

## **UNA EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN EN FORMACIÓN DOCENTE. EL VIDEO-CINE EN EL AULA UNIVERSITARIA**

EL VIDEO-CINE EN EL AULA UNIVERSITARIA

AUTORES: Carmen Barale<sup>1</sup>

Zulma Escudero<sup>2</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de San Lu s. Argentina. E-mail: [cbarale@unsl.edu.ar](mailto:cbarale@unsl.edu.ar)

### RESUMEN

Como formadores de docentes un c mulo de interrogantes se suscitan desde la intenci n de ense ar con el objetivo de lograr aprendizajes significativos, que propicien en los alumnos la apertura hacia la comprensi n, la libertad de pensamiento y consecuentemente hacia la creatividad. Comprender es mucho m s que aprender, es pensar y actuar flexiblemente, es tener la oportunidad de ejercer acciones reflexivas, con el fin de que la experiencia recabada pueda ser transferida a quienes ser n sus alumnos en un futuro. La educaci n y la comunicaci n instauran una unidad dial gica y simb lica que se encuentra mediada, en gran medida, por los lenguajes que se utilizan, constituy ndose en la base de las tramas culturales que le dan una forma determinada en un tiempo y un lugar espec fico. El objetivo del presente trabajo es comunicar una experiencia de investigaci n en formaci n docente llevada a cabo desde el Seminario Juego y Educaci n Infantil correspondiente al segundo a o del Profesorado y Lic. de Educ. Inicial, a trav s de la incorporaci n del video-cine como estrategia de ense anza.

### INTRODUCCI N

Educar, ense ar, aprender, conocer, son t rminos que transcurren cotidianamente en el quehacer de cualquier instituci n educativa.

Como formadores de docentes un c mulo de interrogantes se suscitan desde la intenci n de ense ar con el objetivo de lograr aprendizajes significativos, no convencionales que propicien en los alumnos la apertura hacia la creatividad, hacia la libertad de pensamiento, para que a su vez la experiencia recabada pueda ser transferida a quienes ser n sus alumnos en un futuro.

 c mo generar pensamiento creativo?

 c mo propiciar la libertad de pensamiento?

---

<sup>1</sup> Licenciada en Pedagog a. Esp. En Did ctica. Prof. Titular efectiva del Prof. y Licenciada en Educaci n Inicial. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de San Lu s. Argentina.

<sup>2</sup> Licenciada en Ciencias de la Educaci n. Esp. En Did ctica. Prof. Adjunto del Prof. y Licenciada en Educaci n Inicial. Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Lu s. Argentina.

¿cómo lograr la resignificación de la teoría en la práctica?

¿cómo lograr “liberar-elevar” el pensamiento, de lo preestablecido, estandarizado?

¿cómo generar actitudes de búsqueda de información, más allá de lo perceptivo, inmediato, cercano?

Pensar la formación plantea la necesidad de una interacción fluida entre educador y educando, no como meros emisores-receptores sino a través de la potenciación de los alumnos ofreciéndoles posibilidades y estímulos para la autogeneración de ideas, sentimientos, emociones, vivencias.

Lo central en un proceso formativo, consiste en la incorporación de múltiples flujos comunicacionales; esto incluye necesariamente encuentro y diálogo entre sujetos que se unen para realizar juntos una nueva experiencia de conocimiento, desde esta perspectiva las situaciones de enseñanza y de aprendizaje constituyen la instancia permanente en la cual los sujetos van descubriendo, elaborando, reinventando, apropiándose de saberes.

Desde el lugar de formadoras y defensoras de la importancia del juego en la *vida del hombre*, el desafío constante consiste en generar un reconocimiento genuino, no circunstancial, crítico y profundo que recupere su lugar y su valor en la formación de docentes.

El objetivo del presente trabajo es comunicar una experiencia de investigación en formación docente llevada a cabo desde el Seminario Juego y Educación Infantil correspondiente al segundo año del Profesorado y Lic. de Educ. Inicial, a través de la incorporación del video-cine como estrategia de enseñanza; dado que la imagen en movimiento, el texto que se narra, sus contenidos, son factores altamente positivos para ser introducidos en las aulas.

El video-cine, puede convertirse en una estrategia de enseñanza y de aprendizaje, al promover la participación “activa” del espectador posibilitando el análisis crítico de las secuencias que el film va proponiendo y consecuentemente brindando la posibilidad de apropiación de saberes. El cine como comenta Mac Luhan, en “El aula sin muros” complementa conocimientos, integra ideas y lenguajes. (2006).

La educación y la comunicación instauran una unidad dialógica y simbólica que se encuentra mediada, en gran medida, por los lenguajes que se utilizan, constituyéndose en la base de las tramas culturales que le dan una forma determinada en un tiempo y un lugar específico.

## DESARROLLO

Algunos Conceptos Teóricos que Estructuran la Experiencia. El cine como medio de comunicación áulica.

En el siglo XX, la emergencia de lo “icónico” ha permitido reflejar la historia de la humanidad en sus múltiples cambios y dinámica, convirtiendo la palabra, el

discurso, la retórica en una estructura de imagen que representa una realidad particular, en un momento particular.

El cine no es solamente “el documental”, es también reflejo de épocas, pensamientos, estilos de vida, pautas culturales, modos de proceder, etc. Tratando temas generales, específicos, científicos y filosóficos; hay quienes afirman que el cine ha tratado todos los temas y que se ha filmado casi todo.

El cine, como arte, producto de los humanos nos cuenta una historia, nos muestra fragmentos de la realidad, nos permite admirar, abstraernos y mirarnos a nosotros mismos. Mac Luhan (1968) explicita: *“El cine nos permite enrollar el mundo real en un carrete para poder desenvolverlo luego como si fuese una alfombra mágica de fantasía... La película no es sino un rollo de material transparente y flexible sobre el que se fijan una serie de fotos que son tomadas por la cámara filmadora y que, al ser proyectadas dan lugar a la aparición de una escritura visual que parece realizarse con la materia prima proporcionada por los propios objetos del mundo real”*.

La incorporación del cine en las aulas como estrategia de enseñanza implica considerar al cine como relator de historias, como transmisor de valores, de arte y conocimientos, en tanto se mire una película con ojos críticos, analizando los elementos de interrelacionalidad que la componen a fin de comprenderla en su totalidad.

Cuando se dice “mirada” se hace referencia al punto de vista desde el cual se observa. Mirar incluye tanto el ver como el saber y el creer, vale decir el configurar conocimientos a partir de la propia constitución subjetiva.

Desde el punto de vista didáctico, el cine en el aula se utiliza no solo como instrumento técnico, como punto de partida para conocer y descubrir parte de la realidad, sino también, como apoyo conceptual, ya que el cine esta mostrando una parte de la vida misma. De tal manera que nunca puede concebirse a los momentos de proyección dentro de las salas, como una forma de pasar el tiempo, y hasta incluso como una forma de ilustración –que por otra parte es necesario aclarar que en las mayoría de las veces se usa con ese sentido-, por el contrario el cine es un auténtico documento conformado por imágenes, argumentos y/o temas desarrollados, los cuales encausan la atención, el interés y el trabajo de análisis que a posteriori se desencadena.

Llevar el cine al aula, permite por un lado, generar una estrategia de enseñanza apoyados en componentes lúdico-creativos, y por el otro, despertar el interés, la motivación hacia la búsqueda de información de conceptualizaciones básicas y colaterales, que promueven una comprensión profunda del objeto de conocimiento que se aborda.

El Juego como una actividad universal del hombre.

Se reconoce al Juego como una actividad universal del hombre, pero no se le atribuye el valor que el mismo merece. Socialmente se acepta su importancia en la vida de los niños pero al propio tiempo se lo menoscaba al considerar que

solo sirve para pasar el tiempo. A nivel de estudios científicos, se detectan algunas “disonancias” o falta de correspondencia, entre la alta valoración que se le otorga, y la imposibilidad de lograr encontrar un lugar destacado, tanto en la promoción de la calidad de vida, como en las acciones sistemáticas en el campo educativo. La sobre valoración discursiva va curiosamente junto a su desvalorización en la realidad cotidiana.

Se considera, además al juego como una actividad vital para la preservación de la salud mental de los adultos, afirma Terr, L. (2000) “el legado duradero de los juegos infantiles sería más bien una actitud adulta conseguida desgraciadamente por muy pocos: la cualidad madura de la predisposición al juego”<sup>1</sup> En la sociedad contemporánea aparece una negación del adulto frente al juego o mejor dicho del adulto en el juego. La paradoja se patentiza cuando, en la práctica el juego es desvalorizado como una actividad “sin sentido”, sin relación con el trabajo, el estudio, ni con las realizaciones humanas importantes.

Paralelamente a estas disonancias, en algunos ámbitos de estudio se fueron realizando intentos muy importantes, especialmente desde fines del siglo XIX para dilucidar su esencia y constituir una real y coherente “teoría general del juego”

El juego, fenómeno complejo, que ocurre en la vida de las personas, ha sido estudiado y mirado desde múltiples disciplinas: antropología, psicología, sociología, filosofía, pedagogía. La sistematización completa y acabada de este objeto de estudio es aun hoy una deuda pendiente, los intentos han sido concientes y responsables, reconociéndose la dificultad, por lo que se sigue sistemáticamente, explorando caminos hacia un sistema multidimensional de comprensión, que va mas allá de una clasificación exacta y universal, mas allá de una estructuración jerárquica.

Si bien no hay al presente una definición única acerca de lo que el juego es, quizá la caracterización más acertada sea la de Huizinga que marca algunas notas fundamentales que se suscitan al ejecutar la acción de jugar: sujeta a reglas imperiosas pero libremente consentidas, conlleva una sensación de tensión y júbilo, genera la conciencia de ser de otro modo que en la vida real, ocurre dentro de un tiempo y espacio diferente a los convencionales forjando un clima de amplia libertad.

Siguiendo a Terr, L (2000) “De hecho cuando estamos jugando, en general no somos concientes de nuestro propio ser. La autoobservación desaparece. Olvidamos todas las lecciones anteriores de la vida, nuestra capacidad potencial de ridículo, nos olvidamos de nosotros mismos. Nos implicamos totalmente en el juego. Y nos volvemos libres.”

A través de esta caracterización podemos afirmar que cuando se habla de juego necesariamente se dice creatividad, concepto polisémico que genera no pocas discusiones en diferentes ámbitos del conocimiento. La capacidad de crear, de

inventar, de descubrir, es uno de los pilares básicos para la adquisición de conocimientos. El pensamiento es un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez. Implica operar desde la duda y la pregunta antes que con certezas, jugar con las ideas e intentar otras maneras, se relaciona con el atreverse a transponer otros horizontes operando con fluidez, plasticidad y libertad. Notas que también caracterizan la acción lúdica.

Es muy importante que los docentes puedan descubrir las potencialidades del juego y del jugar, sólo es posible si en los procesos de formación se instalan acciones que iluminen las posibilidades adultas de jugar y promuevan reflexiones profundas acerca del mismo. El docente cuando enseña a través del juego tira y eleva, hace que cada uno se vuelva hacia si mismo y vaya más allá de si mismo, que cada uno llegue a ser lo que es respetando la diversidad que existe en cada aula Larrosa, J. (1998).

Una experiencia en marcha:

El seminario se abrió a través de un espacio para el diálogo, las vivencias, los conocimientos previos, las reflexiones, generándose un rico debate de intercambio de ideas interpretaciones, argumentos e hipótesis acerca de lo que se entendía por el complejo campo de el juego, el jugar y su relación con la vida adulta. En esta instancia surgieron cuestiones muy interesantes que pusieron en evidencia la concepción sustentada por las alumnas del profesorado. El adulto como tal, en general, quedaba fuera de la acción lúdica, o sólo vinculado a la acción con los hijos. Algunas de las expresiones de las alumnas son significativas:

...*“Al ser adulto se está prohibido jugar, pero si hay niños jugar es permitido y es tomado casi como obligatorio”* Noelia y Soledad.

...*“El juego en el adulto existe de otra manera, con nuestros hijos, pero es poco ya que el tiempo no alcanza.”* Mariana y Constanza.

...*“El juego en la vida de las personas ocupa solo un lugar recreativo, pero es admitido cuando hay niños en la familia”.* Carla y Nuria.

...*“En los adultos el juego desaparece de la vida cotidiana y se reinicia cuando llega la paternidad, y en esta etapa se produce una satisfacción al jugar generada por el amor a la familia”.* Graciela y Beatriz.

A efectos del presente estudio, cabe resaltar que del análisis de los discursos de las alumnas aparecieron otros emergentes que dieron luz a la posibilidad “adulta de Jugar”. Las respuestas obtenidas se pudieron clasificar de la siguiente manera:

Aquellas referidas a juegos reglados, tales como: ajedrez, damas, ludo, scrabel, cartas, etc.

Juegos sociales que promueve la TV. y que requieren de la participación de la audiencia, tales como: Tiempo límite, el portal de las mascotas, dígalos con

mímica, trato hecho, etc.

Los juegos solitarios y en red por Internet.

La descripción antes mencionada permitió visualizar que, las dos últimas categorías fueron las que cobraron mayor relevancia en el discurso de las alumnas, puestas en evidencia en las innumerables experiencias que fueron comentadas. Esto permitió la incorporación de algunos supuestos considerados relevantes en la formación de docentes. En tal sentido se explicitan los siguientes:

La concepción del mundo y de apropiación de la realidad está ligada, en muchos casos, a la visión que imponen los medios.

Los medios están exigiendo la incorporación a la vida de las aulas como parte de los procesos de formación docente.

El desafío que compete a los formadores de docentes consiste en incorporar, desde la perspectiva de la comprensión, los medios a los efectos de desencadenar un proceso reflexivo, integrador y contextualizado en la situación de enseñar y aprender.

Pensar estas ideas, desde los propósitos del Seminario y desde nuestro compromiso como formadoras llevó a buscar estrategias que ayudaran a repensar estas conceptualizaciones.

Así llegó “Jaque a la Inocencia”, película que muestra como un niño de apenas 7 años, Josh, se entrega totalmente a una diversidad de juegos, mostrando un especial talento por el “juego de ajedrez”, situación que se constituye en la trama nuclear de la historia que se narra. En la misma se evidencian las interacciones-mediaciones que el niño establece con otros niños, con los padres, -con una clara diferenciación entre la actitudes de la madre y el padre-, con los maestros instructores y el lugar primordial que ocupa el juego tanto en la vida del protagonista, como en el resto de los personajes. A pesar del “uso-aprovechamiento” que el padre hace del talento del niño para el juego de ajedrez, este conserva y preserva ante todo su natural necesidad de jugar y desenvolverse en la cotidianidad aun cuando se intente sacarlo de ella.

La intención del equipo de cátedra de introducir esta particular película, fue movilizar, sensibilizar, vivenciar, a través de una trama lejana y diferente a la vida cotidiana de la mayoría de nosotros, la fuerza de la acción lúdica en la vida del hombre mas allá, del talento desplegado en un juego a tan precoz edad del protagonista y con las connotaciones de las competencias nacionales e internacionales que se generaron a partir de un aprendizaje sistemático de este juego de ajedrez sugerido, por el padre de Josh.

Es necesario aclarar además, que emergieron también, las representaciones construidas por las alumnas acerca de la infancia y/o las infancias -otro de nuestros ejes temáticos-, posibilitando la toma de conciencia, de que no todos tenemos las mismas oportunidades y las mismas posibilidades de compartir

perspectivas lúdicas iguales y/o semejantes.

El visionado de esta película configuró un relato que produjo en los espectadores identificaciones, adhesiones y rechazos a sus contenidos, desde esta perspectiva se tornaron visibles las características formales explicitadas por Gérald Imbert (2006), cuando dice acerca del cine:

*Su gran figuratividad: que le permite convertir lo abstracto en configuraciones de signos, fácilmente identificables y comunicables.*

*Su poder de condensación simbólica: el captar temas que “están en el aire” y plasmarlos en relatos, dando así forma a lo informe (el discurso flotante), visibilizando lo invisible (las ideologías invisibles, el imaginario colectivo).*

*Su capacidad de producir identificaciones fuertes: con los objetos representados (la realidad recreada) y con los sujetos (sus héroes).*

*Y su tendencia a la dramatización, que apela a la emotividad y refuerza la adhesión formal del espectador al relato cinematográfico.*

En síntesis la película se usó como “mediadora”, como fuente de saber y con el objetivo de abrir un espacio para comprender, desde otro lugar, el objeto complejo de conocimiento, -el juego y el jugar-, favoreciendo la creación de estructuras de participación.

El tratamiento didáctico para el visionado de la película.

Antes de la sesión se entregó una guía de preguntas orientadoras para el análisis e interpretación de la trama narrativa. Porque se considera que es necesario hacer saber al alumnado que se espera de la actividad y al mismo tiempo advertir de la posibilidad de disfrute de la proyección, de tal modo que no se transforme en una clase teórica más.

En tal sentido algunas de las preguntas orientadoras fueron:

¿cómo interpretaría el posicionamiento del niño frente al juego?, ¿qué influencias recibe?, ¿cómo las vive?

¿qué lugar ocupa el juego en la vida del niño?

¿cuál es la actitud de los padres frente al juego? ¿qué lugar le asignan al juego los adultos?

¿Qué concepciones de juego y de jugar aparecen en los protagonistas?

¿cuál es la actitud de los “maestros” instructores formales y no formales?

Reflexione que relación personal ha logrado construir frente al juego.

El desafío de la propuesta didáctica pensada desde la asignatura fue por lo tanto, lograr la comprensión de las características esenciales y contextuales del jugar del niño y el compromiso del adulto. De algún modo necesitábamos mirar desde fuera, intentar comprender, “admirar”, descubrir, constituir la en campo de acción y reflexión, de una manera cada vez más intensa y clara para descubrir las interrelaciones de los hechos percibidos, más allá de lo

anecdótico, enfatizando la relación teoría-práctica.

Del análisis que a posteriori el equipo de cátedra realizó sobre el trabajo de las alumnas con el visionado del video, y en una evaluación final sobre los logros del grupo, se comprobó la emergencia de los siguientes aspectos:

Se revisaron las matrices construidas en torno al juego del niño con la intervención del adulto. Y al mismo tiempo las matrices construidas sobre el juego visto como un fenómeno marginal de su vida, fuera de las grandes situaciones de nuestra existencia.

Se asoció la necesidad de jugar sin discriminación de condición social, focalizando el análisis, tanto en los niños con “pocas posibilidades” brindadas desde el contexto, como los niños con “abundancia de posibilidades”.

Se dimensionó al niño desde una mirada de conjunto, holística, integral, considerándolo desde lo biológico, psicológico, social marcado fuertemente desde lo afectivo y emocional.

Se reconoció la necesidad del compromiso del adulto frente al juego del niño como parte importante para el desarrollo humano y social.

Se puso en evidencia –en los trabajos prácticos y exposiciones- un alto grado de creatividad, compromiso con la infancia y la revalorización del papel del adulto frente al niño.

Se trabajó sobre los procesos de creación artística y lúdica como una forma de re-encuentro espiritual.

Se expandió el compromiso social, que involucra la función docente, proponiendo acciones planificadas de difusión masiva sobre la importancia del juego en la vida del hombre y la necesidad de recuperar ese espacio. Particularmente direccionadas hacia los padres.

Se revalorizó la función de los medios –en este caso el cine- como una manera de apelar no solo al intelecto, sino a toda la condición humana, la película trajo a la memoria recuerdos casi olvidados, vivencias personales-familiares, generó millones de emociones, movilizó sentidos, generó ansiedad, alegría, amor.

Se reconoció el valor de un producto cultural, la película, como recurso de identificación con las experiencias de los personajes, sus sufrimientos angustiaron, sus dudas interpelaron, sus alegrías reconfortaron.

Cada una de estos logros posibilitaron en conjunto, operar con las ideas generando un pensamiento complejo, rico, fluido y creativo que permitió abordar los contenidos y conocer desde otra dimensión.

## CONCLUSIONES

Se pone en evidencia que no existen objetos de conocimiento fuera del nosotros sino una forma de estar siendo nosotros en el mundo. Por lo tanto, a veces los eventos son tan próximos que resulta complejo interrogarlos y comprenderlos. Desde esta mirada significa ver lo habitual, lo acostumbrado pero con los ojos

de la indagación, de la pregunta, correr el velo de lo obvio y avanzar en la comprensión del conjunto de las relaciones que explican fenómenos complejos.

La palabra dicha y la palabra escrita han tenido hasta hoy un papel fundamental en los procesos de formación, la imagen ha sido dejada fuera del aula, relegada para los momentos de ocio y recreación, bajo argumentos tales como la pérdida de tiempo y el vacío cognitivo y conceptual. Este menosprecio se basa en la creencia que el espectador cumple un rol pasivo frente a la pantalla, y en el desconocimiento de los procesos cognitivos que sostienen la comprensión que se pone en juego a la hora de mirar.

La organización de los filmes se basa en una estructura narrativo-estilística sobre las que se apoya el espectador para construir sus propias hipótesis y reconstruir la historia. Al visionar una película el espectador piensa, interpreta, reconstruye un orden, agrega lo que falta, y puede crear una nueva perspectiva.

A modo de síntesis, es posible concluir considerando que en los procesos de formación la inclusión de los medios de comunicación constituye un aspecto importante de los contenidos de la enseñanza, y a su vez los medios de comunicación constituyen un contenido curricular necesario de integrarse en los procesos de enseñar y aprender.

## BIBLIOGRAFÍA

- Camarero, G. (ed). (2006). "La mirada que habla (cine e ideologías)". Akal. Madrid.
- Chada, M. C. Barale, C.: (2005): "La creatividad en la producción escrita de niños pequeños". Revista Alternativas. Serie espacio pedagógico. Año IX. N°38 LAE. U.N.S.L.
- Dadamia, O. M.: (2001): "Educación y Creatividad". Bs. As. Edit. Magisterio del Río de la Plata.
- Escudero, Zulma (1997) "El jugar del niño en el universo escolar". Revista Alternativas. Serie espacio pedagógico. Año II. N° 8 LAE. U.N.S.L.
- Larrosa, J.( 1998) "La experiencia de la lectura. Estudios sobre Literatura y formación. Buenos Aires. Edit. Biblos.
- Ofele, M. R.(2004) Miradas Lúdicas. Buenos Aires. Edit. Dunken.
- Sorín, M. (1992) Creatividad. ¿Cómo, por qué. Para quién. Barcelona. Edit. Labor.
- Terr, L (2000) El juego: por qué los adultos necesitan jugar. Buenos Aires. Edit. Paidós.
- Imbert, G. (2006) "Cine, representación de la violencia e imaginarios sociales". En "La mirada que habla (cine e ideologías)." Akal. Madrid. Pag. 92.
- Larrosa, J. (1998) "La experiencia de la lectura. Estudios sobre literatura y formación" Buenos Aires. Edit. Biblos.
- Mac Luhan, (2006). [www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cineeducacion.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cineeducacion.htm)  
Importancia del cine en educación. "El cine en las aulas"
- Terr, L. (2000) Terr,L. 2000 "El juego: por qué los adultos necesitan jugar". Paidós. Pág. 15.
- Terr, L. Ob cit. Pag. 23.

