

# Chasqui

Revista Latinoamericana  
de Comunicación

No. 58, JUNIO, 1997

**Director (E)**

Jorge Mantilla Jarrín

**Editor**

Fernando Checa Montúfar

**Consejo Editorial**

Jorge Mantilla Jarrín

Lucía Lemos

Nelson Dávila Villagómez

**Consejo de Administración de  
CIESPAL**

**Presidente,**

Víctor Hugo Olalla,  
Universidad Central del Ecuador.

**Presidente Alterno**

Washington Bonilla,  
AER.

**Mario Jaramillo**

Ministro de Educación y Cultura.

**Abelardo Posso,**

Min. Relaciones Exteriores.

**Héctor Espín, UNP.**

**Consuelo Feraud, UNESCO.**

León Roldós, Universidad Estatal de  
Guayaquil.

**Edgar Jaramillo Salas,**

FENAPE.

**Asistente de Edición**

Martha Rodríguez J.

**Corrección de estilo**

Lucía Lemos

Manuel Mesa

Magdalena Zambrano

**Portada y contraportada**

Nicolás Kingman

**Impreso**

Editorial QUIPUS - CIESPAL

Chasqui es una publicación de CIESPAL

Apartado 17-01-584. Quito, Ecuador

Tel. 506 149, 544-624.

Fax (593-2) 502-487

E-mail: chasqui@ciespal.org.ec

Registro M.I.T., S.P.I.027

Los artículos firmados no expresan necesariamente la opinión de CIESPAL o de la redacción de la revista. Se permite su reproducción, siempre y cuando se cite la fuente y se envíen dos ejemplares a Chasqui.

**L**a Educomunicación la proponemos en un sentido doble: la educación para y la educación por la comunicación. La primera la asumimos según el planteamiento hecho por Ismar de Oliveira Soares, en su *Manifiesto* presentado en el IV Congreso Internacional de Pedagogía de la Imagen (La Coruña, julio, 1995): "Se trata de un proceso educativo promovido en nuestros países con más o menos ambiciones, a partir de concepciones del mundo, teorías sobre la comunicación y filosofías de la educación; fundamentalmente una utopía que se universaliza y que no consiste en otra cosa que motivar a las personas a que se descubran como productoras de cultura, a partir de la apropiación de los recursos de la información y de la comunicación social". Y la define como el conjunto de procesos formativos integrados por la educación para la recepción de los mensajes masivos; la educación para la comprensión, evaluación y revisión de procesos comunicacionales; y la capacitación para el uso democrático y participativo de los recursos comunicacionales en la escuela, y por personas y grupos organizados de la sociedad. Con la segunda, retomamos el planteamiento que, hace alrededor de 70 años, Celestin Freinet hiciera con respecto al uso de la prensa escrita en el aula y que hoy tiene plena vigencia también para los medios electrónicos: "La prensa en la escuela tiene un fundamento psicológico y pedagógico: la expresión y la vida de los alumnos... Escribir un periódico constituye una operación muy diferente a ennegrecer un cuaderno individual. Porque no existe expresión sin interlocutores... A medida que los niños escriben y ven sus escritos publicados y leídos, se va despertando su curiosidad, su apetencia de saber más... Buscan ellos mismos, experimentan, discuten, reflexionan...". Si en un mundo cada vez más globalizado, mercantilizado y desregulado, los productos mediáticos en su gran mayoría "están -dice Octavio Getino- orientados a formar consumidores y no ciudadanos", la Educomunicación se constituye en una necesidad impostergable para formar ciudadanos críticos activos y creativos frente a la oferta mediática. Este es el único camino democrático, porque lo otro sería establecer controles y restricciones que tarde o temprano degeneran en la más deplorable censura y son el espacio propicio para el autoritarismo. En definitiva, como lo señala el mismo Getino, "una sociedad con alta capacidad de apreciación en lo audiovisual (y en lo impreso agregamos) exigirá también productos que estén a su misma -o a mayor- altura".

Jorge Enrique Adoum nos recuerda que cuando apareció el gramófono, se pensó que se cerrarían las salas de concierto, cuando el cine empezó a hacernos soñar despiertos, se vaticinó la desaparición del teatro, cuando el hipnotismo de los puntitos luminosos de la TV hizo su aparición, se supuso que ahora la víctima sería el cine. Hoy, con la industria electrónica multimedia y su vertiginoso desarrollo, ¿el libro impreso -se pregunta Sergio Ramírez- será reemplazado por una pantalla portátil de cuarzo líquido?, ¿el reino de la palabra escrita se perderá? No obstante las diversas respuestas (agoreras unas, optimistas otras) que se puedan dar a estas inquietudes, el hecho es que en esta época finisecular se han venido produciendo relaciones e influencias mutuas, a veces no muy claras, entre los medios de comunicación, la cultura de masas y la literatura, especialmente la narrativa, lo que permite vislumbrar un buen maridaje entre la palabra escrita y la tecnología multimedia. En **Medios, narrativa, fin de siglo** ofrecemos las reflexiones que nuestros colaboradores nos proponen en torno a estos complejos temas y múltiples preocupaciones.

CIESPAL



Fernando Checa Montúfar  
Editor



## MEDIOS, NARRATIVA, FIN DE SIGLO

**E**n los años finiseculares que vivimos es cada vez más estrecha la relación entre medios, cultura de masas y narrativa; aunque también muchos son los interrogantes sobre el futuro de la palabra impresa ante el avance de la industria electrónica.

### LA EDUCOMUNICACION

**A**nte una oferta mediática orientada mayoritariamente a la formación de consumidores, no de ciudadanos, no cabe la censura, pues daría lugar a deslices autoritarios; el camino es la educación del perceptor, la formación de un ciudadano crítico.

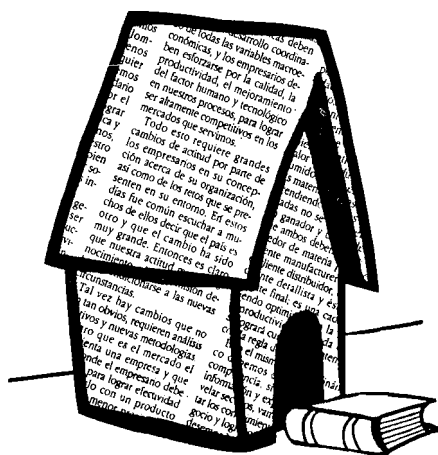
- |   |   |  |
|---|---|--|
| <p>4 De medios y fines en comunicación educativa<br/>Mario Kaplún 19651</p>           | <p>29 Educación a distancia en el nuevo entorno tecnocultural<br/>Carlos Cortés 19658</p>   |  |
| <p>7 La gestión de la comunicación educativa<br/>Ismar de Oliveira Soares 19652</p>   | <p>33 Nuevas tecnologías y educación formal<br/>Susana Velleggia 19659</p>                  |  |
| <p>12 Educación y medios: una conciliación necesaria<br/>Gustavo Villamizar 19653</p> | <p>37 Educomunicación y cambios tecnológicos<br/>Sandra Massoni, Mariana Mascotti 19660</p> |  |
| <p>16 Educación audiovisual y conciencia crítica<br/>Octavio Getino 19654</p>         | <p>38 Canadá: El video con fines pedagógicos<br/>Clara Rodríguez 19661</p>                  |  |
| <p>20 El juego de la televisión<br/>Guillermo Orozco Gómez 19655</p>                  | <p>40 Ecuador: La prensa en la escuela<br/>Luz Marina de la Torre 19662</p>                 |  |
| <p>24 TV y desarrollo cognoscitivo infantil<br/>Adriana Muela L. 19656</p>            | <p>42 Brasil: La educocomunicación en la Ley<br/>Ismar de Oliveira Soares 19657</p>         |  |
| <p>27 La familia y los medios<br/>Gregorio Iriarte 19657</p>                          | <p>44 Medios y narrativa finisecular<br/>Emmanuel Tornés Reyes 19663</p>                    |  |
|   | <p>49 Lengua y libro en la cibercultura<br/>Jorge Enrique Adoum 19664</p>                   |  |
|   | <p>54 La palabra para siempre<br/>Sergio Ramírez 19665</p>                                  |  |

59 Periodismo: Festejar la palabra *19667*  
José Hernández

63 La entrevista como género literario *19678*  
Rodrigo Villacís

66 ¿Para qué la ficción si la realidad basta? *19669*  
Fernando Checa

## APUNTES



CHÓCULO

69 Género, comunicación y cultura *19670*  
Kemy Oyarzún

73 Sudamérica: las mujeres en las noticias *19671*

74 Aldea global o isla total  
Galo Galarza *19672*

78 Periodismo virtual  
Carlos Morales *19673*

81 Nuestra inconmensurable ignorancia *19674*  
Manuel Calvo Hernando

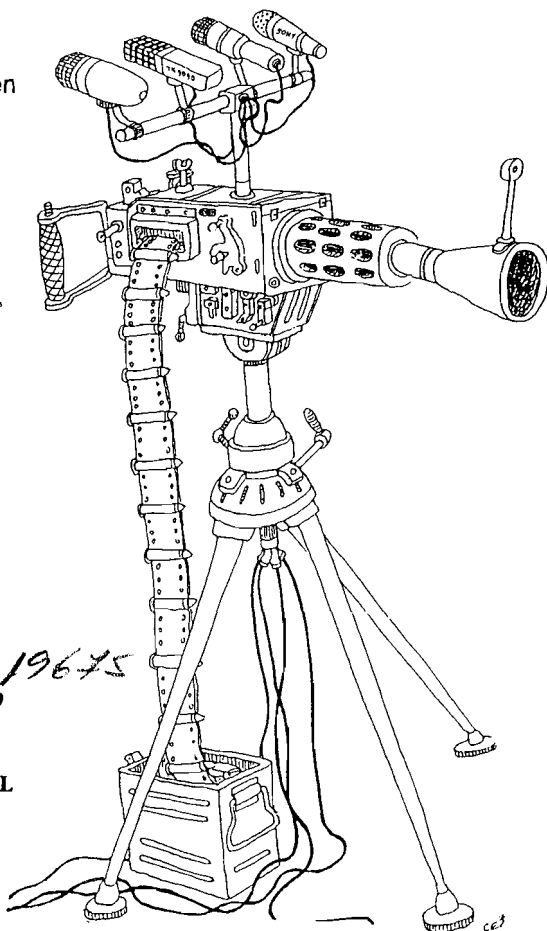
## IDIOMA Y ESTILO

84 Las mujeres que aspiran y eso de la ortografía *19675*  
Hernán Rodríguez Castelo

88 ACTIVIDADES DE CIESPAL

90 NOTICIAS

91 RESEÑAS



## NUESTRA PORTADA Y CONTRAPORTADA

NICOLAS KINGMAN

“Falenas”,  
1990, óleo, 0.90 x 0.64



# EL JUEGO DE LA TELEVISION

*En los 3ltimos 20 a3os se han desarrollado en Am3rica Latina y en el mundo distintas experiencias educativas tendientes a propiciar una formaci3n cr3tica de los televidentes.*

*Retomando algunos elementos de estrategias anteriores y manteniendo la intencionalidad expl3cita de "intervenir" la interacci3n de los televidentes con la televisi3n, para "transformarla" en su propio beneficio, a continuaci3n se describe una estrategia pedag3gica l3dica para la formaci3n televisiva de los ni3os.*



**E**sta estrategia tiene como objetivo principal hacer evidente o "tele-evidenciar" los procesos de ver televisi3n de los ni3os, y est3 pensada para realizarse, en primer lugar, desde la escuela, aunque no est3 circunscrita a ella, sino que tambi3n

puede instrumentarse desde el hogar o desde otros escenarios de educaci3n o comunicaci3n popular.

### Tele-evidenciar

Esta estrategia plantea que:

1. "Hacer evidente" la televisi3n a los ni3os y sus modos de interacci3n con ella, es la condici3n *sine qua non* para poder avanzar en cualquier tipo de educaci3n televisiva y pensamiento

cr3tico y aut3nomo frente a la programaci3n.

2. "Tele-evidenciar" es tambi3n el fundamento pedag3gico para posibilitar el tr3nsito de una relaci3n unidimensional, casi siempre afectiva, con la televisi3n, a una dimensi3n m3s compleja e integral, desde la cual se pueda tomar distancia y pensar tanto sobre la televisi3n, como sobre las maneras de vincularse con ella.

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

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

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

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

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

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

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

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

### El juego de la televisión

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

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

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

### Jugar a la televisión

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

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

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

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

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

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

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

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

### Jugar con la televisión

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

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

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

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

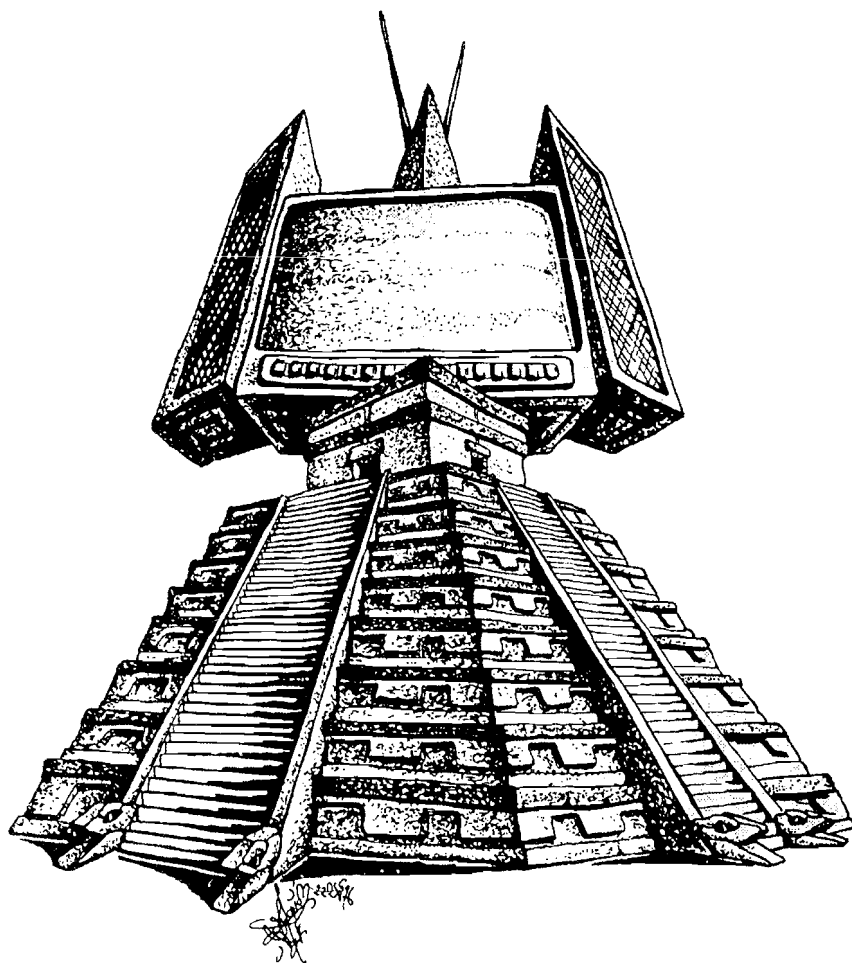
Lo que se consigue con este juego es facilitar que los niños caigan en la cuenta de que la televisión es un lenguaje compuesto y que a falta de uno, no se puede entender con exactitud y se hace necesaria la imaginación para "completar la visión".

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

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

### Jugar a partir de la televisión

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

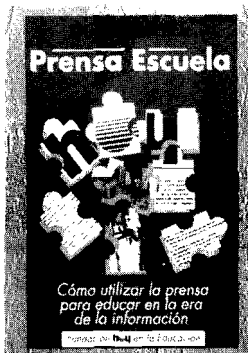
## Guía Didáctica

### Prensa Escuela

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

Fundación HOY en la Educación

Quito, 1997



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

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

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

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

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

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

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

Benjamín Ortiz Brennan, director del diario *Hoy*.