

Para “jugar” con la televisión

Pensar en el uso de la televisión para los procesos educativos debe hacerse utilizando su capacidad lúdica, ya que a partir de ésta podemos sacarle todo el jugo a la televisión que ven nuestros alumnos y relacionarla con los contenidos de las aulas. Una vez más, entendiendo que la televisión ya está en mayor o menor grado o de una u otra manera dentro de los espacios escolares.

Las estrategias actuales para una educación televisiva de las audiencias, independientemente de que compartan la inquietud por transformar la interacción de los televidentes con la televisión, varían de acuerdo con diferentes elementos:

Un primer elemento es el *foco de atención* del esfuerzo educativo. De esta manera, hay estrategias enfocadas en la televisión misma, ya sea como medio y tecnología de información o como contenido.

Otras estrategias se enfocan en el proceso de ver televisión, resaltando



y analizando las mediaciones de que ésta es objeto, los escenarios de la televidencia y las comunidades de apropiación de los televidentes.

Hay quienes apuestan su análisis en el *televidente*, sus expectativas, visiones y ambiciones televisivas, sus hábitos y rutinas para ver televisión, sus preferencias y gustos, sus condicionamientos de clase, etnia, género, religión, y las competencias comunicativas que esto les genera.

El consumo es una de las estrategias que también se aborda al indagar el tipo de apropiaciones y cuestionando su pertinencia o aplicando orientaciones correspondientes para modificar los significados resultantes.

El ámbito de incidencia de las estrategias educativas también genera una vertiente de análisis, pues hay quienes se enfocan en la *educación formal*, estrategias de políticas públicas para la incorporación de educación mediática, pero también hay quien se enfoca en lo *popular* o educación no informal, enfocado en el trabajo con grupos o familiar y la forma en la que éstas enseñan o han enseñado a mirar la televisión.

Otra diferencia se da también por la utilización del *método* de enseñanza; la utilización de métodos *formales* o aquellos que apuestan por estrate-

gias *lúdicas* para la asimilación del conocimiento.

Una de las premisas básicas de las estrategias lúdicas es que el juego resulta, en sí mismo, a la vez que un ejercicio pedagógico, una fuente de aprendizaje, en la medida que propicia una serie de *rearticulaciones* cognitivas sucesivas que desembocan en una apropiación diferente del objeto en juego.

El aprendizaje que se obtiene es, entonces, una resultante de dimensiones afectivas y racionales convergentes en comprensiones más reflexionadas e integrales respecto del objeto del juego, en este caso la televisión y la televidencia.

El objetivo de jugar con la televisión es doble. Por una parte, se trata de sensibilizar a los jugadores acerca del *medio* televisivo, especialmente

La apuesta de esta *Guía* consiste en situarse en los aspectos lúdicos de la enseñanza televisiva, incorporando diversos elementos como: la conformación de los televidentes, sus procesos de mirar televisión, los resultados que obtienen de ello y, sobre todo, la importancia del ámbito de incidencia formal, pues se apuesta a que la escuela sea la institución que pueda influir activamente en la construcción y formación de miradas críticas entre niños y jóvenes.

de su lenguaje audiovisual. Y, por otra, sensibilizarnos a sus distintas percepciones como *televidentes*.

La propuesta se gesta en el análisis del cambio paradigmático en el conocimiento, propiciado por la explosión de las TIC y sus pantallas, pues actualmente la escuela y sus plataformas pedagógicas están:

Este componente lúdico es lo que permitirá acercar los procesos educativos con las destrezas que han adquirido los alumnos en su andar e interactuar con las pantallas.

A continuación proponemos una serie de dinámicas grupales que permitirán “jugar con la televisión” con el objetivo de que sea a través del componente lúdico donde los procesos educativos se conjunten con las destrezas y competencias mediáticas que nuestros alumnos han adquirido fuera de las aulas. Al hacer esto se podrá:

1. Hacer evidente que el proceso seguido en el juego sirve para identificar que la televisión es algo más que una pantalla que entretiene.

Transitando de un paradigma centrado en la transmisión de información y conocimientos, vía la repetición, la memorización y la reproducción, a un paradigma centrado en la exploración, la experimentación, vía la creatividad y motivado por la transformación y la innovación, no más por la mera reproducción

(Orozco, 2001: 6)

2. Propiciar que el alumno use esos mismos aprendizajes, hechos conscientes, en contextos o escenarios diversos; es decir, que los pueda trasladar también a su interacción con otros medios.

A lo que se aspira es a re-aprender sobre la televisión, de tal forma que la experiencia de reubicar el aprendizaje producido en otro escenario facilite que la pantalla y su tecnología pierdan ese halo místico, al ser resituadas por el educando en una dimensión también instrumental en función de otros fines más allá de la misma tecnología y del mismo juego.

No todos vemos lo mismo

Actividad 1

1. El televisor se prende en cualquier canal.
2. Se pide a los alumnos ver el programa durante cinco minutos.
3. Se apaga el televisor y se pide a los alumnos discutan lo visto en la televisión. Para agilizar la discusión se pueden formar grupos de cinco a seis alumnos.
4. Con los grupos armados, la primera actividad consiste sólo en describir lo que se vio, sin comentar, opinar o juzgar. Se trata de efectuar una reproducción fiel de lo que pasó en la televisión.
La idea es que los alumnos, al narrar al interior de sus grupos, se percaten de cómo describe cada uno el programa televisivo; esto para que ellos comiencen a descubrir que cada uno enfoca su atención en diversas cosas.
5. Una vez que todos han leído sus descripciones, deben anotar cuáles han sido las semejanzas y las diferencias de sus narraciones.
6. Cada grupo o equipo expone al grupo sus resultados y trata de extraer una conclusión general respecto de las múltiples formas de mirar la televisión y de los diversos focos de atención que se pueden generar de un mismo programa.

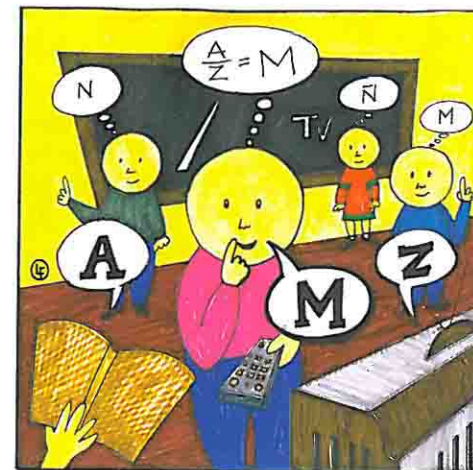
Con ello podremos cubrir el primer objetivo, que es precisar que “no todos vemos lo mismo”, y esto debe tomarse muy en cuenta al momento de analizar la programación televisiva.



No todos pensamos lo mismo

Actividad 2

1. Se enciende la televisión, pero ahora se acuerda en grupo el programa que desean observar.
2. Se arman nuevos grupos o se dejan los anteriores; la idea ya no es describir sino opinar, emitir juicios u opiniones respecto al programa a observar.
3. Los grupos harán una síntesis de sus opiniones e indagarán sobre los orígenes de las mismas; esto para percibir cuáles mediaciones están implicadas en su proceso de ver televisión.



Ahora que incorporamos “su sentir” en la forma de ver y analizar el programa de televisión, empezamos a reconocer la complejidad que implica adentrarse en los múltiples significados que se desprenden de la televisión, pues ahora sabemos que, más

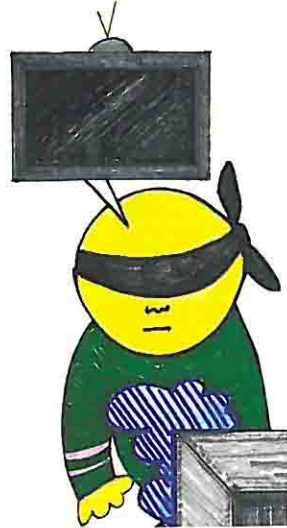
allá de lo homogénea que pueda resultar la oferta televisiva, no se puede evitar que todos veamos, pensemos e, incluso, sintamos cosas distintas de un mismo programa.

Sin “ver” frente a la televisión

Actividad 3

1. En este juego, el maestro enciende el televisor y lo coloca de espaldas a la mitad de los alumnos. Por espacio de cinco minutos, la mitad de los alumnos sólo escucha la televisión, *sin verla*; la otra mitad la ve y la escucha.
2. Concluido el tiempo del juego, el maestro les pide a los alumnos que sólo escucharon que dibujen cómo es que imaginan a los personajes y las acciones que sucedieron en el programa.
3. Los alumnos que vieron el televisor también realizarán dicha actividad.
4. Una vez terminados los dibujos, ambos grupos compararán sus resultados. El objetivo es que los alumnos “videntes” juzguen qué tan apegados estuvieron los compañeros que no vieron la “tele”.

Concluida la actividad, se discutirán las dificultades que implica mirar la televisión con un solo lenguaje. Así-



mismo, se analizará —mediante los dibujos— el tipo de estereotipos que la televisión crea y generaliza en sus contenidos.

1. ¿Qué sentiste al no poder mirar la TV?

2. ¿Cómo imaginaste lo escuchado?



Sin “oír” frente a la televisión

Actividad 4

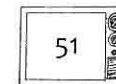
Al contrario del juego anterior, ahora la actividad consiste en *no escuchar* los mensajes que envía la televisión.

1. El maestro pide a la mitad de los alumnos que salgan del salón de clases.
2. Al salir éstos, debe colocar la televisión en un lugar donde puedan verla pero no escucharla.
3. Los alumnos que se quedaron dentro del salón deben ver y escuchar el programa que se eligió para la práctica.
4. Al terminar la actividad, el maestro pide a los alumnos que estuvieron fuera del salón que entren; todos los alumnos deben escribir en menos de una cuartilla qué fue lo que vieron.

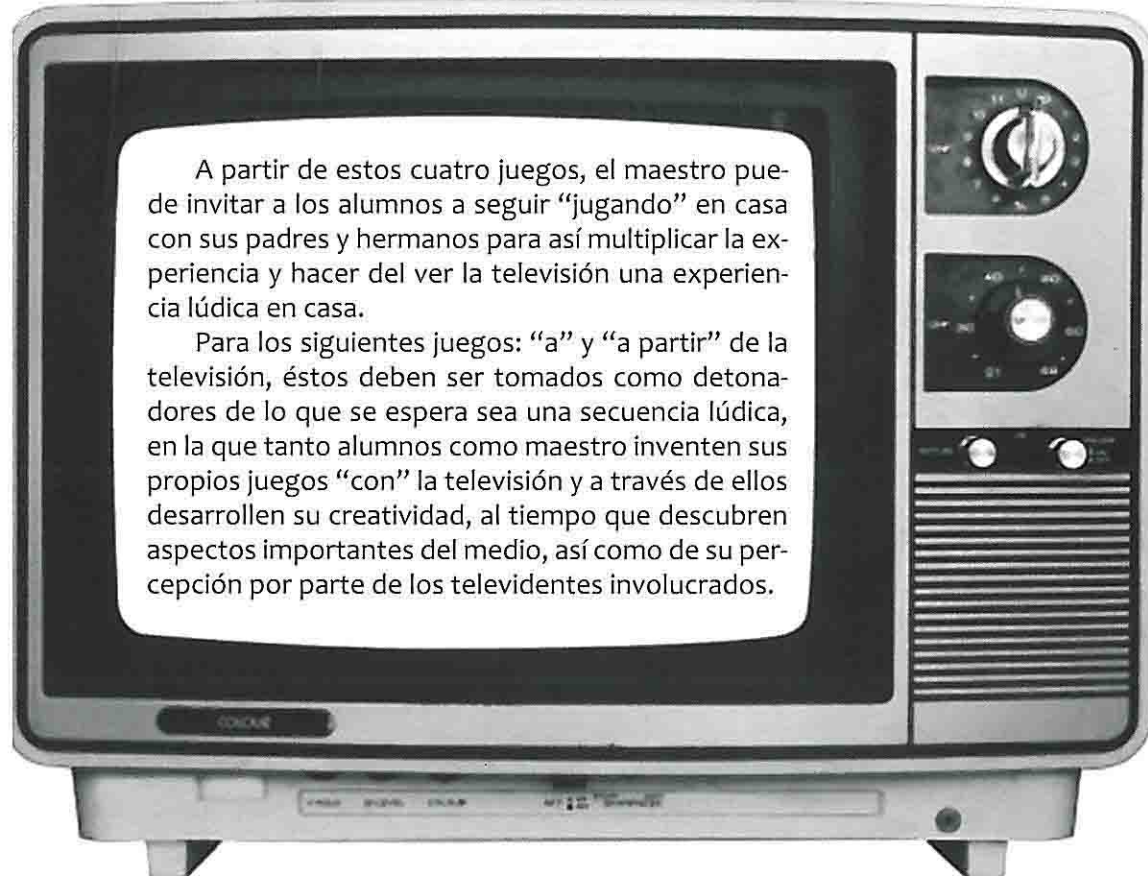


5. Al terminar sus notas, el maestro pide a quienes estuvieron fuera que narren qué es lo que entendieron al sólo ver las imágenes. Los alumnos que pudieron hacer ambas cosas —ver y oír— sancionarán qué tan cercanos o alejados están sus compañeros respecto a los mensajes generados por la televisión.
6. En seguida el maestro distribuirá los trabajos, dando a los “sordos” los escritos de aquellos que vieron en plenitud la televisión. La idea es que ambos confronten sus percepciones.

Como ocurrió en la actividad anterior, se debe hacer hincapié en las virtudes y desventajas de mirar la televisión sólo mediante uno de sus lenguajes; esto permitirá reconocer el potencial audiovisual que posee la televisión para la creación y reconfiguración de sus mensajes.



De la misma forma, el maestro confrontará a los alumnos sobre cuál es la forma que más se les dificultó y si es que ambas, como ocurrió anteriormente, contribuyen a la creación de estereotipos.



A partir de estos cuatro juegos, el maestro puede invitar a los alumnos a seguir “jugando” en casa con sus padres y hermanos para así multiplicar la experiencia y hacer del ver la televisión una experiencia lúdica en casa.

Para los siguientes juegos: “a” y “a partir” de la televisión, éstos deben ser tomados como detonadores de lo que se espera sea una secuencia lúdica, en la que tanto alumnos como maestro inventen sus propios juegos “con” la televisión y a través de ellos desarrollen su creatividad, al tiempo que descubren aspectos importantes del medio, así como de su percepción por parte de los televidentes involucrados.