

EL JUEGO DE LA TELEVISION

En los últimos 20 años se han desarrollado en América Latina y en el mundo distintas experiencias educativas tendientes a propiciar una formación crítica de los televidentes.

Retomando algunos elementos de estrategias anteriores y manteniendo la intencionalidad explícita de "intervenir" la interacción de los televidentes con la televisión, para "transformarla" en su propio beneficio, a continuación se describe una estrategia pedagógica lúdica para la formación televisiva de los niños.



Esta estrategia tiene como objetivo principal hacer evidente o "tele-evidenciar" los procesos de ver televisión de los niños, y está pensada para realizarse, en primer lugar, desde la escuela, aunque no está circunscrita a ella, sino que también

puede instrumentarse desde el hogar o desde otros escenarios de educación o comunicación popular.

Tele-evidenciar

Esta estrategia plantea que:

1. "Hacer evidente" la televisión a los niños y sus modos de interacción con ella, es la condición *sine qua non* para poder avanzar en cualquier tipo de educación televisiva y pensamiento

crítico y autónomo frente a la programación.

2. "Tele-evidenciar" es también el fundamento pedagógico para posibilitar el tránsito de una relación unidimensional, casi siempre afectiva, con la televisión, a una dimensión más compleja e integral, desde la cual se pueda tomar distancia y pensar tanto sobre la televisión, como sobre las maneras de vincularse con ella.

GUILLERMO OROZCO GOMEZ, mexicano. Comunicador y educador, investigador y profesor de la Universidad de Guadalajara.

3. El aprendizaje es un proceso que abarca ámbitos cognoscitivos, afectivos y axiológicos que se orientan y desarrollan culturalmente, de acuerdo a lo que se percibe que es relevante ser aprendido. El aprendizaje, entonces, no se entiende como el resultado posibilitado solo por condiciones estructurales y genéticas de lo que es posible aprender para los niños.

4. El aprendizaje se desarrolla siempre en contextos específicos y situacionales, que a la vez que lo condicionan, lo posibilitan de manera particular. Por esto, se enfatiza la creación de situaciones de aprendizaje en las que se haga factible que la interacción de los niños con la televisión, se constituya en el objeto de juego y de análisis.

5. El aprendizaje no concluye con actos de memorización, ni como producto de una reflexión individual, sino que se completa como proceso hasta que se logra una expresión y una reflexión colectiva.

6. El conocimiento que se genera es uno "asociativo", que más que explicar o predecir, busca comprender, entender; por tanto, es un conocimiento siempre provisional, susceptible de seguirse profundizando y ampliando, enriqueciendo, en la medida en que se vayan asociando nuevos elementos y en tanto que se logre una comprensión cada vez más compleja e integral del objeto: el proceso de ver televisión.

7. El proceso de ver televisión no está restringido al momento preciso de estar en contacto con el televisor, sino que es un proceso que antecede y prosigue ese momento, y es llevado desde el lugar concreto de la recepción, a otros escenarios, donde los sentidos y significados preliminarmente dados por los niños, se negocian y confrontan con los otros, y se generan nuevas significaciones. Así, en los escenarios de juego y en el escenario escolar, la televisión es traída, a veces sirviendo de contenido de la conversación de los niños, y otras veces de hecho, inspirando sus juegos.

8. Los niños como televidentes no son pasivos, que sus maneras de ver televisión son aprendidas y condicionadas, y que a través de la misma interacción con la televisión los televidentes se van conformando como tales, a veces sin la mediación de otras instituciones u otros

agentes sociales, como los padres o los maestros. Por eso, adquiere especial relevancia asumir desde la escuela el esfuerzo por una educación televisiva.

El juego de la televisión

El esfuerzo de hacer evidente la televisión a los niños y sus procesos de ver televisión, se propone entonces como una estrategia pedagógica lúdica, por ser el juego una situación propicia para, vivencial y paulatinamente, descubrir los distintos componentes de la televisión y de la vinculación de los televidentes con ella. También, porque en el juego están naturalmente involucradas varias dimensiones cognoscitivas, afectivas y axiológicas, que al estimularse mutuamente, facilitan pasar de estadios meramente emotivos a otros más racionales o integran ambas dimensiones con un fin concreto y a través de un proceso visible que es susceptible de ser orientado y reorientado por los mismos jugadores.

La estrategia pedagógica se despliega, entonces, en tres tipos de juego, no necesariamente secuenciales, sino que pueden yuxtaponerse como el lenguaje televisivo- y desarrollarse, independientemente uno de otro.

Estos tipos de juegos son: "Jugar a", "Jugar con" y "Jugar a partir de" la televisión. A continuación se describe un ejemplo de cada tipo.

Jugar a la televisión

Juego: "Construyendo la realidad". El objetivo es facilitar que se haga evidente a los niños el hecho de que no es la realidad la que pasa por la cámara de la televisión, sino por el contrario, es la lente de la cámara la que pasa por la realidad, para luego ser ofrecida a los televidentes en su televisor. Al pasar la lente sobre la realidad, la televisión produce, no reproduce la realidad. Más aún, algunas de estas "producciones" de realidad no tienen nada que ver con la realidad misma.

Para lograr la meta se pide a los niños que tomen una hoja de papel y la enrollen en forma de tubo, simulando una lente, y con este instrumento y un poco de imaginación, se conciben como camarógrafos con cámara en mano. Luego, se pide a los niños, primero, que enfoquen un objeto o un compañero, en el salón de clases, y después, que enfoquen a otro objeto o compañero que estén distantes de los enfocados

anteriormente. Después, se pide a los niños decir lo que enfocaron y dibujarlo rápidamente en una hoja de papel. Los niños dibujarán el primer objeto, seguido del segundo, como si estuvieran juntos. El papel del maestro, entonces, es hacer notar a los niños que sus objetos no estaban juntos en la realidad y que es el efecto de la cámara lo que los puso juntos. Una vez hecho este ejercicio, se pide a los niños hacer otro, pero en sentido contrario al primero. Los niños entonces deben enfocar dos objetos o compañeros que estén juntos. Enfocan uno, después pasean la cámara por el salón de clase enfocando varios objetos más y luego enfocan al segundo objeto. Nuevamente, el maestro pide que dibujen todo lo que vieron en secuencia. Los niños dibujarán primero, el primer objeto, luego todos los objetos que recuerden que captaron con la lente al hacer el "paseo" de su cámara y luego el otro objeto que está junto al primero. En sus hojas

Es importante enfatizar que con este tipo de juegos lo que se entabla, entre la escuela y la televisión, es una alianza estratégica en donde, usando a la televisión como pretexto y como objeto, se propician situaciones de aprendizaje y apropiación, de significación y re-significación, que la trascienden como tal.

de papel "emergerá" una fila de objetos entre el primero y el segundo objetos y que re-producidos así, son un mero efecto de la televisión.

Con este juego, lo que se logra es iniciar una desmitificación de la televisión como fiel reproductora de la realidad. A partir de este aprendizaje se pueden hacer otros juegos que permitan a los niños enriquecer este aprendizaje inicial. Por ejemplo, se puede jugar a las distintas funciones de la producción televisiva: camarógrafos, maquillistas, escenógrafos, directores de escena, actores, apuntadores y guionistas. Estos juegos buscan redondear el aprendizaje fundamental del "principio de la representación televisiva", integrando funciones que hacen todavía más evidente toda la construcción que se requiere para poner en la pantalla una sola escena de cualquier género televisivo.

A través de estos juegos los niños van percibiendo, además, que la representación es una construcción de aspectos de la realidad y que puede ser tan

caprichosa y parcial que difícilmente corresponde a la realidad misma. De paso, estos juegos permiten a los niños vivir diferentes papeles en la meta de producir y expresar un contenido involucrando texto, imágenes, acción y haciendo su "puesta en escena" televisiva.

Jugar con la televisión

Juego: "No todos vemos y oímos lo mismo". La meta es, por una parte, sensibilizar a los participantes frente a los lenguajes y al medio televisivo, y por otra, sensibilizarnos ante sus distintas percepciones como televidentes.

Los niños se dividen en dos grupos. Un grupo ve y escucha una parte de un programa de televisión, el que sea, el que esté siendo transmitido en ese momento. El otro grupo de niños se voltea de espaldas al televisor y solo escucha, sin ver. Después de unos minutos se apaga el televisor y los niños que no lo vieron comienzan a expresar lo que se imaginaron que estaba transcurriendo en la pantalla. Una vez que expresaron sus

descripciones, los niños del otro grupo evalúan su pertinencia de acuerdo a lo que sí se transmitió.

En este juego el papel del maestro es facilitar a los niños del primer grupo que expresen lo imaginado y que los del segundo grupo hagan realmente descripciones de lo que vieron y escucharon y no interpretaciones. Las interpretaciones resultarán, en todo caso, de los niños que no vieron el televisor. Enseguida se pide a los niños volver a hacer el juego, pero esta vez los que no vieron, verán y los que sí, no verán el televisor. Aquí se trata de que todos los niños experimenten ambas situaciones.

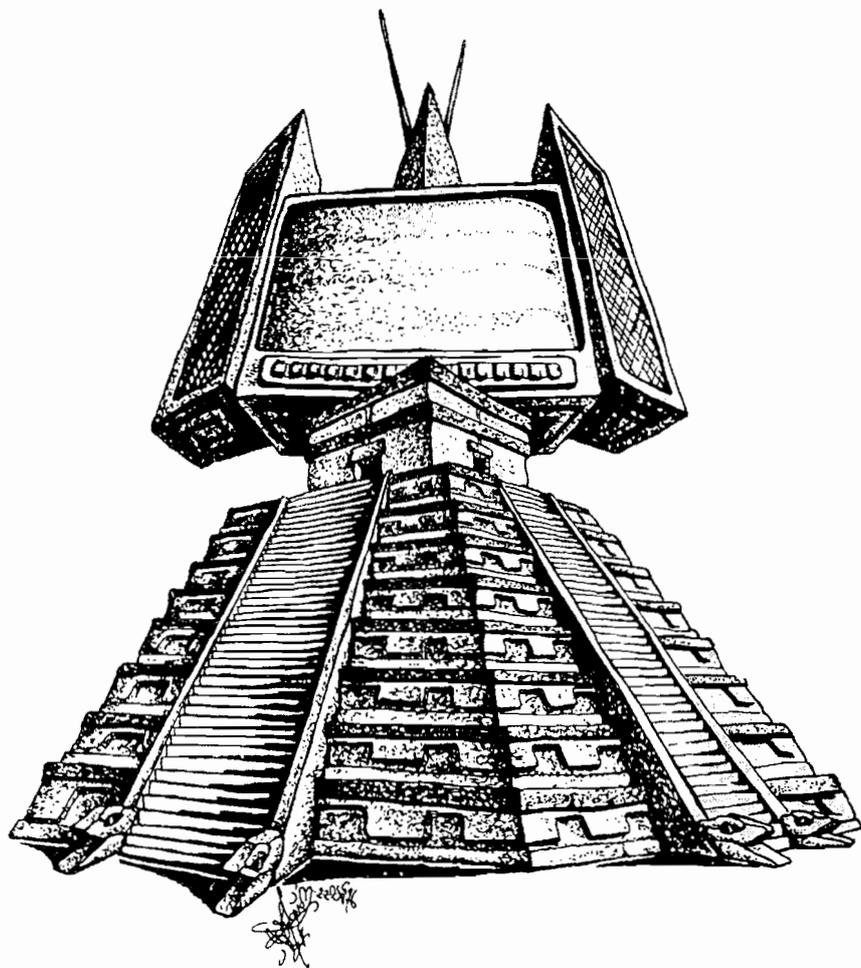
Lo que se consigue con este juego es facilitar que los niños caigan en la cuenta de que la televisión es un lenguaje compuesto y que a falta de uno, no se puede entender con exactitud y se hace necesaria la imaginación para "completar la visión".

En un segundo momento, se pide a los niños, esta vez a todos, ver y escuchar un fragmento de cualquier programa. Apagando luego el televisor, se pide a los niños primero describir lo que vieron. Lo que resultará es que los niños combinarán descripciones con interpretaciones, a la vez que se darán cuenta de que no todos vieron lo mismo. El papel del maestro es facilitar que primero se llegue a consensos sobre lo que se transmitió y que luego se pase a sus interpretaciones, diferenciándolas de las descripciones.

Así, se logra que los niños perciban que la televisión no solo es un combinado de lenguajes que se complementan entre sí, sino que la televidencia es un combinado de influencias o mediaciones que hace que aun viendo y escuchando lo mismo, unos lo perciban de una manera y otros de otra. Esto, a su vez, es un punto de partida para que los niños se descubran como sujetos activos frente a la televisión, en la medida que realizan varias actividades mentales sobre las cuales se sustentan sus interpretaciones.

Jugar a partir de la televisión

Juego: "El televidente inteligente". La meta es sensibilizar a los jugadores frente a la oferta programática de la televisión, como un punto de partida para que puedan más informadamente seleccio-



nar sus programas y de esa manera irse haciendo televidentes más "inteligentes".

El juego consiste en analizar la cartelera televisiva del día. Se pide a cada niño traer un diario a la escuela. Los niños revisan la programación ofrecida ese día en todos los canales de televisión, poniendo un color diferente (de fondo) en cada canal, y otro color distinto a cada uno de los tipos de programa que logre identificar en cada género. El papel del maestro es ayudar a los niños a esta clasificación o análisis de contenido, proporcionando información sobre los géneros programáticos que pueda o se le ocurran. Los niños entonces colorean su cartelera y luego cuentan cuántos programas hay por colores, clasificándolos por géneros y cuántos colores hay por canal. Después ubican los rangos de horario en los que se presentan los géneros y ubican su propio rango para ver televisión.

Lo que resulta de este ejercicio es, además de una apreciación cuantitativa de los programas y sus tipos en todos los canales, cruzado por la variable ho-

rario, la constatación empírica inicial de que los programas infantiles son una minoría y otro género, quizá el de las telenovelas, constituye la mayoría. De paso los niños aprenden los distintos géneros televisivos posibles -iniciando su alfabetización televisiva- y perciben visualmente la composición global de la oferta televisiva a la que pueden acceder.

En un segundo momento, se pide a los niños caracterizar con algún ejemplo concreto cada tipo de género, iniciando así un diálogo sobre lo que les gusta o no les gusta de la programación, o sobre lo que los programas comentados les provocan. De esta manera, el niño refiere a su propia experiencia la clasificación de la programación y se abre la posibilidad para analizar sus programas preferidos. Esto conlleva un tránsito de disfrutar un programa a reflexionar sobre ese programa, en el contexto de la oferta global de la televisión y de las propias preferencias programáticas de los niños.

Otros posibles juegos que pueden fortalecer el conocimiento de los niños sobre la televisión y su vinculación con

ella, es jugar a los "reporteros televisivos", anotando todo lo que se transmite en una tarde en su canal favorito, o contando los comerciales incluidos dentro de su programa favorito, o clasificando por tipos de productos y servicios esos comerciales y luego discutiendo con sus compañeros su pertinencia y credibilidad.

Estas discusiones colectivas contribuyen a una sensibilización sobre la oferta programática de la televisión y sobre su vinculación con ella y desarrollan en los niños el interés de ser más selectivos frente a la televisión que ven.

Para concluir, es importante enfatizar que con este tipo de juegos lo que se entabla, entre la escuela y la televisión, es una alianza estratégica en donde, usando a la televisión como pretexto y como objeto, se propician situaciones de aprendizaje y apropiación, de significación y re-significación, que la trascienden como tal, permitiendo a los niños ejercitar diferentes destrezas analíticas y argumentativas, necesarias para su desarrollo educativo integral. ●

Guía Didáctica

Prensa Escuela

Cómo utilizar la prensa para educar en la era de la información

Fundación HOY en la Educación

Quito, 1997



Esta guía representa la culminación y síntesis de la labor pedagógica y educativa que emprendió el diario *Hoy*, a través de la Fundación Hoy en la Educación, cuyo propósito ha sido aprovechar el potencial de enseñanza y formación que tienen las páginas de un diario, lo cual es doblemente importante cuando faltan los libros y el mundo cambia a tal velocidad que no alcanza a registrarse en los textos.

La autora de la guía, Luz Marina de la Torre, ha comprobado que una de las grandes limitaciones de los programas de prensa-escuela es la falta de guías didácticas. Es cierto que el periódico con el caudal de acontecimientos que refleja, sus páginas de opinión, los temas de entretenimiento, tiene fuerza educativa, pero esa fuerza tampoco es tan evidente como para convertirla sin más en tema de clase. ¿Cómo aprovechar el po-

tencial? ¿De qué manera esos variados materiales podrían sistematizarse? ¿Qué ejercicios asociados al currículo será posible emprender?

Los maestros, a pesar de ser lectores y algunos lectores contumaces, no siempre están familiarizados con las intimidades de la estructura interna del periódico. Más aún, el uso del periódico en el aula es un constante descubrimiento, en el cual es preciso avanzar y si fuera posible recoger la experiencia de otros maestros y estudiantes que han reunido ideas y hallazgos en la materia.

La primera parte de la guía está orientada al trabajo de los docentes con sus alumnos, a fin de animar la clase y el proceso de enseñanza-aprendizaje, con recursos extraídos de la realidad circundante que se publican en el periódico. Así, los estudiantes perciben que aprender es apropiarse del mundo y no un ejercicio etéreo y quizá inútil. Las áreas para las que se proponen ejercicios con el periódico son Lenguaje y Lectura; Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Medio Ambiente; Matemáticas y Geometría; Dibujo, Inglés, Valores, Creatividad.

La segunda parte propone al diario *Hoy* como modelo para inspirar periódicos estudiantiles o comunales y dar la información básica sobre el proceso de elaboración de diarios.

La Guía de Manejo que aparece en las primeras páginas orienta a los maestros sobre el nivel de los ejercicios y los materiales necesarios para ellos. Se ha puesto especial énfasis en promover actividades participativas y amenas.

Benjamín Ortiz Brennan, director del diario *Hoy*.