

Guía Educación Medios Audiovisuales

¿Qué ves cuando ves TV?

La VIII Encuesta Nacional de Televisión⁽¹⁾, reveló que los hogares chilenos se encuentran altamente equipados de bienes tecnológicos y que las personas ven contenidos audiovisuales en diferentes plataformas, especialmente el grupo de niños, niñas y jóvenes menores de 18 años. Esto implica una menor posibilidad de control sobre su consumo audiovisual y por lo tanto un desafío para su educación en este ámbito. (CNTV, 2014)

La televisión y otros medios de comunicación masiva son parte fundamental en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas actuales, instalando en ellos conocimientos, valores y modelos que son importantes de reconocer y analizar. Es por esto que es relevante desarrollar habilidades para identificar, conocer y re-significar sus mensajes, códigos, estrategias, lenguajes y narrativas, junto con tomar conciencia de las emociones que la televisión les genera.

Esta guía tiene por finalidad entregar algunas orientaciones para que padres, tutores y mediadores puedan orientar a niños y niñas, entre los 3 a 6 años de edad, a tener un visionado crítico y analítico de los contenidos audiovisuales que consumen a través de las diferentes pantallas. A continuación les entregamos actividades para el desarrollo de estas competencias que se encuentran basadas en las 5 preguntas básicas del Alfabetismo de Medios⁽²⁾.

Actividades de Educación en Medios

1 *Comprender la Historia*

Ésta sección introduce el concepto de autor, de manera que responde a la pregunta clave de Alfabetismo en Medios: ¿quién creó este mensaje?

- Pedir a los/as niños/as que relaten lo que vieron en el programa, ¿cuál es la historia que se cuenta?, preguntar cosas concretas atingentes al programa por ejemplo: ¿qué pasó cuando caperucita...?
- Pedir a los niños y niñas que identifiquen al narrador de la historia, preguntar ¿quién cuenta la historia?, ¿es uno de los personajes?, ¿es alguien más que no se ve?
- Ayudar a los niños/as a comprender que existen autores que crean las historias, invitarlos a crear su propia película a través de recortes de revistas, de calcomanías, etc. Una vez realizada la historia, deberán contarla frente a sus compañeros.



1) Consejo Nacional de Televisión, 2014. http://www.cntv.cl/viii-encuesta-nacional-de-television-2014/prontus_cntv/2014-12-31/405056.html

2) CML MediaLitKit / 5 preguntas claves que pueden cambiar el mundo. Paquete de CML para Alfabetismo en Medios.

2 **Identificar imágenes y sonido**

Ésta sección identifica el concepto de formato, respondiendo a la pregunta clave de Alfabetismo en Medios: ¿qué técnicas creativas se usan para llamar la atención?

- Luego de realizar un visionado completo del programa, volver a verlo pero esta vez sin el audio, sólo imagen y preguntar ¿qué pasa aquí?, ¿les gusta verlo sin sonido?, ¿por qué?, ¿se entiende la historia sin el sonido?, ¿se entiende mejor con sonido?, ¿podemos saber qué dice “nombre del personaje” cuando le habla a “otro personaje”? Después ver el programa sólo con el audio y sin las imágenes (se les puede pedir que cierren los ojos o tapar la pantalla), preguntar ¿qué pasa aquí?, ¿les gusta verlo sin imágenes?, ¿se entiende la historia si sólo escuchamos el sonido?
- Identificar la música del programa televisivo y las emociones que les provoca, preguntar ¿cómo es la música, es alegre, triste, da miedo?, ¿invita a bailar? o ¿invita a quedarse quietos? Luego hacer que los niños y niñas escuchen diferentes tipos de música (alegre, triste, suspenso, terror, etc.) e invitarlos a moverse de acuerdo a ella, ¿se sienten diferentes con uno u otro tipo de música?, ¿por qué, les da miedo, felicidad, tristeza, etc.?
- Para reconocer en primera instancia las posiciones de la cámara de un programa televisivo, construir con los niños y niñas un pequeño marco de cartón (“ventanita”), a través del cual deberán mirar las cosas que los rodean, invitarlos a acercarse mucho a las cosas o buscar “miradas distintas” como desde el piso o desde el cielo. Luego volver a ver partes del programa donde se aprecien distintas posiciones de la cámara e invitarlos a identificar dónde está puesta la ventanita de cartón, ¿desde dónde está mirando? (Ejemplo: desde debajo de la cama, entre medio de las plantas, etc.)

3 **Reconocer las características de los personajes**

Ésta sección corresponde al concepto del contenido y responde a la pregunta clave de Alfabetismo en Medios: ¿cuáles estilos de vida, valores y puntos de vista están representados u omitidos en este mensaje?

- Pedir a los niños y niñas que identifiquen a los personajes de la historia con preguntas relativas al programa, por ejemplo: ¿quién fue al bosque?, ¿quién se comió el pastel? Preguntarles cuál es el personaje que más les gustó y por qué, ¿por qué te gusta?, ¿te gustaría ser como él?, ¿por qué, por las cosas que hace o las que tiene?, ¿es parecido a ti o a alguien que conozcas, como tu papá, tu mamá, tus hermanos, etc.?, ¿qué lo hace parecido?, ¿cómo es su personalidad?, ¿cómo es físicamente?

- Invitar a los niños y niñas a realizar un juego colectivo (como la pinta) siendo el personaje que más les gustó. Al final comentar con ellos si les ayudó o no ser ese personaje para jugar preguntando, ¿qué características del personaje los ayudaron y cuáles no? Lo importante es que identifiquen que cada personaje tiene diferentes características que les son propias.
- Reflexionar con los niños y niñas sobre los superhéroes y los villanos, ¿cuál es la diferencia entre ambos?, ¿qué hace que uno sea malo y el otro bueno?, ¿por qué ganan los buenos y pierden los malos?, ¿qué tienen los personajes buenos que no tienen los malos? Invitar a los niños y niñas a representar a los personajes de la historia incentivarlos a disfrazarse como el personaje y moverse o hablar como ellos.

4 **Reconocer las emociones que les provocan las imágenes que ven**

Ésta sección se identifica con el concepto de audiencia y responde a la pregunta clave de Alfabetismo en Medios: ¿cómo pueden diferentes personas entender este mensaje en forma distinta de cómo lo hago yo?

- Preguntar a los niños y niñas qué les gustó y qué no les gustó del programa que vieron, ¿por qué?, ¿qué cosas les gustó/no les gustó, el personaje, la historia, lo que le pasaba, los colores, los dibujos, etc.? Identificar que entre ellos existen diferentes gustos, pues hay cosas que les gustaron a unos y a otros no.
- Comparar dos escenas del mismo programa donde se expresen dos emociones distintas (Ejemplo: suspenso y alegría), mostrarlas a los niños y pedirles que cuenten ¿qué le pasó al personaje aquí?, ¿qué le pasó al personaje acá?, ¿cómo creen que se sintió el personaje?, ¿qué sintieron ellos?, ¿sintieron lo mismo en las dos partes?, ¿por qué creen que se sintieron distinto?
- Pedir a los niños y niñas realizar una representación de la parte del programa que les llamó más la atención. Para esto pueden utilizar títeres -que pueden fabricar ellos mismos- o también pueden disfrazarse. Después de realizada la actividad deberán comentar las representaciones, ¿qué personajes eran?, ¿cómo se sentían éstos?, ¿estaban alegres o tristes?, ¿por qué creen esto? También se puede pedir a los niños y niñas que hagan un dibujo a través de materiales de desecho sobre su momento favorito de la historia. Hacer hincapié en que a cada uno le gusta un momento distinto y que todos los gustos son igualmente válidos.