara posible las actividades que se realizarán para el logro de los objetivos.

Actividades previas

¿Qué estrategia se utilizará para introducir el material audiovisual de manera adecuada y creativa?

Actividades posteriores

¿Qué actividades individuales o colectivas se realizarán para el análisis del material ya visto?

Socialización

De qué manera se presentarán y difundirán (si es del caso) los resultados de la actividad.

En caso de que la actividad con el programa de TV o el video esté dirigida a enriquecer un programa o un área formativa específica, la difusión o socialización, corresponde a la integración que los estudiantes hagan entre los contenidos del programa y los trabajos conducentes a la evaluación del curso.

Cómo reconocer un buen programa de televisión

Es evidente que no existe, no puede existir, un conjunto de características que definan completamente lo que es un buen programa de TV, pero sí hay una serie de criterios que nos ayudan a evaluar la utilidad potencial de un programa. A continuación enumeramos algunos:

1. La audiencia debe ser importante para el realizador. Los programas menos útiles al trabajo en el salón de clase son aquellos en los que el espectador es considerado simplemente como un receptor pasivo. Es decir, como alguien que se sienta frente a un televisor y es bombardeado con información. Más interesantes desde el punto de vista pedagógico son aquellos programas que ofrecen a sus espectadores (maestros y alumnos) la posibilidad de intervenir, de interactuar con el material: opinando, haciendo predicciones sobre cómo se desarrollará la acción, formulando preguntas, etc.

2. El lenguaje debe ser adecuado para la edad de los alumnos en la audiencia. Si hay algo que resulte frustrante para los niños es que el lenguaje y los conceptos utilizados en un programa no estén a su alcance.

A veces éste es un aspecto difícil de detectar y los maestros deben hacer un esfuerzo por

identificar los factores que generan problemas de comprensión. Conviene discutir los programas con los alumnos para identificar los elementos que provocaron dificultades en la comprensión de un tema.

3. Un programa debe no sólo instruir, debe también divertir. Un programa no debe ser juzgado solamente por la calidad de la información que transmite. Hay también un elemento lúdico, que es igualmente importante: un programa debe involucrar a los niños emocionalmente, debe motivar en ellos el deseo de aprender, de soñar, de crear.

4. Un programa tiene que tener alta calidad visual; debe estar técnicamente bien hecho. No es suficiente que los contenidos sean correctos e interesantes.

Lo que no se debe hacer

Para lograr una mayor eficiencia en la actividad pedagógica, Joan Ferrés (La utilización de videos didácticos. En: Para una didáctica de los medios audiovisuales. Barcelona: PMAV. 1996) recomienda no caer en errores como los siguientes:

- *Una introducción deficiente.* En los comentarios que se hacen antes de que los alumnos observen un programa se cae en algunos errores. Por ejemplo, explicar la historia cuando el video es de carácter narrativo, porque así se priva a los alumnos de un elemento de interés.

Hacer valoraciones o explicitar el tema o los contenidos concretos del programa es también un error; por un lado, por lo que implica desconfianza en las posibilidades comunicativas del audiovisual; por el otro, porque supone desconfianza en las posibilidades de comprensión de los estudiantes.

Igual ocurre con la exigencia de que los alumnos tomen notas mientras observan el material.

El uso de cuestionarios prefabricados y cerrados después de que los alumnos observen material audiovisual también puede ser un error porque

genera en los estudiantes actitudes frías y poco participativas. Lo ideal es crear una dinámica viva y participativa, haciendo que las preguntas surjan espontáneas a partir de las reacciones de los alumnos.

Usos pedagógicos del material audiovisual

Santiago Mallas (Medios audiovisuales y pedagogía activa. Barcelona: CEAC. 1979) distingue cinco tipos de actividades que pueden realizarse a partir de un documento audiovisual integrado.

1. Actividad lingüística. En concreto, se trata de depurar conceptos a través del vocabulario.
2. Prueba objetiva. Apropia para la evaluación inmediata. Una actividad que lleva a respuestas espontáneas sobre los temas del video.
3. Temas de redacción. Pueden servir también la realización de sinopsis, dibujos o esquemas.
4. Pequeñas investigaciones. O bien manualidades, modelo, maquetas y similares.
5. Sugerencias bibliográficas. Es decir, lecturas recomendadas sobre el tema.

Los programas pueden emplearse con una función investigativa; por ejemplo, cuando antes de ver un video el profesor plantea a los alumnos interrogantes que deben responder indirectamente a partir de lo que vean en las imágenes. El ejercicio es especialmente útil si se realiza en pequeños grupos o de forma individual.

Antes del programa

Dentro de la preparación, se le debe plantear al grupo una serie de interrogantes como los que siguen y tratar de resolverlos con apoyo de todos los recursos y dispositivos disponibles para el estudio de la temática que se está trabajando:

¿Para qué (contenidos)?

¿Quiénes realizarán la actividad?

¿Cuál es su pertinencia? (Relación entre la actividad y los objetivos del área temática).

Adecuación a la audiencia prevista. Presentación adecuada a la edad y formación de los alumnos.

Después del programa

Con frecuencia la primera cuestión que se le plantea a los alumnos después de ver el material audiovisual es ¿qué quería decir el programa? La pregunta quizá no sea la más indicada, porque deja de lado todo el cúmulo de emociones y sensaciones provocado por el video, en beneficio de la exclusiva dimensión intelectual. Esta actitud es similar a la que se adopta en los cine-clubes o cine-foros: ¿Qué quería decir el director?.

En el trabajo con video en el aula se debería tratar de canalizar la tensión generada por el video hacia comportamientos constructivos.

La primera pregunta no debería ser, entonces, de carácter intelectual, sino tendiente a hacer que los alumnos verbalicen sus reacciones de cualquier tipo: ético o estético, instintivo o razonado, ideológico o afectivo, según sea el video y según sea la sensibilidad de los alumnos.

Según Ferrés (op. cit.), lo ideal es que en esta primera fase los alumnos se comuniquen de la manera más libre y espontánea. Hay que evitar todo lo que pueda bloquear la comunicación y potenciar todo lo que pueda favorecerla.

Esta primera fase permitirá al profesor detectar las reacciones y las actitudes de los alumnos, comprobar si toman partido, evaluar los conocimientos que han retenido y los que han quedado confusos.

En una segunda fase, y de una manera gradual, deben tomarse algunas distancias, adoptando frente a los temas una actitud reflexiva y crítica. Por ejemplo, haciendo que los alumnos se pronuncien sobre las opiniones de sus compañeros, pidiendo justificaciones, forzando la ampliación de las informaciones, impulsando a los estudiantes hacia una nueva tarea

investigativa. El profesor, que en la primera fase interviene sólo para suscitar la comunicación espontánea de los estudiantes, en esta segunda fase interviene para cuestionar, para interpelar, para reforzar o corregir y para estimular la investigación.

En la última fase, con los estudiantes ya motivados e implicados en el tema, hay cabida a todo tipo de trabajos: de ampliación de contenidos, de investigación, de refuerzo, de evaluación o control de integración y síntesis.

En este momento, cuando los alumnos ya se encuentran motivados, lo normal es que se realicen actividades o ejercicios que podrían ir en estas direcciones:

- Aclaración de términos o conceptos que han quedado confusos.
- Refuerzo de los conocimientos adquiridos.
- Evaluación del aprendizaje realizado, de las actitudes provocadas o de las reacciones suscitadas.
- Ampliación de los conceptos o conocimientos.
- Integración y síntesis de los aportes recibidos.

En todas las actividades educativas el trabajo posterior a la visualización de un programa puede hacerse en pequeños grupos. De esta manera hay más posibilidades de que todos participen. Los ejercicios pueden hacerse también de manera individual, a partir de actividades como la redacción de resúmenes objetivos o una presentación por escrito de las reacciones suscitadas.

También, se puede pedir a los alumnos, individualmente o en pequeños grupos, que hagan una clasificación de las ideas expuestas por el programa, en orden de importancia, o que hagan una evaluación.

Todas estas actividades pueden integrarse y combinarse: del trabajo individual al trabajo en pequeño grupo y a la consecuente discusión colectiva en el grupo de clase.

Puede pedirse a los estudiantes que elaboren ellos mismos preguntas relativas a los contenidos del video, y que después las formulen a los miembros de los otros grupos.

Igualmente hay técnicas conocidas - como la lluvia de ideas, la redacción libre, la expresión corporal, o la elaboración de carteles o murales - que pueden potenciar la comunicación de los estudiantes cuando se les hace difícil expresarse espontáneamente.

El hecho de que los alumnos, después de ver el programa, deban escribir las palabras que consideren claves, los nombres que resumen los contenidos fundamentales del video tal como ellos los han entendido, facilitará la tarea de evaluación por parte del profesor, quien podrá comprobar si realmente se han comprendido los conceptos fundamentales.

