
Estrategias del uso del audiovisual como apoyo pedagógico en las aulas

James A. Dettleff | jdettleff@pucp.edu.pe

Resumen:

Presentamos algunas reflexiones generales sobre el uso del video como herramienta pedagógica en las aulas y describimos la manera en que su utilización se ha ido popularizando, subrayando el hecho de que los productos audiovisuales son un artificio que permite generar relaciones no necesariamente reales. Finalmente, reflexionamos sobre el cuidado que se debe tener al utilizar este recurso como herramienta pedagógica.

Palabras claves:

Video, lenguaje audiovisual, pedagogía.

Introducción

El siguiente artículo contiene algunas reflexiones generales acerca de la utilización del video como herramienta pedagógica en las aulas. Inicia con una breve descripción de cómo su uso se ha ido haciendo más popular, para luego relatar una experiencia donde quedó en evidencia su utilización en diversas áreas. Luego, se hace obvio cómo lo que se ve en la pantalla es un artificio que en base a elementos básicos nos permite generar relaciones que no necesariamente son naturales, para luego resaltar el hecho de que no debemos pensar que el video puede reemplazar a la clase y que, al usarlo como herramienta pedagógica, debemos tener ciertos cuidados para su utilización eficaz.

Un recurso popular

En los últimos tiempos, el uso del video o de recursos audiovisuales en clase se ha convertido en una práctica bastante común. Las facilidades que la tecnología brinda actualmente no solamente hacen más asequible el recurso, sino que además permite gran variedad de posibilidades, ya sea por la vasta posibilidad de títulos, sino también por las facilidades de acceso y de manipulación.

Hace algunas décadas, para utilizar un apoyo audiovisual se necesitaba contar con acceso a alguna película que tratara sobre el tema que se quería graficar en clase, un proyector en el formato adecuado que permitiera proyectar la película y, claro, las condiciones correctas en el salón de clase que permitieran oscuridad y una acústica decente para que la película pudiera ser apreciada en un nivel suficiente.

Hoy en día, basta tener acceso a una computadora (portátil o no), un cañón proyector o una pantalla de televisión/video medianamente grande. Lo anterior permite que muchos profesores utilicen material audiovisual que han conseguido físicamente, o al cual acceden desde alguna página web (la popularidad de YouTube en las clases ha ido en aumento en los últimos años).

Desde las Comunicaciones, y más específicamente desde la Comunicación Audiovisual, la relación con este tipo de material parece casi natural: es un elemento casi tan integrado como seguramente lo será la Constitución para alguien de Derecho, una computadora para alguien de Ingeniería Informática, o la regla T para alguien de Arquitectura (sí es que esta sigue utilizándose hoy en día).

En los ejemplos planteados, el texto, el equipo o la regla son solo instrumentos que permiten lograr el aprendizaje —o desde el lado docente, la enseñanza— de un contenido mayor, la posibilidad de lograr con ellos un entendimiento, interpretación o creación que responda a los objetivos de la materia. De

igual forma, el recurso audiovisual será, en muchos casos, un elemento que permita explicitar una serie de aspectos de la comunicación y, de esa manera, será un complemento para la docencia, de ninguna manera un remplazo de ella.

Por otro lado, si bien uno podría suponer que el espacio natural de una computadora estaría en especialidades como Ingeniería Informática o Ingeniería de Sistemas, es obvio que estas pueden encontrarse —y son utilizadas— en muy diversas especialidades y carreras, no solamente como simple procesadores de texto, sino como parte central de la docencia. De manera similar, la popularización del video ha hecho que este se convierta en una herramienta para la docencia en muy diferentes campos más allá de la Comunicación Audiovisual, tendencia que, por cierto, empezó hace varias décadas atrás, pero que hoy —gracias a las facilidades expuestas líneas arriba— aparece cada vez más en más aulas de clase.

Una experiencia de encuentro, y algunas consideraciones iniciales

Hace algunos años, a partir de una iniciativa del “Colectivo Enlaces” impulsado por la Dirección de Asuntos Académicos de la PUCP, varios profesores de nuestra Universidad provenientes de diferentes Departamentos Académicos compartieron su experiencia del uso del video en el aula, como un material de apoyo a los temas que debían desarrollar en sus clases. De esta forma, un profesor elegía una película que podía ser utilizada en su salón para explicar temas de Teología, mientras otra película podría ayudar a entender las bases del Derecho Romano, a la vez que otros alumnos podían entender el comportamiento y las relaciones interpersonales a partir de una escena determinada de una serie televisiva, o un capítulo de otra serie permitía plantear problemas éticos con respecto al derecho a la información y el derecho a la privacidad, etc.

La opción de utilizar un video, una película, un capítulo de una serie parecía estar motivada por diferentes razones, pero mantenían en común dos elementos importantes: que ante un público —los alumnos de la actualidad— acostumbrados a relacionarse con imágenes y narrativas audiovisuales, el producto mostrado podía resultar más atractivo y llamar más su atención; de otro lado, el ejemplo elegido proponía elementos que ayudaban a ejemplificar algún (o algunos) tema de la materia del curso.

Sin embargo, no podía dejarse de lado el hecho de que debía ser una elección realizada con cuidado, pues, en tanto ejemplo, no debería incorporar incongruencias u otros factores que no propicien el diálogo necesario entre los alumnos y el profesor para abordar el tema requerido. Pero, más allá de esta consideración, también debe tenerse en cuenta que las películas o videos utilizados son siempre una recreación de la realidad, la cual es manipulada y moldeada para intereses que no necesariamente son los académicos y por ello es interesante recordar cómo esa realidad es reproducida, recreada y manejada en la pantalla. En ese sentido, no olvidemos que una película que se desarrolla en la época del Shogunato Edo en Japón NO ES el Shogunato Edo. Por el contrario, es una reproducción de esa época, situaciones, personas (personajes) reconstruidas a partir de una visión particular (en la mayoría de los casos, occidental) que pretenden una narrativa de entretenimiento y no necesariamente académica. Y aunque no es nuestra intención indicar que no es posible utilizar pedagógicamente un producto que no ha sido creado para ese propósito, de todos modos consideramos que deberían tomarse en cuenta las formas en que se recrea la realidad en los productos audiovisuales. Para ello, veamos algunos elementos centrales del lenguaje audiovisual.

El elemento base de la reconstrucción

Ya hemos afirmado que las películas, las series televisivas, los documentales, los relatos audiovisuales en general, son productos que toman a la realidad y la reflejan desde un punto de vista particular. Estos productos son mostrados a los espectadores para que estos los reconstruyan a partir de una serie de elementos que han sido aprendidos con el uso a través del tiempo.

Esa reconstrucción de la realidad se va dando en nuestras mentes a partir de una serie de relaciones que vamos creando entre las imágenes y los sonidos que se nos van presentando. Cuando vemos una imagen

determinada —digamos una fotografía—, podemos observar en ella un fragmento de la realidad que nos permitirá interpretarla hasta cierto punto completando elementos que suponemos pueden haber quedado fuera del marco de la fotografía. Nuestro conocimiento cultural, el contexto, algunos saberes y supuestos previos o posteriores a la observación nos permitirán una mejor reconstrucción de esa realidad.

Supongamos que vemos la fotografía de una persona que la muestra desde la cabeza hasta la cintura. Difícilmente, pensaremos que es una persona mutilada, sino que por el contrario supondremos que fuera del marco de la fotografía existe el resto de su cuerpo (las caderas, las piernas, los pies). Entendemos —culturalmente— que estamos observando un fragmento de la persona, como si la estuviéramos viendo a través de una ventana que solamente nos muestra una parte de ella sin permitirnos ver lo demás, pero nuestra mente completa aquello que está dejando de ser mostrado.

En el lenguaje audiovisual, esa forma de reconstrucción de la realidad donde completamos aquello que no se muestra, es el elemento básico sobre el que se construyen muchas relaciones adicionales. El “marco” o “ventana” de la imagen a través del cual observamos la realidad es lo que conocemos como encuadre. Lo primero que podemos decir del encuadre es que divide al mundo, a la realidad, en dos partes: la parte que queda dentro del encuadre, y la parte que queda fuera de él; las imágenes que conocemos como “dentro de cuadro” (también conocido como espacio en *on*) y las imágenes que entendemos como “fuera de cuadro” (también conocido como espacio en *off*). Normalmente, decimos que uno puede realizar una serie de afirmaciones bastante concretas y con seguridad sobre aquello que es parte del espacio en *on*, lo que está dentro de los límites de ese marco o ventana que nos muestra la imagen y, a la vez, solamente podemos intuir (o reconstruir) aquello que está fuera de ese espacio, de ese marco o ventana. De esta forma, el encuadre nos pone límites y nos deja ver solamente un fragmento del mundo, y el resto tendremos que reconstruirlo a partir de nuestro conocimiento previo y de lo que nos parece lógico.

En el ejemplo de la fotografía de la persona que utilizamos líneas arriba, la parte superior de su cuerpo estaría en el espacio en *on*, mientras que la parte inferior de su cuerpo estaría en el espacio en *off*. Pero supongamos que observamos que la persona es una mujer que está vestida de blanco, tiene un peinado con flores blancas y un ramillete en la mano. Podríamos interpretar que es una novia, y entonces terminaríamos de completar la imagen imaginando el resto de su vestido, posiblemente largo y con —o sin— cola. Es muy posible que si luego viéramos una imagen de cuerpo entero de la novia y notamos que viste una corta minifalda y zapatillas, nos llame la atención o sorprenda, pues tendemos a completar aquello que queda fuera de cuadro con lo que nos resulta más usual, o con ciertas “pistas” que podemos notar en la imagen que está dentro de cuadro. Por ejemplo, si vemos la imagen de la novia y notamos que está frente a una pared, y en esa pared se nota una sombra (que no es la de ella) podemos suponer que está al lado del novio, de los padrinos o de alguna otra persona, pues esa sombra nos da una “pista” de lo que está fuera de cuadro.

Una de las pistas más comunes que encontramos en las imágenes surge cuando algún elemento que se encuentra dentro de cuadro parece interactuar con algo que está fuera de él. Si en el ejemplo de la imagen de la novia vemos que ella se encuentra sonriente, pero no está mirando directamente a la cámara sino que por el contrario sonríe mientras mira hacia algún costado, nuestra mente de inmediato intentará completar la realidad a partir de ese fragmento que el encuadre nos está brindando y, por lo tanto, supondrá que está sonriéndole a alguien que está fuera de cuadro. Podemos imaginar (como indicamos anteriormente, por el contexto o lo que conocemos de la fotografía) que sonríe al novio, a un familiar, a algún conocido, etc. Si no existe ninguna otra fotografía o imagen alrededor de ese momento de su sonrisa, y no tenemos mayor conocimiento del momento en que se registró esa imagen, solamente podremos especular si le sonreía a alguien, y quién sería esta persona. Pero si nos mostraran una segunda fotografía y nos dijeran que fue tomada instantes después de que se tomó la fotografía de la novia, seguramente pensaremos que su sonrisa iba dirigida a quien aparece en esa segunda fotografía. Supongamos que en esa segunda imagen quien aparece es la hermana del novio. Y más aún, supongamos que la hermana también está sonriente y mira hacia el lado opuesto al que miraba la novia (es decir, la novia sonreía mirando hacia la derecha, y la hermana lo hace mirando hacia la izquierda). Es más que probable que quedemos convencidos de que la novia le sonreía a ella y no a otra persona, pues nuestra mente tiende a generar ese tipo de relaciones, más aún cuando los elementos que existen dentro del cuadro mantienen una coherencia que nos hace sencilla la reconstrucción de la realidad. En el caso de que la segunda imagen que se nos muestre sea la del novio, también sonriente y mirando a la izquierda, quedaremos convencidos de que era a él a quien sonreía.

Ahora bien, en el caso de fotografías, es posible que no existan imágenes sucesivas, o que podamos no estar seguros del orden en que haya que mirar varias fotografías, y, por ello, las relaciones que genere- mos entre imagen e imagen no sean tan concretas. Si lo único que tenemos es la fotografía de la novia, no podremos determinar a quién le sonreía.

En los productos audiovisuales, sin embargo, lo común es que haya una sucesión de imágenes y por ello se generan constantemente relaciones entre ellas. En estos productos, entendemos que la realidad (o el mundo, si queremos verlo de esa manera) nos es presentada a partir de fragmentos, y que vamos a ir reconstruyéndola gracias a la sucesión de esos fragmentos, presentados uno tras otro, como si fueran pequeños pedazos de un rompecabezas que finalmente nos dejarán observar la figura completa: el relato audiovisual.

Del encuadre al relato completo

Hemos querido detenernos un instante en el tema del encuadre, pues nos ayuda a subrayar cómo, desde la perspectiva del espectador, se generan una serie de relaciones que no necesariamente están en las imágenes, sino que se dan a partir de algunos elementos inconexos, que presentados en la pantalla en un orden determinado (y mostrando unos fragmentos específicos) nos guían a pensar, asumir o reconstruir una realidad que bien puede ser cercana a aquella representada en el producto audiovisual, o, por el contrario, puede ser una “realidad” que únicamente existe en la pantalla, en base a esas relaciones que se han ido sugiriendo y que podrían no provenir de la propia realidad que “existe” en el mundo.

Por ello, debemos ser conscientes de que la “realidad” que nos muestra un producto audiovisual es una realidad no solamente “narrada”, sino “re-narrada” a partir de una mirada particular de quien la ha realizado.

Pensemos en una serie o película “biográfica”. Por lo general, entendemos con este término un producto audiovisual que está basado en la vida de alguna persona y, por ello, esperamos como espectadores que nos narre la vida de esa persona. No podemos pasar por alto que esa narración será, para empezar, una selección de algunos momentos de la vida de esa persona. La narración de la vida de Jesús no será una producción de 33 años; ni siquiera el relato de su Pasión será algo que dure tres días en pantalla. Por el contrario, será algo que se cuente en aproximadamente dos horas si es una película, o en cinco, diez, veinte capítulos si es una mini serie. Pero debe resultarnos obvio que si vamos a narrar la vida de una persona en un tiempo bastante limitado, ese relato realzará algunos aspectos y eliminará otros. Prestará atención a ciertos pasajes de la vida de esta persona y obviará otros, y, en ese proceso, estamos creando ya una narración de la realidad, estamos contándola, relatándola, lo que es diferente a decir que ese relato es la realidad en sí. Por ello, debemos tener cuidado de presentar el producto audiovisual como una “muestra de la realidad”, más aún si somos conscientes de que esa muestra no solamente responderá a una necesidad práctica (“no podemos contar cada segundo de la vida de alguien, o de la historia de un personaje ficticio”, se puede argüir), sino que además responderá a un punto de vista del narrador, que desde una perspectiva particular se apropia de esa narración y la transforma según esa perspectiva e interés.

Por este motivo, indicamos que es una realidad re-narrada, que en el fondo es hacer obvio que estamos ante una ficción, ante una realidad fabricada, construida, relatada a partir de la visión de quien la realiza, y que se nos presenta desde esa perspectiva. Resulta fácilmente comprobable cómo un producto documental, que supuestamente trata con hechos reales y no manipulados, puede narrarnos historias absolutamente diferentes si son realizados por personas opuestas en la posición que sostienen con respecto al hecho narrado (imaginemos dos documentales sobre una guerra, cada cual narrado por cada país que se enfrentó en esa guerra).

Por otro lado, tampoco podemos dejar de pensar en las producciones que se promueven a sí mismas con el lema de “basada en hechos de la vida real”, como si eso fuera a hacerlas más reales, y tratan así de esconder lo que de reconstrucción, y selección de temas, momentos y personas existe en esa realización, que ficciona sobre acontecimientos sucedidos en el mundo, los relata o narra, pero que han sido tomados por su interés de producto de entretenimiento en la mayoría de los casos.

El uso del audiovisual como herramienta pedagógica

Queremos repetir que lo expuesto líneas arriba no pretende invalidar el uso de productos audiovisuales en el aula como una herramienta que permita abordar temas de manera que puedan resultar más cercanos a los alumnos, o que se puedan convertir en formas de ejemplificar aquello que necesitamos exponer. La ilusión de realidad es un fuerte elemento de apelación al público, que, en los últimos años, ha popularizado los llamados shows de realidad, donde la idea de que lo que se muestra es real (el “mundo real”, la “vida misma”, como lo promueven varios programas) atrae al público.

De esta misma forma, en muchos casos a pesar de que estemos frente a una ficción, el planteamiento de que se nos muestra un mundo de manera verosímil es importante en el modo en que nos relacionamos con aquel producto audiovisual. No podemos dejar de pensar en la anécdota de los inicios del cine a fines del siglo XIX, cuando espectadores aún no familiarizados con esta novedosa técnica se asustaron al ver en la pantalla un tren que se acercaba a ellos, temiendo que fuera a arrollarlos saliéndose de la pantalla. Esta anécdota, lejana e impensable para el público actual, nos hace reflexionar sobre los niveles de relación de los espectadores con aquello que se ve en la pantalla como elemento real, más allá de su representación.

Pero, como ya hemos indicado, la ilusión de la realidad es eso, una ilusión, y la verosimilitud tampoco nos enfrenta a la realidad. Podría ser obvio que, cuando se muestra una producción de época, quienes la ven sepan que es imposible que eso sea un reflejo absoluto de la realidad (es decir, no lo filmaron siglos atrás). Sin embargo, la fuerza de la verosimilitud genera relaciones muy sólidas en la mente de quienes ven el video o la película, aun más allá de la propia lógica.

Es por ello que hemos afirmado que es importante saber elegir el material para utilizarlo pedagógicamente en nuestras aulas y, sobre todo, que debemos ser conscientes de esta diferencia de la representación de las diferentes imágenes en la pantalla. No es lo mismo tomar un ejemplo de la realidad (por ejemplo, una noticia, un análisis de caso, un testimonio) para desarrollar un tema de clase, que un producto que ficciona y re-narra la vida y las situaciones de personajes. No deja de sorprender, por ejemplo, cuánta gente se extraña cuando tiene una primera experiencia con un juicio en el Perú —sea por la vía televisiva, o porque ha asistido a uno personalmente— y en principio no comprende por qué no hay un solo juez y doce jurados, pues es muy posible que, hasta esa primera experiencia, su única relación con el sistema judicial haya sido a través de las series o películas producidas en Estados Unidos, que reproducen su propia realidad judicial (o al menos eso nos hacen creer).

Por ello, debemos también ser cuidadosos en recordar que no solo estamos frente a ficciones y reproducciones, sino que además esas reproducciones pueden no ser parte de nuestro propio contexto, y de esa manera muchos referentes pueden resultar errados si no generamos la distancia suficiente para pensar en aquello que se nos presenta en pantalla, que nos permita resolver lo que resulta válido para nuestra materia y qué no.

Sacando provecho del audiovisual

Teniendo en cuenta estas condiciones, es importante entonces tener una guía clara de por qué y para qué deseamos utilizar el producto audiovisual en nuestras clases. El producto audiovisual será de esta manera una herramienta complementaria a nuestra materia, con objetivos claros para su utilización en la clase. En ningún caso, el producto audiovisual puede ser considerado la clase, es decir, un sustituto absoluto del profesor y del tema que se desea impartir en el curso. Pasar una película en clase y no trabajar sobre aquello que se ha visto, sin incorporar estrategias pedagógicas de discusión, reflexión o análisis, es altamente cuestionable, pues no se está utilizando esa película como herramienta pedagógica, sino como remplazo del tiempo de clase. Es necesario pensar en el producto audiovisual como elemento complementario de nuestros cursos, y no como su sustituto.

Recae en nosotros, como docentes, una responsabilidad cuando decidimos utilizar material audiovisual como complemento en clase, pues es nuestra labor resaltar los elementos que nosotros mismos hemos

encontrado valiosos para el aprendizaje, en un producto que no fue hecho con esa intención y que fue creado con objetivos diferentes que los que deseamos que cumplan. De esta forma, los docentes debemos convertirnos en mediadores entre aquello que mostraremos a los alumnos, y el tema de clase, cuidando además de generar una distancia adecuada con el valor de entretenimiento y mera distracción que puede darse cuando se proyecta un video o una película en clase.

Por ello, debemos considerar la elección adecuada de nuestro video o película. Hay temas que pueden resultar más universales y, por lo tanto, pueden existir mucho más alternativas para elegir. En otros casos, los temas a tratar pueden ser demasiado especializados, lo que hace más difícil la elección de un apoyo audiovisual. Posiblemente, hay temas en los que el apoyo audiovisual no sea una herramienta útil o válida, pues no debemos considerar al video como una solución a todas las materias.

Si se considera que el audiovisual resulta una herramienta válida para el curso a nuestro cargo, será útil que identifiquemos qué escenas o situaciones particulares nos servirán para desarrollar el tema propuesto. En muchos casos, el audiovisual es una gran puesta en escena que evita que los docentes planteen una situación sobre la cual empezar a exponer el asunto a discutir. De esa forma, en vez de tener que plantear a los alumnos algo como “Supongamos una situación en que una persona...” y empezar a dar una serie de datos, se puede utilizar una escena donde esa situación y una serie de elementos están planteados ya para nosotros, y que puede quedar más claro para los alumnos al volverse un ejemplo más concreto (pensemos en este mismo texto, donde líneas arriba solicité imagináramos una fotografía de una novia, y cada lector ha debido hacerlo siguiendo cada característica que se iba indicando; muy diferente hubiera sido si hubiera mostrado la propia fotografía, pues se convierte así en un ejemplo concreto sobre el cual es más fácil desarrollar el resto de temas).

De otro lado, muchas veces el video nos permite observar elementos o situaciones que, en la práctica, serían más difíciles de lograr. Pensemos en la necesidad de observar las formas de relación de un grupo social: para hacerlo, necesitaríamos llevar a nuestros alumnos y alumnas a algún espacio en el cual esas relaciones se den. Si logramos encontrar un producto audiovisual que las refleje o las represente, se vuelve más posible y práctico hacerlo. Por ejemplo, en las reuniones del “Colectivo Enlaces” mencionadas líneas arriba, un profesor indicaba que en la práctica era imposible trasladarse con sus alumnos a un lugar público para que observaran el comportamiento o el lenguaje gestual de dos personas que conversan, pero que gracias a alguna escena adecuada de una serie o de una película donde actores representaban (“re-creaban”, subrayaríamos nosotros) una situación de conversación, se le hacía factible abordar con mayor facilidad esa materia en su curso.

Sin embargo —y no vamos a repetir lo que ya hemos afirmado en las páginas anteriores— cuidémonos de que esa característica de que la realidad mostrada en un video pueda volverse en algo concreto en la mente de los alumnos, no desvirtúe lo que queremos abordar en nuestra clase. Dos actores que recrean una situación real generan un símil de esa realidad, utilizando recursos y técnicas que exaltan algunas características específicas, al mismo tiempo que dejan de lado otras que podrían darse de forma natural en una conversación real. Pero, tal vez, esos elementos que son exaltados o realzados por los actores son los que resultan útiles para nuestra materia.

Otra posibilidad es encontrar un ejemplo que sea lejano, o que muestre de manera obvia las diferencias con nuestra propia realidad, y de esta manera sirva para ser utilizado como un medio de trabajo comparativo que nos resalte esas diferencias. Por ejemplo, podríamos utilizar una escena en que las costumbres y ritos sean tan diferentes a aquellos que queremos discutir como parte de nuestra clase que nos permita abordarlos al señalar la diferencia con aquello que se ha mostrado en la pantalla. En otros casos —digamos que queremos utilizar un relato audiovisual para un tema histórico— encontrar un ejemplo que tenga errores factuales o anacrónicos puede servirnos para, al señalarlos y explicar esos errores, subrayar los datos o situaciones correctas.

Por ello es importante que la elección del material sea lo más cuidadosa posible, entendiendo nuestros objetivos, y viendo si nos permitirá lograrlos y de qué manera lo hará. En la medida de lo posible, por lo general, resulta más útil encontrar y utilizar una escena y no un producto completo (capítulo de una serie, película, etc.) Eso hará que pongamos mayor cuidado en la elección y que tengamos más tiempo para trabajar con nuestros alumnos el tema para el cual hemos elegido el apoyo audiovisual.

Para nuestra elección, debemos considerar cuál es la idea central de aquello que se muestra en el producto audiovisual, y de qué manera esa idea o tema logra conectarse con aquello que es parte de la materia que deseamos desarrollar, definiendo con precisión cuál es el objetivo de su utilización y lo que esperamos lograr al utilizar ese apoyo audiovisual.

De igual manera, también debemos ser claros con los alumnos sobre qué es lo que esperamos que observen en el producto audiovisual que les presentamos, pedirles que presten atención a los elementos que tienen que ver con el tema del curso que estamos abordando y que esperamos que relacionen.

También es necesario contextualizar adecuadamente el producto que estamos mostrando, que los alumnos entiendan por qué está siendo utilizado, pero, además, evidenciar su contexto: en qué situación se encuentran los personajes y de qué se trata la escena (si es un fragmento); en qué momento de la realidad representada o momento histórico (de ser el caso) está el relato que vamos a observar; en el desarrollo de nuestro curso y el tema que debemos desarrollar ¿cómo se engancha aquello que vamos a mostrarles?

Tomar estas precauciones –o para decirlo de otra manera, prepararnos para el uso del audiovisual– no solo permitirá un mejor aprovechamiento por parte de nuestros alumnos de este apoyo didáctico, sino que además nos permitirá ser más eficientes en nuestra elección de los ejemplos audiovisuales, y con ello aprovechar este producto como herramienta de apoyo pedagógico.

Recapitulando

El audiovisual se ha convertido en una herramienta útil y de amplio uso, como apoyo a diferentes clases. Las historias narradas, la cercanía del medio a los alumnos, la facilidad de engancharse con lo visto en la pantalla, hace que sea apreciado y que se haya vuelto un recurso muy utilizado.

Sin embargo, antes de optar por utilizarlo para nuestras clases, debemos tener en cuenta que la elección y selección del material a ser utilizado debe ser un procedimiento cuidadoso. Este nos permitirá identificar el valor de ese material y su relación con la materia en la que queremos que nos apoye (pues no debemos perder de vista que el audiovisual es un apoyo, y no debe ser considerado un reemplazo de la clase).

Del mismo modo recordemos que el producto es más un facilitador, un punto de partida desde el cual podemos empezar a desarrollar nuestros temas, retornando a momentos específicos del video, serie o película utilizada, ya sea para apoyarnos en lo que se ha mostrado o para compararlo con la propia realidad que estamos manejando.

Debemos recordar igualmente que el material que utilicemos, por lo general, será una puesta en escena, una reconstrucción de la realidad, lo cual puede llevar a que se generen relaciones que no necesariamente son las que necesitamos para nuestro curso. Hay que evaluar la pertinencia del audiovisual para algunos temas o materias, y evaluar si no va a generar otras interpretaciones diferentes o algunas más allá de lo que deseamos.

Finalmente, al utilizar pedagógicamente el material, no solo debemos saber elegir cuál es el más conveniente, sino que este no debe ser mostrado en clase sin ninguna explicación o preparación previa. Debemos resaltar a qué aspectos necesitamos que presten atención, qué es lo valioso en ese audiovisual y cuál es la idea central que relaciona el producto con nuestro tema de clase. De esta manera, sabremos que tanto los alumnos como nosotros los docentes podremos aprovechar esta herramienta que nos apoya en clase.

Referencias Bibliográficas

CASSANO, Giuliana, y otros
2010 Televisión: 14 formas de mirarla. Lima: PUCP

DETTLEFF, James, y otros
2009 Introducción a la realización de ficción. Lima: PUCP

MACHADO, Arlindo
2009 (5ªed.) A televisão levada a serio. São Paulo: Senac

MARTIN-BARBERO, Jesús y Germán Rey
1999 Los ejercicios del ver. Barcelona: Gedisa

RINCON, Omar
2006 Narrativas mediáticas, o como se cuenta la sociedad del entretenimiento. Barcelona: Gedisa
2002 Televisión, video y subjetividad. Bogotá: Norma