



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE ARTES Y LETRAS
PEDAGOGÍA EN CASTELLANO Y COMUNICACIÓN

FUNCIONALIZACIÓN PEDAGÓGICA DEL RECURSO CORTOMETRAJE, UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA ALUMNOS DE ENSEÑANZA MEDIA

SEMINARIO PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR DE ENSEÑANZA
MEDIA EN CASTELLANO Y COMUNICACIÓN

**AUTORAS: SRTA. PARRA RODRÍGUEZ, NICOLE ARLENE
SRTA. ROCHA RIVERA, ANA MARÍA**

Profesor Guía: Sr. Espinoza Henríquez, Patricio Andrés

CHILLÁN, 2016

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer, de manera muy especial, a las personas que contribuyeron en nuestra formación humana y académica. Por que confiaron en nuestras capacidades y nos ayudaron a no darnos por vencidas. Porque siempre tuvieron una palabra exacta para seguir en esta linda carrera y nos permitieron culminar este proceso largo con éxito.

- Al profesor Patricio Espinoza Henríquez por permitir ser nuestro guía, por el apoyo incondicional y las conversaciones amenas llenas de aprendizajes.

- Al profesor Jorge Sánchez Villarroel por su comprensión y apoyo durante nuestra estadía en la universidad y por su entrega total en el área de la comunicación.

- A nuestras familias, compañeros y encarecidamente a nuestros hijos que fueron y serán nuestro motor de arranque en nuestro sueño incansable de ser maestras.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	9
1. Concepción curricular sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje.	9
1.1 Concepto de enseñanza- aprendizaje	12
1.2 El aprendizaje basado en las habilidades, intereses y cultura del estudiante	13
1.3 Aprendizaje significativo	15
2. Contenidos del Subsector Lengua Castellana y Comunicación	17
2.1 Componente comunicativo en el Subsector Lengua Castellana y Comunicación	17
2.2 Enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua materna.	19
2.1 Competencia Espectatorial	20
3. Concepto de recurso didáctico-pedagógico.	21
3.1 Funcionalización pedagógica de productos culturales.	24
4. Teoría de la narrativa	27
1. ¿Por qué contamos historias?	27
2. Modelos actanciales en la narración	29
3. Tiempo, espacio y acción	30
4. Tipologías del narrador	31
5. Narrativa Audiovisual	33
5.1 Audiovisualidad	33
5.2 Narrativa Audiovisual	34
5.3 Lenguaje audiovisual/lenguaje verbal	35
5.4 Diseño Audiovisual	37

5.5	El sistema comunicativo	39
5.5.1	Signos Auditivos	39
5.5.2	Signos Visuales	40
5.6	Representación Audiovisual	40
5.7	La Animación	42
CAPÍTULO II: CARACTERIZACIÓN DEL PRODUCTO CORTOMETRAJE		43
1.	El cortometraje	43
1.2	Historia del Cortometraje	44
CAPÍTULO III: FUNCIONALIZACIÓN PEDAGÓGICA DEL CORTOMETRAJE		49
1.	Concepto de funcionalización pedagógica	49
1.1	Esquema del proceso de funcionalización pedagógica de productos mediáticos y culturales	50
A.	PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN DEL RECURSO CORTOMETRAJE	
	52	
1.	Criterio de pertinencia	52
1.2.	Pertinencia cultural (relacionada con el estudiante)	52
1.3	Pertinencia técnica (relacionada con el docente)	53
2.	Adecuación (factibilidad)	53
3.	Coherencia	55
B.	ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DEL RECURSO CORTOMETRAJE	55
Nivel I: Análisis estructural del Cortometraje		58
1.	Elementos audiovisuales de producciones cinematográficas	58
2.	Análisis de producto cinematográfico	60
Nivel II: Análisis del Cortometraje como texto audiovisual		60

INTRODUCCIÓN

“Lo que importa es que las vidas no sirven como modelos. Sólo las historias sirven (...). Sólo podemos vivir en las historias que hemos leído u oído. Vivimos nuestras propias vidas a través de textos. Pueden ser textos leídos, contados, experimentados electrónicamente, o pueden venir a nosotros, como los murmullos de nuestra madre, diciéndonos lo que las convenciones exigen. Cualquiera que sea su forma o su medio, esas historias nos han formado a todos nosotros y son las que debemos usar para fabricar nuevas ficciones, nuevas narrativas” (Carolyn Heilbrun, 1988).

La Educación es un proceso continuo, donde aprendemos y reaprendemos durante el transcurso de toda la vida. En este proceso, son diversos los factores que inciden en el trabajo que el educador realiza para potenciar la entrega de una educación de calidad.

“La modernidad da origen a los sistemas educativos formales y tiene como uno de sus principales aliados sociales, a la profesión docente, como portadora institucionalizada de la ilustración, cuyas ideas forman parte del proyecto de modernidad.” (Castro y otros 2004: 52).

De acuerdo a lo anterior, los docentes desempeñan un papel fundamental en los nuevos desafíos que presenta la Educación. Por una parte, deben adaptarse constante y creativamente a los nuevos procesos educativos; y por otra, se enfatiza la necesidad de su participación activa en la denominada era audiovisual.

Hoy por hoy, nadie discute la importancia de los medios de comunicación. El desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación invade de modo creciente nuestro espacio público y privado. Nos encontramos en una verdadera civilización de la imagen donde se hace imprescindible formarse adecuadamente,

con el fin de adquirir las competencias necesarias que nos permitan analizar y procesar críticamente la información que recibimos.

Los medios audiovisuales inciden cada vez más en la construcción de una idea de mundo y en la creación de modelos de conducta que influyen decisivamente en el comportamiento cotidiano y, aún más, en el de los jóvenes. Este proceso implica una nueva forma de enfrentar la gran cantidad de información que los avances tecnológicos son capaces de entregar, lo que a su vez ha implicado un cambio ineludible en la visión curricular, es decir, se hace imprescindible que desde los centros educativos se alfabetice a los alumnos en el lenguaje mediático y audiovisual, contribuyendo de este modo a su formación intelectual y al desarrollo de sus capacidades para producir y analizar críticamente los mensajes que entregan los medios de comunicación.

En nuestro sistema educacional estos cambios están produciendo nuevas formas de plantear el tradicional proceso de enseñanza-aprendizaje. Vivimos inmersos en una continua narración de imágenes portadoras de mensajes y valores como acceso a una cultura visual. De esta manera “leemos la vida” en imágenes para narrar y narrarnos, enriqueciendo paulatinamente el imaginario personal y colectivo como sustrato simbólico del conocimiento. Así, la alfabetización visual ya no se asocia solo a la lectura y escritura de textos, también a las “nuevas alfabetizaciones” (visual, mediática, digital o emocional) que aportan otros lenguajes y posibilidades.

El lenguaje oral y escrito no deja de ser el instrumento imprescindible para construir y comunicar el conocimiento, pero la comunicación lingüística también considera actualmente las artes visuales como enriquecimiento de la experiencia cultural basada en lecturas híbridas que promueven la capacidad de interpretar y producir mensajes combinando diversos lenguajes desde una perspectiva crítica y creativa. Una propuesta de colaboración entre lo textual y lo visual.

Los niños y jóvenes deben aprender no solo a ver, sino también a observar y a percibir; a apreciar los valores estéticos y culturales que brindan las

producciones del mundo audiovisual. Lo que además facilita el enriquecimiento y el acercamiento a diferentes realidades y culturas.

En la educación formal se pretende que el alumno desarrolle ciertas competencias que lo faculten para incorporarse de mejor forma al mundo laboral, económico, cultural y social. Se espera, además, que crezca como persona íntegra, con valores morales y éticos. Es por ello que los planes y programas de Lengua Castellana y Comunicación para la Educación Media, a través de sus ejes curriculares, están enfocados a desarrollar en los estudiantes habilidades de comprensión y producción de textos (lingüísticos y no lingüísticos) que se generan y consumen en la sociedad, estructurados en los discursos dialógico (1º Medio), expositivo (2º Medio), argumentativo (3º Medio) y público (4º Medio).

La didáctica juega un papel crucial al momento de establecer una relación eficaz y eficiente entre el alumno, los contenidos y el profesor. Su principal función es desarrollar estrategias que faciliten y propicien el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Este aprendizaje se logrará trabajando con elementos cercanos a la realidad de los alumnos, como por ejemplo, los productos mediáticos (periodísticos, publicitarios o de otra naturaleza) vehiculados a través de los Medios Masivos de Comunicación (prensa, radio y televisión).

El proceso a través del cual un producto mediático y cultural –como el cortometraje- se transforma en recurso didáctico se denomina *funcionalización pedagógica*, definida como “el proceso de selección, evaluación, análisis y posterior utilización en la enseñanza institucionalizada de la lengua materna, la literatura y la comunicación de cualquiera de las unidades susceptibles de ser aisladas en las programaciones (radio y TV) o secciones (prensa) de los medios de comunicación” (Sánchez 2005:95). La funcionalización pedagógica incluye –por extensión- el uso pedagógico de otros productos artísticos derivados de las técnicas cinematográfica y teatral.

Los cambios producidos en la Educación chilena, plantean nuevos problemas, desafíos y formas de concebir el proceso tradicional de enseñanza – aprendizaje, generando obligadamente una revisión de las prácticas docentes, así como una decidida apuesta por la innovación pedagógica en el tratamiento de nuevos contenidos y en el empleo de nuevas estrategias.

Por todo lo anterior y en respuesta a este desafío, hemos querido aventurarnos en el mundo de la narrativa audiovisual constituyendo esta investigación como una propuesta de funcionalización pedagógica de la obra cinematográfica conocida como cortometraje. Con el fin de crear y proponer una herramienta útil, lúdica y práctica que acerque a los estudiantes no solo a los grandes géneros sino también a un aspecto relegado dentro de las aulas, el análisis crítico de la sociedad y la cultura en la que los jóvenes se encuentran inmersos a través de elementos audiovisuales relacionados al curriculum vigente.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Para comprender mejor la tarea que se pretende realizar, es necesario hacer una revisión bibliográfica que sirva de sustento epistemológico para la posterior resolución del problema. Resulta esencial tener claridad respecto a los conceptos más relevantes a la hora de hablar del uso didáctico de la narrativa audiovisual.

1. Concepción curricular sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El paradigma tradicional de enseñanza-aprendizaje se ha modificado paulatinamente dando paso a un nuevo sistema. Para entender estas nuevas concepciones, se han incorporado una serie de conceptos que ayudan a comprender cabalmente este complejo proceso.

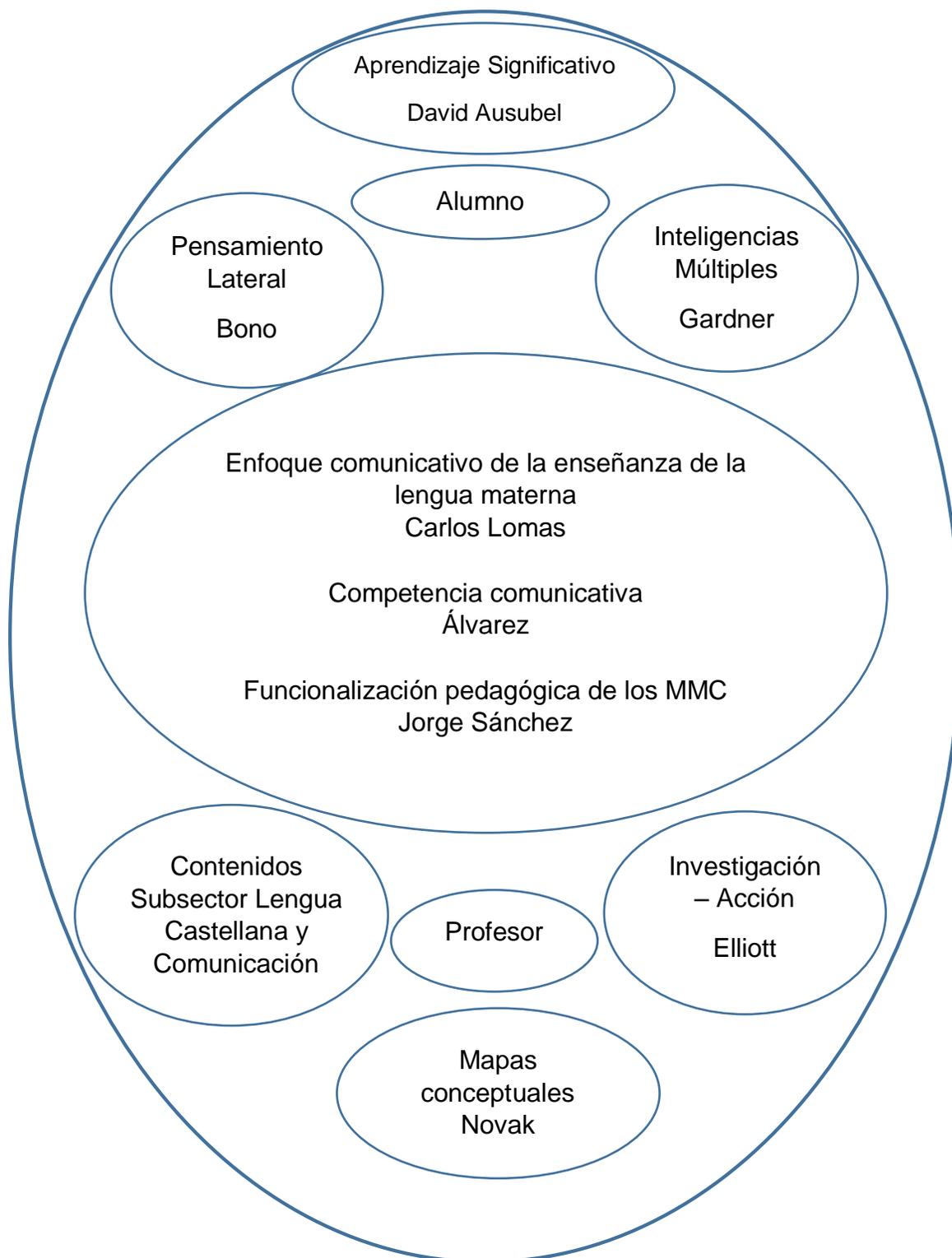
Para ello, es necesario considerar el aprendizaje como un proceso natural donde el cerebro humano tiende inevitablemente a aprender. Sin embargo, el aprendizaje se lleva a cabo dependiendo de muchas variables que determinarán el accionar que el docente adoptará para estimular y apoyar al alumno.

En este sentido, cabe destacar que el contexto colaborativo del aprendizaje representa uno de los grandes pilares de la educación. Los trabajos realizados en colaboración con pares, profesores, padres y otros, posibilita que los alumnos se involucren de forma activa en actividades significativas. Referido a lo anterior, el aprendizaje es un proceso activo y no pasivo, por lo tanto, para permitir que cada competencia se desarrolle óptimamente, los educandos deben ser motivados a resolver problemas originales y reales que requieran de investigación y de creatividad.

Por consiguiente, para comprender cabalmente las nuevas concepciones curriculares sobre el concepto de enseñanza – aprendizaje y contextualizar el desarrollo de la investigación, el respaldo teórico estará guiado por el siguiente modelo que incluye los requerimientos y desafíos de la reforma curricular, incorporando efectivamente nuevas formas de comunicación como recursos para la enseñanza de la lengua, la literatura y la comunicación en la Educación Media.

En el siguiente esquema (Sánchez: 2006) se aprecian las relaciones entre los componentes fundamentales del proceso de comunicación pedagógica y los diversos centros de interés teóricos y metodológicos desde los cuales el alumno, los contenidos y el profesor pueden ser percibidos en sus actuales relaciones.

CONTEXTO TEÓRICO DEL PROCESO DE FUNCIONALIZACIÓN PEDAGÓGICA DE PRODUCTOS MEDIÁTICOS Y CULTURALES (Sánchez: 2006)



Es así, como el enfoque comunicativo de la lengua materna se enmarca en el paradigma constructivista, que busca potenciar la competencia comunicativa en los estudiantes, para lo cual la funcionalización pedagógica de los MMC resulta ser una herramienta de gran utilidad. Esta perspectiva involucra de manera activa tanto al profesor como al alumno en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Pretende desarrollar en ellos el pensamiento lateral y las inteligencias múltiples para lograr aprendizajes significativos. Para ello, el profesor debe manejar contenidos de comunicación y a la vez considerar los mapas conceptuales y esquemas mentales como recursos útiles para la enseñanza de la lengua materna. Además, debe realizar un proceso permanente de investigación / acción para replantear constantemente su quehacer pedagógico.

1.1 Concepto de enseñanza- aprendizaje

La enseñanza es una actividad intencional, diseñada para dar lugar al aprendizaje de los alumnos. Pero ligar los conceptos de enseñar y aprender es una manera de manifestar que la situación que nos interesa es algo más que la relación de acciones instructivas por parte del profesor y la relación de efectos de aprendizaje en los alumnos. Nos interesa más bien el entramado de acciones y efectos recíprocos que se generan en las situaciones instructivas.

Las tareas de enseñanza tienen que ver, más que con la transmisión de contenidos, con proporcionar instrucciones al alumno sobre cómo realizar las tareas de aprendizaje.

La enseñanza no es un fenómeno de provocación de aprendizaje, sino una situación social que como tal se encuentra sometida a las variaciones de las

interacciones entre los aspirantes, así como a las presiones exteriores y a las definiciones institucionales de los roles.

Podemos resumir lo anterior diciendo que en vez de una relación causa-efecto entre enseñanza y aprendizaje, lo que existe es una relación de dependencia ontológica entre las tareas que establece el contexto institucional y dentro del cual se descubre el modo de realización de las tareas de aprendizaje. Son estas últimas las que pueden dar lugar a aprendizajes. La comprensión de las mediaciones entre estos dos conceptos, de la dependencia, pero a la vez desigualdad y corte entre ambos, justifica el uso de un concepto más complejo que el de enseñanza para expresar el referente de la Didáctica, como es la expresión proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2 El aprendizaje basado en las habilidades, intereses y cultura del estudiante.

A lo largo de los años, la educación en nuestro país ha sufrido múltiples modificaciones en cuanto a modelos y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, es el trabajo de Howard Gardner el que destaca y el que ha permanecido de una u otra forma, patente dentro de nuestro currículum. Por una parte y, sobre la base de sus investigaciones, las escuelas comenzaron a tomar en cuenta las habilidades y los intereses específicos que los alumnos traían al entorno educativo, y en base a estos, diseñaron actividades que se desarrollaban a partir de esas habilidades, en lugar de concentrarse únicamente en “corregir sus debilidades”. Por otra parte, las escuelas tendieron cada vez más a concebir la diversidad en los salones de clase como un recurso y no como un problema. Al contrario que en el concepto de enseñanza estandarizado, en este modelo se valora la diversidad y las diferencias individuales. El proceso de aprendizaje se

encuentra diseñado para estructurarse sobre la base de las habilidades y los aportes del alumno al proceso educativo.

Todo lo anterior, se sustenta sobre la base del constructivismo, teoría que pretende modificar la construcción de una clase, la construcción del conocimiento y el rol profesor-alumno.

El constructivismo tiene sus raíces en la teoría de Jean Piaget. Es un paradigma sobre el desarrollo cognitivo que asume que el conocimiento es una construcción mental resultado de la actividad cognitiva del sujeto que aprende. Concibe el conocimiento como una construcción propia, que surge tanto de las estructuras cognitivas del sujeto, como de su interacción con el medio ambiente.

La construcción del conocimiento se produce:

- Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)
- Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky)
- Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel)

Las teorías constructivistas privilegian nuevas relaciones en las aulas e incluyen que los profesores construyan sus clases en conjunto con los estudiantes. De estas nociones también depende que los contenidos entregados deben estar conectados con la realidad, ya que el aprendizaje construido supone la adquisición de un nuevo conocimiento, pero además implica su aplicación en cualquier nueva situación. Es en este punto donde los medios de comunicación se constituyen en recursos didácticos importantes para el tratamiento de diversos contenidos.

El papel del docente de acuerdo con este paradigma se modifica en todo su accionar, su tarea dentro de la sala de clases consiste en ser un guía, facilitador y mediador entre la información y el alumno. El constructivismo supone

también un clima afectivo y de confianza donde los alumnos se vinculen efectivamente con el proceso de adquisición del conocimiento

La clave para comprender el proceso de construcción del conocimiento en el aula está dada por los intercambios que se producen entre profesor y alumno en torno a los contenidos de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje, de acuerdo con la perspectiva constructivista, deben estar diseñadas considerando los siguientes aspectos:

- Los contenidos de la enseñanza deben ser significativos, es decir, deben ser relevantes y pertinentes al material de aprendizaje que los alumnos poseen.
- La metodología y las estrategias de enseñanza deben ser aplicables en un contexto de uso real.
- La secuencia de los contenidos deben considerar lo más cercano y próximo a los alumnos.
- La organización social se basa principalmente en las relaciones de cooperación y colaboración entre los alumnos y alumnas.

1.3 Aprendizaje significativo

El concepto de aprendizaje significativo tiene sus precedentes en otras concepciones pedagógicas. Sin embargo, entendido desde el constructivismo, reúne algunas características necesarias de mencionar para el posterior análisis.

En primer lugar, “construimos significados cada vez que somos capaces de establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre lo que aprendemos y lo que

ya conocemos” (Ausubel 1983: 19). Es decir, no apunta a lo puramente memorístico y es de carácter abierto y dinámico.

En Piaget, este concepto puede entenderse desde el proceso de asimilación, que se realiza cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente.

Es importante aclarar que el aprendizaje significativo se construye al relacionar los conceptos nuevos con los que ya se poseen y al vincular los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene.

Aprender un contenido implica atribuirle un significado, construir una representación del mismo. La construcción del conocimiento supone un proceso de “elaboración” en el sentido que el alumno selecciona y organiza las informaciones que le llegan y las ya existentes. En este sentido, estas informaciones ya existentes son los conocimientos previos, lo que ya posee el alumno y alumna en el momento de iniciar el aprendizaje. Esto quiere decir que, el sujeto trae consigo conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos, adquiridos en el transcurso de sus experiencias previas y los utiliza para construir uno nuevo.

Del mismo modo que Piaget, Jerome Bruner destaca que el aprendizaje es un proceso activo en el que los alumnos construyen nuevas ideas y conceptos basados en su conocimiento y experiencia anteriores. Bruner identificó tres principios que sirven de guía para el desarrollo de la instrucción:

“(1) la instrucción debe estar relacionada con las experiencias y los contextos que hacen que el alumno esté deseoso y sea capaz de aprender (disposición);

(2) la instrucción debe estar estructurada de modo que el alumno pueda aprehenderla fácilmente (organización espiral);

(3) la instrucción debe estar diseñada para facilitar la extrapolación y/o para completar las brechas de conocimiento (llegando más allá de la información dada).” (UNESCO 2004:32).

2. Contenidos del Subsector Lengua Castellana y Comunicación

El Subsector Lengua Castellana y Comunicación propone desarrollar al máximo las capacidades comunicativas de los estudiantes para que puedan desenvolverse con propiedad y eficacia en las variadas situaciones de comunicación que deben enfrentar. A la vez, se incentiva a los alumnos a que valoren el lenguaje y la comunicación como instrumentos tanto de crecimiento personal y participación social como de conocimiento, expresión y recreación del mundo interior y exterior.

2.1 Componente comunicativo en el Subsector Lengua Castellana y Comunicación

Los medios de comunicación son considerados como fuente de un conjunto de situaciones comunicativas puestas al servicio de la comprensión y reflexión, es decir, son soporte y contexto de mensajes que construyen imágenes de mundo y que, como tales, ameritan ser trabajados en el aula. Más aún en un momento en que la distinción entre lenguaje verbal y no verbal se relativiza por efecto de la

presencia de los medios en la vida diaria. Lo importante es dejar en claro que los medios de comunicación también están al servicio de las necesidades formativas del sector y propician el desarrollo de actividades de lectura, escritura y comunicación oral en torno a ellos.

Los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios se hacen cargo de que en los medios de comunicación los estudiantes encuentran una gran cantidad de mensajes en distintos formatos que reclaman su atención. Se entiende que la importancia de los medios tiene que ver con la información, la entretención y la formación de opiniones. Del mismo modo se asume la conciencia del poder de los textos publicitarios en la formación de diversas actitudes y comportamientos. En consecuencia, se favorece la formación de un lector activo, capaz de comprender, interpretar y evaluar la diversidad de mensajes de los medios y de plantearse de manera reflexiva y crítica frente a ellos.

Este componente al subsector tiene en fin de desarrollar la capacidad de alumnas y alumnos para comprender las funciones y efectos de los medios y para 'leer' adecuadamente los mensajes que éstos entregan, resignificando crítica y creativamente, desde su experiencia, los proyectos culturales que los medios difunden. Y aprendiendo, además, a utilizar en sus propias creaciones, elementos y recursos propios del lenguaje de los medios, posibilitando además una enseñanza integrada, ya que el conocimiento se adquiere en la medida que se enseña como algo unitario haciendo posible el aprendizaje significativo de los estudiantes.

2.2 Enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua materna.

“La finalidad principal de la enseñanza de la lengua materna sería dotar al alumnado de los recursos de expresión y comprensión, y de reflexión sobre los usos lingüísticos y comunicativos, que le permitan una utilización adecuada de los diversos códigos lingüísticos y no lingüísticos disponibles en situaciones y contextos variados, con diferente grado de formalización o planificación en sus producciones orales y escritas” (Lomas 1997:14-15).

La enseñanza de la lengua materna debe ir enfocada a desarrollar en el alumnado las competencias comunicativas que lo faculten para comunicarse y desarrollarse íntegramente en distintos contextos y circunstancias. Entendiendo ésta, como un grupo de conocimientos y procesos de diversa índole, como por ejemplo: lingüístico, sociolingüístico, discursivos, entre otros.

“El concepto de competencia comunicativa se refiere tanto a la competencia lingüística (en el sentido chomskiano) como a la competencia pragmática: el componente sociolingüístico, que nos permite reconocer un contexto situacional determinado, distinguirlo de otros y, por lo tanto, seleccionar las normas apropiadas de comportamiento comunicativo, la variedad o variedades lingüísticas adecuadas, etc.; el componente discursivo, que nos permite construir enunciados coherentes en cooperación con el interlocutor; y el componente estratégico, gracias al cual somos capaces de reparar los posibles conflictos comunicativos e incrementar la eficacia de la interacción.” (Lomas 1997:39).

Los mensajes simbólicos de la cultura de masas pueden ser “leídos” desde la semiótica, como usos de diversos sistemas de signos, por ejemplo: la persuasión publicitaria, el cómics, el lenguaje cinematográfico, las crónicas de la prensa o los distintos géneros televisivos. Los que constituyen discursos ícono verbales que dan a conocer distintas maneras de percibir el entorno sociocultural.

La realidad se construye y se mantiene a través de los medios masivos de comunicación, los que utilizan estrategias para generar la ilusión de lo real. Es por ello, que causan un efecto hipnótico en los consumidores, ejemplo de esto es el discurso publicitario, o la televisión en general como recurso eficaz de persuasión ideológica.

El enfoque comunicativo de la enseñanza considera como elementos fundamentales: en la base, al contenido y al profesor; en la cima, al alumno; considerando a cada uno de estos agentes como indispensables en el desarrollo efectivo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos agentes establecen su interacción bajo el enfoque constructivista que determina la relación que deben realizar para el cumplimiento eficaz de los distintos objetivos pedagógicos de las diversas unidades de contenido.

2.1 Competencia Espectatorial

El concepto de competencia espectatorial pertenece a Lomas (1999) y se designa como los saberes vinculados a prácticas discursivas que se articulan a través del uso combinado de sistemas icónicos y verbales de la comunicación.

La competencia espectatorial es, en conclusión, la habilidad que deben poseer los espectadores (público) sobre un producto mediático a través del análisis de su discurso. Es por ello que esta competencia promueve la enseñanza de los medios de comunicación en la asignatura de Lengua Castellana y Comunicación.

En el enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua, Carlos Lomas señala: "Desde el aula y desde edades tempranas la escuela debe incorporar a sus programaciones didácticas actividades de enseñanza y aprendizaje orientadas a evitar que los teleniños y los depredadores audiovisuales que anidan en las aulas de la escolaridad obligatoria caigan en la ilusión de lo real y en el efecto de

realidad que crean. Los textos iconográficos de la comunicación de masas. No debemos olvidar que el ámbito escolar es, con frecuencia, el único escenario en el que es posible crear un espacio de enseñanza y aprendizaje dirigido al desarrollo de una competencia comunicativa de los alumnos y alumnas que integre, entre otras destrezas discursivas, estratégicas y socioculturales, /es decir/ la competencia espectral” (p.116)

El desarrollo de esta competencia “supone atender al aprendizaje de los signos mínimos de las imágenes, a la comprensión de los procedimientos sintácticos que las articulan y al análisis de los valores pragmáticos que encubren, e ir produciendo a lo largo de la escolaridad obligatoria un saber en torno a los textos iconoverbales que sustentan la comunicación audioescritovisual /.../ capaz de impulsar en el alumnado la alfabetización visual, entendida ésta como una competencia comprensiva, expresiva y metacomunicativa, que ayude a entender los usos sonoros, lingüísticos e icónicos como un complejo proceso de producción del sentido, orientado a la creación de formas estereotipadas de percepción de la realidad y, a través de éstas, a consagrar las formas dominantes de entender la existencia” (p.117)

Por ende es fundamental desarrollar esta competencia en los alumnos con el fin de fomentar el aprendizaje sobre el análisis de los diversos medios de comunicación existentes, ya que les permite ser espectadores críticos de lo que observan diariamente y a la vez discernir la información positiva de la negativa en la absorción de información.

3. Concepto de recurso didáctico-pedagógico.

“Los recursos didáctico-pedagógicos son los elementos empleados por el docente para facilitar y conducir el aprendizaje del educando (fotos, láminas, videos, software, etc.)” (Contreras 1990: 24).

Deben ser seleccionados adecuadamente, para que contribuyan a lograr un mejor aprendizaje y se deben tener en cuenta algunos criterios, como por ejemplo:

- Deben ser pertinentes respecto de los objetivos que se pretende lograr y adecuados a las características de los alumnos.
- Deben seleccionarse los recursos que permitan obtener los mejores resultados al más bajo costo, que impliquen la mínima pérdida de tiempo y puedan ser utilizados en distintas oportunidades.
- El docente debe prever, seleccionar y organizar los recursos didáctico-pedagógicos que integrarán cada situación de aprendizaje, con la finalidad de crear las mejores condiciones para lograr los objetivos previstos.

Los MMC, a través de la funcionalización pedagógica, permiten integrar las nuevas concepciones sobre aprendizaje que están guiando a un cambio profundo el sistema educacional. Realiza un importante aporte en el manejo de diversas realidades, fundamentalmente permite que el alumno integre y contextualice la información a la cual accede en la escuela. El acercamiento a la realidad que el documental otorga permite que los alumnos perciban la información de un modo global haciendo que su asimilación sea más fácil, además de permitirles que puedan apreciar la relación entre distintos elementos y crear las debidas conexiones entre ellos.

Los medios audiovisuales y sus variados productos pueden desempeñar múltiples funciones pedagógicas, dentro de las cuales se pueden mencionar las siguientes:

- Innovar: La incorporación de un medio audiovisual constituye una novedad, atrae la atención de los alumnos en primera instancia, sin embargo, con el uso

y la costumbre el medio comienza a desempeñar su verdadero significado al aplicarlo como herramienta didáctica.

- Motivar: El medio audiovisual captura la atención de los alumnos, suscita el interés por un tema en particular, y estimula la participación. La imagen suele ser más eficaz que las palabras para provocar sensaciones y sentimientos, a ésta se le atribuyen cargas emotivas y afectivas por su semejanza con la realidad, también ayuda a contextualizar los contenidos.
- Introducir una temática: Se puede utilizar para introducir un contenido o tema particular, otorgar una imagen general del tema a estudiar, para posteriormente destacar los conceptos básicos y profundizar en los contenidos más específicos.
- Recordar requisitos o apelar a experiencias previas: Es una buena herramienta para activar los conocimientos previos de los alumnos, para que vinculen lo que ya saben con los contenidos nuevos, y así ampliar su estructura cognoscitiva.
- Presentar o transmitir información: Tiene la capacidad de comunicar, de manera sintética, grandes cantidades de información, posibilitando la construcción de múltiples asociaciones y relaciones.
- Estructurar la realidad: Es un mediador entre los distintos sistemas simbólicos que vehicula, tiende a presentar la realidad de formas específicas. Permite mostrar lugares, seres vivos, y otros, que algunos alumnos no podrían tener acceso a conocer de otra manera.
- Configurar el tipo de relación entre profesores y alumnos: Contribuye a crear un clima grato al interior del aula, producto de lo cual los alumnos están predispuestos a la adquisición de más o menos aprendizajes significativos.

- Formar: Promueve la formación y adquisición de destrezas y habilidades cognitivas y actitudinales.
- Confrontar o contrastar ideas y enfoques: Promueve habilidades superiores, tales como analizar, contrastar, develar significados y concepciones difíciles de abordar.
- Cerrar un tema: Permite cerrar una unidad o actividad de aprendizaje, no solo porque facilita sintetizar los contenidos trabajados, también puede dejar abiertas nuevas interrogantes para una reflexión posterior.
- Ejercitar: Puede servir para plantear algún problema a los alumnos, los cuales deban razonar y buscar posibles soluciones.
- Promover problemáticas o conflictos: Presenta casos diversos los cuales deben ser resueltos por los estudiantes, posibilitando la participación en posibles soluciones. Posibilita el desarrollo de múltiples habilidades y requiere de la puesta en práctica de aprendizajes adquiridos.
- Evaluar: Se puede utilizar como medio evaluador, estimula la comprobación del aprendizaje del alumno y su capacidad de interpretar situaciones en diferentes contextos.
- Analizar: Permite y promueve el desarrollo de habilidades superiores, como son el análisis y la reflexión crítica.

3.1 Funcionalización pedagógica de productos culturales.

En el último ajuste curricular realizado al subsector de Lengua y Literatura, los Medios de Comunicación son considerados como fuente de un conjunto de situaciones comunicativas puestas al servicio de la comprensión y reflexión, es decir, son soporte y contexto de mensajes que construyen imágenes de mundo y

que, como tales, ameritan ser trabajados en el aula. Más aún en un momento en que la distinción entre lenguaje verbal y no verbal se relativiza por efecto de la presencia de los medios en la vida diaria. Lo importante es tener claro que los medios de comunicación también están al servicio de las necesidades formativas del sector y propician el desarrollo de las competencias comunicativas, espectatoriales y culturales de los jóvenes.

Para lo anterior es necesario hacer el ejercicio correcto de transposición a través de la funcionalización pedagógica de productos mediáticos y culturales. En palabras de Jorge Sánchez (2005, vol.10, p 95-106) se denomina Funcionalización pedagógica al proceso de selección, evaluación, análisis, procesamiento y posterior utilización en la enseñanza institucionalizada de la lengua materna, la literatura y la comunicación de unidades susceptibles de ser aisladas en las programaciones de la radio o de la televisión, o de secciones de medios de prensa, en este caso el producto cultural cinematográfico “Historia de un oso”, con el objetivo de transformar este recurso mediático en un recurso pedagógico. Este proceso consta de tres etapas:

- A. Selección del producto mediático con el que se trabajará en el aula. Selección que debe fundarse sobre criterios de pertinencia tanto socioculturales como pedagógicos
- B. Análisis del producto mediático seleccionado y evaluado. Esta etapa involucra una serie de operaciones descriptivas y explicativas orientadas a conocer la estructura particular y el funcionamiento del producto que será utilizado en el aula.
- C. Aplicación del producto mediático seleccionado, evaluado, analizado y procesado en el contexto de la planificación elaborada por el docente.

PROCESO DE FUNCIONALIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ETAPAS	CRITERIOS E INSTRUMENTOS
1. Selección del producto mediático	<p>CRITERIOS:</p> <p>Pertinencia sociocultural (respecto de los estudiantes) y pertinencia pedagógica (competencia profesional docente).</p>
2. Análisis del Producto	<p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Modelos de análisis de productos mediáticos y culturales.</p>
3. Aplicación al aula: empleo el producto mediático o cultural como recurso pedagógico	<p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Planificación docente (Modelo Trayecto de Lectura)</p>

El proceso de funcionalización pedagógica se justifica en la necesidad, como lo ha señalado Carlos Lomas, de “alfabetizar a los alumnos y alumnas en las nociones y destrezas comprensivas que permiten un lectura inteligente de los usos iconoverbales de la comunicación mediática, constituye un reto escolar de primer orden que afecta a varias áreas del conocimiento y exige una revisión en profundidad de los modelos teóricos y los enfoques didácticos que inspiran, en la actualidad, la formación inicial de los profesores y profesoras de Lenguaje y Comunicación. Contribuir desde una visión semiótica de los lenguajes al dominio

comprensivo y expresivo de los usos verbales y no verbales de la comunicación supone ir desterrando de la escuela esa idea pesimista de que nuestro mundo está escindido en dos culturas, la docta y la popular, entre las cuales no existe comunicación mutua, e ir trabajando por el aumento de la competencia espectral de los usuarios de la codificación iconográfica, creando desde el aula sistemas de inmunidad frente a las estrategias de convicción y persuasión que contienen los mensajes verboicónicos de los medios de comunicación de masas” (Lomas 1997:106)

4. Teoría de la narrativa

1. ¿Por qué contamos historias?

En primer lugar porque siempre lo hemos hecho. Desde el principio de la humanidad el hombre siempre ha tenido la necesidad de contar historias con el fin de decir al resto quienes somos, cómo somos, etc.

Lo hemos hecho desde siempre de forma realista, simbólica, política, social, religiosa, etc.

Contamos historias porque el ser humano necesita comunicarse con el que tiene al lado y también con quien tiene lejos. Porque es una forma de comunicarse. También a nivel científico para presentar aquello que de forma científica es difícil de entender para todo el mundo. En definitiva porque nos hace falta comunicar, y una forma innata de hacerlo es contando historias.

Cada uno de estos medios ha tenido a lo largo de su historia, un desarrollo particular que se configura en la narrativa particular. La narrativa también es la historia contada, la forma del relato particular. La narrativa de tal o cual película.

Una historia es aquello que acontece a una persona en un espacio y tiempo determinado. Básicamente contamos historias de dos formas distintas:

1. Desde el ambiente social.
2. De forma científica: para hacer llegar a toda la población los logros científicos de una forma comprensible para todos.

No sólo se cuentan de forma oral, escrita, cinematográfica... sino también de otras muchas formas.

En definitiva contamos historias porque desde siempre todas las culturas lo han hecho y ya es algo que forma parte de nuestra vida.

La Narratología es la teoría de los textos narrativos. Una teoría se define como el conjunto sistemático de opiniones generalizadas sobre un segmento de la realidad. Dicho segmento de la realidad, el corpus en torno al cual intenta pronunciarse la narratología, se compone de textos narrativos según los estudios teóricos literarios de Mieke Bal.

Algunos aspectos que se deben considerar dentro de la teoría de la narratología y que se distinguen como conceptos esenciales de los textos narrativos son: Autor, Texto, Historia y Fábula.

Todos estos elementos son descriptibles y nos permiten entender los textos narrativos en su conceptualización y caracterización, aún cuando se hace presente la problematización de las teorías que, según Mieke no toma en cuenta aquellos textos que no se consideran narrativos.

Dentro de esta teoría, es imprescindible caracterizar el concepto de narración.

En palabras de Bremond, «Una narración consiste en un acto del lenguaje por el que una sucesión de acontecimientos con interés humano se integra en la unidad de este mismo acto. » (1977:186).

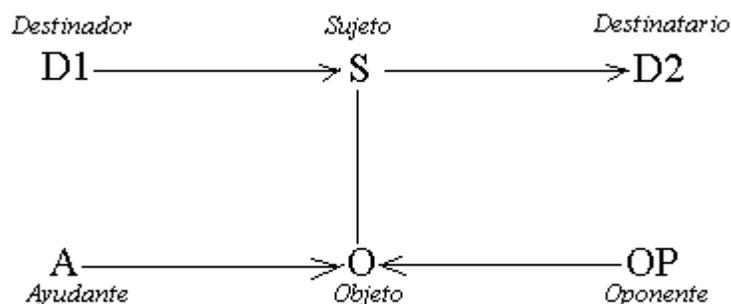
Según Jesús García Jiménez, la historia narrativa es «El conjunto de acontecimientos ordenados temporal y espacialmente en sus relaciones con los actores, que los causan o los padecen...» (1996: 155).

Y por último, podemos enfocarnos en la definición de Genette como «el acto narrativo productor, y, por extensión, el conjunto de la situación (real o ficcional) que relata» (M. E. Contursi y F. Ferro, 2000, 42). Visión que implica, por una parte, dar cuenta de las estrechas relaciones entre enunciado y enunciación y la consecuente presencia de agentes enunciadore; y, por otra, comprender la importancia del acto de narrar, de las circunstancias en las cuales se producen dichos actos, qué instancias narrativas intervienen para que la enunciación se produzca y, de esta forma, se concrete en enunciados o textos narrativos.

2. Modelos actanciales en la narración

Toda narración está configurada por una secuencia de hechos que van dando un orden a la historia. Hechos que dan cuenta de la trama narrativa desde el punto de vista de las acciones y los personajes.

Para Greimas (1966: 263-284, 312-323) el elemento decisivo de la historia es el personaje. Lo importante no es lo que los personajes dicen sino lo que hacen, de acuerdo con tres ejes semánticos: la comunicación, el deseo y la prueba (los cuales corresponden con las categorías lingüísticas de sujeto, objeto, complemento de atribución y complemento circunstancial)



Según Garrido Domínguez: “La relación entre los actantes se interpreta en términos lógicos; así, entre destinador y destinatario media la modalidad del saber, poder entre ayudante y oponente, querer entre sujeto y objeto (por medio de la acción esta modalidad se convertirá en hacer)” (Garrido Domínguez, 1996:19)

3. Tiempo, espacio y acción

Hoy en día, se puede afirmar que las unidades de tiempo y lugar han perdido aquella estructura fija y definida que los caracterizaba, sobretodo en el cine, aunque sí guardan un cierto fundamento. Por contra, la unidad de acción sigue siendo la más importante.

Con respecto a la unidad de tiempo, se puede decir que una historia ha de durar el tiempo necesario para que un protagonista atienda su objetivo.

El concepto de tiempo referente en una narración no se trata de un tiempo reducible al natural o un tiempo lingüístico, sin embargo, el tiempo natural puede ser representado dentro del mundo que se crea en el texto literario.

Benveniste, afirma que: “En principio, el fundamento de los diferentes tipos de tiempo es el tiempo físico o de la experiencia, el cual ha de verse como resultado de la comprensión por parte del hombre de las leyes de la naturaleza. En un plano superior se encuentra el tiempo crónico o convencional y su fundamento último no es otro que el tiempo físico, el cual es sometido a una serie

de divisiones, a una organización, que sirve a los usuarios como punto de referencia en sus intercambios comunicativos”. (E. Benveniste, 1974:70-81).

La unidad de tiempo va ligada a la unidad de acción. Como en este caso: para explicar la historia de la vida de un personaje nos encontramos con un problema de unidad de acción, porque dentro de una vida hay múltiples objetivos. Es por ello que a veces la acción pasa a ser externa cuando se narra la vida de otro personaje.

El personaje es una entidad ficticia que realiza cualquier tipo de acción dentro del relato, el simple hecho de que se esté realizando una acción se deduce que es por un personaje, pudiendo este ser una persona, un animal o un objeto.

Garrido Domínguez señala al respecto: “El personaje sigue siendo en la actualidad la Cenicienta de la narratología (dicha impresión se acrecienta notablemente si se compara con la situación mucho más ventajosa, sin duda, de su correlato en el ámbito del drama) Garrido cita a Todorov que señala certeramente lo siguiente: “La categoría del personaje – dice- es, paradójicamente, una de las más oscuras de la poética. Sin duda, una de las razones es el escaso interés que escritores y críticos conceden hoy a esta categoría, como reacción contra la sumisión total al personaje que fue regla a fines del siglo XIX. Otra razón es la presencia, en la noción de personaje, de varias categorías diferentes” (Garrido Domínguez, 1996:67 cita a Todorov, Tzvetan, 1972:259)

Según lo entendido por este autor, el personaje, se ve inmerso en un espacio que actúa como soporte de la acción, sin embargo, el espacio referente a los elementos de la estructura narrativa tiene una mayor importancia que el personaje, la acción y el tiempo, es decir, como señala Bajtín: “El espacio es una historia que está indisolublemente asociado al tiempo”.

4. Tipologías del narrador

El narrador es una voz que tiene la capacidad de dar a conocer los hechos que configuran la historia según su grado de conocimiento y participación.

En palabras de Garrido Domínguez:” El narrador constituye sin duda alguna el elemento central del relato. Todos los demás componentes experimentan de un modo u otro los efectos de la manipulación a la que son sometidos por el él material de la historia. Se trata de una realidad reconocida de forma explícita por la inmensa mayoría de las corrientes teóricas interesadas en el relato, aunque no todas coincidan en el papel y la capacidad asignable al narrador.” (Garrido Domínguez, 1996:105).

Como se señala anteriormente el narrador es una fuente de información para el lector/receptor, pues según su grado de conocimiento e información nos da conocer lo que sabe.

Los criterios tipológicos existentes dentro de los tipos de narradores en la audiovisualidad, según Friedman son:

- 1- La naturaleza, extensión y grado de conocimiento que tiene el narrador con respecto a lo que cuenta
- 2- Su función participativa en la historia
- 3- Los mediadores de la percepción subjetiva

Citando a Friedman, García Jiménez aplica estos criterios y hace la siguiente distinción: en el primero define dos tipos de omnisciencia, la neutra y la editorial; en el segundo criterio caracteriza un nuevo tipo de conocimiento al que denomina injerente, que permite identificar al narrador con rasgos de protagonista

y de testigo de la historia que cuenta y, en el tercer criterio, habla de otros dos tipos de omnisciencia: la selectiva y la multiselectiva. (García, Jiménez, 1996:106).

5. Narrativa Audiovisual

5.1 Audiovisualidad

La audiovisualidad es entendida como la mezcla que se produce entre el discurso escrito y el visual. Al fusionarse, esta combinación entre códigos crea un efecto de realidad.

García Jiménez señala: “Sartre en su novel *Le regard* (La mirada), reflexiona sobre el valor constitutivo y la trascendencia de “ser mirado” por otro. Si el otro objeto, dice, se define en unión con el mundo como el objeto que ve lo que yo veo, mi unión fundamental con otro sujeto debe poder reducirse a mi posibilidad permanente de ser visto por otro. El diálogo visual introduce en la comunicación un juego paradójico de presencia y distancia” (García Jiménez, Jesús, 1996:229)

Este diálogo visual que se produce según García, no es más que lo que los personajes significan y construyen entre sí y con el público, en este caso el espectador.

Como citase García Jiménez a Flaubert: “Basta mirar intensamente a una cosa para que se llene de interés”, (García Jiménez, Jesús, 1996:229). Hoy en día la industria cinematográfica, sin lugar a dudas, se ha convertido en la gran entidad en lo que a la mirada se refiere. Con el paso de los años, la audiovisualidad ha llegado a ser la forma de comunicación más creíble y dinámica, sobre todo para los niños y adolescentes que han nacido ante su presencia. El público en general,

prefiere la audiovisibilidad, ya que genera una mayor empatía en el espectador hacia los personajes, al ver como sienten y como se desarrollan.

El espectador lleva en sí una racionalidad intrínseca, en tanto, la labor del discurso audiovisual es entregar, exitosamente, emotividad a través del mensaje que trasmite, provocando de esta manera un llamado de atención en el receptor.

Tanto la narración como la audiovisibilidad están presente en nuestro diario vivir, incluso en aquello que no notamos como tal. Es el caso cortometraje que será analizado sobre la base de todo el anterior sustento epistemológico que lo valida, leer imágenes no es nada fácil, pero se logra a medida que vamos adquiriendo experiencias relativas al tema.

5.2 Narrativa Audiovisual

La narrativa audiovisual se define como la facultad y capacidad de que disponen las imágenes audiovisuales para construir discursos cuyo significado es la historia, de aquí que se diga que el objetivo de la Narración Audiovisual como disciplina científica es el texto pero que en nuestro caso se encuentra materializada en la narración audiovisual.

En el libro Narrativa audiovisual, García Jiménez define de la siguiente manera este concepto: “La narrativa audiovisual abarca la narrativa de cualquiera de sus medios: cine, radio, tv., video, etc. Cada medio podrá tener capacidad para construir relatos y textos narrativos de acuerdo con sus propias condiciones.(1993:13-14)

La narrativa audiovisual tiene como finalidad tomar las vivencias del hombre y reproducir aspectos de la vida cotidiana, tomando en cuenta, sus miedos, aspiraciones, dudas, etc. Actualmente la audiovisualidad se ha convertido en un instrumento muy útil para dejar plasmadas las transformaciones de todo ámbito para las generaciones venideras quedando así perpetuadas en el tiempo.

La historia narrada audiovisualmente se materializa con las imágenes en movimiento, las secuencias y los signos lingüísticos (orales y escritos), en música, en efectos especiales de sonido que permiten que se construya y actualice la historia.

El esquema personaje - objetivo - obstáculos constituye el principio de la base de la narrativa audiovisual de ficción” (Fernández y Martínez, 1999:36), y se explica de la siguiente manera: un personaje quiere realizar un objetivo y encuentra unos obstáculos. Esta forma simple y única dará cabida a cantidades enormes de historias consecuentes.

Casado Velarde comenta según Van Dijk: “cuando constituye una información acerca de un tema y —precisamente— cuando se informe del tema natural de los enunciados narrativos y dramáticos, que no es otro que las decisiones teórico-prácticas que buscan la felicidad vital. El autor, siguiendo en esto el desarrollo implícito en la Poética de Aristóteles, afirma que el tema de la praxis humana desarrollado en el texto, actúa directamente en el destinatario (lector-espectador) y motiva con tal información vital el subsiguiente proceso personal real, teórico-práctico, en pos de la/su felicidad. De ahí el radical interés de los enunciados audiovisuales, no tanto desde el punto de vista político o retórico, como ético. (Casado Velaverde, 2002: 1)

5.3 Lenguaje audiovisual/lenguaje verbal

La importancia del lenguaje es vital para el ser humano ya que el mismo permite establecer comunicación con otros seres vivos y como resultado vivir en comunidad.

Según Chomsky, la lengua humana es un sistema complejo que funciona mediante el cerebro humano, el cual tiene la capacidad de sintaxis y una estructura operativa modular. Otro de los aspectos que hace referencia en su teoría lingüística es la capacidad innata con la que nacemos y que alude principalmente a que el lenguaje no se puede aprender a través de la asociación de estímulos siendo totalmente independiente en comparación con otros procesos de desarrollo.

La comunicación, habilidad inherente a todo individuo, es la forma de producción del lenguaje humano más natural, elemental y original (Ong, 1987), es la forma más significativa que nos permite expresarnos y establecer estrechas relaciones con los diversos individuos que se nos entrecruzan en nuestras vidas.

A partir de estas perspectivas podemos distinguir el lenguaje verbal del lenguaje audiovisual.

Una de las ventajas de los audiovisuales es que narra y a la vez representa, es una de las distinciones que hacen que se aleje de los textos literarios tradicionales.

Es evidente la ventaja y diferencia del lenguaje audiovisual frente al lenguaje verbal, en el que se comprende que, por más esfuerzos que pudiesen hacer sus productores (hablantes y escritores), jamás podría decirlo todo simultáneamente y, menos aún, conseguir lo que sí puede el relato fílmico: representar constantemente el espacio seleccionado, sea cual fuere el encuadre o toma que se haya privilegiado –con las limitaciones antes anotadas– (A. Gaudreault y François Jost, 1995: 89).

Los lenguajes audiovisuales están constituidos por sustancias expresivas distintas: lenguajes oral y escrito, imagen en movimiento, música y efectos de

sonido. Su presencia, generalmente simultánea, tiene implicaciones semióticas de todo orden (semántico, sintáctico, pragmático), sin dejar de mencionar las complejidades técnicas y humanas que la producción de los textos audiovisuales pudiesen tener. (Pereira, página 91, claves semióticas de la televisión)

Los textos audiovisuales podemos ver, literalmente, las representaciones de las personas, de sus acciones, emociones. Observamos objetos, espacios; es decir, se nos muestra lo que el narrador quiere que veamos; cosa que en la literatura hay que describir con palabras para que el lector se las imagine (diégesis).

Es por estos aspectos y otros que no podemos desentendernos de que ya en este siglo XXI existen nuevos lenguajes, nuevos códigos que nos permiten expresarnos entre hombres y mujeres en esta época.

Por eso la importancia de la narrativa audiovisual instalada hace un tiempo gracias a los medios de comunicación y sus distintos avances a través de los años.

Los docentes debemos tener la capacidad de insertarnos en el contexto de las tecnologías de la información y utilizarlas de manera propicia con los alumnos que han nacido con los orígenes de la televisión uno de los medios audiovisuales más potentes que han repercutido en la vida de las personas.

5.4 Diseño Audiovisual

Para interiorizarnos en el análisis de la narrativa audiovisual y en los medios de comunicación que se representa, hay que desarrollarlo a través de distintas perspectivas para que se obtenga como resultado una historia o un discurso aceptado para los espectadores.

Es por ello que si nos sumergimos en la cultura audiovisual, mediática y de la imagen, estaremos en contacto con las nuevas formas de comunicación y es en

este momento que aparece el concepto de Diseño audiovisual según Ráfols y Colomer.

Como se mencionaba en los capítulos anteriores. Los medios de comunicación y las tecnologías de información han tenido una influencia creciente con el tiempo.

Por consiguiente una fuerte demanda de una sociedad que busca la satisfacción, el ocio y el entretenimiento en la televisión u otros medios audiovisuales.

Los autores definen el diseño audiovisual como un sistema de comunicación, donde crea significación y se articula como discurso.

Es de gran relevancia el diseño en los medios audiovisuales ambos generan un discurso como producto de su análisis.

La función principal del diseño audiovisual es resolver problemas comunicativos y con esta estrategia es donde se pueden describir los conceptos que giran en torno a los audiovisuales.

Los aspectos que permiten que se lleve a cabo la funcionalidad del diseño audiovisual son los siguientes:

La persuasión es una de las funciones más características de diseño audiovisual y está en estrecha relación con la actividad económica.

La persuasión busca la relación emotiva con el espectador, es en el caso del cortometraje historia de un oso, donde nos intenta reflejar a través de la narración audiovisual un período para Chile difícil en donde los derechos humanos fueron pasados a llevar a través de actos violentos.

Simbolización si nos enfocamos en este aspecto, siguiendo con el ejemplo del cortometraje chileno, su observación nos va a permitir crear una imagen visual, en este caso el período de dictadura a través de las esferas de la política imperante en los años 70.

Pero para las personas que no tienen esta perspectiva previa de esta época tendrá otro sentido, así también es el caso de los alumnos que pueden asociarlo netamente con el análisis explícito del cortometraje, que tendría como resultado, la historia de un oso que pierde a su familia porque es llevado al circo a trabajar obligado.

Esta simbolización del diseño audiovisual es más profunda que otros medios porque les da forma, una imagen y unos sonidos que construyen una realidad a partir de una abstracción y nos permite como espectadores asociar a los variados significados.

5.5 El sistema comunicativo

La comunicación de lo audiovisual se produce a través de los signos. Utiliza signos verbales y no verbales a la vez: signos del lenguaje verbal, signos del lenguaje visual y signos del lenguaje auditivo.

En el discurso del diseño audiovisual, los signos lingüísticos adquieren parcialmente el carácter de signo visual y el carácter de signo auditivo, según se expresen en forma de texto o habla, ya que pasan a formar parte de las imágenes y de los sonidos que allí se expresan, se integran en ellos.

5.5.1 Signos Auditivos

Los efectos sonoros son importantes en la narrativa audiovisual ya que le dan sentido a través de las diversas imágenes.

Los otros signos como la música que en varias ocasiones se utilizan en las series, en los cortometrajes, en las películas etc... le dan la emotividad que necesitan para captar la atención del público.

5.5.2 Signos Visuales

En los signos audiovisuales cabe destacar que existen tres: Son el ícono, el símbolo y la metáfora. La metáfora también está presente en el lenguaje audiovisual, siendo el recurso expresivo principal o al menos del más importante.

La metáfora en sí altera lo establecido y a partir de eso genera un nuevo contenido. Dice las cosas de una manera distinta pero de manera que la podemos entender. La sola existencia de iconos y símbolos no son suficientes para explicar cómo se crea la comunicación en el diseño audiovisual.

La metáfora es un símbolo no codificado.

No hay que olvidar que la narrativa audiovisual entrega un discurso, debido a que su forma se desarrolla a lo largo del tiempo, tiene un carácter lineal tanto en lo visual como en lo auditivo y una duración en el tiempo con una organización determinada.

En conclusión la unión de las imágenes y los sonidos deben formar un discurso, formar una unidad comunicativa con un sentido claro.

5.6 Representación Audiovisual

El término “Representar” viene de “Re” y “Presentar”. Es volver a presentar algo, algo que sucedió antes del momento en el que lo estamos representando. Salvo las cuestiones de directo, siempre indican que hubo un tiempo en el que sucedió lo que estamos representando. Nada que tenga un soporte por medio es real. Siempre existe una intención, aunque sea mínima o inconsciente. Por ello en el momento en el que existe un soporte de por medio deja de ser realidad y pasa a ser representación.

Una representación no deja de ser un simulacro de la realidad. Aunque sea idéntico a la realidad no deja de ser un simulacro de la misma. Una representación nunca es una realidad, es un elemento ilusorio.

Hasta incluso nosotros mismos representamos la misma realidad, con lo que cada cual percibe una propia y distinta realidad. Aún más ocurre esto cuando hay soportes o medios de por medio.

Esta idea es reafirmada en el texto “La Imagen una mirada por construir” cuando decimos que: “No en vano nuestra época es por muchos llamada “la era de la Imagen”, pues la oferta de imágenes es múltiple. Cada rincón de las ciudades ofrece una imagen a los ojos de los caminantes, y cada ciudadano, de modo intencional o no, es un perceptor de las mismas. La imagen audiovisual forma parte de la amplia gama de posibilidades con las cuales la imagen llega a los ojos, muchas veces indefensos, de los miradores”.

Cabe destacar que si estamos como sociedad insertos en esta era de la imagen y el sonido, porque renegar esta realidad en las aulas de clases y desconocer el gran valor que se le puede dar a los recursos audiovisuales en el aprendizaje significativo de los alumnos.

Nosotros como docentes debemos visualizar el contexto e ir al trasfondo de la imagen, es decir desarrollar la capacidad del pensamiento crítico en la observación de las secuencias visuales que se presentan en los medios de comunicación.

Los estudiantes de enseñanza media deben ser espectadores activos cognitivamente y emocionalmente frente a los que se les presenta en los medios imperantes de nuestra sociedad globalizada.

5.7 La Animación

Cualquier objeto o forma puede ser animada, pasar a comportarse como si tuviera vida propia. Este tipo de movimiento permite variados juegos de ruptura de las realidades conocidas.

Por ejemplo que los animales imiten los movimientos de las personas. Jugando con la ambigüedad de una manera natural.

La animación debe ir unida a la narrativa audiovisual, es aquí donde se complementan. Para darle sentido a la historia.

Dentro de la animación nos encontramos con varios tipos, pero el más utilizado en el cortometraje, Historia de un oso es la técnica manual que se basa en aquella donde se dibuja a mano alzada y los relieves hechos por manipulación de materiales sobre una superficie.

Siguiendo con el tipo de animación tradicional es la denominada paso a paso o stop motion, basada en la grabación cuadro a cuadro. Para ello, la herramienta básica es el temporizador, un dispositivo acoplado a la cámara que con un disparador capta una a una cada exposición.

El dibujo según Ráfols es la forma más habitual de animación y puede también incluir color. En su creación tradicionalmente se ha usado la tinta, pero puede utilizarse cualquier instrumento que sirva para dibujar o pintar.

CAPÍTULO II: CARACTERIZACIÓN DEL PRODUCTO CORTOMETRAJE

1. El cortometraje

El cortometraje es una producción audiovisual es indispensable para la utilización de los contenidos del subsector de lengua y castellana, lo que hace distinto al cortometraje es la corta duración de tiempo en que transcurren los hechos narrativos, una de las ventajas primordiales para el docente en el proceso de aprendizaje de sus alumnos dentro de sus horas pedagógicas.

«El cortometraje es cine, y punto» (Sempere, 2003: 21). Así de controversial es la definición de cortometraje. Se puede comparar con el cine en toda su extensión según varios estudiosos, sin embargo, el cortometraje posee características diferenciadoras que no pertenecen al cine como tal. Enfocándonos en el tiempo de duración por ejemplo, el cortometraje como alude su nombre dura un periodo de tiempo corto que no alcanza a la hora y las películas se pueden extender por más de dos horas en todo su esplendor, incluso teniendo segundas partes.

El cine ha cobrado mayor trascendencia desde su aparición, se ha instalado y adaptado a las nuevas técnicas que surgen gracias a los avances de la tecnología, en cambio el espacio que tiene el cortometraje en la pantalla grande es muy limitado

Si consultamos el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, observamos que éste nos define cortometraje como «Película de corta e imprecisa duración». Pero, ¿qué entendemos por «corta e imprecisa duración»? Lejos de aclarar el término, esta definición enturbia el concepto de cortometraje.

El cortometraje es una pieza cinematográfica de menos de 40 minutos conocida por el público, gracias a los franceses, Lumiere y Melies y que predomina antes del séptimo arte. Cuando hablamos de Cortometraje se nos

viene a la cabeza el concepto de película pero tienen su diferenciación con el cortometraje.

Si partimos de la base de que el cortometraje es una película en esencia, éste debería poseer los rasgos propios de las películas. Sin embargo, algunas de las características mencionadas anteriormente en la definición de película no casan con la realidad del cortometraje. Este es el caso, sin duda, de la cuestión de la explotación comercial. Como bien es sabido, nadie paga por ver un cortometraje, como se paga por ver un largometraje o una obra teatral. Podemos decir que el cortometraje es, en definitiva, un formato carente de distribución comercial.

Un segundo aspecto en el que el concepto de cortometraje entra en conflicto con la definición de película es el problema de la exhibición en salas de cine. A diferencia de lo que ocurre con los largometrajes, las escasas ocasiones en las que el espectador puede ver un corto en la pantalla grande se dan gracias a los festivales de cortometrajes. Hoy día el corto no tiene acceso a las salas de cine comercial: son muy pocas –por no decir prácticamente inexistentes– las salas de exhibición cinematográfica que se prestan a proyectar cortometrajes. Estos aspectos de divergencia entre corto y película no hacen más que sembrar la confusión, empañando el término «cortometraje» y restándole claridad: la controversia está servida.

Entre la profesión cinematográfica, las opiniones con respecto a la naturaleza del cortometraje se encuentran divididas. Algunos profesionales no conciben el cortometraje como película cinematográfica, sino más bien como una expresión artística «menor». Para ellos, el cortometraje no es más que una «escuela» al servicio del director novel, una forma de practicar y demostrar que sabe relatar historias a través de imágenes.

1.2 Historia del Cortometraje

Cabe destacar la gran importancia que tiene esta producción cinematográfica, desde mucho antes que el cine y todo comienza en la primera exhibición pública el 28 de diciembre de 1895 en el Grand Café de París. 33 personas pagaron su entrada para ver un programa de “vistas” de un minuto de duración, realizadas por los hermanos Lumière. Las escenas mostraban aspectos del entorno profesional y familiar de los hermanos, como, por ejemplo la salida de los obreros de la fábrica, una madre que le da comer a su hijo o un grupo de amigos en una mesa. Sí las escenas rodadas con cámara fija pueden considerarse cortometrajes o no depende de los criterios de definición. Algunos estudiosos sostienen que no se pueden considerar cortometrajes porque no “narran una historia” y carecen de un desarrollo basado en una estructura narrativa de tres partes con una introducción, un desarrollo y un desenlace. Otros, en cambio, argumentan que toda forma breve de cine cabe en el término cortometraje y que éste incluye tanto a la ficción como al documental y la animación.

Otro de los inicios del cortometraje es con el cine mudo , desarrollaron historias entretenidas para el público a través de problemáticas sociales, burlas , para que los espectadores reflexionaran y disfrutaran.

Nos damos cuenta que el cortometraje puede lograr un efecto profundo y duradero en los espectadores con recursos de tiempo, espacio y producción limitados.

En su ensayo el autor propone Cinco parámetros para el diseño de la historia en el cortometraje de ficción que pueden servir para todo tipo de análisis según el menciona, Raskin reconoce los pares:

1. Casuality/ Choice (Casualidad/Elección)

2. Consistency/Surprise (Consistencia/Sorpresa)

3. Image/ Sound (Imagen/Sonido)

4. Character/Object (Personaje/Objeto)

5. Simplicity/Depth (Sencillez/Profundidad)

En su libro *The Art of Short Fiction Film. A Shot by Shot Study of Nine Modern Classics*, Raski agrega los parámetros:

6. Character focus/Character interaction (centrado en personaje/interacción de personajes)

7. Economy/Wholness (Economía (de medios)/entereza)

Si hacemos un análisis exhaustivo con el cortometraje animado chileno historia animada según estos siete parámetros

En el parámetro número uno nos damos cuenta que este cortometraje creado por artistas chilenos trascendió las fronteras por su mensaje interno y trasfondo social y político imperante en una época marcada por la Dictadura, su elección basada en una historia familiar fue una casualidad exitosa, permitiendo que este cortometraje fuera valorado y premiado por unos de los galardones más importantes de la historia del cine.

Toda la hilaridad predominante en esta narración audiovisual, le entregó una satisfacción gratificante a espectadores de todas las edades por su riqueza discursiva.

En el segundo parámetro, El personaje principal del cortometraje es un oso que debe abandonar su familia producto del exilio y de las diversas situaciones violentas que estaban sucediendo en esa época, la consistencia de este personaje nos entrega un sinfín de emociones a los espectadores a través de las secuencias de imágenes, vemos acciones negativas en contra de él durante el transcurso de

la historia. La sorpresa de este personaje se genera en el desenlace del conflicto, donde vemos que el busca la solución a la situación vivida a través de una vía de escape y así logra su objetivo.

En el tercer parámetro se da el juego entre la imagen y el sonido, en este caso la técnica del stop motion y el trabajo a mano alzada, los colores en las secuencias de imágenes son las que nos entregan un perfecto lenguaje visual que predomina sobre el lenguaje verbal que en este cortometraje no existe, otros de los elementos que acompañan a esta narración audiovisual es el sonido perteneciente a la banda sonora chilena Denver. Esta musicalidad genera un ambiente de comunicación entre las imágenes y su mensaje implícito y explícito que le dan un sentido adecuado a la historia reflejada.

Hay que aclarar que Richard Rasky se basa en ideas de Aristóteles, el autor destaca la idea de que el cortometraje posee reglas diferentes en su contenido a las narraciones tradicionales u otros géneros cinematográficos, en este caso la tragedia o la trama no son tan relevante en la narración audiovisual, pero si la relación que se da entre personaje y objeto, en el cortometraje Historia de un oso vemos que esta relación surge en como el protagonista, cuenta su historia a través de un teatro de marionetas de hojalata utilizándolo como medio de expresión o denuncia social de su experiencia vivida, es por ello que ambos elementos forman una unión indestructible que valoran los espectadores.

En cuanto al quinto parámetro de sencillez/profundidad, el autor aclara que la sencillez de la historia o de la producción no significa en el cortometraje falta de profundidad. En el cortometraje chileno escogido para su análisis y posteriormente su funcionalización pedagógica nos revela que la simpleza de su historia y de la representación de las emociones de los personajes que son absorbidas a través de la pantalla por los espectadores, le da espacio para su posterior reflexión y enriquecen la interpretación de la narración audiovisual.

Los nuevos parámetros de Richard Raskin tienen que ver con los personajes y su importancia dentro de la historia de un cortometraje.

Estos estudios han permitido que Raskin nos dé a conocer el sentido de juego y experimental del cortometraje y su libertad de expresión , también poder entrar en un análisis profundo de todos sus elementos , los parámetros expuestos nos permiten como docentes valorizar los géneros cinematográficos en especial el cortometraje y llevarlos a la práctica en el aula de clases.

Es de conocimiento general que el campo de estudio del cortometraje y sus elementos distintivos es minoritario, por su errada noción de que este género no es tan profundo en su interpretación por su corta duración en comparación con el largometraje. Nuestro objetivo es dar a conocer las herramientas que tiene este género cinematográfico como método de enseñanza en la narración, es además contextualizar los contenidos de nuestra área de Lengua y Castellana a través de los medios audiovisuales imperantes en nuestra época

Valorizamos enormemente a todos los estudiosos de este género, ya que nos permiten conocer diversos puntos de vista y a la vez indagar en profundidad el análisis de él. También destacar que Raskin hace un aporte bien fundado hacia un teoría del desarrollo del cortometraje, permitiendo que en los distintos centros educativos de Europa el tema de los cortometrajes sea mayor atendido.

Cabe destacar que estos elementos son imprescindibles en el cortometraje y en su finalidad con respecto a su discurso audiovisual.

La autora del libro, “El cortometraje. Arte de narrar, emocionar y significar” Annemarie Meier, resalta las cualidades de la siguiente forma: “Lo que nos facilita el acercamiento al cortometraje, es, sin embargo, su necesidad de reducción, es decir su premisa de narrar y construir significado en poco tiempo y con pocos recursos. Si estudiamos no sólo el qué sino también el cómo un corto es capaz de atrapar nuestra atención y trasmitirnos un mensaje, no sólo lo disfrutamos sino también lo admiramos más.”

Otros de las temáticas que destaca la autora es el gran interés de los jóvenes que tienen por el cortometraje y sus formas aplicadas ,dentro de ellas

encontramos , el video musical, videojuego y clips que se reciben por medio de internet . Estos tipos de difusiones han permitido que el aumento por su realización y por su consumo sea mayor que en las épocas anteriores.

También nos menciona que es de gran importancia conocer las estrategias discursivas que utiliza el cortometraje para reflexionar sobre su funcionamiento y porque es tan atractivo para los jóvenes .El cortometraje es cine asevera la autora y es por ello que es tan importante utilizarlo en las salas de clases de nuestro país , siendo una forma de cine adecuada a los tiempos en que estamos viviendo y a la vez generar en los alumnos motivación para aprender.

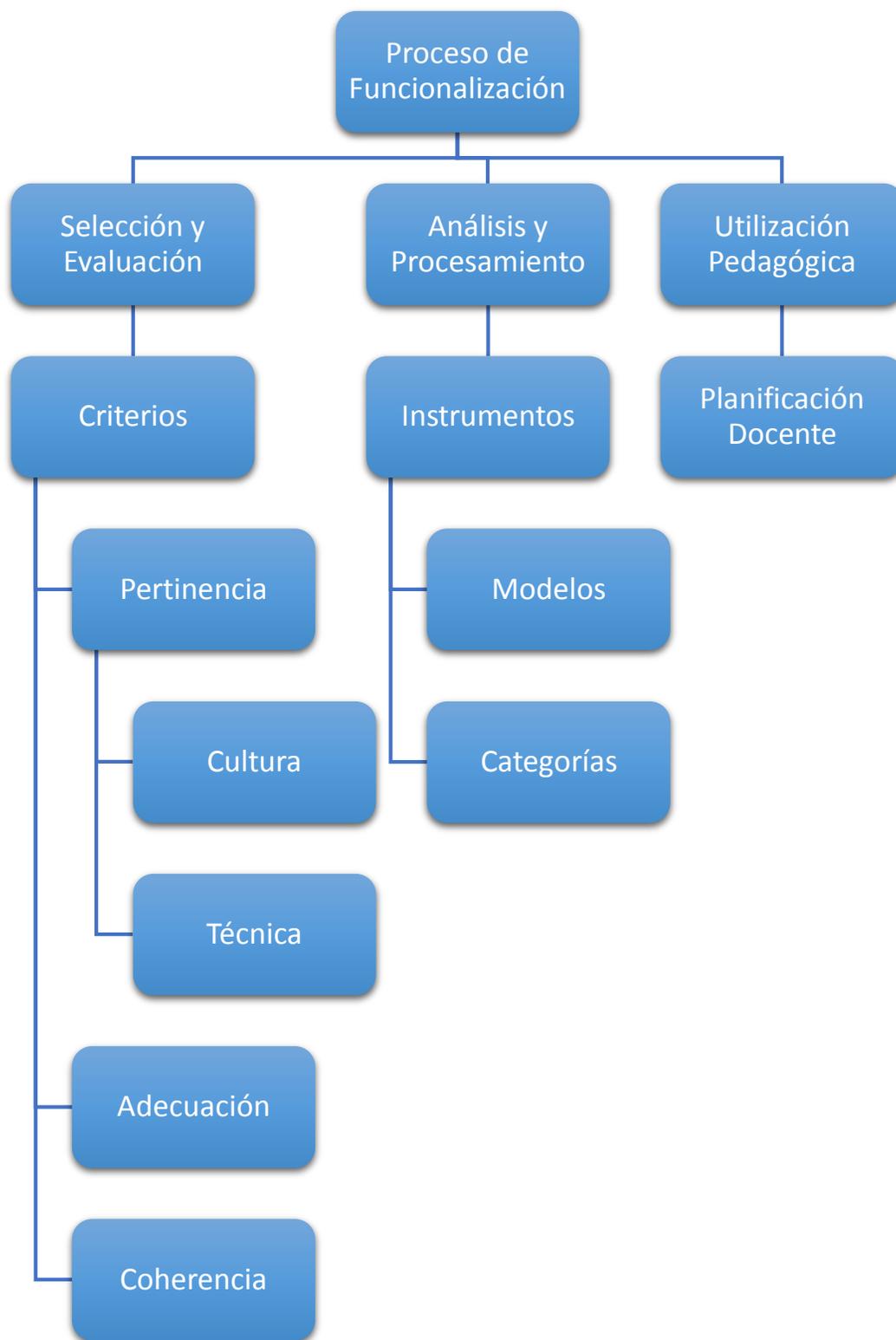
CAPÍTULO III: FUNCIONALIZACIÓN PEDAGÓGICA DEL CORTOMETRAJE

1. Concepto de funcionalización pedagógica

La funcionalización pedagógica de productos mediáticos y culturales, como en el caso del tipo de producción cinematográfica Cortometraje, se define como un "proceso de selección, evaluación, análisis, procesamiento y posterior utilización en la enseñanza institucionalizada de la lengua materna, la literatura y la comunicación de cualquiera de las unidades susceptibles de ser aisladas en las programaciones (radio y televisión) o secciones (prensa) de los Medios Masivos de Comunicación." (Sánchez 2005:95).

El Cortometraje es un tipo de producto cultural cinematográfico que originalmente no es concebido para su uso pedagógico en la enseñanza y el aprendizaje de la lengua materna, por lo tanto requiere de un proceso de funcionalización pedagógica.

1.1 Esquema del proceso de funcionalización pedagógica de productos mediáticos y culturales.



A. PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN DEL RECURSO CORTOMETRAJE

La fase de selección del cortometraje, se efectúa considerando de tres criterios:

1. Criterio de pertinencia

El Cortometraje es, metodológicamente, un recurso pedagógico altamente viable, pero es necesario considerar que el producto cinematográfico debe ser pertinente a la realidad de los estudiantes, ya que, por ejemplo, no resulta igualmente propicio trabajar con una producción extranjera que con una nacional. Esto hace referencia a la pertinencia cultural que está estrechamente ligada: al contexto, a la procedencia de los alumnos, a los aprendizajes previos que estos posean y a su conocimiento sobre el mundo, que resultan fundamentales y determinantes al momento de trabajar la interpretación del recurso audiovisual en el aula como instrumento facilitador de aprendizaje.

1.2. Pertinencia cultural (relacionada con el estudiante)

Culturalmente es pertinente trabajar con Cortometrajes chilenos, pues reflejan la realidad del país y posible de tratar en cualquier nivel de enseñanza media, debido a que la temática tratada en estos recursos, por novedosa o desconocida que sea para los alumnos, recoge parte de la realidad, rasgos, etc. y por ende, algún aspecto de la identidad nacional. Por lo anterior, los estudiantes se sienten más identificados y cercanos a las visiones de mundo que se promueven a través del producto mediático, por lo que la decodificación de los mensajes transmitidos resulta más sencilla y eficiente para el aprendizaje significativo.

1.3 Pertinencia técnica (relacionada con el docente)

Es la capacidad de manejar los aspectos estructurales, funcionales e históricos del producto, además de las relaciones socioculturales, ideológicas y políticas que presenta el recurso con la educación, como poder de comunicación y formador de identidad, lo que determina la claridad pedagógica del recurso didáctico y del profesor.

Resulta fundamental el control y manejo sobre el recurso trabajado, lo que sugiere el saber definir que un cortometraje es una "Película de corta e imprecisa duración" (*Diccionario de la Real Academia Española* 2016) que posee componentes lingüísticos, semióticos, con imagen acústica (música y efectos de ruido) que soporta y transmite un mensaje que hay que decodificar a través de conceptos propios del componente cinematográfico.

2. Adecuación (factibilidad)

El Cortometraje, como producto cultural resulta ser aún desvalorizado, por lo que debemos realizar un proceso de alfabetización con el lenguaje y la conceptualización del recurso. Solo de esta forma se le podrá dar un buen uso pedagógico utilizándolo en la sala de clases.

La selección, elaboración, y organización de la información que ha de aprenderse a través del Cortometraje, se establece y determina de acuerdo al cumplimiento de los objetivos fundamentales y Contenidos mínimos obligatorios establecidos por el MINEDUC para el Subsector de Lenguaje y Comunicación,

además de posibilitar la entrega y evaluación del desarrollo de los objetivos fundamentales transversales en relación con su impacto social.

Si nos enfocamos en los tres ejes expuestos por el Mineduc, debemos además integrar la utilización de las TICS como parte fundamental de los objetivos de Aprendizaje, sobre todo en las últimas décadas y la importancia

Internet provee la posibilidad de acceder a todo tipo de textos y constituye una de las herramientas indispensables para la búsqueda de información y para aprender a investigar.

También el uso de programas para realizar presentaciones orales es un aporte para aprender a estructurar la exposición y contar con apoyo visual. Además, el acceso a material audiovisual como películas, videos y archivos de audio proporciona oportunidades para desarrollar la comprensión oral y ampliar el conocimiento del mundo. Dado lo anterior, esta propuesta curricular considera el uso adecuado de tecnologías de la información y la comunicación como uno de los aprendizajes que se deben lograr en el área del lenguaje.

En esta fase, la didáctica cobra importancia, pues está referida a quienes ejercen la tarea de enseñar conocimientos generados por variadas disciplinas. Implica la transformación de los contenidos disciplinarios en proyectos de enseñanza y para esto utiliza recursos apropiados y diversas estrategias, expresadas en estructuras conceptuales y procedimentales para la apropiación del objeto de estudio asegurando un aprendizaje efectivo.

“El docente, basándose en sus competencias pedagógicas, en el conocimiento de sus alumnos y en el dominio de los contenidos que enseña, diseña, selecciona y organiza estrategias de enseñanza que otorgan sentido a los contenidos presentados y, a las estrategias de evaluación que permitan apreciar el logro de los aprendizajes de los alumnos y retroalimentar sus propias prácticas”. (MINEDUC 2002: 9).

3. Coherencia

Está dada por “la relación lógica entre los diversos componentes del trabajo pedagógico: objetivos, contenidos, actividades, aprendizajes esperados, evaluación” (Sánchez: 2006). Debe ser concordante con los Programas de Estudio y con el Marco Curricular que contemplan todos los elementos necesarios para el adecuado desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

B. ANALISIS Y PROCESAMIENTO DEL RECURSO CORTOMETRAJE

“El procesamiento de los recursos mediáticos y culturales seleccionados y evaluados” (Sánchez: 2006), precisan de un modelo de análisis de naturaleza comunicativa, que permita dejar al descubierto su estructura y componentes, facilitando el trabajo concreto que finalmente se realiza con los alumnos en el aula.

El Cortometraje, a pesar de diferenciarse del cine en ciertos aspectos, utiliza en su mayoría elementos cinematográficos. Por esto, es posible aplicar un modelo de análisis de origen cinematográfico que facilita la comprensión significacional y estructural del texto audiovisual para su posterior utilización en el marco de la funcionalización pedagógica.

El análisis que se pretende implementar, se presenta en dos niveles: el primero, permite identificar los elementos estructurales propios de los productos audiovisuales, como sus componentes, los movimientos y la dinámica que lo estructuran, y que están referidos a la producción concreta de este tipo de

realización; el segundo, facilita el análisis del producto cortometraje como un texto audiovisual que transmite una multiplicidad de significaciones.

Para esta investigación se utilizó un modelo de análisis de cine ubicado en el sitio <http://www.uhu.es/cine.educación/cineyeducación/glosariocine.htm>.

Con la finalidad de adecuar el modelo a las características específicas del documental se efectuaron algunas modificaciones al modelo original.

El modelo quedó formulado de la siguiente manera.

Nivel I: Análisis estructural del Cortometraje			
Elementos audiovisuales	a. Fotograma		
	b. Toma		
	c. Planos		
	d. Escena		
	e. Secuencia		
Análisis de un producto cinematográfico	a. Segmentación		
	b. Estratificación		
Nivel II: Análisis del Cortometraje como texto audiovisual			
Signos			
Códigos	a. Códigos tecnológicos		
	b. Códigos de la serie visual	Movilidad	

	c. Códigos sonoros	
El espacio de la descripción		
El tiempo de la descripción		
Descripción	a. Identificación de un objeto o tema de la descripción.	
	b. Enumeración de las partes o aspectos del objeto.	
	c. Caracterización tanto de las partes como del objeto mismo.	
Tipos de comunicación	Verbal	
	No verbal	
Análisis de la comunicación	a. El autor implícito	
	b. El espectador implícito	
	c. Formas de la mirada (objetiva, irreal, subjetiva)	
	d. El punto de vista	

Nivel I: Análisis estructural del Cortometraje

1. Elementos audiovisuales de producciones cinematográficas

a) Fotograma

Imagen fotográfica obtenida sin cámara ni objetivo, colocando una serie de objetos sobre una emulsión sensible y exponiéndolos a la luz para registrar sus sombras y contornos.

En cinematografía podemos entender este concepto como cada una de las fotografías que forman el cortometraje, estas son proyectadas a una cadencia de 24 por segundo, las que producen ilusión de movimiento al ojo humano, es por ello que no vemos estas imágenes por separadas.

a) Toma: Corresponde a la unidad básica de filmación o grabación. Es el material que se registra desde que se pone en marcha la cámara hasta que se detiene.

b) Plano: Es la unidad básica de un relato audiovisual, formada por un grupo de fotogramas de una toma que se aprovecha para el montaje. No se debe confundir plano con toma, aunque a veces coincida con la práctica.

c) Gran plano general: Presenta el escenario donde se desarrolla la acción. Los dibujos animados están ausentes o apenas se perciben.

d) Plano de conjunto: Se percibe un grupo de figuras en su totalidad. Presenta una relación entre los personajes. Hay varios dibujos animados.

- e) **Plano entero:** Retrata los personajes animados enteros. La figura animada aparece de arriba abajo en el encuadre. Es el plano ideal para describir las acciones físicas.

- f) **Plano general:** Muestra una visión de conjunto de un ambiente. El personaje animado ocupa un tercio del cuadro. Lo demás es escenario.

- g) **Plano de detalle:** Representa una pequeña parte de la figura animada o un objeto, enseña algo de forma detallada.

- h) **Primer plano:** Muestra el rostro de los personajes animados. Transmite emociones y sentimientos. Permite intuir el estado emotivo del personaje.

- i) **Plano americano:** La figura animada está cortada por las rodillas. Nos aproximamos al personaje. Muestra la expresividad del rostro e insinúa algo del escenario.

- j) **Plano medio:** Corta a los dibujos por la cintura. Muestra relación y diálogo. Con este encuadre se percibe algo más de expresión.

- k) **Escena:** Es el conjunto de planos cuya acción transcurre en un mismo escenario y en una misma unidad temporal.

- l) **Secuencia:** Es una serie de escenas con cierta continuidad de espacio, acción o personajes. Una película se compone de varias secuencias, que a su vez, pueden constituir una o varias partes.

2. Análisis de producto cinematográfico

El Cortometraje puede ser analizado a través de la fragmentación y posterior reestructuración del producto cinematográfico elegido para su aplicación en el aula, permitiéndonos como docentes reconocer de mejor manera los componentes, los movimientos y la dinámica que dan origen al texto cinematográfico.

Para ello se debe seguir una serie de etapas a través del reconocimiento del sistema que va apareciendo en la pantalla grande, lo que facilitaría la comprensión significativa del texto.

Para efectuar el análisis del cortometraje se deben realizar los siguientes pasos:

a. Segmentación: Consiste en la subdivisión del Cortometraje en distintas partes, esto es, dividirlo en diversos fragmentos que lo componen y reconocerlo como algo lineal.

b. Estratificación: Consiste en la indagación transversal de las partes individualizadas a través de secciones con el fin de captar los distintos elementos que están en juego.

Nivel II: Análisis del Cortometraje como texto audiovisual

Signos: Un **signo de carácter lingüístico** es una realidad que puede ser percibida por uno o más sentidos humanos y que remite a otro plano real que no está presente. Está compuesto por un **significante**, un **significado** y un **referente**, vinculados de forma inseparable por la **significación**.

Códigos: “Sistema de signos y de reglas que permite formular y comprender un mensaje.” (Real Academia Española: 2016). Los códigos, en el cine, son un método utilizado para transmitir elementos implícitos tales como: la época, estrato social, contexto social, entre otros, de acuerdo a un espacio temporal.

Códigos tecnológicos: Los códigos tecnológicos adquieren matices distintivos, aunque tal como en el cine transmiten elementos implícitos, pero la diferencia radica en que no son puestos en escena buscando dar credibilidad o situar cronológicamente al filme, por lo general estos códigos son parte de entidades superiores que juegan un rol primordial en la descripción. Permiten situar la filmación en un determinado contexto.

Códigos de la serie visual: Es el sistema de signos que permiten observar al cortometraje como una secuencia correlativa de elementos que indican su desarrollo. Dentro de estos códigos se encuentra la movilidad que engloba los elementos que permiten visualizar la descripción como verosímil.

Códigos sonoros: Es el conjunto de sonidos del Cortometraje tales como: música, efectos sonoros y silencio.

El tiempo de la descripción: Es el transcurso temporal tanto de la descripción como de la duración real de la filmación del Cortometraje.

El espacio de la descripción: Corresponde a los lugares donde se desarrollan las acciones observadas.

Estructura expositiva descriptiva del cortometraje

El Cortometraje como un género cinematográfico, realizado sobre la base de materiales tomados de la realidad, organiza y estructura las imágenes y sonidos de forma expositiva en la cual predomina la descripción. Por lo anterior, para realizar el análisis estructural de un Cortometraje, se aplicará el modelo propuesto por Gerardo Álvarez en “Textos y discursos”.

Estructura de la descripción

- Identificación de un objeto o tema de la descripción
- Enumeración de las partes o aspectos del objeto
- Caracterización tanto de las partes como del objeto mismo
- Operación de expansión que permite al texto abrirse hacia otros horizontes

Análisis de la comunicación

a. El autor implícito: Corresponde al ente creador del Cortometraje, quien está detrás de la producción del producto audiovisual.

b. El espectador implícito: Es el posible espectador a quien va dirigida la producción audiovisual.

c. El punto de vista: Está estrechamente ligado a las pretensiones de los realizadores del documental, estas pueden ser históricas, sociales, económicas, ambientalistas, entre otros.

d. Formas de la mirada (objetiva, irreal, subjetiva): Apunta al tratamiento que se le da a la información obtenida, esta puede ser objetiva, irreal o subjetiva.

Aplicación del modelo de análisis en el marco de la funcionalización pedagógica

El modelo de análisis de naturaleza comunicativa se aplicará al Cortometraje “Historia de un oso”, con el objetivo de desarrollar la segunda etapa del proceso de funcionalización pedagógica.

Nivel I: Análisis estructural

En “Historia de un oso”, los elementos audiovisuales del producto cultural se manifiestan de la siguiente forma:

a) Fotograma

Se ejemplifica con tres fotogramas que causan en el espectador la sensación de movimiento.



b) Toma

La toma se evidencia con el tema central del Cortometraje, que está relacionado con el exilio del oso a otro lugar y en consecuencia, alejado de su familia. Posteriormente, se refleja otra toma abruptamente a través de la salida de escape

del oso en su bicicleta del circo, donde no logra ser alcanzado por los domadores y por último, cuando logra el objetivo y llega a su hogar, después de varios años de exilio. En esta toma podemos ver la nostalgia del oso al no encontrar a su familia en su hogar y observar tristemente las pérdidas familiares y materiales producto de su ausencia irremediable. Esta es la tónica del Cortometraje en su desarrollo.

c) Plano

En el Cortometraje se encuentran una variedad de planos que hace más dinámica la presentación de las acciones. A continuación se señalan algunos ejemplos:

Gran plano general



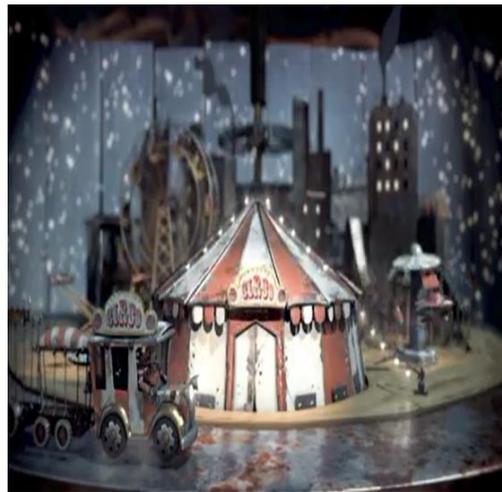
Primerísimo primer plano



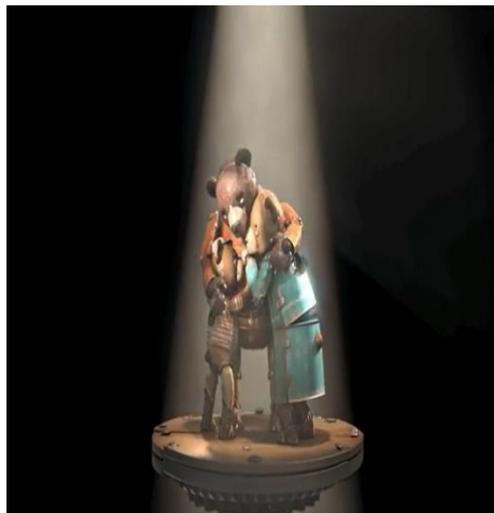
Plano entero



Plano general



Plano de conjunto



Plano detalle



Plano medio



Escena

Las escenas se presentan principalmente en el hogar del oso y su familia, donde él trabaja en la creación de su teatro de madera, podemos deducir que el lugar donde ocurren las acciones es en nuestro país, por la ambientación que rodea a los personajes; aunque también hay escenas de gran importancia que suceden en el circo, en el cual el protagonista es obligado por los domadores a trabajar como una estrella más de cada función de ese lugar, con excesivo maltrato a su integridad.

Otra de las escenas son las que transcurren en las calles de Santiago, donde el protagonista, se detiene en cada esquina con su diorama para representar el recuerdo nostálgico de su familia, antes de ser encerrado en el circo. Es de esta forma que el creador de este cortometraje, a través de una metáfora da a conocer a los espectadores, la historia conmovedora del exilio forzado de su abuelo, en la época de la dictadura.

Una de las escenas de gran simbolismo se refleja cuando el Protagonista animado, se arranca del circo en una bicicleta, no es alcanzado por los domadores, logra su objetivo y llega a su casa, donde el panorama es desgarrador, ya que ve el interior de su hogar destruido. El oso imagina con tristeza que no se va a reencontrar con su esposa e hijo, pero sucede con bastante emoción todo lo contrario, se reúne después de varios años con su familia y finaliza el cortometraje con un ambiente de esperanza y felicidad.

Secuencia

El producto cinematográfico está compuesto por varias secuencias que se desarrollan principalmente en el circo, desde que el protagonista es llevado a la fuerza y posteriormente en su liberación voluntaria, les otorga dinamismo a las acciones llevadas a cabo por los personajes animados.

Un ejemplo de una secuencia es cuando el oso trabaja incesantemente en su casa, creando el teatro de madera, sin darse cuenta que ha pasado toda la

noche en esa actividad, sin haber descansado, posteriormente, recorre con nostalgia su hogar, comienza con su dormitorio, el cual compartía con su esposa, luego la de su pequeño hijo, todo en compañía de las figuras de latón de su familia en sus manos. La ambientación posee elementos característicos de la época del 70, esto se ve reflejado en el sistema de electricidad, en los aparatos tecnológicos, en la decoración (papel mural), los utensilios de cocina, en los muebles y por último, en los juguetes del menor que se aprecian en el plano general del cortometraje.

El análisis de un producto fílmico

Pasos para el análisis

Segmentación

El cortometraje consta de varios hechos que ocurrieron en Chile en los años 70 y 80, los que marcaron duramente los ámbitos políticos, sociales y económicos de todo el país, dejando una huella en su historia.

Se desarrolla el Régimen militar en Chile el 11 de septiembre de 1973, encabezado por el general Augusto Pinochet, iniciándose con el golpe de estado que derrocó al gobierno del presidente Salvador Allende.

Violaciones de los derechos humanos, miles de víctimas de prisión política y tortura, exilio y detenidos desaparecidos.

Otra de las consecuencias del gobierno imperante de esos años fue la censura, entendiéndose como la limitación de la libertad de expresión del pueblo chileno.

Creación de la DINA (dirección de inteligencia nacional) en el año 1974, esta organización tenía las facultades para anular todo tipo de acción en contra del régimen militar. Empleó a la vez sistemáticamente el secuestro, la tortura y la muerte para lograr sus objetivos.

Plebiscito nacional de Chile en 1988, se lleva a cabo para decidir si el general Augusto Pinochet, seguía o no en el poder hasta marzo de 1997.

Cabe destacar que en esta ocasión vence el NO con un 55,99 % de los votos de los ciudadanos chilenos.

Estratificación

Las experiencias del protagonista animado del cortometraje suceden en la realidad en el año 1973, en plena dictadura militar. El creador de este producto destaca que intentó reflejar la historia de su abuelo a través de una metáfora de lo vivido por él y no de carácter explícito.

Nivel II: Análisis del Cortometraje como texto audiovisual

Signos

Los códigos en el cine son herramientas que se utilizan para transmitir elementos implícitos que nos ayudan como espectadores a analizar aspectos cómo la época, el estrato social y los diversos contextos, de acuerdo a un espacio y tiempo determinado.

El cortometraje Historia de un oso se realizó en el año 2014 y el mayor de los éxitos logrado para todo un país, fue después de dos años, aunque no estaba en los planes del equipo ganar una estatuilla de los premios Oscar, lo cual probablemente se deba la poca valoración de las producciones audiovisuales en nuestro país y al trasfondo de esta historia animada, por su repercusión política de un periodo crítico y sensible.

Uno de los signos relevantes es el circo dentro de este producto audiovisual, el cual refleja al gobierno de la época de la Dictadura, en el cortometraje y que aparece desde la parte subterránea.

Otro de los signos son los domadores uniformados con color rojo, los que caminan de la misma forma, aludiendo a los integrantes de la Dina. Además, en una de las paredes de la calle del film, está plasmado el No con pintura negra, en apoyo al plebiscito de 1988. Asimismo, los afiches pegados, nos reflejan la publicidad de la época de los años 70 en nuestro país.

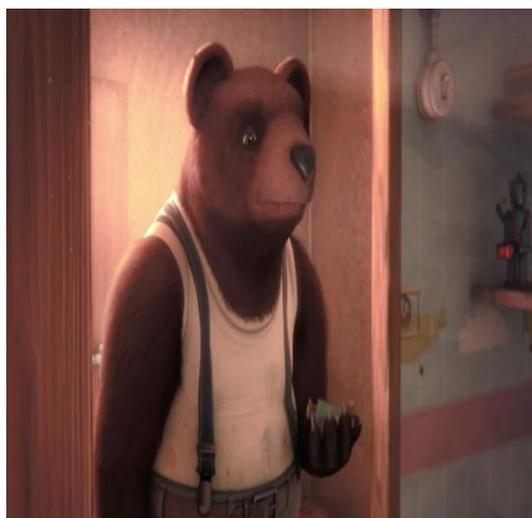
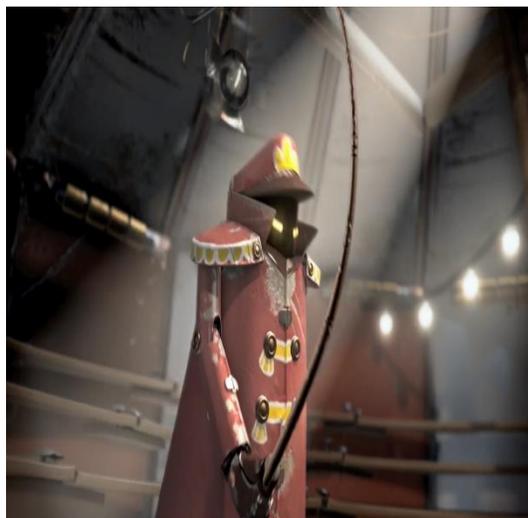
Por otro lado, el bazar la estrella, ubicado en la esquina donde trabaja el protagonista con su teatro de madera, alude a un bazar famoso de la época, ubicado en una de las comunas más populares de Santiago.

Códigos tecnológicos

Estos códigos podemos observarlos en los siguientes aspectos:

La vestimenta del protagonista es característica de los hombres adultos mayores de la época, con polera de algodón blanca sin mangas, suspensores tirantes para los pantalones de tela y una boina.

Como mencionábamos, anteriormente otra de las vestimentas que nos permiten acercarnos al contexto del cortometraje, es el uniforme rojo y la gorra característica de los integrantes de la DINA.



Otro de los códigos tecnológicos que se hacen presentes en el análisis del Cortometraje, es la locomoción colectiva que aparece en las calles las que son propias de los años del periodo de la Dictadura y también podemos ver el modelo de la bicicleta del protagonista.



Además, se puede observar la infraestructura de las construcciones características de la época, con el sistema de alumbrado público y el material de las calles diseñado con adoquines, lo cual era muy común en esos años.

Otros de los signos simbólicos del cortometraje es el reloj que lleva siempre el protagonista en el bolsillo de su pantalón, esto refleja la unión entre el personaje animado real y la marioneta del oso del teatro de madera.

Podemos observar en el transcurso de la historia que este signo, es un objeto de gran valor emocional para el personaje, siendo la representación de la añoranza de volver a reencontrarse con su familia, puesto que en cada vivencia él, observa la fotografía que está inserta en el reloj y le da motivación para continuar en la rutina diaria de su soledad temporal.

En la hilaridad de los acontecimientos, el reloj con la foto familiar está presente desde el principio hasta el final del cortometraje.



En el cortometraje Historia de un oso, existe una pluralidad de imágenes que presentan cambios de luces y que aluden principalmente a situaciones de peligro y violencia, es el caso de los domadores cuando salen del circo en búsqueda del oso, lo cual se da en un ambiente de oscuridad, permitiendo evidenciar que es en este punto donde los personajes van a cometer un acto de violencia e injusticia.

El producto cinematográfico es acompañado por la banda sonora Dënver, a cargo de Milton Mahan y Mariana Montenegro, acompañados por Felicia Morales en Cello. El cortometraje animado contiene cuatro canciones de la banda, entre ellas encontramos:

1. La Maleta
2. El salto
3. El cierre
4. Extra el oso

Códigos de la serie visual

Movilidad

El cortometraje animado fue realizado entre el año 2010 y 2014. En un principio solo era un proyecto personal de Gabriel Osorio y posteriormente fue trabajado por 17 personas pertenecientes a la agencia Punkrobot, ubicada en Santiago.

El presupuesto fue dado por el Fondo del Consejo nacional de la cultura y las artes, pero con este apoyo no fue suficiente, solo se pudo costear la mitad y el resto se costeó con proyectos comerciales que fueron llevados a cabo por la agencia.

Este cortometraje a través de un oso fornido y sensible nos refleja la memoria colectiva de un país marcado por un gobierno autoritario.

Este cortometraje es una creación del siguiente equipo de trabajo:

Director: Gabriel Osorio

Dirección Artística: Antonia Herrera

Producción: Patricio Escala

Diseño de Producción: Jorge Ovando

Códigos sonoros

Los códigos sonoros tienen una función esencial en los productos cinematográficos de la información recopilada, lo cual nos ayuda a destacar la función descriptiva del texto audiovisual, además le otorga cercanía a los espectadores y un ambiente de nostalgia a la historia contada.

Generalmente los códigos que acompañan a los elementos visuales verbales y no verbales son canciones características de la época. En este cortometraje las canciones instrumentales de la banda chilena antes mencionada, nos reflejan sensaciones de nostalgia, añoranza e injusticia en los actos cometidos en contra del oso y su familia, las cuales se traspan a través de la pantalla, haciendo que los espectadores las sientan como propias.

Espacio de la descripción

Se destacan varios lugares que nos permiten reconocer que la creación de este cortometraje es ambientada en nuestro país. Entre ellos encontramos el bazar la estrella, un almacén común de Santiago, las calles características de esos años y junto con la locomoción colectiva y por último la casa del oso, donde los objetos nos representan las infraestructura y decoración de los hogares chilenos de antaño, por ejemplo los tapones de electricidad que se alcanzan a observar en una de las escenas del cortometraje, el papel mural, los cuadros familiares entre otros.

Tiempo de la descripción

Los acontecimientos que se observan están ligados a la Dictadura Militar que se estaba viviendo en la época del 73 y 90, la narración del cortometraje se enfoca en el flashback del protagonista animado y de las repercusiones que tuvieron los actos violentos para todo el pueblo chileno.

El momento de mayor tensión, se observa en la escena en que el oso es golpeado, separado de su esposa e hijo y obligado por los domadores a trabajar en un circo junto a otros animales de su misma condición.

La duración real del Cortometraje animado dura 10 minutos y 30 segundos.

Estructura expositiva descriptiva del cortometraje

Corresponde a un texto descriptivo, pues describe un hecho histórico acontecido en el país durante la década de los 80 y sus implicancias en el acontecer nacional.

De acuerdo al modelo de Gerardo Álvarez, en el cortometraje se puede identificar lo siguiente:

Objeto o tema

La historia de la violencia del régimen militar Pinochetista a través de una metáfora.

Enumeración de las partes

Las escenas que marcan el cortometraje y evidencian las posibles consecuencias de este período son:

- En el hogar
- En el circo

Ambas tomas están enlazadas y nos manifiestan la existencia del exilio forzado que tuvieron que vivir muchos chilenos que estaban en contra del gobierno imperante y a favor del ex presidente Salvador Allende.

Caracterización de las partes y del objeto

Objeto

- Consecuencias del régimen militar
- Vivencias de los presos políticos y detenidos desaparecidos.
- Exilio.
- Sufrimiento y dolor
- El anhelo de reencontrarse con su familia.

Partes

- Las escenas relatan indirectamente la historia del abuelo de Gabriel Osorio.
- La escena en que el oso es llevado por los domadores, sucedió en la realidad en el año 1975, donde el abuelo tuvo que irse a Inglaterra y vivir exiliado alrededor de 10 años.

- Anteriormente estuvo en prisión dos años. En una de las escenas el oso se encuentra encerrado en una jaula, esta representa la detención de él, por ser militante del Partido Socialista y por haber sido secretario de Salvador Allende.

Comunicación verbal- no verbal

La comunicación no verbal predomina en toda la duración del producto cinematográfico. Existen diversos elementos que nos ayudan como espectadores a entender la hilaridad de los acontecimientos que van formando la narración.

Dentro del Cortometraje animado podemos observar que todo el proceso de creación está conformado por imágenes significativas que nos ayudan a comprender la historia. Los espectadores a través de ellas captan las experiencias que están aconteciendo en el tiempo del film y hacen una catarsis de los sentimientos, emociones y sensaciones que van expresando los personajes.

Otro de los elementos no verbales podemos reconocerlo mediante los movimientos cenestésicos que van realizando los personajes, en el caso del protagonista, todos sus movimientos corporales están ligados con los recuerdos de su familia, podemos darnos cuenta que el oso es un personaje de avanzada edad y que los movimientos de sus pasos son lentos pero firmes. Dentro de los gestos que se manifiestan, está su postura corporal, el oso siempre anda cabizbajo en todas sus actividades diarias, expresando la tristeza interior que tiene por estar lejos de sus seres queridos y por último, su mirada nos evidencia la nostalgia y añoranza que tiene por reencontrarse con ellos.

Otro de los elementos de la comunicación no verbal, son los sonidos: La música instrumental que se escucha de fondo en el diorama, como también en el transcurso de la narración, nos expresa la unión irrevocable del núcleo familiar,

estremeciendo a los espectadores por ser melodías nostálgicas que revelan los sentimientos reprimidos de los personajes animados.

Tenemos el sonido de la campanilla que hace sonar el protagonista animado, cada vez que se detiene en una esquina para que las personas se acerquen a ver su teatro de madera y más importante aún, para dar a conocer su testimonio sobre lo vivido en el período de la Dictadura Militar.

Análisis de la comunicación

El autor implícito

El autor implícito en el cortometraje Historia de un oso, corresponde a Leopoldo Osorio, Abuelo del creador original de este film, la historia se basa en las experiencias dolorosas que tuvo que pasar en el gobierno de Augusto Pinochet por ser un opositor activo de él y a la vez, colaborador del derrocado ex presidente Salvador Allende.

Otro de los hechos que se relatan de su historia personal, es su detención en el año 1973, su estadía en México y su exilio forzado a Inglaterra durante 1975, teniendo que estar fuera de su país aproximadamente 10 años. Otro de los elementos importantes es la intertextualidad que se refleja en la representación del personaje en un oso anciano y fornido.

Otro de los autores es el director Chileno Gabriel Osorio, quien tiene su estudio de animación en Santiago llamado Punkrobot. Además ha dirigido otras series animadas infantiles para televisión junto a su equipo de trabajo.

Su intención es describir la historia de su familia, tal como le ocurrió a su abuelo en esos años de Dictadura desde el punto de vista de la metáfora y no

literalmente, para que los espectadores tuvieran distintas concepciones de lo que estaban observando según sus propias experiencias de vida.

El espectador implícito

En este cortometraje se advierten tres tipos de espectador: El primer grupo lo conforman las personas que se sienten identificadas con la inclinación política (izquierdista) de esos años y con las consecuencias desgarradoras que dejó el régimen militar con muchas personas de manera autoritaria e injusta.

Otros de los grupos son lo que se identifican con el régimen totalitario y a la vez con los actos violentos que se cometieron por el gobierno y que aún en estos tiempos no reconocen el quiebre social que significó para todo el pueblo chileno, justificando de manera errada al ex presidente y a las consecuencias que dejó este hito para nuestro país.

Y por último, el grupo de gente etario común que observa el cortometraje sin un análisis crítico debido a su desconocimiento y desinterés por ese período político. En este grupo también entran los niños quienes ven este cortometraje animado como una fábula que les permite asociar los diversos elementos de acuerdo a su edad y experiencias.

Punto de vista

“Historia de un oso” tiene una perspectiva histórico social, debido a que quiere rescatar “la memoria histórica de Chile” de tal forma de resguardar la objetividad de los hechos para futuras generaciones, brindando información verídica, siendo respaldada por la entrevista del protagonista real que ayudó al a conformación de esta narración.

Formas de la mirada

El recorrido de este Cortometraje permite tener varios puntos de vista a las diversas generaciones futuras a través de una propuesta animada y didáctica para ellas.

El creador Gabriel Osorio se ha dado cuenta que su producción cinematográfica, ha permitido llegar a diferentes partes del mundo pero con mensajes diferentes, según su propia concepción de los diferentes ámbitos sociales.

En una entrevista a la BBC el director menciona lo siguiente: "Es curioso que, además de la lectura chilena, a medida que vamos mostrándola en festivales van apareciendo más lecturas. Audiencias en otros países ven un reflejo de sus propios procesos políticos. En Rusia, por ejemplo, o en Taiwán, donde la asociaron con la invasión japonesa durante la Segunda Guerra Mundial. Otros la leen como un mensaje sobre el abuso de animales".

Esto nos permite concluir que hay distintas formas de observar un film animado con las características analizadas anteriormente.

C. UTILIZACIÓN PEDAGÓGICA

La tercera etapa del proceso de funcionalización pedagógica se divide en dos momentos, el primero consiste en relacionar los ejes curriculares y resultados del análisis del producto cultural cortometraje y el segundo momento corresponde a la construcción una propuesta pedagógica a través de una planificación de trayecto lineal.

1. Relación entre contenidos de los ejes curriculares y resultados del análisis del producto documental

A continuación del análisis del cortometraje, se relacionarán los contenidos de los ejes curriculares del Subsector Lengua Castellana y Comunicación con los diversos aspectos destacados en el cortometraje “Historia de un oso”. Para lo cual se tendrán en consideración los siguientes ejes transversales:

- Desarrollo del pensamiento
- Formación ética
- La persona y su entorno

De estas tres directrices, se considerará la primera para el desarrollo del trabajo de funcionalización pedagógica.

Este estudio se realizará empleando la matriz desarrollada por Sánchez: 2005 en Horizontes Educativos N° 10.

<p align="center">EJE CURRICULAR</p> <p align="center">LENGUA ORAL / LENGUA ESCRITA</p>	<p align="center">RECURSO DIDÁCTICO :</p> <p align="center">Cortometraje Historia de un oso</p>
<p>LINGÜÍSTICA DEL TEXTO / DISCURSO:</p> <p>Recursos verbales y no verbales; contextos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura descriptiva del cortometraje. - Presencia de elementos verbales y no verbales.
<p align="center">LITERATURA</p>	
<p>TEORÍA LITERARIA:</p> <p>Mundos literarios, géneros, temáticas, modos de expresión y comunicación, visiones de mundo, estructuras y componentes constitutivos, creación de textos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caracterización de conflictos - Concepciones de épocas y su caracterización. - Estereotipos
<p>INTERTEXTUALIDAD:</p> <p>Contextos de producción y recepción, tendencias ideológicas y estéticas, movimientos artísticos y literarios, referencias culturales, literatura y medios</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciones con otras creaciones audiovisuales. - Relaciones con otras manifestaciones artísticas y productos culturales.

de comunicación,	- Tratamiento del tópico identitario.
MEDIOS DE COMUNICACIÓN	
TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN: Publicidad, propaganda, periodismo, comunicación audiovisual.	- Presencia de técnicas de comunicación en el cortometraje
EFFECTOS Y FUNCIONES: Grados de influencia en la vida de las personas.	- Creación de imágenes de mundo, formación de opiniones y actitudes frente a su consumo. - Géneros y productos mediáticos.
SEMIÓTICA: Relaciones entre los códigos componentes del producto cortometraje.	- Semiótica audiovisual. - Semiótica de la cultura.
TRANSVERSALIDAD Ejes transversales: Desarrollo del pensamiento; Formación ética; La persona y su entorno.	- Tratamiento de los componentes éticos y valóricos presentes en el producto cortometraje.

2. Planificación docente

Para la planificación de la estrategia didáctica, se utilizará la matriz de trayecto lineal. Este tipo de planificación está inserta en los modelos cognitivo y constructivista pues, contempla cuatro casilleros principales: aprendizajes esperados, contenidos, actividad y evaluación. Además, trabaja con la misma nomenclatura de los Programas de Estudio y contempla todos los elementos necesarios para una planificación: el qué (contenidos), el para qué (aprendizajes esperados, evaluación) y el cómo (actividad).

La siguiente planificación de trayecto lineal se presenta a modo de ejemplo de la posible utilización del producto cultural cortometraje. “Donde es posible relacionar los componentes del proceso pedagógico: objetivos, contenidos, aprendizajes esperados, actividades, evaluación con los recursos empleados (programa de asignatura, texto del profesor, materiales).” (Sánchez 2005:104)

El material utilizado corresponde al cortometraje “Historia de un oso” analizado anteriormente.

<p>Título : “Lo social y lo político”</p> <p>Nivel : NM3 Tiempo : 30 horas pedagógicas</p> <p>OFV : Analizar los procesos de comunicación centrados en la exposición de ideas, hechos, temas y situaciones tanto en la literatura, como en un producto cultural.</p> <p>Eje transversal: Valorar el pensamiento crítico como una forma de enfrentar los aprendizajes. Escuchar y respetar las opiniones de los demás ante las diferentes obras.</p>				
	Aprendizajes Esperados	Contenidos	Actividades	Evaluación
Programa del Subsector Lengua Castellana y Comunicación del NM3	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender diversas obras narrativas y reflexionar sobre ellas, considerando: - La disposición de los acontecimientos (anacronías, montaje, conceptos de fábula y trama, entre otros). 	<ul style="list-style-type: none"> >Textos argumentativos. >Textos expositivos. >Intertextualidad >Género narrativo y lírico 	<p>Los estudiantes ven el cortometraje Historia de un oso y a partir de él deberán reflexionar individual y luego grupalmente acerca de la posible idea central del cortometraje.</p> <p>Luego, deberán crear una línea de tiempo, situando en ella los acontecimientos más importantes con el fin de identificar la disposición de tiempo y posibles anacronías</p> <p>A partir de lo visto anteriormente, los estudiantes crean un resumen del cortometraje considerando los acontecimientos importantes de la línea de tiempo creada anteriormente.</p>	<p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construyen un esquema de ideas. - Elaboran un fragmento narrativo.

	<p>- La centralidad de los acontecimientos en la organización temática.</p> <p>- Las características del narrador (conocimiento de mundo, participación en los acontecimientos y focalización, entre otros aspectos).</p>		<p>Los estudiantes identifican aquellos símbolos y signos que permiten situar la narración en un determinado tiempo y lugar.</p>	
	<p>- Reconocer, describir y valorar los recursos de organización temporal como medios para relevar acontecimientos, personajes y temas, en una obra narrativa.</p>			<p>Elaboran un retrato de los personajes existentes.</p>

	<p>- Con respecto a personajes de obras narrativas, analizar críticamente a partir de:</p> <ul style="list-style-type: none"> > La estructura psicológica que los caracteriza. > La relación específica entre dos o más personajes. > La forma en que la situación que viven determina sus pensamientos y sus reacciones. > Su evolución a lo largo de la obra. 			
	<p>- Analizar e interpretar obras artísticas y culturales de diversos soportes (afiche, cómic,</p>		<p>Los estudiantes leen el poema Ciudad 48 de Gonzalo Millán y describen la secuencia temporal de los acontecimientos. Comparan la idea principal del poema con la idea del cortometraje.</p> <p>Luego, escuchan la canción “Dónde están” del grupo Quilapayún y a partir de ello crean afiches alusivos a</p>	<p>Extracción de tema central, ideas principales y secundarias en recursos audiovisuales.</p>

	<p>cortometraje, largometraje, spots publicitarios, fotografía, escultura, pintura, danza, etcétera), profundizando en uno o más de los siguientes aspectos (entre otros):</p> <ul style="list-style-type: none"> > Los temas a que se refieren. > Su propósito comunicativo. > Las razones por las que son de interés y relevancia para su público. > Su relación con el contexto histórico-cultural en que se producen. 		<p>los detenidos desaparecidos de la época y a la crítica en contra del periodo de la dictadura ocurrido en nuestro país. Utilizando variadas técnicas para lograr un efecto más llamativo del mensaje que se quiere entregar.</p>	<p>Elaboran cuadro comparativo.</p> <p>Crean afiches alusivos al tema central del cortometraje.</p>
--	---	--	--	---

Materiales				
Pizarra				
Hojas				
Plumones				
Data				
Parlantes				

Conclusión

En la actualidad los medios audiovisuales han ocupado un espacio fundamental en nuestra sociedad y los consumidores activos logran tener una conexión única e indestructible desde su aparición exitosa.

Respondiendo en consecuencia a lo mencionado anteriormente, es que debemos enfocarnos en las nuevas concepciones y requerimientos que se nos van presentando como docentes, en concordancia con la actual reforma educacional y es indispensable así, el proceso de funcionalización Pedagógica de productos mediáticos y culturales.

La funcionalización pedagógica contribuye a trabajar en los ejes curriculares y en los diversos niveles escolares de la educación de nuestro país, cabe destacar que en todos se debe integrar la transversalidad en todas las áreas.

La utilización de estos recursos potencia el fortalecimiento de las distintas inteligencias a través de diversas estrategias de enseñanza, aceptando e incrementando las variadas modalidades de aprendizaje, además de incentivar el pensamiento crítico en los estudiantes a través de la observación.

El proceso de funcionalización permite al docente desempeñar sus funciones con los nuevos recursos que se vinculan con el contexto inmediato de los alumnos, propiciando la enseñanza adecuada, pertinente y eficaz.

Proyecciones

1. Se sugiere funcionalizar pedagógicamente el cortometraje “Historia de un oso” por su alto nivel de pertinencia y cercanía con los estudiantes chilenos. Es factible el tratamiento de diversos contenidos del Subsector Lengua y Literatura, tanto del eje curricular de lengua oral y escrita, literatura, comunicación, uso de las tecnologías de la información y la comunicación, además de los ejes transversales: Crecimiento y autoafirmación personal; desarrollo del pensamiento; formación ética; la persona y su entorno; y tecnologías de la información y la comunicación.
2. Se propone realizar actividades didácticas interdisciplinarias con los distintos recursos audiovisuales existentes, en su preferencia con el cortometraje por su carácter de corta duración y su contenido educativo. Para potenciar de esta forma una relación de enseñanza-aprendizaje globalizada e integrada entre los diversos aspectos que respaldan una educación de calidad.

Conclusiones

En el desarrollo de esta exhaustiva investigación se ha podido comprobar que:

1. Es posible funcionalizar pedagógicamente el recurso audiovisual, cortometraje mediante los procesos de: a) selección y evaluación; b) análisis y procesamiento; c) utilización pedagógica. Y además, reafirmar el proceso del tratamiento en los diversos contenidos del subsector Lengua y Literatura.
2. La utilización de los recursos audiovisuales debe estar sujeta a un exhaustivo proceso de selección de los productos, teniendo en consideración la pertinencia técnica y cultural, además de ser adecuado y coherente al contexto en que se desarrolla el proceso educativo.
3. A través de un modelo de análisis que comprende tres secciones de estudio: a) audiovisual , b) narrativo audiovisual, c) estructural es posible extraer los elementos fundamentales que conforman el cortometraje, con la finalidad de utilizarlo como recurso pedagógico-didáctico en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en el Subsector Lengua y Literatura.
4. Existe una enorme deficiencia de modelos y recursos que permitan trabajar el producto cultural cortometraje, lo cual dificulta el quehacer docente con estos desvalorizados materiales, aún en la educación chilena. Por esto, la investigación realizada es un aporte para el trabajo del educador, ya que le

otorga una herramienta concreta y factible de llevar a la práctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando el trabajo contextualizado.

Por lo anterior es indispensable que se ejecute su utilización en la sala de clases los recursos audiovisuales imperantes y los que vehiculan los MMC, como elementos valiosos que permiten tener cercanía a los alumnos con su realidad inmediata, por lo que podrán adquirir el tan anhelado aprendizaje significativo al establecer una unión con los nuevos conocimientos y con los aprendizajes previos que ya poseen antes de llegar a la escolaridad.

Concluyendo el docente debe propiciar una enseñanza-aprendizaje contextualizada, partiendo desde lo más general y cercano para los alumnos hasta lo más específico y complejo, con el objetivo de desarrollar competencias, habilidades y actitudes superiores.

Bibliografía

Bal, M. (1995). *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. 4ª ed. Madrid. España: Cátedra

Benveniste, E. (1974). *Problemas de lingüística general II*. México D.F. México: Siglo veintiuno

García, J. (1994). *La imagen narrativa*. Madrid. España: Paraninfo.

García.J. (1996). *Narrativa audiovisual*. Madrid. España: Cátedra.

Garrido, A. (1996). *El texto Narrativo*. Madrid. España: Síntesis.

Genette, G. (1993). *Ficción y dicción*. Barcelona. España: Lumen.

Lomas, C. (1997). *Lenguaje y medios de comunicación*. Barcelona. España: Paidós.

Lomas, C. y Osoro, A. (1993). *El enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua*. Barcelona. España: Paidós.

Meier, A. (2013). *El cortometraje: El arte de narrar, emocionar y significar*. Universidad Autónoma Metropolitana

Pereira, A. (2008). *Claves semióticas de la televisión*. Quito, Ecuador, Abya-Yala.

Ráfols y Colomer. (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona, España, Gustavo Gili

Raskin, Richard. (2002). *El arte de la película de ficción corta. Un estudio de nueve clásicos modernos*, Jefferson, N. Y. y

British Broadcasting Corporation. (2016). *BBC Mundo*, recuperado el 25 de noviembre del año 2016 del sitio web de la British Broadcasting Corporation:

http://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160226_oscar_2016_nominados_chile_historia_de_oso_gabriel_osorio_gch_vp

MINEDUC. (2016), recuperado el 15 de diciembre del año 2016 del sitio web <http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-propertyname-623.html>

Sánchez Villarroel, Jorge. (2005). Análisis y funcionalización pedagógica de la telenovela. *Horizontes Educativos*, recuperado el 2 de noviembre del año 2016 del sitio web: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97917573010> ISSN 0717-2141

Sánchez Villarroel, Jorge. (2006). Análisis y funcionalización pedagógica de la publicidad. *Horizontes Educativos*, recuperado el 10 de noviembre del año 2016 del sitio web: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97917575007> ISSN 0717-2141

Guti, GD. (17 de noviembre del 2016). Cortometraje Historia de un oso, [Archivo de video], recuperado del sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=OOjMr9nK_cs