UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE LENGUAJE E IDIOMAS EXTRANJEROS

ÁREA DE LENGUAJE

Tercera Sesión – Octubre 5 de 2011 – 5:00 p.m.

Salón: Auditorio Nuevo 1, bloque 6

SEMINARIO – TALLER ***“PERCEPCIONES Y EXPERIENCIAS INVESTIGATIVAS EN LENGUAJE”***

***Lenguajes del cine y la fotografía***

***Relatoría***

***El cine y los videojuegos en la educación***

Esta sesión inicia con la presentación oral del Comunicador Social, docente universitario, Julio González, quien hace un recorrido por su trayectoria con los cursos de cine y videojuegos en las diferentes universidades y organizaciones televisivas.

El Comunicador plantea, con respecto a rutas y estrategias pedagógicas y de producción intelectual, que:

* Debe haber un reconocimiento de los lenguajes de los videojuegos como expresión, interacción y prácticas culturales de los estudiantes, por parte de las Facultades de Educación. Recomienda un libro denominado “La enseñanza de las matemáticas con el videojuego”.
* Hay una rigurosidad fingida en la investigación. Para que haya rigor éste proviene de una intención muy personal.
* Se debería aprovechar la creación humorística porque seduce a los estudiantes.
* Las herramientas del lenguaje audiovisual son muy precarias en el sentido formal, para los estudiantes. Es necesario que ellos “entrenen”.
* En cuanto a los fundamentos del cine, los estudiantes están educados en su lectura, pero no en su escritura.

Posteriormente, Julio González, establece un recorrido histórico acerca de la historia del cine que inició con grabaciones como en teatro, donde se manipulaba el tiempo y el espacio, se definían los planos, los ángulos y los movimientos de cámara.

El profesor manifiesta que frente a estos conocimientos del cine, los estudiantes son capaces de reconocer cada aspecto, pero se les dificulta implementarlos.

González se pregunta ¿por qué la fascinación del cine después de tantos siglos? Y responde que Daniel Bazán lo relaciona con el inconsciente, imágenes a las cuales reverenciar, donde se incluye el movimiento y las acciones.

*¿Dónde está la emoción del cine y los videojuegos?* En crear historias. Se recomienda prestar atención a los intereses de los estudiantes para la programación de este tipo de producciones. Aunque hay razones claves para la industria cultural, razones por las cuales ellos no crean con facilidad, debido a creaciones televisivas que buscan dispersar en lugar de lograr la concentración, la educación tiene la responsabilidad de transformar esa forma de mirar los productos culturales poniendo en evidencia sus procesos y estructuras.

Más que hablar de los videojuegos como diversión el profesor González concluye que lo importante es la interactividad, el hecho de emplearlos para crear historias. Culmina preguntándose ¿Qué otras áreas pueden mantener tal relación de interactividad en el lenguaje?

***La fotografía***

Holanda Caballero Mafla, docente de la Universidad del Valle y de la Autónoma, nos cuenta su experiencia categorizando un archivo fotográfico acerca del árbol familiar de los habitantes de Aguablanca, lo cual es un trabajo arduo porque tiene que crear las fichas técnicas y crear los títulos para las fotos.

De otro lado, la docente, hace referencia a su desempeño en el Dpto. de Diseño con los estudiantes, de quienes dice que son creativos en términos de la imagen, pero son *“malos escritores”* y, sumado a ello, *la precariedad de las herramientas incide en la calidad formativa.*

Por consiguiente, se trabaja, en primer lugar, en la creación de las cámaras estenopéicas con tarros y cajas de zapatos, con las cuales los estudiantes se enfrentan a las diferentes situaciones que se les presentan al intentar hacer un autorretrato: la distancia, el cálculo del espacio y los contrastes de luz.

Otra estrategia –que nos expone la docente- para crear historias a través del lenguaje de la imagen es el fotograma, que no requiere cámara sino el trabajo en un laboratorio sólo con la luz y el papel para fotografía. La idea es que en los fotogramas los estudiantes busquen *la expresión de la abstracción.* Ellos explican o complementan las imágenes que han diseñado, en poesía o con un relato escrito.

Finalmente, Holanda Caballero muestra varios fotogramas y los respectivos textos, que sustentan las imágenes, elaborados por sus estudiantes. Estos resultados son un buen ejemplo del uso de herramientas propias de otros lenguajes, que fortalecen la lectura y la escritura en las creaciones subjetivas.

Culmina la sesión a las 7:30 p.m. – Anexo lista de asistencia

Elaborado por Gladys Zamudio Tobar – Coordinadora del Área de Lenguaje USC