

Autor: Judith Faifman, Carlos Trilnick y Damian Zantleifer*¹
Título: PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA
Ciudad: Buenos Aires, 2004
Producción: Para el Centro de Competencia en Comunicación para América Latina
Nota: Este texto puede ser reproducido con previa autorización con un objetivo educativo y sin ánimo de lucro.

PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA: La Generación de condiciones de aprendizaje para la participación social plena

Abstract



En la sociedad contemporánea, caracterizada por la presencia de una enorme estructura de comunicación visual y audiovisual, la educación, cuyo propósito fundamental es garantizar que el aprendizaje permita a los estudiantes acceder a la plena y equitativa participación social en la vida de la comunidad, requiere un nuevo enfoque respecto de la alfabetización.

La implementación desde comienzos del año lectivo 2004 de un programa de producción de multimedia en una escuela primaria de la ciudad de Buenos Aires, propone superar las limitaciones de los enfoques tradicionales de alfabetización a través de la convergencia de múltiples formatos discursivos en el entorno educativo.

En el presente trabajo se analizan los diferentes aspectos de la experiencia de creación audiovisual y multimedia por niños entre 4 y 13 años poniendo el énfasis en el carácter crítico-reflexivo de la alfabetización.

* Judith Faifman: Lic. en Psicología. Doctorante por la Universidad Hebrea de Jerusalén. Creadora de proyectos educativos formales e informales.
E-mail: judithfaifman@educ.ar

Carlos Trilnick: Diseñador Audiovisual y artista plástico. Profesor Titular de Taller de Diseño Audiovisual I, II y III. Profesor Adjunto de Medios Expresivos II. Investigador.
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires.
E-mail: ctrlilnick@gmail.com

Damián Zantleifer: Coordinador del Área de Producción de Video y Televisión de la Universidad Tecnológica Nacional. Director del Departamento de Video de la Facultad de Psicología de la UBA
Docente en la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido (UBA)
E-mail: damianz@arnet.com.ar

¹ Los tres autores fundaron y co-dirigen el Laboratorio de Producción de Multimedia del Instituto Talpiot, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.



1. Antecedentes:

Desde comienzos del año lectivo (marzo de 2004) se implementa en el Instituto Talpiot de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina un Laboratorio de Producción de Multimedia dirigido a la producción de materiales audiovisuales por parte de los alumnos.

Las clases del Laboratorio de Medios se dictan dentro de la currícula oficial. Participan en esta experiencia los chicos de las salas de 4 y 5 años del Nivel Inicial y los de primer a séptimo grado del Nivel Primario. Cada grado dispone de 4 horas semanales de cursada.

En el Laboratorio de Medios los alumnos aplican los conocimientos audiovisuales a la producción de videos (animación, ficción y documental) y de multimedia (CD's interactivos y diseño de páginas para Internet) sobre temáticas relacionadas con los contenidos que ven en el aula.

De esta forma, muchas de las investigaciones que realizan los alumnos en relación con disciplinas específicas se vuelcan a sus producciones audiovisuales, generando una dinámica interrelación entre los contenidos curriculares y los contenidos específicos de la enseñanza del diseño visual y audiovisual.

2. Justificación

Los medios audiovisuales constituyen las primeras experiencias culturales para la mayoría de los niños en el siglo XXI. A una edad muy temprana aprenden a construir sentido a partir de imágenes en la pantalla, que cambian de tamaño y ángulo y distinguen sonidos y músicas que anticipan el peligro o un final feliz.

Ya a los tres o cuatro años, además de aprender a hablar, la mayoría ha aprendido otro lenguaje: los códigos y convenciones del mundo audiovisual.

La imagen en movimiento ofrece oportunidades singulares de expresión de ideas y narración de historias. La exploración del mundo de la imagen y el sonido ofrece a los chicos oportunidades únicas para compartir el conocimiento y la imaginación.

A través de experiencias de aprendizaje activo esta iniciativa ofrece a los alumnos poderosas herramientas que promueven una comprensión multifacética de sí mismos y de su entorno natural y social además de invertir la actitud de pasivos consumidores dándoles la posibilidad de convertirse en productores.

Las principales razones que fundamentan la introducción de la producción audiovisual en la educación inicial y primaria son las siguientes:



2.1 Alfabetización en la era digital

En un contexto saturado de medios, los niños y los jóvenes necesitan potenciar sus capacidades críticas cognitivas y metacognitivas, para enfrentar una vida en la que la convergencia digital y la interactividad hacen posible la combinación de sistemas semánticos diferentes como el lingüístico y el audiovisual en tramas textuales multilineales complejas.

2.2 Promoción de la equidad

Esta iniciativa permite implementar, en un contexto de creciente desigualdad en la distribución de los recursos, un conjunto de dispositivos que incrementa la capacidad de la escuela para ofrecer un acceso equitativo a los bienes culturales.

2.3 Articulación con la Comunidad

La escuela a través de esta experiencia intensifica sus vínculos con la comunidad. Por un lado, la búsqueda de información por parte de los alumnos no se limita a los textos escolares o materiales educativos sino que incluye el contacto directo con vecinos, profesionales, científicos y artistas respecto de problemáticas actuales.

A través de la investigación se abre el espacio para la formulación de interrogantes, para comparar puntos de vista a través de la discusión. La organización, el análisis y la interpretación de la información recolectada permiten confrontar los supuestos iniciales con los datos obtenidos.

Finalmente, a través de la producción autónoma los chicos desarrollan estrategias comunicacionales y adquieren protagonismo en la comunidad al exponer sus preocupaciones, pensamientos y sentimientos.

2.4 Pedagogía Activa y construcción del pensamiento crítico

La producción audiovisual y multimedia necesariamente supone una experiencia de educación 'activa' y 'participativa' en la que se estimula la expresión y la formación de los alumnos como productores de conocimiento y constructores de su propio aprendizaje a la par que se fortalecen sus capacidades como receptores críticos.

Nos encontramos con una oportunidad singular de suspender los modos habituales en que concebimos el fenómeno del conocer en su relación con la constitución de la acción humana.



3. Implementación:

3.1 El equipamiento

Para la implementación de este proyecto, el Instituto Talpiot de Buenos Aires construyó un “Laboratorio de Medios” equipado con los siguientes recursos:

- 5 cámara de video Mini DV
- 5 cámara de fotografía digital
- 10 computadoras PC con capacidad grabar CD y para editar audio y video
- 1 scanner
- 1 grabador de DVD
- 1 Monitor de video
- 1 proyector de video
- Luces de filmación
- 5 micrófonos
- 3 trípodes para cámara de foto y video
- 2 Televisores con reproductores de VHS y DVD

A través de los Directores del Laboratorio se convocó a docentes de las áreas de Diseño de Imagen y Sonido y de Diseño Gráfico para impartir las clases. Para cada grado se asignaron dos docentes, uno proveniente del diseño gráfico y del diseño interactivo y otro proveniente de la producción de fotografía y video.

3.2 Desarrollo profesional

Durante los dos meses previos al inicio de las clases se instrumentaron dos Cursos de Capacitación Docente, uno dirigido a los docentes del Laboratorio y otro a los docentes del Colegio.

3.2.1 Capacitación de los docentes del Laboratorio

Al no haber antecedentes en Argentina de educación formal de producción audiovisual y de multimedia en la escuela primaria se realizó este curso con el objetivo de dotar a los docentes de las herramientas y las metodologías necesarias para aplicar en el aula los conocimientos específicos.

Duración: 12 encuentros de 3 horas cada uno

Contenidos:

- Los medios audiovisuales y el aula
- Aplicación de recursos audiovisuales a la enseñanza primaria
- Diseño de actividades relacionadas con la imagen y el sonido
- Contenidos curriculares oficiales y su adaptación a la producción audiovisual
- Planificación de actividades en el aula
- Metodología de investigación para niños
- Siguiendo los pasos de Mac Laren



3.2.2 Capacitación de los docentes de la Escuela

Al ser un elemento nuevo dentro del ámbito escolar se implementó este curso dirigido a las maestras y maestros del colegio con el objetivo de que conozcan cómo se estructura el Laboratorio de Medios y qué recursos posee. También se introdujo a los docentes en la lectura y escritura de textos visuales y audiovisuales

Duración: 6 encuentros de 3 horas cada uno

Contenidos:

- Los medios audiovisuales y el aula
- Aplicación de recursos audiovisuales a la enseñanza primaria
- Introducción al lenguaje visual
- Introducción al lenguaje audiovisual
- Contenidos curriculares oficiales y su adaptación a la producción audiovisual
- Planificación de actividades en el aula

3.3 Contenidos mínimos por nivel

Nivel 1: sala 4 años, Pre escolar y 1er grado
(4, 5, 6 y 7 años)

- Comunicación audiovisual.
- Cine y narración. (Contar una historia mediante recursos de animación tradicional).
- Relaciones entre texto literario y sonido. (Contar una historia con nuestra voz y con música).
- Introducción al diseño gráfico. Fundamentos de dibujo en computadora y de grabación de voces.
- Punto de vista. Introducción a la fotografía y a la utilización de la cámara fotográfica digital.
- Técnicas de animación por medio de títeres, dibujos, collage y fotografías.
- Introducción al pensamiento proyectual y al diseño interactivo.

Nivel 2: 2do, 3ero y 4to grado (7, 8, 9 y 10 años)

- Narrativas audiovisuales
- Fotografía y cine: dispositivos técnicos y expresivos.
- Recursos espaciales: composición y tamaño de plano, posición y movimiento de cámara.
- Recursos temporales: duración del plano y técnicas de montaje.
- Relaciones entre punto de vista, recursos técnicos y medios expresivos.
- Proyecto y diseño audiovisual. Procesos de creación, investigación y producción.



- Pensamiento proyectual y diseño interactivo. Aplicaciones gráficas de la imagen digital. Figura y fondo, capas y tipografías.
- Introducción al diseño interactivo. Aplicación de botones de interactividad.

Nivel 3: 5to, 6to y 7mo grado (10, 11, 12 y 13 años)

- Narrativa audiovisual.
- Medios de comunicación audiovisual. Breve reseña histórica desde el lenguaje de señas hasta los dispositivos digitales.
- Géneros audiovisuales. Características, particularidades, recursos técnicos y expresivos aplicados a cada uno de los siguientes géneros: ficción, documental, artístico y científico.
- Conceptos de diseño, metodología de investigación, guión, producción y programación interactiva.
- Conceptos de diseño, guión, puesta en escena y producción audiovisual.
- Técnicas de edición de audio y video, de animación digital y de programación interactiva.

3.4 La experiencia

3.4.1 El itinerario en etapas

El laboratorio se inauguró con un recorrido rápido por la historia de los inventos que transformaron el campo de las comunicaciones en una presentación a través del juego adaptada a las diversas edades. Los chicos empezaron explorando el funcionamiento de la cámara oscura y el zootropo y terminaron iniciándose en el uso de las cámaras digitales. A continuación cada grupo se lanzó a la realización de un primer proyecto que se resolvería en un lapso de dos meses cuyo principal objeto era experimentar las etapas del proceso de producción de principio a fin antes del receso escolar de invierno.

Al comenzar el segundo cuatrimestre el visionado de las ‘operas primas’ ofreció una de las primeras oportunidades de evaluación grupal en la que prevaleció la sorpresa sobre la crítica. En esta segunda etapa se destinó un período de dos meses para identificar las capacidades técnicas que los alumnos habían incorporado y revisar el acceso equitativo a las mismas. En algunos grupos esta etapa adoptó la forma de proyecto de producción de manuales de uso de los equipos. Se estimuló el intercambio entre los chicos con el objeto de potenciar el uso autónomo de los recursos tecnológicos. Paralelamente durante este período el visionado de cortos de Norman Mc Laren se complementó con producciones en las que los alumnos debían resolver desafíos de producción “a la manera de Mc Laren”. Al concluir esta segunda etapa la mayoría de los alumnos había alcanzado el grado de autonomía esperado en el uso de los recursos tecnológicos y el software disponible.



Durante la tercera etapa, todos los grupos desarrollaron la segunda serie de proyectos que se exhibieron públicamente al término del ciclo lectivo. La participación de los alumnos en este período fue en la mayoría de los grupos mucho más intensa y comprometida. El grado de autonomía en la tarea se incrementó considerablemente y alumnos que en la primera etapa se habían mantenido indiferentes mostraron altos niveles de concentración y motivación. Las tareas de edición y post-producción en los grados superiores fueron

íntegramente realizadas por los alumnos. En algunos casos incluso la composición de la banda de sonido fue realizada por ellos.

La experiencia de producción audiovisual y multimedia ofreció a los alumnos un contexto de aprendizaje en el que desarrollar sus capacidades de planificación, diseño, investigación, organización, interacción y colaboración. En forma individual y colectiva incrementaron su capacidad de tomar iniciativas en lugar de esperar consignas externas y en etapas sucesivas elaboraron soluciones para concretar sus planes. Las ideas iniciales fueron transformadas hasta encontrar formas accesibles de producción. La gestión de cada proyecto permitió combinar momentos de tarea en grupos interdependientes con una distribución de roles complementarios, con momentos de tarea individual e independiente que aumentó la confianza de los alumnos en sus habilidades. En esta primera etapa de implementación los temas seleccionados como punto de partida en el proceso de producción respondieron al proyecto institucional y a los contenidos curriculares poniendo especial énfasis en que el recorte temático permitiera a los alumnos expresar sus intereses y su punto de vista particular estimulando su participación y compromiso.

3.4.2 La evaluación

La evaluación estuvo orientada a estimular a los alumnos en forma individual a revisar su trabajo identificando los puntos débiles y los puntos fuertes en sus propuestas y a promover en el contexto grupal el intercambio de información que pueda ser útil para mejorar el trabajo. La instancia de evaluación se integró a las actividades en forma significativa a través del monitoreo del proceso de producción como oportunidad de construcción de criterios de análisis. Si bien en algunos momentos no fue posible evitar que en el contexto grupal el tiempo destinado a la evaluación se transformara en un ámbito de juicio y crítica en muchas oportunidades se generó un espacio de reflexión sobre lo que funcionó y lo que no funcionó en un clima de apoyo mutuo.

4. Una reflexión sobre las TICs en el aula

Preguntarse por el rol de las nuevas Tecnologías para la Información y la Comunicación dentro del aula resultó pertinente al inaugurar un proyecto como el que nos ocupa. Existieron dos factores centrales que fueron pensados y revisados antes de comenzar la implementación del proyecto:



1. El impacto esperable de toda la comunidad escolar (alumnos, docentes y directivos) al entrar en contacto con un espacio dotado de recursos tecnológicos poco habituales no sólo en la escuela sino en el contexto general de un país con un retraso visible en la democratización de la tecnología en general.
2. El rol específico que cumpliría esta tecnología en el marco de un proyecto educativo que la contiene y que recibiría los beneficios de su aplicación más allá de su campo de aplicación específico.

En el primer caso se buscó deliberadamente evitar la mistificación de la tecnología como bien en sí mismo. Las operaciones desplegadas tendieron a instalarla como bienes de uso capaces de provocar espacios de producción. Esta idea se desarrolló a partir de una premisa muy simple: la tecnología inmediatamente en manos de sus usuarios. Desde los niños más pequeños hasta las maestras, todos utilizaron el equipamiento desde la primera vez. Esta estrategia contribuyó muy tempranamente a invertir el rol de espectadores en productores de todos quienes rodean a este proyecto. Esta idea pudo ser sostenida desde el perfil de los docentes del Laboratorio de Medios seleccionados desde el privilegio de su capacidad de producción.

Para el segundo problema la conclusión se orientó hacia la idea de la instalación de la nueva tecnología como “tecnología invisible”. La tiza, el pizarrón, el papel, los lápices, los mapas; todos son elementos tecnológicos que despliegan su funcionalidad en el mismo instante en el que son integrados a cualquier espacio de enseñanza y aprendizaje. Nadie se pregunta acerca de su utilidad o funcionamiento. Están dotados con anterioridad de la capacidad de ser elementos promotores de producción. En ese sentido son “invisibles”. En este proyecto tendemos a elevar a la misma categoría a los nuevos recursos tecnológicos desplegados. Es cierto que en un primer momento aparecieron como novedad y que el sólo contacto con ellos satisfacía para alumnos y docentes el sentido de su existencia. Pero desde el proyecto se trabajó rápidamente para rodearlos de capacidades productivas. Y esta estrategia posibilitó un nuevo vínculo basado en una creciente “invisibilidad”: la pregunta ¿qué es esto? fue paulatinamente reemplazada por ¿qué puedo hacer con esto?.

Consideramos que existen sinergias entre el proyecto propuesto y los desarrollos tecnológicos actuales, detectando un cambio en la escala pedagógica soportada en la tecnología. Y que ellas se pueden estimar en forma cualitativa y cuantitativa. La adopción de la tecnología que se tradujo, al comienzo, en una sobrecarga de esfuerzos para los estudiantes y docentes, nos llevó a analizar la modificación de las propuestas didácticas; y este efecto negativo a lo largo de la cursada se fue diluyendo, y emergieron con claridad los beneficios del uso de tecnología, tanto para docentes como estudiantes.

Consideramos que es la conjunción entre la infraestructura tecnológica y el cambio de la metodología docente, la que puede promover una mayor calidad educativa.



5. Próximos pasos

Durante el año lectivo 2005 se implementará un proyecto de investigación que permitirá evaluar el impacto del programa en los niños y los educadores y contribuir a la difusión de la experiencia y su aplicación a gran escala.