

39  
zej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

"EL AUDIOVISUAL: UN MEDIO EN EL  
PROCESO DE APRENDIZAJE INFANTIL"

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN COMUNICACION GRAFICA

PRESENTA:

ARACELI SUAREZ GOMEZ



MEXICO D.F., OCTUBRE 1993.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

SECRETARIA  
ACADEMICA  
Escuela Nacional de  
Artes Plásticas



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# INDICE

## INTRODUCCION

1. ANTECEDENTES.
  - 1.1 ENSEÑANZA INFANTIL.
  - 1.2 ANTECEDENTES TECNICOS DEL AUDIOVISUAL.
  - 1.3 ANTECEDENTES DEL AUDIOVISUAL APLICADO A LA ENSEÑANZA INFANTIL.
2. PROPUESTA DEL MENSAJE APLICADO A ESTE AUDIOVISUAL.
  - 2.1 ANALISIS DEL CONTENIDO DEL MENSAJE (EN NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DE EDAD).
3. NORMA DE DISEÑO ESTABLECIDA PARA LA RESOLUCION DE LA IMAGEN.
4. SOLUCION PRACTICA DEL AUDIOVISUAL.
  - 4.1 STORY BOARD.
  - 4.2 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.
  - 4.3 MATERIAL DIDACTICO DE APOYO.
  - 4.4 APLICACIONES.
5. CONCLUSIONES.

CITAS.

BIBLIOGRAFIA.

## INTRODUCCION.

El presente trabajo tiene planteado el lograr dos objetivos:

el primero es que el niño asimile un mensaje por medio de un audiovisual; y el segundo reafirmar el mensaje del audiovisual a través de actividades complementarias y del material didáctico de apoyo.

Para lograr tales objetivos realicé un diaporama (al que por cuestiones prácticas del dominio común le llamo audiovisual) que tiene un mensaje específico por transmitir: el adecuado consumo del agua, pero además la manera más práctica de comunicar esta idea ecológica a los pequeños fue a través de un cuento logrando de ese modo hacer más dinámica la exposición.

Apoyándome de una propuesta visual lo más sencilla posible para que sea más fácil de asimilar para los niños, y que además puedan repetir gráficamente, creando sus propias alternativas con relación al tema.

Pero la intención no queda únicamente ahí, y es por eso que el hacer un material didáctico, repitiendo las imágenes utilizadas en el audiovisual, tienen como fin complementar el mensaje del uso y cuidado del agua; además de la propuesta de actividades complementarias a realizar.

Es por ello que procuro explicar la realización de este proyecto paso a paso de forma teórica y gráfica, esperando que sea más fácil de entender para su consulta y posteriores aplicaciones de la misma metodología en otros temas a transmitir.

Tal vez lo más importante de esta inquietud personal sobre el presente trabajo sea el que los receptores, o sea los niños, tengan un material accesible e integral que pueda facilitar su aprendizaje y sea aplicable a la vida cotidiana y que además esta motivación que pudieran obtener del mismo sea transmisible al resto de la familia.

# “EL AUDIOVISUAL: UN MEDIO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INFANTIL”

## 1. ANTECEDENTES.

### 1.1 ENSEÑANZA INFANTIL.

Los términos enseñanza y educación en el área infantil, nos son muy familiares; sin embargo, en un sentido más estricto ambos términos tienen distintos significados, los cuales defino de la siguiente manera:

**Enseñanza:** Acción de transmitir el conocimiento de algún concepto, éste puede ser teórico o práctico.

**Educación:** Implica no únicamente enseñar conceptos, sino también lograr que el niño tenga una evolución integral acorde con su desarrollo físico (mente-cuerpo). La forma de enseñar conceptos y técnicas correspondientes con la edad del pequeño, es parte determinante para esta evolución; “enseñar cómo pensar en vez de lo que se debe pensar”.<sup>1</sup>

La educación debe lograr que el niño tenga una actitud participativa dentro de la sociedad donde vive, que vaya descubriendo de forma lógica el porqué y cómo de las cosas, haciéndolas aplicables en su vida cotidiana, para convertirse en un indivi-

duo crítico y consciente, responsable del mundo en el cual se desenvuelve. Todo esto será posible en la medida en que la educación se involucre con la libertad, disciplina, investigación, trabajo, juego y sobre todo, respeto, tanto del adulto, ya sea maestro, padres, etc., como del mismo niño.

Las aportaciones de algunos autores en cuanto a sus teorías sobre la educación, han sido determinantes en el proceso evolutivo de la educación infantil:

Rousseau es un importante precursor de la educación moderna; entre sus más destacadas aportaciones está el dar un lugar al niño como tal: "...la humanidad tiene su lugar en el orden de las cosas, la infancia tiene también el suyo en el orden de la vida humana; es preciso considerar al hombre en el hombre y al niño en el niño". 2

Al observar la naturaleza de los niños llega a las siguientes

conclusiones:

- Las sensaciones que el niño experimenta se convierten en ideas a lo largo de su desarrollo.
- Es necesario basar la enseñanza en la observación y experimentación.
- El niño aprenderá más en una hora de trabajo que con un día de explicaciones.

Piaget, Importantísimo psicólogo, cuyas aportaciones han servido como base para profundizar y ampliar sobre el tema de educación.

Estudió el desarrollo físico junto a la evolución mental del niño, involucrándolos para tomarlos en cuenta en la planeación del aprendizaje-enseñanza.

Su teoría puede dividirse, según sus definiciones, en los siguientes aspectos: El dice que la educación forma un todo indisociable, generalmente se limita de forma intelectual al niño de tal modo que aprende por encargo sin descubrir por sí mismo la verdad, es decir que si es pasivo intelectualmente, no puede ser libre moralmente.

Afirma que el fin principal de la enseñanza es desarrollar la inteligencia "enseñar a desarrollarla 'portanto tiempo como sea capaz de progresar', es decir; mucho más lejos del término de la vida escolar".<sup>3</sup>

Piaget, define el desarrollo como una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior.

Además, recomienda la continua colaboración entre padres y maestros en el proceso educativo por el que va atravesando el pequeño; de este modo al involucrar la escuela y la vida familiar se logrará una retroalimentación de ambas partes, donde el mayor beneficiado será el niño.



Algunos postulados de Piaget son los siguientes:

"hay que reconocer la existencia de una evolución mental,

deben tenerse en cuenta los intereses y necesidades de cada período.

la evolución de las etapas no está determinada de una vez para siempre en lo que se refiere a las edades y a los contenidos del pensamiento.

Los métodos sanos pueden aumentar el rendimiento de los alumnos e incluso acelerar su crecimiento espiritual sin perjudicar su solidez."4

La educación por el trabajo es uno de los principios básicos de Freinet: afirma que no hay necesidad natural de juego en el niño; sino necesidad de trabajo. Hace énfasis sobre el trabajo en equipo, ya que el niño se desenvolverá en una comunidad a la que se pretende que le sirva y la sirva.

Este autor define como un mal el separar la educación de la vida, de los hechos sociales, políticos y culturales que la determinan; como el niño vive en una sociedad, a través del trabajo en equipo le será más fácil integrarse a ella.

"...el niño vive, actúa y reacciona en un medio que es el siglo XX, la escuela y la educación deben prepararlo para vivir lo más intensa, poderosa e inteligentemente posible, y con un mínimo de riesgo y perjuicios, en ese medio real". 5

La importancia del método de María Montessori radica en el material didáctico que diseña y emplea dentro del proceso de enseñanza, "el material como medio de estudio algo que represente la cosa pensada y que acompaña al razonamiento, representa una técnica de verdadera higiene mental". 6

Su método está basado en que para el niño resulta más fácil aprender haciendo. De este modo se le proporcionan ocupaciones correspondientes a cada etapa de su crecimiento mental, gracias a las cuales desarrolla sus facultades.

El material didáctico es bastante atractivo, al usarlo los niños aprenden jugando, descubren distintos conceptos, y mientras conservan su autonomía con relación al adulto que en este proceso se convertirá en un guía motivador sin interferir en la investigación y el descubrimiento de la capacidad propia del pequeño.

## 1.2 ANTECEDENTES TECNICOS DEL AUDIOVISUAL.

El audiovisual como método de enseñanza se apoya técnicamente en medios de comunicación como lo son: el proyector de cuerpos opacos, el retroproyector, el diaporama, el cine y el video; cualquiera de los medios antes mencionados son de tipo audiovisual, ya que en el sentido del oído (audio) y de la vista (visual). En estos medios no está incluido el radio, ya que es un medio meramente auditivo, aunque muchas veces motiva más efectivamente la imaginación.

Los medios antes citados se dividen en:

*Cautivos:* aquellos que mantienen al espectador sin otra cosa que hacer más que estar atento a la proyección por las condiciones físicas de la misma, en espacio cerrado, a oscuras, en butaca, etc., como el cine, el diaporama y el video (cuando se proyectan en forma cautiva o a manera de cine).

*No cautivos:* el retroproyector, el proyector de cuerpos opacos, el diaporama y el video (cuando las condiciones físicas de estos dos últimos así los determinan) y la radio. En estos, el espectador al momento de la proyección y por las condiciones del mismo medio, simultáneamente puede estar haciendo otra cosa. Intervienen además factores externos que distraen o interrumpen la continuidad de la proyección o exposición.

A continuación describo brevemente en qué consisten los cinco medios antes mencionados, los cuales son los más usuales en el apoyo de la enseñanza.

**RETROPROYECTOR:** Es un aparato ideal para la enseñanza que permite al exponente mostrar imágenes manipulables ya sea documentos, dibujos, esquemas, mapas y líquidos (siempre y cuando sean translúcidos o el soporte que los contiene lo sea), e inclusive señalar y dibujar encima del acetato.

Permite operarlo de frente al espectador a luz ambiental o ambiental discreta.

Consta de una caja bastidor en cuyo fondo se encuentra una lámpara de alta potencia luminosa que junto con una lente escalonada llamada "de Fresnel" y un espejo basculante forman un periscopio que logra proyectar la imagen.

**PROYECTOR DE CUERPOS OPACOS:** Es muy similar al retroproyector; el principio técnico básicamente es el mismo, con la ventaja de que logra proyectar (como su nombre lo indica) documentos, dibujos, fotografías, etcétera, que no necesitan ser translúcidos. Estos mismos materiales (normales) por sí solos son opacos. Para que la imagen sea nítida se debe proyectar en la oscuridad.

**DIAPORAMA:** Se le llama también audiovisual. Es la proyección de vistas fijas a través de proyector(es) de diapositivas. Suele ser más atractivo cuando no sólo interviene la imagen, sino también el sonido previamente grabado (música o narraciones). También se pueden lograr efectos de disolvencia entre una imagen y otra, que resuelven la impresión de ruptura, al sustituir una imagen por otra, favoreciendo el sostenimiento de la atención.

Básicamente se compone de un proyector automático de transparencias; el que brinda mejores resultados es el llamado carrusel, pues tiene mayor capacidad de diapositivas que evitan cambiarlas continuamente.

En el caso de querer una sucesión de imágenes continuas se necesitan dos o más proyectores, además de la caja de disolvencia y el equipo de sonido que acompañará auditivamente la secuencia de imágenes. La forma más usual didácticamente hablando, es la proyección de imágenes acompañada de la explicación de las mismas por el expositor.

**CINE:** En el caso del cine, a diferencia de los otros medios audiovisuales, las imágenes están en movimiento acompañadas de sonido, científicamente es un efecto físico de óptica, basado en la inercia retiniana gracias a la cual la sensación luminosa perdura una fracción de segundo después de haber cesado el estímulo. Es una sucesión de imágenes estáticas, desfilando ante los ojos a 24 fotogramas (fotografías, dibujos) por segundo, crean una ilusión de continuidad y son percibidas como si fuesen una sola en movimiento.

La proyección de películas generalmente se hace a través de un proyector de 16 ò 35mm., en donde al ser reproducidas las imágenes el sistema óptico registra al espectro sonoro proyectando imagen y sonido simultáneamente.

Es un medio muy atractivo que procura la atención de espectador; sin embargo (de preferencia) sólo al final de la sesión se pueden hacer comentarios o aclarar dudas sobre la película proyectada.

**VIDEO:** Este es un medio relativamente joven que primeramente se utilizó como una forma de acceso al cine comercial en casa. Sin embargo, existen trabajos interesantes diferentes al comercial, como lo es el video científico (CONACYT es uno de los principales productores), el video noticioso y el video cultural, entre otros.

Su forma de proyección es por medio de una videocassetera en cualquiera de los dos formatos más conocidos, Beta y VHS. La imagen aparece en la televisión simultáneamente con el sonido. Es un medio muy similar al cine -se le podría llamar el "hijo" del cine-, con la ventaja de ser más accesible al público en general. Al ser un medio no cautivo se puede interrumpir e inclusive pasar en cámara lenta el detalle que se desee a través de los mecanismos de la videocassetera, pudiendo hacer comentarios o aclarar dudas sobre el video.

### 1.3 ANTECEDENTES DEL AUDIOVISUAL APLICADOS A LA ENSEÑANZA INFANTIL.

"Los medios auditivos y visuales son tan antiguos como el hombre, los cánticos primitivos, las figuras sobre las paredes de las cavernas, los productos artesanales la comunicación y expresión audiovisual de las diversas artes forman parte de ellos". 7 En distintas etapas de la evolución social y tecnológica, estos medios se han utilizado y han sufrido transformaciones.

Los medios audiovisuales aplicados a la enseñanza se comenzaron a utilizar con fines militares durante la segunda guerra mundial; el cine, transparencias y proyecciones fijas, por ser medios masivos, facilitaban la instrucción rápida y práctica de un mayor número de soldados. Después de la guerra, la aplicación de estos medios se extendió a la vida civil, y empezó la aplicación de los medios audiovisuales en los programas de educación básica, (primaria, secundaria y superior), variando su aceptación de un país a otro. La UNESCO realizó seminarios, trabajos y publicaciones para estimular el interés.

Actualmente, en México los medios audiovisuales a los que tienen acceso los maestros y alumnos de educación primaria varían de una región a otra, de



una escuela a otra y de un sistema de enseñanza a otro. La diferencia principal radica en los niveles económicos; por regla general, las escuelas pertenecientes al sector privado tienen acceso a las mejoras tecnológicas. La comparación de los medios audiovisuales como retroproyectores, proyectores de cuerpos opacos, de diapositivas y video (nuevos productos tecnológicos) versión el pizarrón y el gis (productos tecnológicos tradicionales) resulta significativa en este sentido.

En las primarias oficiales, los medios audiovisuales a los que se tienen acceso se reducen generalmente al pizarrón, gis, franelógrafo, rotafolio, y en los mejores casos se llega a tener proyector de cuerpos opacos o proyector de transparencias. Se dan también casos de escuelas privadas donde se desconocen la existencia de aparatos modernos, o el cómo utilizarlos y cuál debe ser su correcta aplicación.

Los medios audiovisuales han sido utilizados primeramente en el plano comercial y después en el de la enseñanza. Como ya se ha venido mencionando, un medio masivo que ha logrado gran impresión dentro de la población infantil es el de la televisión; su público ha ido aumentando en gran medida. Sin embargo la calidad de las producciones deja mucho que desear.

Para la televisión particular lo específicamente importante es aumentar televidentes. "...para aumentar el índice de audiencia no hay otro medio posible que rebajar el nivel de los programas hasta que sean 'divertidos' y 'entretenidos', el resultado

más aparente de tal política es el estancamiento de la producción propia y la invasión de telefilms norteamericanos". 8

La mayoría de los programas dirigidos a menores traen consigo una fuerte carga de agresividad, (como sucede con "las tortugas ninja") y como función, el despertar o motivar el consumo de infinidad de productos (juguetes, golosinas, eventos, productos escolares). Muy pocos programas brindan un mensaje positivo y práctico, aplicable a la vida cotidiana, que logre crear conciencia de algún problema actual (un ejemplo sería "La llamada de los gnomos", dibujos animados con mensaje ecologista, de producción española).

Los programas culturales y educativos de actualidad generalmente se transmiten en horarios muy avanzados y entre semana. Algunos temas que se manejan en estos programas son sobre medicina, conservación animal, culturas, ciencia y tecnología, e historia; sin embargo, elaborados en forma documental, generalmente están dirigidos a adultos y no compiten con el grado de "diversión" que brindan las caricaturas. Entre las excepciones se encuen-

tran: "Erase una vez un hombre" dibujos animados de producción francesa que muestra la evolución del hombre a través del tiempo y los acontecimientos históricos que sucedió; "Multifaz", cápsula informativa de avances tecnológicos y científicos elaborada por el Conacyt; y "Soflando", a través de la narración oral escénica relatos sobre la vida de personajes históricos.

La televisión podría ser un magnífico medio de promoción cultural al alcance de todos. A través de las imágenes lograría en gran medida vencer las dificultades de la enseñanza. Roberto Rossellini, uno de los pioneros en trabajos realizados específicamente para televisión en el terreno educativo, después de muchos años de hacer cine comercial, comenzó a hacer aportaciones en el terreno cultural y de enseñanza en la pantalla chica dándose cuenta de la gama de posibilidades que ésta podría ofrecer con relación a la difusión. Por su parte, Caleb Gattegno trabajó en la filmación de películas educativas, interrogándose sobre las características del aprendizaje visual; sus aportaciones no sólo se concretan al trabajo audiovisual, sino también al complemento didáctico de los mismos.

"La visión (primer sentido que se involucra en la proyección de un audiovisual) es rápida, perspicaz, simultáneamente analítica y sintética; requiere tan poca energía para funcionar, a la velocidad de la luz, que permite a nuestra mente recibir y retener un número infinito de piezas de información en una fracción de segundo". 9

En el preciso momento en que actúa la vista no se involucra directamente ningún otro sentido, "mientras que la audición controla el habla y el olfato, el gusto, no hay nada consecuente con la visión, excepto lo que se está viendo". 10

En el proceso de enseñanza lo ideal es que a través de los audiovisuales se involucren todos los sentidos, ofreciendo las cosas por "visión directa": visibles a la vista, tangibles al tacto, etc.; esto hará las cosas entendibles y fáciles de asimilar.

El concepto de enseñanza por "visión directa" lo desarrolló Rossellini, definiéndolo como la involucración no únicamente de un sentido, sino todos, al percibir una cierta información, me remite a la novela de Aldous Huxley, "Un mundo feliz", donde se plantea una sala de cine en la que no solo se ve y se oye, sino se huele y se siente por medio de sofisticados mecanismos. Esta posibilidad parece imposible, sin embargo en los últimos años se han logrado grandes avances tecnológicos en sistemas de sonido y olores dentro del cine comercial, como las películas de tercera dimensión.

Los medios audiovisuales dentro de la enseñanza pueden ser de gran utilidad didáctica. Los pedagogos y maestros los pueden utilizar como instrumentos particularmente efectivos para una enseñanza renovada; el empleo inteligente de los medios audiovisuales, por sí solos o con otros sistemas de enseñanza, facilita la instrucción y hace más duradero el recuerdo de las cosas aprendidas. Hay que tener en cuenta que en la utilización o realización de audiovisuales es indispensable la elección del medio adecuado; y dependiendo de la materia, es tan importante como los objetivos que se pretenden alcanzar.

Los audiovisuales en el ámbito de la enseñanza, además de ser informativos no deben descuidar la diversión, de lo contrario caeríamos en la misma situación de la tediosa y aburrida explicación. No necesariamente por la veracidad o la importancia del contenido se debe perder el toque de diversión que atraerá a los niños, "mientras podamos inducir a alguien a mirar, y mantenerlo mirando, concluiremos que lo estamos entreteniéndolo con lo que le mostramos". 11

Para lograrse grado de atracción, en el audiovisual influyen varias cosas: la historia, la realización, las ventajas técnicas que pueda ofrecer el propio medio, etc.

Pero antes de entrar de lleno a la realización, no hay que olvidar un factor muy importante la creatividad que podemos poner en la realización del audiovisual, desde la elección de la historia y su desarrollo visual se debe siempre innovar (lo cual no implica el realizar cosas complicadas).

"Los niños son sensibles a una "lógica de las cosas". Esta sensibilidad demuestra su sentido de la verdad. Para relacionarnos con ellos debemos también respetar este sentido de la verdad, de otra forma romperemos el puente del entendimiento".<sup>12</sup>

Los niños son verdaderos maestros si de inventar se trata, por regla general son sumamente creativos. Se deben tomar en cuenta sus trabajos y aportaciones obteniendo de ellos nuevas y magníficas ideas para que uno como profesional las transforme y reutilice.

Además, el audiovisual no por ser creativo debe de perder la secuencia lógica que pueda tener, involucrar la fantasía, sin descuidar la veracidad de la información que pretendemos aportar.

El trabajo proyectado debe permitir un espacio para la imaginación, para seguir creando, a partir de las imágenes proyectadas; juegos, dibujos, opiniones, historias, cuentos, en fin, nuevas opciones y alternativas de lo ya visto para que los espectadores continúen especulando sobre ellas después de verlas de esta forma existen aportaciones de ambas partes, realizador(es) y receptor(es) creando así, una fuente de retroalimentación.

## 2. PROPUESTA DEL MENSAJE APLICADO A ESTE AUDIOVISUAL

El mensaje seleccionado para este audiovisual es sobre el tema "la ecología". En nuestros días, hablar de ecología parece una moda, sin embargo, no es fácil responder a preguntas aparentemente tan sencillas como ¿qué es la ecología?

El estudio de como viven los animales y las plantas, incluyendo al hombre, parte de una comunidad natural o un ecosistema que varía según el lugar, clima y algunos otros factores, y en el cual viven en condiciones favorables, o al menos tolerables, se llama ecología.

En su proceso histórico, el desarrollo de la ecología como ciencia no estuvo aislado de otras actividades humanas, pues fue en relación con la agricultura, la medicina, y la pesca, entre otras actividades.

Actualmente la ecología no es sólo una ciencia de estudio, sino un problema social de verdadera preocupación.

El ser humano, al ser parte de los ecosistemas los ha utilizado en su provecho, primeramente para subsistir; posteriormente para comodidades que ha ido creando.

Conforme los avances tecnológicos y sociales, el hombre únicamente ha tomado de la naturaleza lo que ha necesitado, sin darse cuenta que ha alterado y destruido ecosistemas completos donde muchas especies animales y vegetales han desaparecido o están en vías de extinción.

El hombre no se considera como un animal que forma parte de un ecosistema. Ha creído poder dominar, modificar y utilizar los ecosistemas naturales. Hasta el presente, pero a base de un despilfarro desenfrenado, ha logrado vivir y prosperar.

No es posible ir en contra del desarrollo de la sociedad humana, pero sí en favor de procurar una mayor armonía en nuestras actividades y las cualidades del ambiente.

Al final del presente siglo se están viviendo las consecuencias de esta excesiva utilización de los recursos naturales, y es un hecho que ante la gravedad del problema (desaparición de múltiples especies animales y vegetales, degradación de los suelos, contaminación de las aguas, de la atmósfera, etc.) el ser humano comienza forzosamente a tomar conciencia.

La relación con la naturaleza, es un lazo permanente e indisoluble que nos obliga a tomar conciencia por beneficio propio, en los cincuenta últimos años han visto cómo se desarrollaba el movimiento en favor de la naturaleza, surgiendo respuestas en la creación de distintos organismos a nivel internacional para la Conservación de la Naturaleza.

Las intervenciones de este organismo se distribuyen por todos los continentes y están encaminadas a la protección de las especies en peligro, la conservación de los medios naturales, la ayuda técnica y material, así como a la educación.



En México existen la Fundación Amigos del Universo, creada para toda el área de habla hispana, como respuesta de la necesidad de participación colectiva en favor de la naturaleza. Y el Movimiento Ecológico Mexicano, entre otros.

Sin embargo, los organismos e instituciones ven entorpecidas sus acciones por múltiples factores, principalmente por la política y burocratismo de cada gobierno, así como por los intereses, muy particulares, de las grandes industrias.

Ahora es cuando el ser humano debe plantear soluciones reales en gran escala y realizarlas, así como ha sido capaz de desarrollar ciencia y tecnología en su favor debe ser capaz de satisfacer sus necesidades adecuadamente al mismo tiempo de no desproteger el planeta sino por el contrario enriquecerlo.

Es por eso que una de las mejores alternativas a futuro en el terreno ecologista, está en la educación de la infancia y la juventud; a través de la enseñanza de métodos de conservación del ambiente, y aplicación de los mismos, motivando a la realización de acciones concretas por parte de los niños y sus familias se pueden fincar esperanzas sobre la mejora de nuestro dañado planeta.

## 2.1 ANALISIS DEL CONTENIDO DEL MENSAJE.

El mensaje global que se pretende transmitir es sobre la ecología; empero al tratarse de un tema tan amplio, para acciones concretas es necesario dividirlo en temas específicos:

- Contaminación ambiental.
- Contaminación del agua y uso inmoderado.
- Contaminación del suelo y subsuelo.
- Extinción de especies animales.
- Extinción de especies vegetales.

Cada uno debe plantear soluciones específicas que, sobre todo están al alcance de los niños. El medio literario a través del cual se comunicará el mensaje específico es el cuento.

El cuento aún en nuestros días, sigue siendo una forma fascinante de acercarse a los niños, pues se trata de una narración corta, en extensión y sentido, generalmente, poética o maravillosa; crea una sensación de confianza que no parece un "sermón" y nos permite llegar al niño mostrando lo que nos interesa involucrar.

El presente trabajo abordará como tema específico el problema "la contaminación del agua y su uso inmoderado", así como posibles soluciones, tomando como base el siguiente cuento:

“Había una vez un niño que vivía en un castillo. Se bañaba a la hora que quería, nadaba en su alberca de olas, regaba su jardín diario y, sobre todo, jugaba con el agua sin medida, la desperdiciaba sin ton ni son. Un día se importó mucho; quiso regar su jardín y... no salía una gota de agua. Todo esto no le importó mucho, pero cuando el sol lo acaloraba y quiso tomar un vaso de agua... no pudo, esta vez sí se preocupó.

Transcurrieron varios días, y seguía sin haber agua, fue entonces cuando decidió investigar que ocurría...

En otro lado de la ciudad, había otro niño que vivía en una choza. Para bañarse, lavar los platos de la comida, lavar la ropa y tomar agua, tenía que traerla desde muy lejos, sabía que tenía que cuidar el agua porque es indispensable para vivir; y no se podía dar el lujo de desperdiciarla. Un día y varios más, no encontró agua y decidió investigar que ocurría...

Siguió la tubería por donde pasaba el agua y de repente chocó con otro niño. Platicando se dieron cuenta de que buscaban lo mismo y decidieron investigar juntos.

Después de mucho caminar, llegaron al lugar de donde provenía el agua, era una presa que estaba casi seca; lo poco que quedaba del precioso líquido estaba muy sucio.

Se dieron cuenta que durante años la gente se habían dedicado a desperdiciar y a ensuciar el agua que llegaba a la ciudad, fue entonces, cuando con la ayuda de otros niños limpiaron la presa y enseñaron a la gente como aprovechar mejor el agua sin necesidad de desperdiciarla.

Y colorín colorado este cuento no ha acabado.

En el cuento presentado los protagonistas son dos niños, quienes al buscar el problema y darle solución, se convierten en los héroes del cuento. Esta es una forma de vincular al niño con los personajes de la historia. En esta parte de la proyección del video, el niño tiene el papel de receptor-consumidor del mensaje que se le ofrece, el esquema de comunicación que se emplea: emisor-canal-receptor, siendo una forma directa de transmisión del mensaje. El problema planteado es bastante claro: el agua se acaba por su uso inmoderado y su contaminación. Por otra parte, se plantean algunas soluciones posibles para la correcta administración el agua.

En la Ciudad de México, este problema es tan real y preocupante como en cualquier otra ciudad del mundo, por esto, el cuento se sitúa precisamente en una ciudad cualquiera. Por supuesto existen

situaciones ficticias (como la de seguir la tubería hasta llegar a la presa), sino, no sería cuento; pero lo más importante además de referir la natural curiosidad del niño, es el hecho de que al solucionar la falta de agua "con la ayuda de otros niños", se propone el trabajo en equipo. La importancia de esto es fundamental, ya que los niños se desenvuelven en una comunidad, la cual, necesita o necesitará de ellos y viceversa, además de otorgarles un papel de suma importancia no solo por ser los protagonistas, sino porque a través de sus acciones son capaces de solucionar el problema planteado.

Las soluciones en realidad propuestas son muy pocas, pues se pretende que los mismos niños propongan otras alternativas acerca del cuidado del agua. "...si nosotros damos situaciones cotidianas suscitan curiosidad porque requieren algún tipo de solución para un problema, y es a partir de ellas como el niño realiza su aprendizaje, algunas veces por propia iniciativa y otras, mediante una experiencia compartida con el maestro." 13

### 3. NORMA DE DISEÑO ESTABLECIDA PARA LA RESOLUCION DE LA IMAGEN.

En la resolución de la imagen a proyectar tomè en cuenta en principio las edades de los niños receptores: niños entre 6 y 11 años de edad (es decir alumnos cursando la primaria por lo general), y para llegar a la solución gràfica tomè como referencia, varios factores; las imàgenes existentes en distintos àmbitos, como; por ejemplo, el cine infantil (saturado de imàgenes a color Walt Disney producciones) la televisión y el cine cultural que se encuentra en embajadas y en el Departamento de cine del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, entre otras instituciones. Estas producciones me parecen las màs rescatables en cuanto a capacidad de síntesis, forma, color y aportaciones concretas de un concepto.

Dentro de la solución gràfica del presente audiovisual son los personajes principales: dos niños, en cuanto a forma se refiere, anatómicamente hablando no corresponden exactamente a la realidad, sin embargo, aùn al estar caricaturizados, son identificables como seres humanos.

Gràficamente, procurè que el trazo que los forma fuera libre: no tan detallado y específico como la mayoría de las animaciones existentes, es un trazo màs bien casual, fàcil de recordar y que ademàs el niño pueda reproducir gràficamente.

Hay diferencias específicas en cuanto al trazo de los objetos, del agua y el de los niños; de este modo he procurado resaltar la importancia de éstos últimos.

Acerca de las calidades de línea, utilizo el rayado como textura en ropa, y edificios (como lo son el castillo y la choza), el pasto. Las líneas continuas en recta, en curva o combinadas, se utilizan para el resto de los elementos.

Las líneas punteadas le dan forma al "globo" de lo que están pensando o recordando los niños; y el trazo lineal continuo, constituye el "globo" de lo que están hablando.

En cuanto al agua, se le dio una connotación totalmente distinta para diferenciarla y resaltar su importancia. El agua se forma con círculos pequeños a manera de gotas, que a su vez forman líneas o volumen, y es el único elemento de color azul.

Por lo que respecta al manejo del color, utilicé básicamente el mismo principio que en la forma: manejar el menor número de elementos, con la finalidad de no distraer la atención del espectador: los colores primarios (rojo, azul y amarillo); de los secundarios el verde, y el negro. Todos ellos sobre fondo blanco.

Manejè el menor nùmero de imàgenes en cada cuadro, con el fin de hacer hincapiè en el mensaje que transmiten y de evitar la saturaciòn de elementos que distraigan esta intenciòn.

Las entradas, visualmente, son de izquierda a derecha, ( tal y como se lee un texto dentro de nuestra cultura), ya que esto facilita la "lectura" de imàgenes por ser la forma a la que estamos acostumbrados.

La ùltima parte del audiovisual la dejè abierta, esto es, sin todos los elementos o consejos sobre el adecuado consumo y cuidado del agua, con la finalidad de motivar al niño a proponer posibles soluciones, con base en sus propias investigaciones y la retroalimentaciòn en el trabajo de equipo. Asimismo, pretendo lograr, indirectamente, la concientizaciòn y el enriquecimiento del niño por medio de sus investigaciones o trabajo posterior.

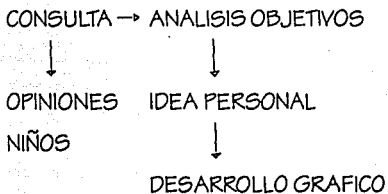
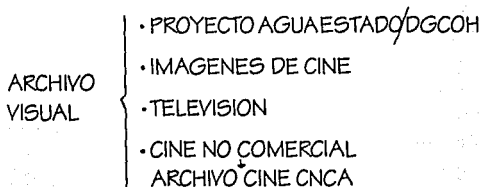
El presente audiovisual se proyecta tècnicamente por medio de dos proyectores de transparencias, una caja de disolencias y una grabadora de impulsos, para lograr mejores resultados.

Sin embargo tambièn se puede proyectar con un solo proyector y la grabadora de audlocassetes; sincronizando manualmente los tiempos entre una y otra diapositiva con relaciòn al sonido, y una tercera opciòn es grabar en videocassete el audiovisual y verlo a travès de una televisiòn a colores en cualquier formato.

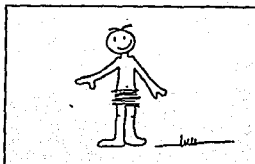
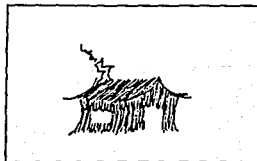
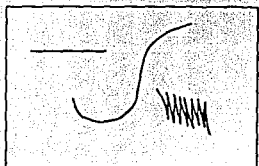


Cualquiera de las tres opciones de proyección antes mencionadas proponen adecuarse a los medios técnicos con los que cuente la escuela o institución donde se proyecte el audiovisual.

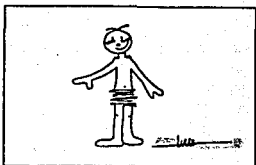
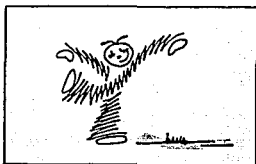
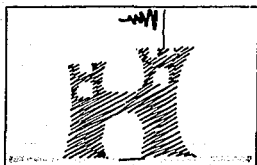
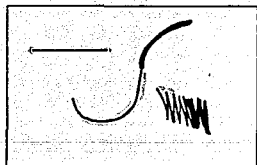
A continuación incluyo un cuadro sinóptico de la metodología que utilicé para llegar al desarrollo gráfico del presente trabajo.



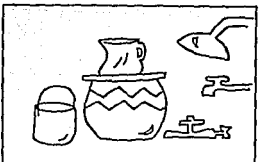
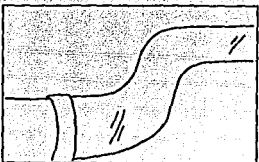
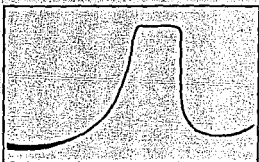
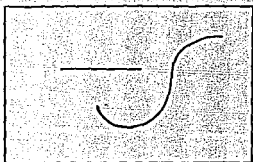
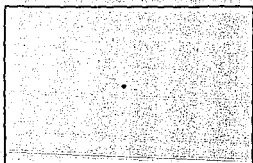
# ESPECIFICACIONES DE USO DE CALIDADES DE LINEA



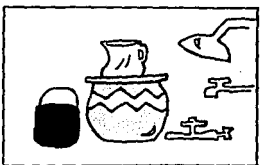
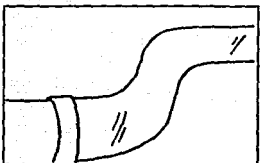
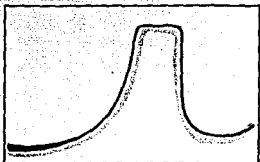
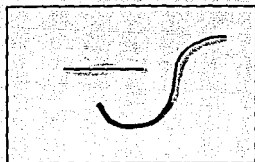
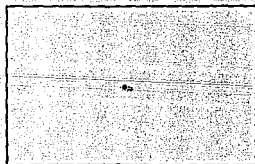
# ESPECIFICACIONES DE USO EN COLOR



# ESPECIFICACIONES DE USO DE CALIDADES DE LINEA



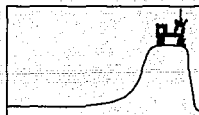
# ESPECIFICACIONES DE USO EN COLOR



## 4. SOLUCION PRACTICA DEL AUDIOVISUAL

### 4.1 STORY BOARD

TOMA 1  
acercamiento



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO Había una vez un niño que vivía en un castillo

TOMA 2  
acercamiento



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.

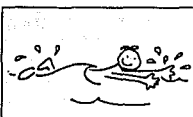


AUDIO se bañaba a la hora que quería...  
  
voz en off: la, la, ra la

TOMA 3 a/b

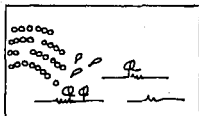


DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.

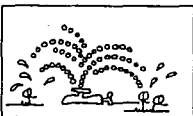


AUDIO nadaba en su alberca de olas, muy divertido  
  
voz en off: risa

TOMA 4  
paneo

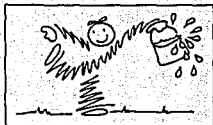


DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO regaban su jardín a diario y sobretodo jugaba

TOMA 5  
acercamiento



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO con el agua sin  
medida, la desperdi-  
ciaba sin ton ni son

voz en off: jaja, ja  
iuppii!

TOMA 6 a/b



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO un día al querer  
bañarse.....  
no salió el agua

voz en off: bueno, no importa

TOMA 7 a/b



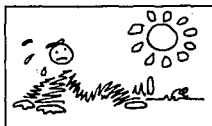
DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



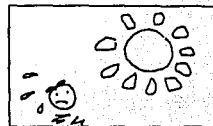
AUDIO quiso regar su  
jardín y....

voz en off: ¿cómo,  
tampoco hay agua?

TOMA 8  
acercamiento



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.

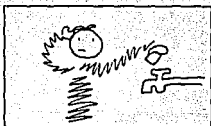


AUDIO pero cuando el  
ardiente sol lo  
acaloraba y quiso  
tomar un vaso

TOMA 9 a/b



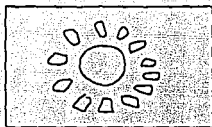
DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO de agua... no pudo  
y esta vez sí se  
preocupó

voz en off: ¿ahora?

TOMA 10 a/b

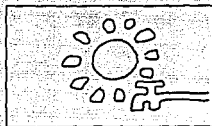


DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO transcurrieron  
varios días,  
con sus noches  
y seguía sin haber  
agua

TOMA 11 a/b



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO fue entonces  
cuando decidió  
investigar que  
ocurría

TOMA 12  
acercamiento



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO en otro lado de la  
ciudad había un niño  
que vivía en una  
choza



TOMA 13 a/b



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO para lavar los platos  
de la comida,  
bañarse, y

TOMA 14 a/b



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO tomar agua,  
tenia que traerla  
desde muy, pero  
muy lejos, sabia  
que se debe  
cuidar

TOMA 15 a/b



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO pues es indispensable  
para vivir y no se  
podia dar el lujo de  
desperdiciarla

TOMA 16 a/b



DURACION 4 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO por eso la clasificaba  
y cuidaba,  
guardandola como  
un gran tesoro.

TOMA 17 a/b



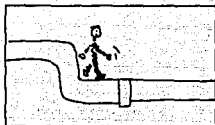
DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



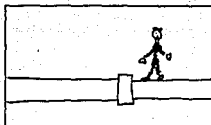
AUDIO un día y varios más  
no encontré agua

voz en off: ¿y ahora?

TOMA 18 a/b



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO siguió la tubería  
por donde pasaba  
el agua, y de  
repente....

TOMA 19 a/b



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO voz en off: ¡ouchh!

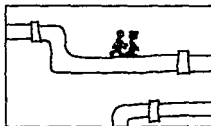
platicando se dieron  
cuenta que buscaban  
lo mismo

voz en off: - en mi casa no  
llegó el agua  
- en la mía  
tampoco

TOMA 20 a/b



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.

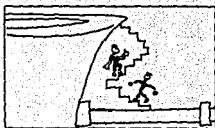


AUDIO

voz en off: - en la mía  
tampoco

- oye y si  
investigamos  
juntos?

TOMA 21 a/b



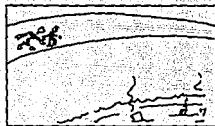
DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO después de mucho  
caminar...

voz en off: - por fin llegamos  
- mira es una  
presa!

TOMA 22  
acercamiento



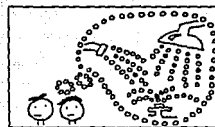
DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



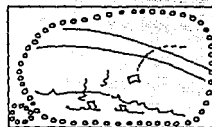
AUDIO

voz en off: - hay muy poca  
agua, y está  
muy sucia  
- la basura ya  
tapó la salida  
del agua

TOMA 23 a/b



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO pensaron que durante  
años la gente ensució  
y desperdició el  
agua

voz en off: - hay que hacer  
algo

TOMA 24 a/b



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



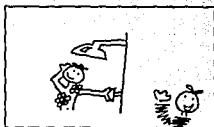
AUDIO

voz en off: - ¿si llamamos  
a otros niños?  
- si, vengan a  
limpiar la presa  
- si, vamos!

TOMA 25 a/b



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



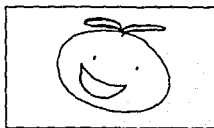
AUDIO enseñaron a la gata

voz en off: -cerremos la llave  
al enjabonarnos  
y tomemos  
baños cortos

TOMA 26 a/b



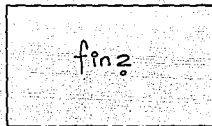
DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.



AUDIO

voz en off: -usemos una  
cubeta con agua  
en vez de la  
manguera  
-y tú, ¿qué haces  
para cuidar el agua?

TOMA 27 a/b créditos



DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.

Música de fondo:  
Johanes Sebastian Bach  
Concierto No. 2 en fa Mayor  
Efectos electroacústicos:  
Héctor González Carrillo

AUDIO - música de fondo  
- efectos de sonido

TOMA 28 a/b.  
créditos

Voces por orden de aparición  
Araceli Suárez Gómez  
Fernanda Miroslava Fineda  
Jorge Suárez Gómez

DURACION 1 seg. c/u  
total 8 seg.

Otño 1993  
© Derechos  
Reservados

AUDIO - música de fondo  
- efectos de sonido

## 4.2 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Al finalizar la proyección del audiovisual, el niño debe analizar y explicar lo que entendió del mismo, de modo que no únicamente se quede con la visión unidireccional citada anteriormente, sino él, siendo el receptor se vuelva a través de su creatividad, fuente de transmisión de sus aportaciones a lo ya visto. Así pues, la proyección no debe quedar en una simple función de cine a la cual se asiste para encontrar un rato de diversión, ni tampoco una receta de cocina en la que el pequeño va a hacer exactamente lo indicado en la pantalla.

Hay que motivar al niño a reflexionar y descubrir las posibilidades de reestructurar el mundo que lo rodea, actuando sobre él para modificarlo, de esta forma estaremos "colaborando en la formación de seres con capacidad de discernir y manejar su propia vida. Recordando que el niño aprende viendo, pero es haciendo como se forma". 14

Las actividades complementarias que se sugieren son en realidad muy sencillas para que puedan ser llevadas a la práctica dejando en claro que pueden surgir nuevas alternativas sugeridas por los propios niños, así como los maestros y la familia.

- Hacer una lista de en que se utiliza el agua en la escuela y con qué frecuencia.

- Hacer una lista de en qué y cómo se utiliza el agua en la casa e investigar si es el modo correcto de usarla, es decir:

Si al bañarnos dejamos la regadera todo el tiempo abierta, cómo lavamos los trastes, los automóviles, cómo regamos el jardín, al guisar, etc. Y en caso de no ser correcta la forma de usarla proponer las soluciones y participarlas al resto de la familia a través de recados o dibujos que se pueden colocar en lugares de tránsito común como lo es la cocina.

Investigar de qué forma llega el agua a nuestra ciudad, y cómo llega a otros lugares (esto es con el objetivo de que el niño valore que en otros lugares el agua no llega tan fácilmente como abrir una llave, sino que hay necesidad de recorrer un trecho para obtenerla en cubetas o a través de una pipa, etc.)

Para esta investigación se puede hacer una visita a Instalaciones de la Dirección General de Construcción y Obras Hidráulicas .

- Averiguar que le pasa al agua que ya hemos utilizado.
- Además de irse al drenaje, si se puede volver a utilizar y en qué. Hacer un dibujo por equipo al respecto y pegarlo en el salón de clases, explicando cada grupo a los demás lo que averiguaron y está plasmado en su ilustración.

- Hacer una obra de teatro por equipos (de preferencia distintos a los del anterior trabajo) en los que cada equipo tendrá un tema distinto y representará que pasaría si el agua faltara en la industria, en la ciudad, en la escuela, en los bosques, etc.

En general el objetivo de todas las actividades es el de valorar el uso que le damos al agua y además procurar cambiar nuestros hábitos de uso y consumo en las distintas áreas de interacción del niño.

### 4.3 MATERIAL DIDACTICO DE APOYO

El niño tiene la capacidad para no reproducir en forma idéntica el mensaje original. Por el contrario, el ejercicio de su creatividad puede subvertir la pasividad frente al audiovisual, la proyección puede convertirse en una actividad creativa, si sabemos aprovechar una expresión infantil transformadora: el juego.

El niño al jugar, se remite a los estímulos recibidos de su medio; pero no necesariamente los reproduce en forma idéntica.

"Si logramos orientar el juego, el dibujo y el chiste hacia la pantalla con el propósito de que el niño observe". 15 tomará conciencia de los problemas existentes a su alrededor.

La idea de crear un material didáctico es para que sirva de complemento y refuerze el mensaje transmitido en el audiovisual.

Existen muchísimas opciones en cuanto a material didáctico se refiere, sin embargo en este caso se hacen tres propuestas específicas que son:

#### 1. Cuaderno para colorear.

El formato es tamaño carta (21.5 x 28) en donde se pretende que los niños conozcan a través de las ilustraciones tres tipos de agua:



el agua de lluvia, el agua potable y el agua tratada, además de la trayectoria y procesos que sigue el agua para utilizarla y reutilizarla.

Hablando en concreto de las imágenes que se utilizaron en el cuaderno para colorear es obvio que son totalmente distintas a la propuesta gráfica utilizada en el audiovisual. Pero esto es comprensible ya que la imagen de resorte no se presta para que el niño pueda iluminar y rellenar contornos; por lo que las imágenes utilizadas son un tanto más reales, definiendo de forma más clara la figura humana, los objetos, animales y las gotas que conforman el agua misma. A estas últimas se les caricaturizó de modo que pareciera que las tres distintas gotas representativas de las distintas aguas vayan platicando lo que ocurre en cada página.

## 2. Juego de memoria

Este es un juego ya conocido, que como su nombre lo indica se pretende que estimule la capacidad retentiva de imágenes en el pequeño.

En este juego se reutilizaron los mismos personajes que aparecen en el audiovisual y las imágenes dibujadas en cada par son situaciones en donde se utiliza el agua en diferentes ámbitos: el hogar, la escuela, en la ciudad, etc. Y hay escenas que parecieran repetirse, pero lo único que cambia son uno o dos elementos que se prestan a la confusión

de las tarjetas y de ese modo los niños deben de poner más atención a las imágenes para poder ganar, haciendo el juego más divertido.

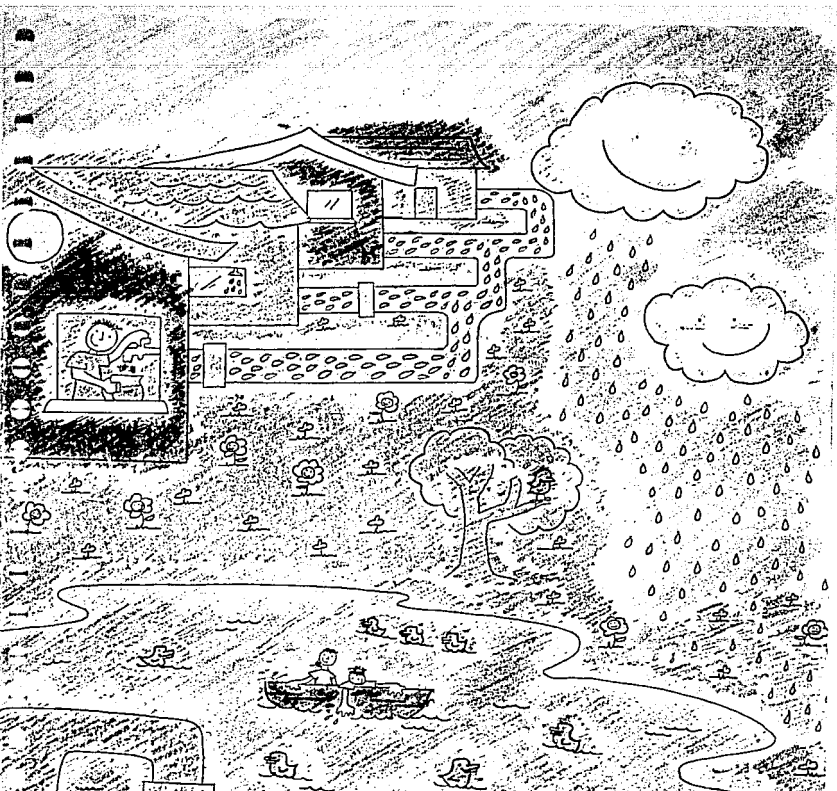
Se pretende que los niños al jugarlo vayan asimilando la importancia de estas acciones, en donde el agua tiene el papel principal; las situaciones planteadas gráficamente son parte de la vida cotidiana de los pequeños.

### 3. Juego de premios y castigos.

En realidad este es un juego de mesa que está basado en el mismo principio que el ya tradicional juego de serpientes y escaleras, en donde se hace un recorrido donde se presentan situaciones correctas del uso del agua en donde se premian con avanzar cuadros y las situaciones incorrectas se castigan retrocediendo espacios.

La idea no es únicamente que lo jueguen los niños, sino que pueda ser un juego en donde participe toda la familia.

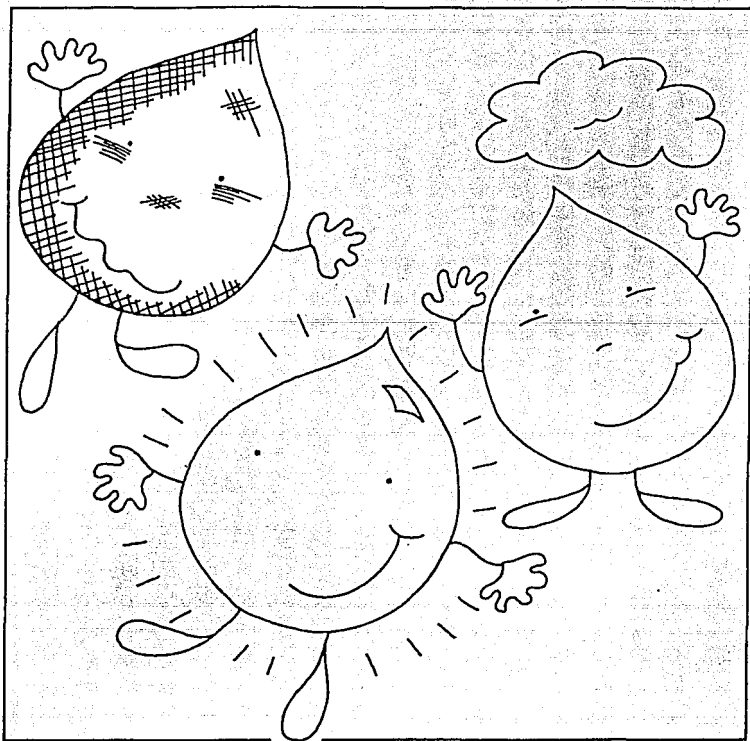
La solución gráfica es la misma del juego anterior; los personajes presentados son en forma de resorte ya que la importancia del juego son las situaciones que aparecen a través del recorrido y se refuerzan con los mismos personajes ya conocidos en el audiovisual.



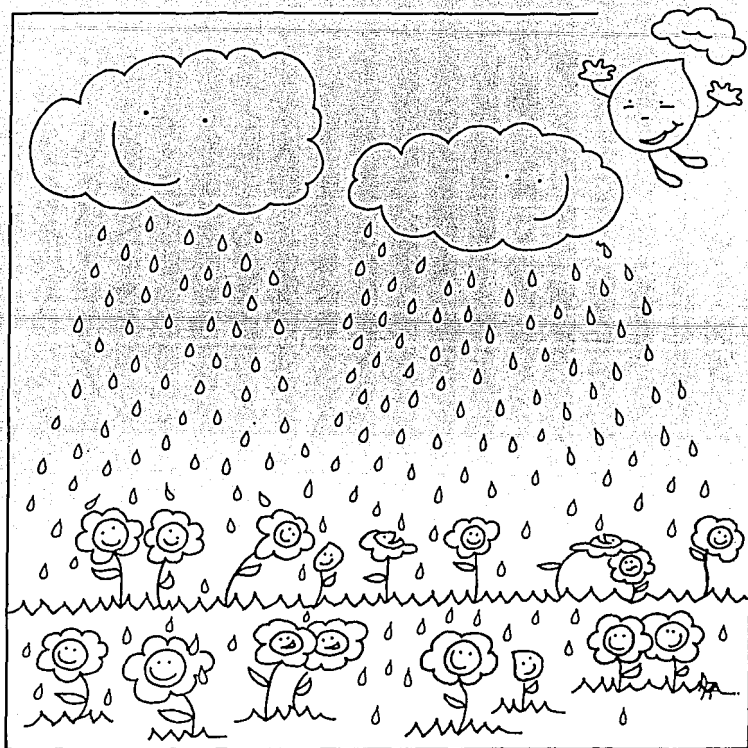
# El agua en tu ciudad

Cuaderno para iluminar.

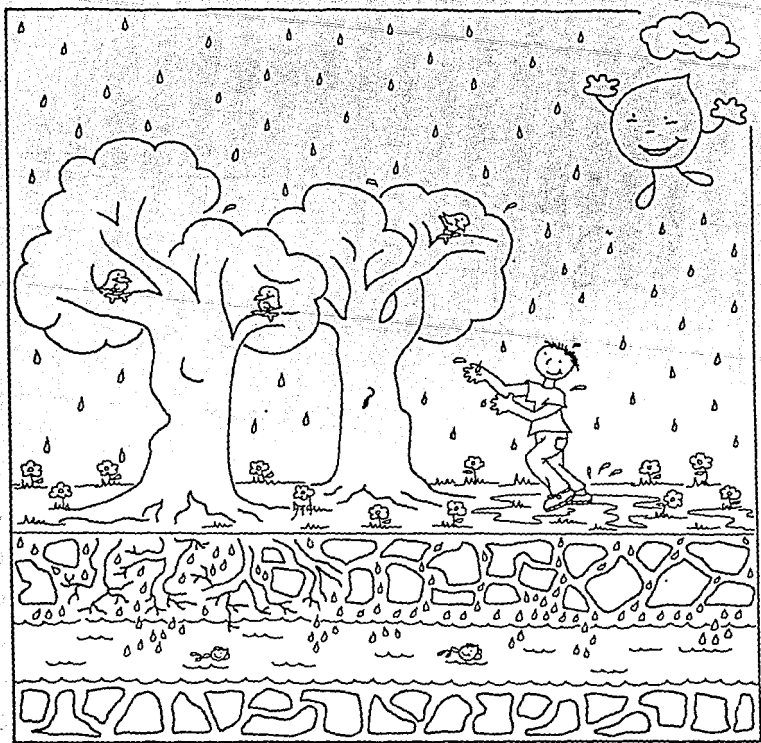




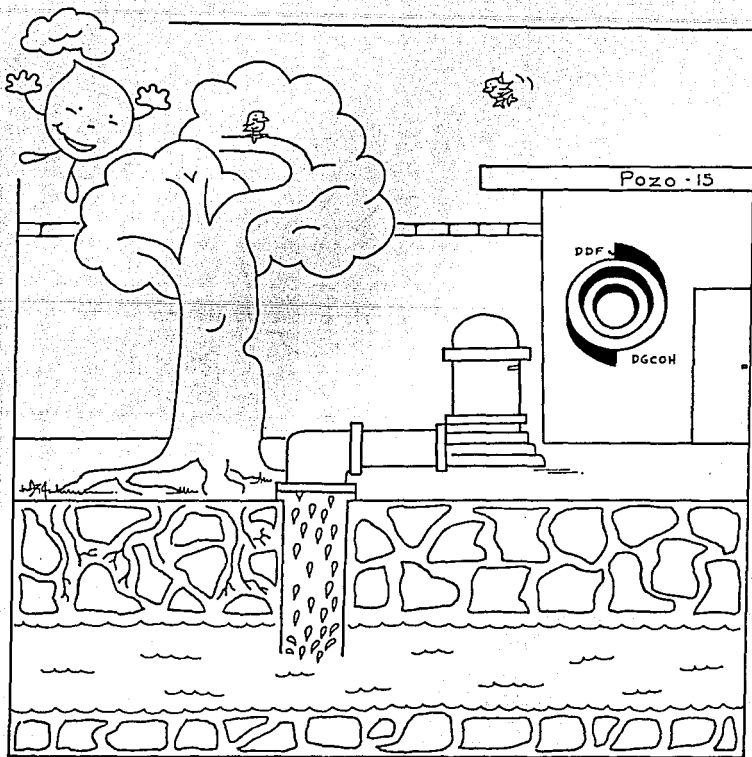
Somos gotitas de agua. Nos parecemos mucho  
pero no somos iguales.



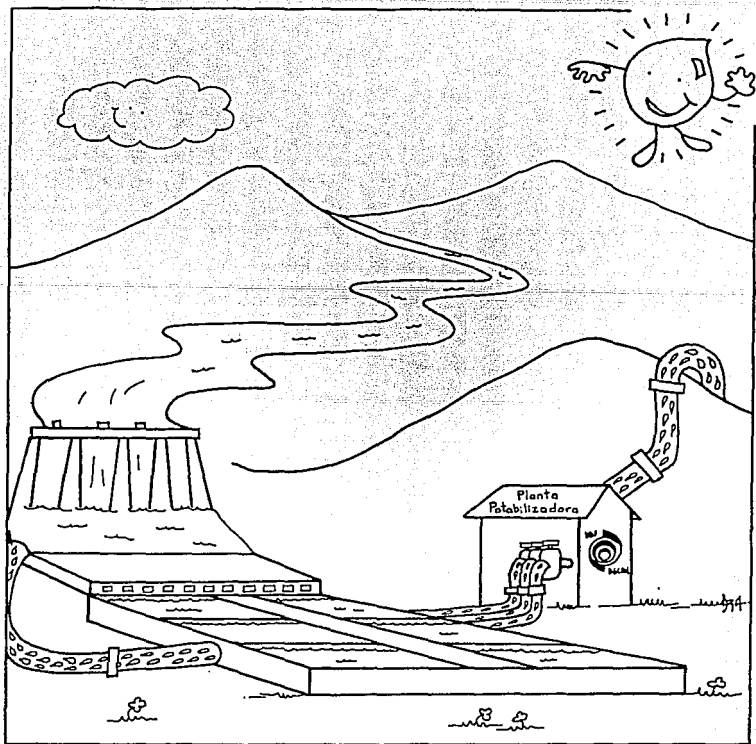
Soy gotita de lluvia y vengo de las nubes.



Después descanso en el interior de la tierra.

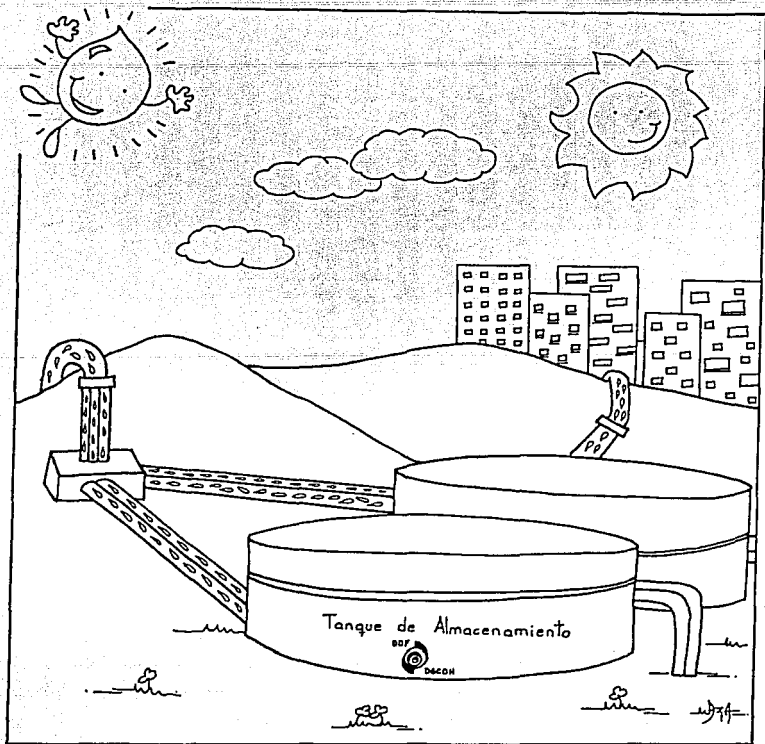


Y de ahí sa'go, gracias a una bomba, para viajar  
y viajar por las tuberías.

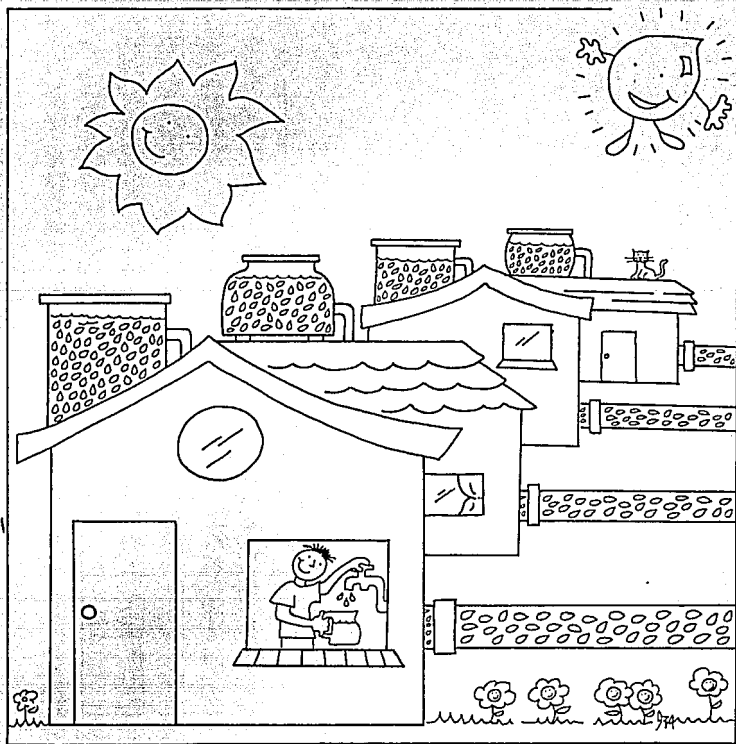


Para que tú me puedas usar me purifican en lugares especiales.



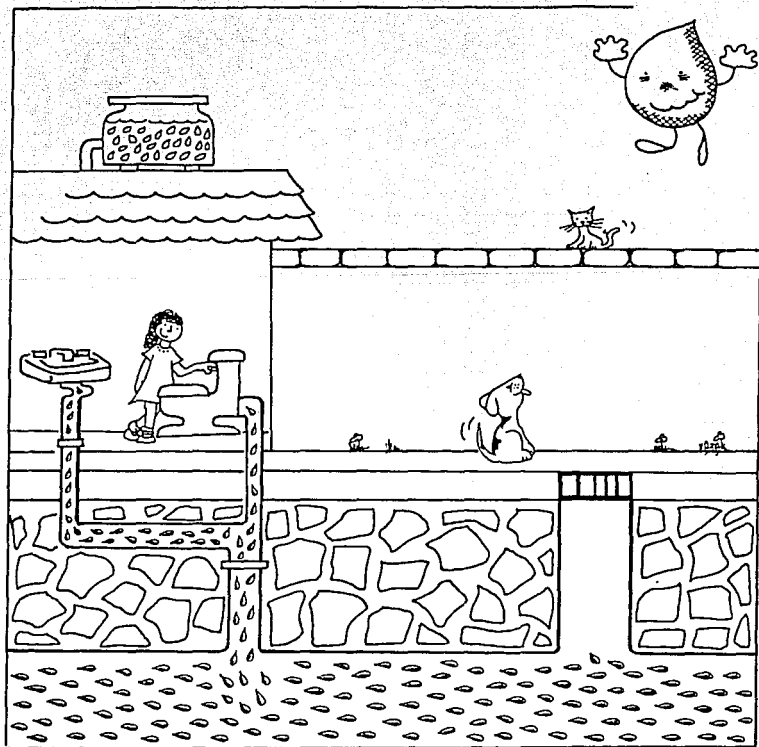


Me guardan en tanques gigantes para después  
mandarme a tu casa.

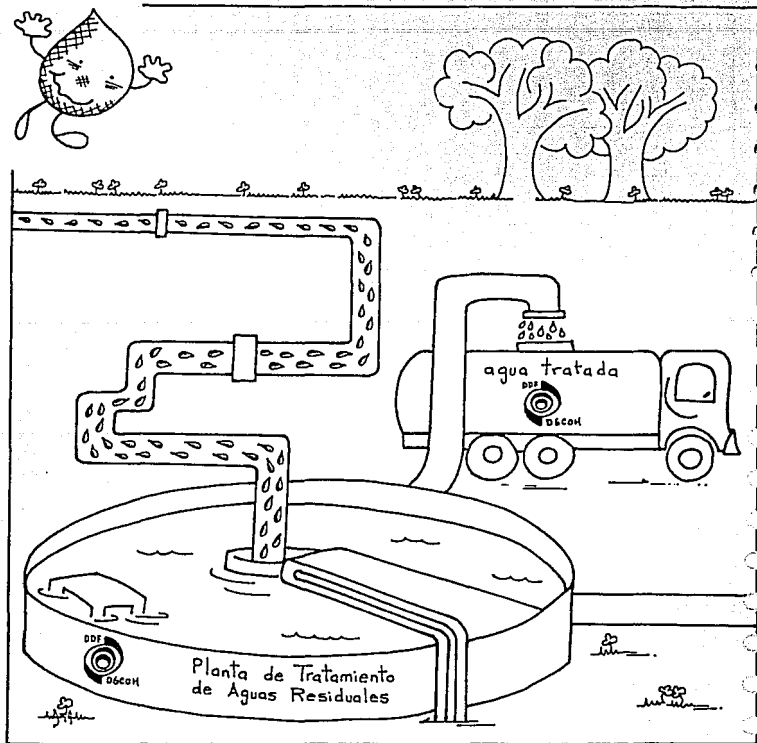


A donde llego para servirte con mucho amor.

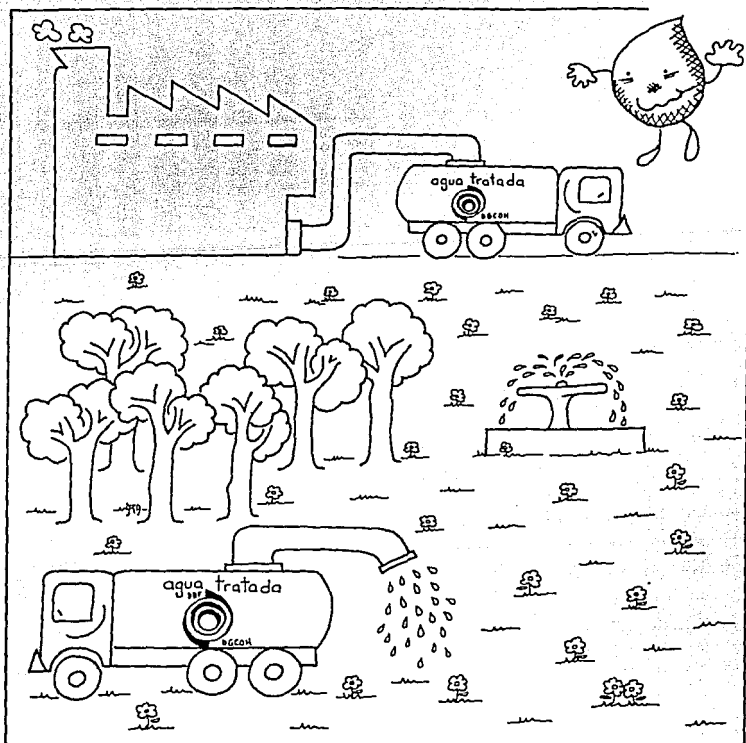




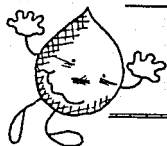
Quando ya me usaste me convierto en  
agua negra o sucia.



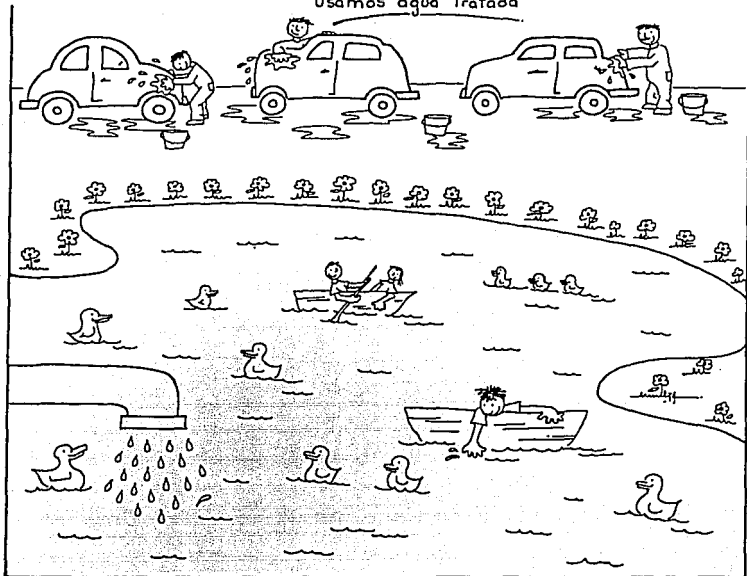
Ahora soy gotita de agua tratada, vengo de las  
aguas negras, y para no desperdiciarme,  
me limpiaron.



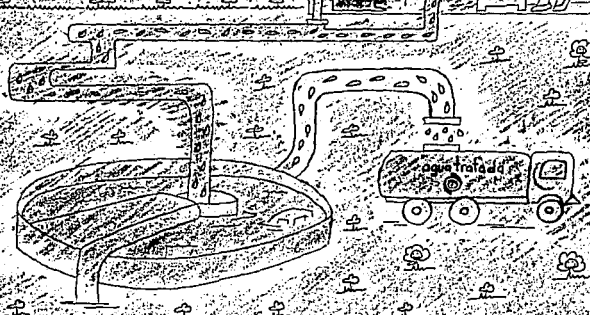
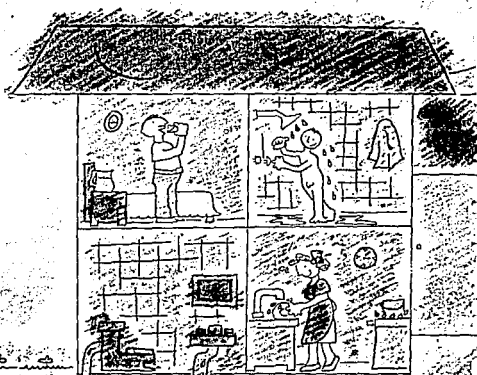
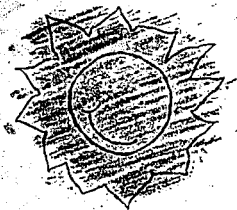
No te sirvo para beber, pero me utilizan en la industria, para regar parques y jardines, .....



"Lavado de Autos"  
Usamos agua tratada



..... lavar autos y para llenar lagos como  
el de Chapultepec.



CUIDAD  
DE MEXICO  
ODF



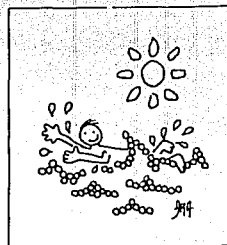
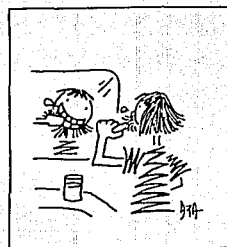
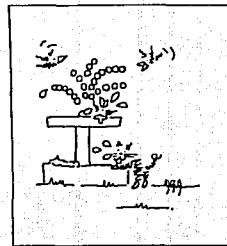
Secretaría General de Obras

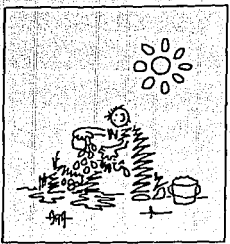
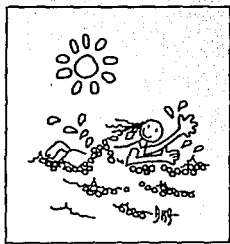
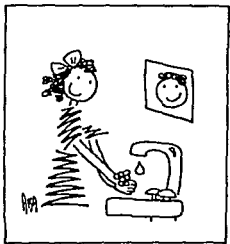
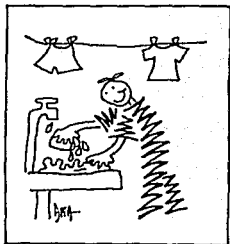


Dirección General de  
Construcción y Operación Hidráulica



# JUEGO DE MEMORIA







#### 4.4 APLICACIONES

Para verificar si esta propuesta específica de audiovisual, así como el material didáctico realmente funcionaba, lo apliqué en dos escuelas primaria, una oficial y la otra particular. Esto último con la finalidad de tener un margen de comparación con relación al material y saber si deberían de hacerse modificaciones específicas dependiendo del público receptor o si resultaba cierto que la propuesta puede ser universal. Afortunadamente así fue.

La primera prueba de campo la hice el día Miércoles 13 de Octubre del presente año, en la escuela primaria oficial "Teófilo González", ubicada en la calle puente No. 20 col. Ejidos de Hulpulco.

El grupo receptor fue de cuarto año, tenía 30 alumnos. Después de la proyección el maestro hizo una sesión de comentarios con los niños cuestionando el mensaje del audiovisual. Los comentarios de los niños fueron favorables en el sentido de que comprendieron el mensaje transmitido.

Después se formaron tres equipos de diez niños cada uno. Al primer equipo compuesto de niños

Únicamente, le tocò el juego de premios y castigos con el cual pasaron un rato muy divertido, sin embargo llegò un momento en el que no leían el mensaje de los cuadros, sino lo único importante era ganar y leían sólo la última instrucción: "avanza 4, retrocede 2, etc.

El segundo equipo fue mixto y jugaron "la memoria", causando gran hilaridad entre niños y niñas el hecho de que se confundieran con imágenes parecidas.

El tercer equipo formado sólo por niñas iluminaron el cuaderno para colorear en la forma que quisieron y sobre todo leyeron con cuidado los textos de cada página.

En general con relación a los tres equipos puedo decir que se cumplieron los objetivos planteados en cada material, tal vez no con la intensidad que hubiera deseado.

La opinión del maestro fue bastante buena, opinò que le llamó la atención que con líneas tan sencillas se pudiera formar un ser y los niños lo identificaran como un niño sin ninguna dificultad. Le gustò mucho el material didáctico, su acabado y la opción de tres juegos para complementar el tema.

Esta propuesta le gustò ya que se podria utilizar el mismo concepto pero con otros temas, desde geografia hasta español ò educaciòn cívica.

Posteriormente el Martes 19 de Octubre, hice la segunda prueba de campo en el Colegio Madrid, escuela privada ubicada en la calle de puente 224, col. Ejidos de Huipulco.

El grupo receptor fuè de tercer año. Al igual que en el otro grupo despuès de la proyecciòn la maestra hizo una sesiòn de cuestionamiento sobre las imàgenes proyectadas, la participaciòn fuè por parte de casi todos los niños y esto se debe a que estàn acostumbrados a hablar en clase con relaciòn a varios temas.

Debido a la organizaciòn y el sistema educativo que se maneja en el colegio, se pudieron formar siete equipos mixtos de cinco niños cada uno ya que el grupo era de treinta y seis alumnos.

Todos los equipos pudieron jugar con el material expuesto: cuaderno para iluminar, juego de memoria, y de premios y castigos. Despuès de determinado tiempo rotaban el material con el que estaban trabajando a otro equipo y a su vez recibían un material nuevo.

Esta fue una propuesta por parte de la maestra que tiene a su grupo acostumbrado a trabajar de esta forma. En general el grupo puso atención a las imágenes y textos de cada juego, y les gustó bastante. Según sus propias palabras pasaron un tiempo divertidos y además aprendieron más sobre el uso del agua.

Los comentarios de la maestra fueron positivos con relación a esta propuesta visual definiéndola como práctica y que cumple su objetivo, que serviría como un complemento a la unidad correspondiente al agua que abarca dos meses. Les gustaron las ilustraciones y el terminado del material ya que lo definió moderno, sencillo y fácil de asimilar.

Debo mencionar que en esta escuela tienen una maestra de audiovisual y un espacio específico para proyectar. La maestra de audiovisual opinó que apesar de que las imágenes son muy sencillas, claras y nuevas con relación a el material al que se tiene acceso diapositivas de 1959. Observó que debería de haber como en los antiguos diaporamas un timbre en el audio que indica donde cambia la imagen, aunque suele ser molesto resulta fácil para quien lo proyecta.

## 5. CONCLUSIONES

El presente trabajo en su desarrollo y en cada una de sus partes, desde la investigación, el mensaje, la norma de diseño establecida, el material didáctico de apoyo, hasta la culminación en una propuesta visual, me generò nuevos replantamientos a mi formación y desarrollo profesional.

El primero, al revisar los objetivos, me cuestionè si es verdad que el medio audiovisual es un vehiculo eficiente para que los niños logren asimilar un mensaje. En forma específica al cuidado del agua. Esto fuè afirmativo ya que los medios audiovisuales son hoy en día un soporte a la vida diaria de los niños. Ellos estàn acostumbrados a recibir constantes mensajes que los conducen a actuar y a pensar de acuerdo a las imàgenes proyectadas por medio de la televisión, el cine, el video, imàgenes de materiales gràficos y el diaporama.

Por lo tanto el medio audiovisual resulta ser un soporte sencillo y pràctico que las instituciones educativas pueden aprovechar con mayor amplitud para transmitir un mensaje educativo màs eficiente y no tradicional.

Al plantearme el objetivo de que si el material didàctico de apoyo y las actividades complementarias, reafirman el mensaje del audiovisual proyectado; puedo concluir que si entendemos que el



donde de manera simbòlica se premian ò castigan las acciones positivas ò negativas del manejo del agua.

Cabe resaltar que las acciones complementarias sugeridas, así como el material didàctico propuesto (subcapítulos 4.2 y 4.3 ) no pretenden ser las ùnicas alternativas, sino pueden surgir infinitas de opciones que los niños, maestros y padres de familia pueden ir creando.

En esta investigación se presentan tres alternativas de material didàctico de apoyo: un cuaderno para colorear que viene a ser una breve introducción sobre el agua en la ciudad; un juego de memoria cuyo contenido son acciones concretas para el cuidado del agua y un juego de mesa que lleva el mismo principio del tradicional juego de la oca en proceso de aprendizaje està dado cuando el niño entra en contacto con la realidad al jugar con los elementos en forma directa reconociéndolos ò ya sea coloreándolos, dibujándolos, memorizando ò asociándolos en las partes que los componen ò su manejo. Así el impacto

que se generò en el audiovisual se reafirma cuando el niño de manera individual ò grupal investiga, actúa, juega ò imagina hacia la búsqueda de un mejor manejo de un tema específico.

La proyección del audiovisual puede ser aparentemente tan efímera, ya que sólo dura unos minutos, puede parecer que el verlo no genere algún cambio de actitud sin embargo una buena solución gráfica para transmitir los mensajes pueden causar en el espectador un impacto tal que invite al cuestionamiento, y un cambio de actitudes viendo reflejado esto en acciones concretas con relación al adecuado uso del agua.

En la solución gráfica del presente trabajo, los personajes utilizados son una propuesta innovadora ya que la anatomía del cuerpo la resolví en base a un trazo lineal rápido que traduce movimiento y asemeja un resorte. La solución de manos, brazos, piernas, pies y cabeza tienen una forma que pudiera llamarse de tradicional y esto es para generar un contraste que ilustra de forma más clara a los niños las acciones y expresiones que realizan los personajes.

Este personaje al que denominé "niño resorte" nació jugando, es decir, al trazar líneas un poco al azar con un plumón sobre un trozo de papel pareciéndome divertido e interesante el utilizarlo para esta propuesta visual ya que es diferente a lo tradicionalmente utilizado, y que además puede ser retomado por los niños en invenciones de sus propias historias por semejar un simple garabato.

El espectador al ver el audiovisual, seguramente no se detendrá a pensar que proceso existe detrás de este, es decir, que metodología se empleó, que tan basta fue la información requerida para su elaboración, así como la experimentación o juego con las texturas y utensilios para la resolución de la imagen. Sin embargo es importante mencionar que aunque pase desapercibido todo este trabajo anterior a las imágenes proyectadas, de alguna forma se ve recompensado cuando a los niños no sólo les agrada sino también se sienten invitados a seguir jugando e inventando con relación al mensaje que recibieron.

Para mí el presente trabajo no sólo representa la culminación de mis estudios profesionales, sino a través de todo el proceso que implicó pude aprender como de una sola idea pueden surgir infinidad de opciones gráficas donde plasmar y dar a conocer elementos de utilidad que se pueden incorporar a nuestra vida cotidiana. Como un trabajo se debe fundamentar teóricamente pero también es importante la observación y la experiencia personal con relación a los espectadores que en este caso son los niños ya que son ellos en realidad quienes determinan si el trabajo es funcional o no.

Estoy convencida de que son los niños a través de su forma de ver el mundo, su autenticidad hacia los sucesos y las personas y el modo de plasmarlo

en forma gráfica, quienes nos enseñan y motivan a seguir aprendiendo de ellos para trabajar sobre distintas alternativas visuales que los ayuden en su desarrollo intelectual y formativo. De este modo se logra un círculo complementario de creación y aprendizaje que puede ser tan extenso como nuestras ganas y sensibilidad para hacer las cosas.

## CITAS.

### 1.1 ENSEÑANZA INFANTIL

1 Turcot/ Rossellini, Roberto

*"Un espíritu libre no debe aprender como esclavo"*

Op. cit. p. 96

2 Palacios, Jesús

*"La cuestión escolar"*

p. 40

3 Piaget, Jean

*"Psicología y Pedagogía"*

p. 34

4 Palacios, Jesús

op. cit.,

p. 14

5 Ibidem,

p. 124

6 Montessori, María

*"Ideas generales sobre mi método"*

p. 109

### 1.3 ANTECEDENTES DEL AUDIOVISUAL APLICADOS A LA ENSEÑANZA INFANTIL

7 Bulluade, Josè

"El nuevo mundo de la imagen"

p. 7

8 Turcot/ Rossellini, Roberto

"Un espíritu libre no debe aprender como esclavo"

Op. cit. p. 123

9 Gattegno, Caleb

"Hacia una cultura visual"

p. 16

10 Ibidem,

p. 14

11 Ibidem,

Op. cit. p.61

12 Gattegno, Caleb

Op. cit. p. 57

## 2.1 ANALISIS DEL CONTENIDO DEL MENSAJE

13 Churchill Eillen, M.

*"Los descubrimientos de Plagety el maestro"*

p. 75, 76

## 4.3 MATERIAL DIDACTICO DE APOYO

14 Corona, Sara

*Op. cit. p. 8*

15 Palacios, Jesús

*Op. cit. p. 524*

## BIBLIOGRAFIA

Rossellini, Roberto

*"Un espíritu libre no debe aprender como esclavo"*

Ed. Gustavo Gili

Barcelona, España 1979

Palacios, Jesús

*"La cuestión escolar"*

Ed. Lala

Barcelona, España 1978

Piaget, Jean

*"Psicología y pedagogía"*

Ed. Artemisa

México, D.F. 1986

Montessori, María

*"Ideas Generales sobre mi método"*

Editorial Losada

Buenos Aires, Argentina 1977



Giacomantonio, Marcello

"La enseñanza audiovisual"

Editorial Gustavo Gill

Colec. Punto y Línea

Barcelona, España 1979

Kent Jones, Richard

"Métodos didácticos audiovisuales"

Editorial Pax

México, D.F. 1978

De Anda, Ma. Luisa

"Introducción a la tecnología educativa"

Ed. ILCE

México, D.F. 1987

Bulluade, José

"El nuevo mundo de la imagen"

Ed. Universitaria

Buenos Aires, Argentina 1976

Churchill, Eileen, M.

*"Los descubrimientos de Plaet  
y el maestro"*

Ed. Paldòs

Mèxico, D.F. 1984

Llovet, Jordi

*"Ideologia y metodologia del diseno"*

Ed. Gustavo Gill

Barcelona, España 1981

Finch, Christopher

*"The art of Walt Disney"*

Ed. Walt Disney Productions

California, U.S.A. 1985

Corona, Sarah

*"El genio en la botella"*

Ed. Terranova

Mèxico, D.F. 1984

Gattegno, Caleb

"Hacia una cultura visual"

Ed. Sep setentas

Mèxico, D.F. 1978

Mallas Casas, Santiago

"Tènicas y recursos audiovisuales"

Ed. Oikos-tau

Barcelona, España 1977

World Wildlife Fund

"Animales en peligro"

Ed. Salvat

Pamplona, España 1978

Oscar Sànchez Herrera

artículo: "Rescatemos a GEA"

Revista de Geografía Universal

año 6 vol.11 no.4

3a Editores

Mèxico, D.F. 1981