

## **El vídeo y su papel didáctico en Educación Primaria**

*Manuel Fandos Igado*

.....

*Las múltiples posibilidades del vídeo en educación y el hecho de que este medio esté presente en casi todos los centros, lleva al autor de este artículo a proponer una serie de juegos para realizar en las aulas de Educación Primaria. Junto al valor propiamente educativo de este influyente y apasionante medio de información y comunicación, descubrimos su función lúdica, su capacidad de atraer a nuestros alumnos y alumnas a las esferas del «placer de aprender».*

El término vídeo, en ocasiones, puede conducir a confusión, ya que con él se designan indistintamente el magnetoscopio, las cintas videográficas e incluso el equipo de grabación y reproducción. Entendámoslo tal como un sistema capaz de generar, emitir y recibir señales electrónicas.

A pesar de ser un medio didáctico magnífico y de encontrarse bastante difundido en los centros de enseñanza, es frecuente su infrautilización y, si cabe, todavía más en los niveles inferiores, tal vez, porque el uso más frecuente es como reproductor de material de paso y en estos niveles existe, comparativamente, una menor oferta de «software videográfico».

Tal vez convendría decir desde ya que, en absoluto, es necesario tener conocimientos técnicos para emplear con eficacia este recurso en el aula. (Yo mismo tengo exigüos conocimientos de mecánica y conduzco dignamente mi automóvil).

Entiendo, además que el vídeo es el medio audiovisual más completo, toda vez que

integra la imagen en movimiento con el sonido e incorpora funciones que ofrecen múltiples posibilidades. Sin embargo, y dado que los alumnos suelen adoptar una actitud de recepción pasiva, conviene que el enseñante que se disponga a utilizar este medio no quede fascinado por sus ventajas y posibilidades y obvie la reflexión y la planificación necesaria para que los resultados didácticos obtenidos puedan ser los deseados.

De otra manera, la pluralidad de funciones didácticas que cumple el vídeo están en relación con las características propias del medio, con la naturaleza del documento videográfico que emplea y con la forma en que lo usa el profesor.

Las características del medio «vídeo» permiten realizar funciones muy sugestivas desde el punto de vista educativo. El magnetoscopio permite aislar tanto una secuencia de imágenes como un solo fotograma, detener la reproducción para hacer algún comentario o proponer alguna actividad, o congelar una imagen para hacer un estudio más detallado. Pasar

las imágenes a cámara lenta o rápida, visionar sin sonido, alterando la banda sonora, o combinando las bandas de audio...

Con el empleo de la cámara se amplían las funciones, se posibilitan las grabaciones y los ejercicios de autoscopia, éstas, además, pueden ser interesantes por sí mismas o, también, integrarse en un proceso de investigación determinado.

La virtualidad y naturaleza del registro videográfico es esencial a la hora de seleccionar aquél que cubra mejor los objetivos didácticos pretendidos.

#### **Funciones del vídeo en la enseñanza**

Entendiendo aquí el vocablo vídeo en su acepción más común, más amplia, a la que nos referíamos arriba, aunque, como se ha dicho, no es la acepción correcta, podremos hablar de las funciones del magnetoscopio y del camiscopio, y si se me apura, hasta de la televisión.

Si tratáramos de hacer una taxonomía de las funciones del vídeo en la enseñanza sería obligatoria la referencia a la clasificación ya clásica propuesta por Joan Ferrés i Prats y que a título de recuerdo enumeramos seguidamente:

\* *Función informativa. El vídeo documento*

\* *Función motivadora. El vídeo animación*

\* *Función expresiva. Creatividad y vídeo-art*

\* *Función evaluativa. El vídeo espejo*

\* *Función investigadora*

\* *Función lúdica. El vídeo como juego*

\* *Función metalingüística*

Si se tratara de la concepción de vídeo más vaga a la que continuamente venimos refiriéndonos, podríamos hacer referencia al catálogo de funciones que al efecto ofrecen

Aparici y García Matilla y que también enumeramos a título de recuerdo:

\* Presentar experimentos científicos, especialmente cuando el material y equipo o los fenómenos observados son voluminosos, onerosos, inaccesibles o difíciles de obtener en general.

\* Descubrir un comportamiento humano individual o colectivo.

\* Ilustrar principios que impliquen un movimiento o cambio dinámico.

\* Ilustrar principios abstractos, con la ayuda de modelos físicos, técnicas de animación y otras técnicas especializadas.

\* Presentar cambios en el tiempo, mediante técnicas de animación, cámara lenta, aceleración del movimiento o movimiento sincopado.

\* Presentar la actuación de especialistas muy competentes, en particular de la enseñanza, en beneficio de quienes deseen emularlos.

\* Explicar cómo se adoptan decisiones en las instituciones sociales, recurriendo al vídeo o a una escenificación, a simulaciones y a la interpretación de papeles.

\* Cambiar actitudes al presentar las ideas de modo original o desde un punto de vista no habitual.

\* Conservar y presentar sucesos, especies, lugares, personas, edificios y objetos que estén a punto de desaparecer por diversas razones.

\* Suplir las visitas de los estudiantes a fábricas, museos, proyectos agrícolas, lugares arqueológicos

y arquitectónicos, ecológicos, geológicos, etc.

\* Exponer rápidamente las relaciones existentes entre los diversos elementos de una máquina, un procedimiento industrial o un paisaje.

**Conviene que el enseñante que se disponga a utilizar este medio no quede fascinado por sus ventajas y posibilidades y obvie la reflexión y la planificación necesaria para que los resultados didácticos obtenidos puedan ser los deseados.**

- \* Distinguir diversas clases de fenómenos.
- \* Precisar, por ejemplo, las diferencias de escala y procedimiento entre las técnicas de laboratorio y las de producción de masa.

- \* Presentar materiales de estudio; por ejemplo, plantas enfermas para ayudar a los estudiantes a identificar los síntomas.

- \* Explicar el modo de realizar tareas prácticas mediante debates y demostraciones prácticas.

- \* Resumir y sintetizar una amplia gama de hechos, y presentarlos en su contexto.

- \* Exponer técnicas de producción dramáticas.

- \* Presentar diferentes interpretaciones de obras teatrales y novelas.

- \* Explicar técnicas de dibujo y pintura.

- \* Explicar el modo de tocar instrumentos o de manejar herramientas.

Como se puede comprobar el elenco de posibilidades didácticas es bastante amplio, por circunscribirnos al catálogo propuesto por Joan Ferrés, y ciñéndonos al ámbito de la Educación Primaria, manifestamos nuestra propensión hacia la función lúdica, el vídeo juego.

### **Función lúdica del vídeo. El vídeo-juego**

Siguiendo, una vez más a Ferrés, diremos que esta función lúdica pretende, básicamente, potenciar la dimensión de gratificación o de entretenimiento, al tiempo que de aprendizaje, naturalmente. Su componente educativo viene dado, por lo menos, cuando es el alumno el que maneja la cámara, por el aprendizaje que implica a nivel de trabajo en grupo, a nivel de descubrimiento de las nuevas dimensiones de la realidad y a nivel de experimentación de una nueva forma de expresión.

Sin más justificaciones más o menos teóricas, y buscando la práctica de cada día, pretendo apuntar algún juego en esta línea dejando al arbitrio de cada uno de los docentes cuantas modificaciones, variaciones... se le puedan ocurrir, pero con la aspiración de la simplicidad técnica, facilidad de aplicación y potencial didáctico.

## **Propuestas lúdicas concretas**

### **1. El videoacertijo**

Individualmente o por grupos, se graban objetos, cuerpos, o formas del entorno que aisladamente sean difíciles de reconocer, cuando se ven desde muy cerca, desde una perspectiva poco habitual, con una lente (lupa, p.e.) delante del objetivo de la cámara... Buscando que en el visionado posterior, el resto de los alumnos acierten de qué se trata.

Se puede hacer oralmente, o por escrito, pidiendo o no justificación del porqué de cada una de las opiniones manifestadas, etc.

### **2. El videoenigma**

Es semejante al anterior. Se graba una cierta cantidad de primeros o primerísimos planos de un mismo objeto. De forma gradual se va abriendo el ángulo de la toma hasta que se descubra el objeto completo. El enfoque tiene que ser lo mejor posible, utilizando, por ejemplo, el macro de las cámaras.

En el momento del visionado se pueden analizar la perspectiva y estructuras del objeto en cuestión. Naturalmente, se trata de adivinar de qué se trata, lo antes posible e intentando justificar cada una de las intervenciones, como antes, ya sean orales o escritas.

### **3. Relatos en cadeneta**

Alguien, el profesor, un alumno... solo en clase, rodeado de distintos objetos, y, delante de una cámara que está grabando, empieza a contar un relato, con o sin palabras, que dura un tiempo determinado con anterioridad. Sale y entra otro que, una vez visto lo que hizo su compañero/a, y en función de lo que se le ocurra o se haya preparado, continúa el relato, con la cámara grabando, naturalmente, y así sucesivamente hasta un número x de intervenciones (aconsejable no más de diez).

Se procede al visionado y si, por ejemplo, el acuerdo había sido contar un relato sin hablar, se puede escribir la historia y luego alguien leerla al tiempo que se vuelve a ver. (Si la grabación se hace en un cassette, no tiene

muchas dificultades técnicas, incorporarla en una de las bandas de audio de la cinta, como si fuera una voz en off).

#### 4. Videoanimación

Tan sólo precisamos una cámara que tenga la función de grabar con «interval», un segundo de cada minuto y, naturalmente, una cinta de vídeo.

Podemos hacer unos personajes articulados con cartulina, por ejemplo, o utilizar plastilina y un decorado de fondo. Pondremos en marcha el camascopio y una vez se haya grabado el primer segundo, tendremos un minuto para variar o no el movimiento del personaje o el decorado...

También los niños pueden ser los personajes, con una «postura» por segundo. Los resultados pueden ser extravagantes, absurdos, cómicos... ya que los movimientos quedan bastante desarticulados y da la impresión de actuar movido por corrientes eléctricas.

Naturalmente, podríamos dejar la cámara sobre un trípode grabando durante un tiempo una reacción que nos interesa y que siendo relativamente larga en el tiempo podríamos ver seguida a razón de un segundo por cada minuto real de tiempo (eclosiones de huevos, procesos de filtración, de arrastre de agua...).

Esta misma función podría ser empleada como recurso para el «diseño» dando lugar a, por ejemplo, grabaciones de un reloj cuyas saetas vayan en sentido contrario al habitual, o a un movimiento rápido de nubes o de una persona que gesticula y nunca parpadea o a un muñeco que, estando en movimiento, siempre está en el mismo sitio...

Además, esta modalidad, también nos permite, por ejemplo, escribir titulares o dibujos en una pizarra o en arena, a trazos lentos o rápidos, que irían apareciendo en la imagen de televisión «mágicamente», puesto que cada trazo supondría un avance progresivo en el

diseño que pretendamos hacer aparecer, crecer o ser «misteriosamente» borrado. Con las siguientes potencialidades lúdico-didácticas de presentación-adivinación o de evaluación.

#### 5. A vista de...

Se trata de organizar una historia, un relato, lo que se quiera, desde el punto de vista de un zapato, un pájaro, un gigante, un enano, una mariposa, un extraterrestre... Convendría realizar un «story board» previo a la filmación.

*Manuel Fandos Igado es asesor de Nuevas Tecnologías en el CEP de Ejea de los Caballeros de Zaragoza*

#### Referencias bibliográficas

- AGUADED GÓMEZ, J.I. (1993): *Comunicación audiovisual en una enseñanza renovada. Propuestas desde los medios*. Huelva. Grupo Pedagógico Andaluz «Prensa y Educación», colección «Aula de Comunicación» I.
- ALONSO, M y MATILLA, L. (1990): *Imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa*. Madrid, Akal.
- APARICI, R. y GARCÍA M.A. (1987): *Imagen, vídeo y educación*. Madrid, Fondo de Cultura Económica.
- BALADA, R. y JUANOLA, R. (1987): *La educación visual en la escuela*. Barcelona, Paidós.
- CABERO ALMENARA, J. (1989): *Tecnología educativa: utilización didáctica del vídeo*. Barcelona, PPU.
- FERRÉS I PRATS, J. (1988): *Vídeo y educación*. Barcelona, Laia.
- FERRÉS I PRATS, J. (1988): *Cómo integrar el vídeo en la escuela*. Barcelona, CEAC.
- NADAL MARTÍN, M. A. y PÉREZ CELADA, V. (1991): *Los medios audiovisuales al servicio del centro educativo*. Madrid, MEC.
- MALLAS CASAS, S. (1987): *Didáctica del vídeo*. Barcelona, Serveis de Cultura Popular, Altafulla.
- MAURICE, M. y OTROS. (1983): *El vídeo en la enseñanza*. Barcelona, Planeta.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. (1983): *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona, Planeta.
- SANTOS GUERRA, M.A. (1984): *Imagen y educación*. Madrid, Anaya.