

## El diseño en la creación audiovisual.

### Autor

Lic. Yanely Rodríguez Escamuchero, [yanelyre@ult.edu.cu](mailto:yanelyre@ult.edu.cu)  
Universidad de Las Tunas, Cuba.

### RESUMEN

La ponencia: “El diseño en la creación audiovisual” presenta los resultados de una investigación educativa que abordó la problemática de potenciar el proceso de enseñanza - aprendizaje de las diferentes asignaturas a través del diseño y creación de Medios de Enseñanza Audiovisuales, en la que se realizó un corto de animación en 2D: “Doña Libreta” con técnicas de animación digitalizada empleando programas informáticos de edición y animación sobre la base de los elementos y principios del diseño de este tipo de recurso y de los requerimientos pedagógicos y didácticos de la lectoescritura. Se emplearon métodos del nivel teórico de investigación como el análisis-síntesis y el histórico-lógico para el estudio teórico que sustenta el producto y métodos del nivel empírico como la observación y la encuesta para documentar la aceptación del producto por la comunidad educativa. Como resultado se obtuvo un corto de animación que favorece la motivación, interés y capacidad de apropiación de conocimientos de la lengua materna por el escolar espectador a partir de un guion donde la imagen, el movimiento y el sonido fueron diseñados con situaciones y personajes que propician además de obtención de conocimientos, la educación en valores.

### INTRODUCCIÓN

Los recursos tecnológicos facilitan la producción en tiempo y calidad. El empleo de la tecnología para alcanzar objetivos dentro de la enseñanza hoy se hace más eminente, así como su poder para influenciar y motivar, Y Moro Mederos en el 2007 comenta la importancia de la motivación dentro del Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA) y comenta que es allí donde se presentan mayores dificultades en la escuela cubana.

Teniendo en cuenta que el modelo de la escuela primaria cubana actual, plantea como una de sus tareas contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar; en los objetivos generales del nivel se plantea como meta evidenciar el dominio práctico de su lengua materna al escuchar y comunicarse verbalmente y por escrito con unidad, coherencia, claridad, emotividad, belleza, originalidad, fluidez y corrección, belleza y originalidad; así como de un vocabulario ajustado a las normas éticas. Leer en forma correcta, fluida y expresiva e interpretar adecuadamente las ideas que los textos contienen. La Escuela Primaria orienta la utilización de algunas de las posibilidades de las herramientas computacionales (Videos y Software Educativos) en los procesos de aprendizaje. Lo que fundamenta la necesidad de emplear las tecnologías para el aprendizaje y uso correcto de la lengua materna.

En las provincias Orientales, existen pocas instituciones o proyectos que realicen dibujos animados de perfil educativo destinado a servir como herramienta para el maestro. En nuestra universidad el Departamento de Productos Educativos "GENUS", proveyó al maestro de productos importantes para la aplicación en diferentes áreas de la enseñanza, y el Departamento de Redes, Tecnologías Educativas y Educación a Distancia ha contribuido desde el presente año a elaborar videos con fines educativos teniendo en cuenta la didáctica para el aprendizaje de los diferentes contenidos, aun así, hasta el momento no se había tratado el tema de la lengua materna, las palabras de difícil comprensión, su trazo y reglas ortográficas para los estudiantes de primer grado en la enseñanza primaria, desde el género audiovisual, usando la animación 2D, por ello la pertinencia de haber realizado esta investigación.

### Metodología

Para la elaboración de esta investigación nos apoyamos en diferentes métodos, técnicas y procedimientos que nos permitieron enriquecerla, fundamentalmente el análisis-síntesis aplicado en las fuentes consultadas para el empleo de la información necesaria que sustenta la investigación, la modelación se utilizó para la creación del guión y las animaciones 2D, atendiendo a los elementos y principios del diseño, y psicología de la edad de los estudiantes, además se aplicó la observación y la entrevista, así como encuestas a maestros con el propósito de conocer la frecuencia del uso de los medios de enseñanza audiovisual en sus clases, lo anterior expuesto fue desde el Telecentro TunasVisión de la provincia de Las Tunas como parte del programa infantil: DIBU DIBIJANDO CONTAR CONTANDO, premio a mejor infantil en el Festival de la Televisión Tunera año 2015 y 2016, además se trabajó con una muestra de 5 familias que contribuyeron desde sus hogares en el tratamiento de la lengua materna a través del dibujo animado "DOÑA LIBRETA"

**Objetivo:** Promover el desarrollo del vocabulario en los estudiantes del primer grado a partir del dibujo animado "Doña Libreta" desde el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la asignatura de Lengua Española.

En el devenir social todas las zonas del conocimiento y del quehacer individual o colectivo se relacionan ineludiblemente con el proceso de creación del hombre. Durante varios siglos el hombre ha trabajado por el mejoramiento de sus condiciones de vida en busca de mejores posibilidades de supervivencia económicas, políticas y sociales, desarrollando técnicas y habilidades, experimentando nuevos métodos y procedimientos que favorezcan su desempeño diario.

La educación demuestra que los diseños de los procesos educacionales han estado en correspondencia con las condiciones histórico-concretas de la época en la que se aplican y en dependencia de las posibilidades que ofrece el desarrollo de la ciencia para ese momento. En la escuela, los medios de enseñanza son recursos facilitadores del aprendizaje académico, y deben convertirse en objeto de conocimiento para los estudiantes. El medio porta mensajes, comunica informaciones, significa algo y debe ser empleado en todas las asignaturas que se imparten.

Según J. Ferrés (2004; p.35) Son recursos técnicos que se emplean en el proceso de enseñanza aprendizaje y que combinan la imagen con el sonido en una armonía tal que su lenguaje, “es más estimulante, complejo, agresivo y provocador que el lenguaje verbal”. Pues la imagen es la principal modalidad simbólica a través de la cual presentan el conocimiento.

El video es un Medio de Enseñanza Audiovisual ampliamente utilizado, tanto en las escuelas como en los hogares, por la masificación del magnetoscopio y las cámaras de vídeo. Es uno de los entretenimientos más empleados por el hombre contemporáneo ya que no tiene que acudir a instituciones más formales como las salas cinematográficas, cine u otras. En la actualidad, los avances tecnológicos son utilizados para fines educacionales, con concepciones más apropiadas a la época y con una ampliación en los servicios que presta, así llega los medios de audiovisuales a las aulas cubanas, como un medio que apoya el proceso de enseñanza aprendizaje y con ellos la entrada del video educativo.

En Cuba el carácter educacional de la televisión ha sido uno de los planes del gobierno revolucionario. Ha sido interés de la dirección del país, poner a disposición de la educación de los estudiantes, adolescentes y jóvenes, recursos educativos para enriquecer el aprendizaje. El 11 de septiembre de 1959, el entonces Ministro de Educación Dr. Armando Hart Dávalos en carta dirigida a los maestros expresó la proyección del Ministerio de Educación, respecto a dotar a las escuelas de medios y recursos para el desarrollo del proceso pedagógico, entre los que especificaba los audiovisuales.

Al triunfo de la Revolución Cubana, se sucedieron numerosos cambios en el sistema de Educación, que favorecieron un salto cualitativo en la importante esfera de la actividad educacional de nuestro pueblo, gracias a la voluntad política del Gobierno Revolucionario. Una preocupación constante de las autoridades gubernamentales del país, fue la de elevar el nivel de conocimientos de las grandes masas de la población. En la actualidad, el avance tecnológico de la televisión, es utilizado para fines educacionales, con concepciones más apropiadas a la época y con una ampliación en los servicios que presta, así llega el video a nuestras aulas como un medio que apoya el proceso de enseñanza aprendizaje.

La televisión y también el vídeo educan mientras recrea; enseña mientras solaza; instruye mientras divierte. Su aprovechamiento óptimo en las aulas, depende que desarrollemos nuestros escolares a la máxima potencialidad de sus capacidades. Pero, esto no es tan fácil, pues depende de la concepción que tenga cada maestro, del empleo de los medios audiovisuales, en integración coherente, en las clases, y otras actividades, en cada una de las asignaturas del currículo, y que estas también se aprendan a integrar, pues no existe el tiempo disponible para realizar la misma labor con cada una de ellas.

C. Alemañy Martínez (2009) que a su vez la toma de J. Pablos Pons, (1995) en la cual afirma que: “un video es un medio de comunicación con elementos simbólicos determinados, que permite la creación de mensajes por el usuario, cuya concepción técnica es la imagen electrónica configurada a partir de una serie de instrumentos tecnológicos.” Por esto es imprescindible tener en cuenta la función motivadora durante su elaboración; categoría analizada por diferentes psicólogos como Sexton, (1977), Armstrong (1991) y otros, se asume la definición abordada por Anita Woolfolk, (2006 p.669) en la cual expresa que motivación es: “... el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio

de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o acción, o bien para que deje de hacerlo. La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.”

Como refiere la definición anterior la motivación puede ser estimulada a través de diferentes vías y medios; la tecnología y el video son portavoces importantes en este proceso, son elementos clave en la motivación de los estudiantes. El video es un medio ampliamente utilizado, en las escuelas, hogares y otros escenarios de interacción social por lo que tiene gran influencia en la educación.

Debido al aporte emotivo que puede provocar un video, es necesario que el maestro ofrezca situaciones que estimulen la narración, valoración, reflexión; se hace indispensable el uso de la diversidad de medios audiovisuales, tales como películas, producciones fílmicas, software educativo, video, sin obviar los convencionales y otros materiales didácticos destinados a contribuir al logro de los objetivos propuestos para las diferentes etapas de desarrollo. De ahí el reclamo por hacer mayor uso del video como medio en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los videos didácticos tienen como objetivo principal potenciar la enseñanza-aprendizaje con miras al incremento de conocimientos, habilidades, hábitos, valores y actitudes, correspondientes a las diferentes aristas y facetas del desarrollo humano. Son producidos, sobre todo, para complementar la educación, escolarizada y/o no escolarizada, los cuales contemplan los planes de desarrollo y la transferencia de tecnologías, por lo cual es considerado un medio de gran ayuda para movilizar, evaluar y controlar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Además, es un medio que permite la auto-valoración expresada en las habilidades físicas y psicomotrices, la de expresión verbal y artística, entre otras.

El video didáctico como medio de información, comunicación al servicio de la investigación, permite el acceso a informaciones de varios entornos para situarlas en su ámbito vital. Permite almacenar informaciones visuales y sonoras; socializar conocimientos, facilitando así su análisis profundo. En el acto comunicativo tiene la capacidad de suscitar sensaciones, emociones y sentimientos. Tiene función lúdica y metalingüística.

Un dibujo animado puede ser empleado como video didáctico, pues existe correspondencia entre sus características, por lo que el realizador debe sugerir el guion sobre la base del objetivo que desea alcanzar. Según A. M. Cardero (1994) el dibujo animado es la sucesión de dibujos aislados que reproducen las distintas fases de acción, se fotografía cuadro a cuadro y da la sensación de movimiento en el momento de su proyección; es llamado también caricaturas.

Los criterios anteriores permitieron a la autora asumir que la animación, es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos con la intervención de diferentes técnicas artísticas y tecnológicas.

Es importante añadir algunos aspectos que complementan esta información, por su importancia en y para la elaboración del dibujo animado, entre ellos:

- Los conocimientos y habilidades en el dibujo gráfico y la animación digitalizada.
- Dominio de los elementos y principios del diseño
- Aptitudes artísticas.
- Dominio de herramientas informáticas de edición y animación.
- Comprensión y conocimiento de los contenidos de las asignaturas, la psicología de las edades, de la didáctica, entre otros.

El video es un medio del que el maestro se auxilia para impartir sus clases, por la vigencia e importancia del empleo de herramientas tecnológicas como el software y la multimedia. En la asignatura de Lengua Española para primer grado, en Cuba, se han empleado soportes planos con predominio del texto como medios para alcanzar determinado contenido, a pesar que esta generación se ha formado en un ámbito audiovisual. Se hace necesario presentarle el contenido en un soporte diferente al que la escuela la ha presentado, con predominio visual auditivo y textual, es correspondiente a la edad y el contexto en que se desenvuelve. Se han creado estas herramientas que apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje, tal es el caso de la Colección Multisaber con los módulos Nuestro Idioma I y Nuestro Idioma II, sin embargo estos presentan el trabajo a partir de una lectura para posteriormente orientar un ejercicio práctico, se encuentra dirigido a determina temática del programa por lo que constituye un material curricular, esta colección se concluyó y no se han elaborado nuevos productos entorno a esta temática. La necesidad de continuar elaborando productos que apoyen estos contenidos desde una perspectiva motivadora, con énfasis en valores y características propias del lenguaje, respetando los elementos y principios del diseño, aplicando habilidades basadas en el dibujo artístico, con conocimientos sobre animación y diseño de personajes, con bases en la psicología de la edad, se hace eminente; aspectos significativos para los objetivos propuestos por el maestro.

### **DOÑA LIBRETA**

El audiovisual que se propone es un conjunto de cortos de animación basado en la necesidad de producir Medios de Enseñanza, a partir del uso de la tecnología, que favorezcan al aprendizaje de los estudiantes y los motive a ampliar su vocabulario y formas de expresarse ante la sociedad, además de su énfasis en las reglas ortográficas útiles desde edades tempranas. Traza en eje transversal a partir de una situación comunicativa, empleando las palabras de difícil comprensión como material “transdisciplinario” pues atraviesa el currículo de los programas de la Escuela Primaria.

Está animado está realizado con técnicas de animación 2d, a través del programa digital Anime Studio Pro 8, herramienta profesional para crear animaciones de alta calidad, una alternativa eficiente para la ardua tarea de la animación cuadro a cuadro. Su interfaz de usuario es intuitiva, permite combinar fácilmente vídeo, audio y animaciones, la sincronización con los labios integrada para los personajes creados; para la edición de sonido se utilizó el programa Audacity, herramienta profesional que permite la grabación de audio en tiempo real; para la edición de cada corto fue necesario el empleo del editor de video Sony Vegas Studio Pro 8.0, es un Sistema de edición no lineal diseñado para PC. Ofrece edición de vídeo y audio en tiempo real en múltiples pistas, soporte de audio en 24-bit/192 kHz, mezclas de audio en calidad Dolby Digital, y soporte para complementos tales como DirectX y VST.

DOÑA LIBRETA, consta hasta el momento de cuatro capítulos, lo conforma un conjunto de cortos de animación de una duración de uno a tres minutos, destaca el uso, significado, trazo, regla ortográfica y aplicación de las palabras en el contexto en que son expresadas; su objetivo va dirigido a los estudiantes de 5 a 7 años de edad para presentar y reforzar el aprendizaje de la Lengua Materna. Su empleo dota al maestro de una herramienta esencial para el trabajo de estos contenidos, en forma dinámica y amena, de modo que el estudiante se siente identificado con los personajes que observa, permite la apropiación correcta del conocimiento y el seguimiento del contenido en el hogar junto a la familia, ya que la televisión, el video y DVD son equipos de mayor acceso para padres y estudiantes en la comunidad.

Cada corto presenta una historia y aplica ejemplos de la vida cotidiana al uso de las palabras de difícil comprensión para estas edades y los prepara para un buen uso del vocabulario y cimienta las reglas ortográficas en la memoria de los estudiantes. Se presentan pequeñas pinceladas artísticas, históricas, martianas y el trabajo con los valores, de manera simple y

comprensible, el infante puede ir del conocimiento que domina a uno más complejo e interpretar las palabras que desconoce.

Tiene utilidad como material de apoyo para desarrollar un proceso docente a la altura de las necesidades actuales, por lo que se convierte en un medio de enseñanza de alta capacidad educativa, más cuando nuestro sistema educacional no cuenta con un producto de similares características. Logra motivar al estudiante sobre el buen uso del lenguaje y dota al maestro de una herramienta esencial para el trabajo de los diferentes contenidos.

### **CONCLUSIONES**

El uso de los recursos tecnológicos y su aplicación en la enseñanza primaria es un paso necesario para las conquistas trazadas por nuestra Revolución, fundamentalmente en la influencia que ejerce el medio audiovisual en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las diferentes asignaturas en la escuela primaria. La información de las diferentes fuentes consultadas y la aplicación de los diferentes métodos, permitieron demostrar la importancia que tiene promover el desarrollo del vocabulario en los estudiantes del primer grado a partir del dibujo animado, para continuar con el trabajo de la influencia de los medios audiovisuales para los estudiantes y su formación nos planteamos como perspectiva la elaboración de dibujos animados destinados a otras ramas de la enseñanza.

## CITAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ferrés, J., Estebanell, M. (2004) La videoconferencia: una herramienta para la colaboración / interacción entre las escuelas y la formación inicial del profesorado. Actos de EDUTEC 2004: Educar con tecnologías, de lo excepcional en el cotidiano. Universidad de Barcelona Virtual, S.L.Barcelona.
2. Alemañy Martínez C. (2009): Cuadernos de Educación y Desarrollo. Aspectos didácticos sobre la utilización del vídeo en el aula de inglés.
3. Woolfolk A. (2006) p. 669 Material extraído del portal: psicologiaeducativa4.blogspot.com. Consultado el 7 de enero del 2015
4. Cardero A. M. (1994): "Diccionario de términos cinematográficos usados en México" Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela nacional de estudios profesionales Acatlán. México DF

## BIBLIOGRAFÍA

1. Alemañy Martínez C. (2009): Cuadernos de Educación y Desarrollo. Aspectos didácticos sobre la utilización del vídeo en el aula de inglés.
2. Álvarez Echevarría M. A. Comunicación educativa, p.3
3. Alcaide Spirito C. Y Muñoz Martínez Y. Proyecto de formación audiovisual en educación infantil y primaria: propuestas interdisciplinarias de innovación y mejora.
4. Ávila Aguilera, Y. La educación audiovisual: una necesidad imperante, 2013
5. Estebanell, M., Ferrés, J., Guiu, E. (en prensa). Análisis del proceso de adquisición del código audiovisual y de la intervención de los agentes que forman a los ciudadanos en el conocimiento de los medios. JUTE 2004. Cáceres
6. Cardero A. M. (1994): "Diccionario de términos cinematográficos usados en México" Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlan. México DF
7. Cebrián, M. (1987) El vídeo Educativo. En Actas del II Congreso de Tecnología Educativa Madrid: Sociedad Española de Pedagogía.
8. Ferrés, J. I, Márquez P. 1996. "la sociedad audiovisual interactiva" Comunicación educativa y nuevas tecnologías. Praxis, Barcelona
9. Ferrés, J. I Marquez (2001) "Comparación de dos informativos de televisión" a P. (comp.): Comunicación educativa y nuevas tecnologías. Praxis, Barcelona
10. Hernández Galarraga, E. Y Hernández Herrera P. El video y su utilización por el maestro.
11. Ferrés, J. (2000): Educar en una cultura del espectáculo. Barcelona: Paidós
12. Ferrés, J., Marquès Graells, P. (coords.) (2003). Comunicación Educativa y NN.TT. Barcelona, Praxis.
13. Ferrés, J., Estebanell, M. (2004) La videoconferencia: una herramienta para la colaboración / interacción entre las escuelas y la formación inicial del profesorado. Actos de EDUTEC 2004: Educar con tecnologías, de lo excepcional en el cotidiano. Universidad de Barcelona Virtual, S.L.Barcelona.
14. Fernández B. Y García Otero J. Tecnología Educativa: ¿solo recursos técnicos?

15. Heinemann P. Pedagogía de la comunicación no verbal, p32
16. Hernández, F. Educación y cultura visual. Barcelona: Octaedro, 2003.
17. Ospina J.C. El video. Comunicador social de la Pontificia Universidad Javehana.
18. Rajadell Puiggròs N. (España 2005) (Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Revista Científica de Comunicación y Educación. Media Education Research Journal. Universidad de Huelva
19. Woolfolk A. (2006) p. 669 Material extraído del portal: [psicologiaeducativa4.blogspot.com](http://psicologiaeducativa4.blogspot.com). Consultado el 7 de enero del 2015.