

## **El uso del vídeo en los ámbitos de la Animación Sociocultural**



Sindo Froufe Quintas

*El artículo es una propuesta mediática de las funciones del vídeo y de la necesidad de implantar su uso, como algo normalizado, en el amplio campo de la Animación Sociocultural, como práctica social crítica dentro del paradigma emancipatorio. Se ofertan las grandes posibilidades del vídeo, -hasta ahora desconocidas para muchos animadores de base-, con la finalidad de que se introduzca en una acción animadora popular.*

Vivimos rodeados por todas partes de información. Las nuevas tecnologías, principalmente las informativas, están formalizando un nuevo contexto histórico o una nueva edad histórica, donde la complejidad estructural será cada día mayor (Castells, 1986, 13).

La Animación Sociocultural (ASC), como metodología social o práctica social crítica (Sáez, 1990), ha irrumpido con fuerza, después de los 70, en el ecoterritorio cultural y social de nuestro país, con la finalidad de transformar a la sociedad y conseguir unos mejores niveles de vida de sus ciudadanos. Nosotros (Froufe/Sánchez, 1990, 36-38) la hemos definido como un proceso racional y sistemático que pretende conseguir, por medio de la claridad de objetivos/metás, una organización/planificación de los grupos/personas, mediante la participación activa para realizar proyectos eficaces y optimizantes desde la cultura, para la transformación de la realidad social.

La ASC como práctica social crítica pretende intervenir para transformar la realidad social o conseguir un mejoramiento en la calidad de

vida de las personas y de los colectivos. Como elemento fundamental usa las redes de comunicación humanas, dado que no podemos no comunicarnos. La comunicación, además de transmitir contenidos, normas y valores, intenta influir para cambiar cierto tipo de conductas o de comportamientos, de valoraciones y creencias, de modos de pensar y actuar.

### **1. Las funciones del vídeo en la Animación Sociocultural**

Quizás uno de los medios tecnológicos modernos que más pueden ayudar en el campo de la ASC sea el *vídeo*. El vídeo posee ciertas ventajas para trabajar con él en los proyectos y talleres de la ASC: permite una retroalimentación inmediata, no exige grandes conocimientos técnicos para su manejo, ofrece la posibilidad de manipulación (movimiento hacia adelante/atrás, pausa, etc.), según los intereses del grupo; y su coste económico no es exagerado.

El fenómeno social del uso del vídeo se está extendiendo en todos los ámbitos de las cien-



cias y de la educación, hasta llegar a ser abusivo su uso indiscriminado, en algunas ocasiones. Es más un modelo de entretenimiento novedoso al que no se le saca partido didáctico ni educativo para mejorar los niveles comunicativos dentro de las comunidades o colectivos sociales.

En la actualidad, el uso del vídeo en los proyectos de ASC es más una excepción que una costumbre arraigada en los colectivos o diseñadores de proyectos. Las razones son varias: desconocimiento de su valor didáctico por parte de los animadores profesionales; inseguridad que engendra la introducción de una nueva tecnología en los procesos de ASC o también porque se utiliza mal y no se aprecian unos resultados palpables de su valía didáctica/formativa. A veces, falta un proyecto de integración del vídeo como herramienta didáctica y expresiva, en los proyectos de ASC.

### 1.1. Función atributiva

El vídeo actúa como mediador cuando el mensaje tiene como meta la descripción de una realidad desde una perspectiva objetiva. Quizás sea aconsejable el uso del vídeo con finalidades informativas dentro de la dinámica de la ASC, cuando se quieren proponer nuevas informaciones o nuevos conocimientos que puedan chocar directamente con las ideas u opiniones poseídas por las personas.

El animador debe cuidar el uso del lenguaje oral en las exposiciones comunes. No es aconsejable que sea reiterativo en los mensajes de las imágenes. Ellas hablan por sí mismas. Antes de realizar una proyección de vídeo, el animador debe trabajarla y verla varias veces, percibir sus dificultades (técnicas, ideológicas, etc.) y aprender a utilizar didácticamente las pausas, en función de los asistentes. De esta manera, el vídeo se convierte en un modelo de enseñanza activa y

no en un recurso de relleno, sin otro contenido que *pasar el tiempo*.

### 1.2. Función motivadora

La tarea del vídeo consiste en actuar sobre un grupo de personas, utilizando las imágenes, para transmitir emociones, afectos, sensaciones y todo aquello que la palabra no es capaz de expresar de una forma inmediata y emotiva. Pretende la sensibilización del grupo ante una serie de hechos, problemas o necesidades que les afecta directa o indirectamente. Para ello el vídeo es uno de los mejores recursos didácticos por el poder cautivador de la imagen.

El vídeo se concibe como un animador de la dinámica grupal, en cuanto motiva a las personas reunidas para que opinen y participen. Para conocer la realidad o el contexto socio-cultural de un colectivo concreto, (hábitat, calles, paseos, espacios naturales, etc.), nada mejor que la visión icónica de esa realidad que convive con la gente. Recogidas las imágenes en el vídeo, se pasa la cinta en una reunión colectiva, con la finalidad de sensibilizar al colectivo sobre una problemática o necesidad por la que deben luchar.

### 1.3. Función investigadora

El vídeo puede ser un elemento valioso a la hora de observar las conductas de las personas y también para la recogida de datos con fines investigativos. Busca la grabación de procesos para su posterior visionado. No todo se puede observar, aunque todo se pueda mirar. Se necesita un entrenamiento para que el uso de la técnica de observación sea científicamente válida, porque como escribe Winner (1987,28): «saber observar es saber seleccionar».

Para la recogida de datos objetivos, mediante la observación en vídeo, se necesita un esquema previo de trabajo para captar aquellos aspectos más importantes

**En la actualidad,  
el uso del vídeo en  
los proyectos de  
Animación  
Sociocultural es  
más una excepción,  
que una costumbre.**

dentro del diseño de investigación. De lo contrario, es perder el tiempo grabando indiscriminadamente, dado que el análisis y la explicación de lo filmado puede llevar mucho tiempo. «La investigación mediante el vídeo es una actividad seria que requiere conocimientos previos, planificación, rigor en la ejecución y una evaluación de los resultados conseguidos. De otra forma es fácil confundirla con la filmación de un evento familiar» (Bartolomé, 1989,107).

El vídeo también se puede usar para cambiar comportamientos no deseados dentro del grupo. Actuaría como recurso clínico/psicoterapéutico dentro de la modificación de conducta. Asimismo sirve como instrumento para registrar las conductas de los individuos dentro del grupo y sus interacciones ecológicas.

La cámara de vídeo nos ayudará a la recogida de datos y al posterior análisis de los mismos, en cualquier trabajo de investigación desde los parámetros de la ASC. La tecnología del vídeo permite ejecutar cierto tipo de trabajos de investigación con mayor eficacia que la misma observación participante: persistencia de los mismos datos, congelación de las imágenes, repetición de las secuencias, diálogo sobre lo visto, etc.

#### **1.4. Función instructiva/evaluatora**

El vídeo puede ser uno de los recursos tecnológicos en la formación de animadores comunitarios, socioculturales, hospitalarios, de tiempo libre, de turismo, etc. Está demostrada su validez como instrumento en la formación, perfeccionamiento y evaluación del profesorado en la enseñanza (Cabero, 1989; Marcelo, 1991; Doyle, 1986; Lampert, 1991).

El vídeo, además de motivar, transmitir información y ser un recurso investigativo, puede ser un instrumento didáctico apropiado para la formación, organización de nuevos cono-

cimientos y la potenciación de las destrezas en los grupos y en las personas. Las destrezas, las actitudes pueden transferirse a otros ámbitos sociales y humanos.

El animador puede trabajar con distintos casos o modelos para formar a los colectivos o realizar una revisión de su comportamiento (auto-evaluación). Ello exige un nuevo planteamiento didáctico, así como un nuevo enfoque de las coordenadas teoría/práctica. Para que esta forma instructiva se produzca, es obligado presentar a las personas situaciones que sean significativas, que tengan algo o mucho que

ver con lo que ya conocen. Así como en la formación del profesorado se han utilizado procesos de confrontación o autoobservación en la microenseñanza, quizás fuera aconsejable que esta técnica fuera usada en la formación de animadores, intentando valorar/evaluar su actuación grabada. La utilización del vídeo, aunque no garantiza la modificación de una conducta, puede facilitar los procesos de reflexión sobre la práctica social.

La cámara de vídeo nos permite grabar las actuaciones de las personas dentro de las sesiones de ASC, individualmente o en grupo, para que puedan autoobservarse, evaluando sus habilidades, actitudes de apertura o sus niveles de participación.

#### **1.5. Función operativa/creativa**

El vídeo ofrece la oportunidad de que cada persona sea capaz de manipular la imagen según los objetivos que pretenda conseguir. Se puede dar prioridad a los primeros planos con la intención de resaltar las capacidades expresivas de los interlocutores y destacar aquellos elementos/momentos que sean importantes para el análisis de una situación concreta. Trata de evitar la ficción de la comunicación humana, situando en el mismo nivel al actor como al espectador. El lenguaje videográfico incorpora

---

### **El vídeo adecúa la información al nivel madurativo de las personas del grupo en las tareas de la Animación Socio-cultural.**

---

distintas técnicas expresivas que permiten la consecución de efectos según los intereses del productor.

Quizás el mejor medio para potenciar la capacidad innovadora de los colectivos sea la creación de un *Taller de vídeo*, «en cuanto ésta es una de las actividades más creativas que pueden realizarse con la tecnología del vídeo» (Ferrés, 1993, 73). El objetivo es que las personas que participen en las sesiones de ASC tengan la oportunidad de expresarse de una forma creativa en el campo audiovisual: creando e interpretando mensajes.

### 1.6. Función expresiva

El vídeo es un magnífico medio para educar desde la imagen. Educar para la imagen exige que las personas sean capaces de generar y construir secuencias audiovisuales que permitan el acto de la comunicación participativa. El acto de comunicación se centra en el emisor y en el receptor, al mismo tiempo. El animador puede crear nuevas formas expresivas de presentación de los mensajes, manifestando sus intereses, sus emociones y sus sentimientos. El vídeo permite transmitir no sólo ideas o conceptos, sino también actitudes, sentimientos y valores sociales.

La creación de un proyecto de integración del vídeo como medio de intervención social no puede olvidar la dimensión pedagógica de la imagen y su utilización reflexiva, crítica y participativa. La facilidad de conseguir imágenes, la instantaneidad de la filmación, la comprobación inmediata de lo filmado y su repetición, convierten al vídeo en un medio de expresión que permite que la persona/colectivo escriba sus imágenes, comunicarse con ellas, dominar el medio y ganar, en capacidad crítica, para juzgar los hechos, las actitudes y los comportamien-

tos humanos. El vídeo lleva la realidad social con toda su problemática a las reuniones de los grupos, para que sea abordada desde la interdisciplinariedad o como elemento dinamizador de los encuentros grupales.

### 2. Posibilidades didácticas del vídeo en el ámbito de la Animación Sociocultural

Poco a poco, la introducción del vídeo en el ámbito de la Animación Sociocultural irá en aumento. No podemos quedarnos atrás en los avances tecnológicos. Al contrario, debemos introducirlos como medios didácticos en favor de los encuentros humanos y de la maduración personal/social de los colectivos. Para ello, es necesario que el animador se vaya formando en la dimensión tecnológica de lo audiovisual. La *formación* es imprescindible, para que su uso no resulte ineficaz y para que las sesiones de grupo no se conviertan únicamente en un entretenimiento o en un modo de pasar el tiempo.

De forma esquemática, vamos a proponer las posibilidades del vídeo en el campo de la *Animación Sociocultural*:

- Nos ayuda a conocer la realidad externa y toda su problemática social para una posterior intervención sociocultural.

- Sirve como instrumento válido para la recogida de datos dentro de cualquier proyecto de ASC.

- Es una herramienta de observación directa de las necesidades de cualquier colectivo, siempre que se emplee correctamente.

- La vídeo/lección, el vídeo/proceso y el vídeo/apoyo son tres posibilidades válidas

y eficaces, si se usan de un modo adecuado y según los objetivos del proyecto de ASC.

- En general, es un recurso facilitador de cualquier tipo de aprendizaje (intelectual, mecánico, significativo, etc.).

**El vídeo es un magnífico medio para educar desde la imagen. Educar para la imagen exige que las personas sean capaces de generar y construir secuencias audiovisuales que permitan el acto de la comunicación participativa.**

- Motiva las sesiones de grupo y facilita la participación crítica.

- Hace más eficaz el mensaje, porque la presentación en imágenes ayuda a su comprensión desde una tonalidad afectiva.

- Resulta un medio apropiado para la comunicación en dos direcciones (bidireccional) en las reuniones de grupo. Analiza las interacciones de los fenómenos grupales y de sus conductas a través de la visualización y del análisis (individual/colectivo).

- Se presenta como un instrumento de apoyo en la observación de los fenómenos sociales.

- Facilita la lectura interpretativa de la realidad.

- Se adapta como tecnología a la comprensión de las relaciones entre medio y mensaje.

- Recurso didáctico básico para la formación profesional de los animadores, mediante el estudio de casos o la autoobservación del mismo animador en sus tareas diarias de intervención social.

- Es un instrumento de análisis de las relaciones en las comunidades de base o en los encuentros con los ciudadanos.

- El uso de videogramas didácticos, con una preparación previa, nos oferta distintas modalidades para el enriquecimiento instructivo y moral de los agentes de la ASC.

- Potencia la pedagogía de la imagen como medio para la autoformación de los grupos y las personas.

- Recurso válido para propiciar un conocimiento reflexivo del papel desempeñado por los animadores en las sesiones mayoritarias, a través del estudio de casos.

- Ayuda inmejorable para la investigación del pensamiento y conocimiento de los animadores, con la finalidad de analizar las relaciones entre pensamiento y acción.

- Desarrolla funciones de apoyo en el trabajo personalizado, paralelo al de las bibliotecas.

- Se puede usar como *video comunitario o alternativo* (lejos de la filosofía de los vídeos comunitarios comerciales). Su función es analizar situaciones, problemas o conflictos de la comunidad, potenciando la conciencia social y la toma de decisiones. El vídeo comunitario fomenta el acceso de la información a todo un colectivo (asociaciones de barrio, grupos vecinales, reuniones de comunidades, etc.) con una clara finalidad motivadora y de sensibilización, además de arbitrar la posibilidad de creación de los propios videogramas para manifestar sus opiniones o reivindicaciones, aportando una información

más cercana al usuario.

- Potenciar el uso del *video formativo* en las reuniones de ASC. El vídeo formativo, además de reflejar la realidad, debe motivar y aprovechar las imágenes para comunicar. Con frecuencia, este medio es el único que tenemos a nuestra disposición para acercar a los asistentes realidades que de otra manera sería casi imposible conocer debido al coste, a la lejanía o, tal vez, a su nivel abstracto.

- Urge la creación de *Talleres de vídeo* por parte de los animadores, en los centros comunitarios, para estimular la creatividad y la participación de las personas que actúan en la intervención sociocultural.

- Se debe potenciar el *video-fórum* como medio didáctico para el estudio o presentación de temas de debate mediante la proyección de películas, reportajes o vídeos sobre temas específicos que estimulen la concienciación participativa del colectivo.

- Potencia la capacidad creativa de las personas mediante la realización de vídeos, como algo alternativo a todo tipo de trabajo escrito.

---

### **Urge la creación de Talleres de vídeo por parte de los animadores, en los centros comunitarios, para estimular la creatividad y la participación de las personas que actúan en la intervención socio-cultural.**

---

- Tiene una audiencia reducida en las tareas de la ASC y es válido para pequeños grupos.
- Se adapta el visionado a las necesidades y peculiaridades del individuo y del grupo.
- Permite manejar personalmente la cámara, mediante las pausas.
- Adecúa la información al nivel madurativo de las personas del grupo en la ASC. Antes de su presentación quizás sea aconsejable entregar un glosario comentado de todos los términos que aparecen en el vídeo a las personas asistentes a las reuniones colectivas.
- Permite paralizar la imagen para plantear cuestiones acerca del contexto sociocultural, sobre el que se va a intervenir.
- Oferta diseñar actividades en función de los objetivos propuestos y ajustar los niveles de evaluación: diseño, proceso, contexto o resultados.
- Aconseja establecer un período de retroalimentación informativa que nos aclare las dudas o los conceptos confusos.
- Facilita una lectura estructural de las imágenes en general.
- Favorece la reflexión, el análisis y la crítica durante el acto de visionado, en las sesiones de ASC.

- Provoca en el espectador/asistente a las reuniones de ASC, toda una amplia gama de efectos colaterales.
- Produce identificación en el espectador/asistente con los hechos registrados y, por lo tanto, actúa de palanca motivadora.
- Almacena permanentemente la información. Permite que los animadores puedan revisar sus actuaciones, tanto al principio como al final de un Proyecto de Animación Sociocultural.

**Sindo Froufe Quintas es catedrático de Pedagogía Social en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca.**

#### Referencias

- BARTOLOMÉ, A. (1989):* Nuevas Tecnologías y Enseñanza. *Barcelona, Graó/ICE.*
- CASTELLS, M. (1986):* El desafío tecnológico. España y las nuevas tecnologías. *Madrid, Alianza.*
- FERRÉS, J. (1993):* «El vídeo en el aula», en Cuadernos de Pedagogía, n° 210, 72-74.
- FROUFE, S. y SÁNCHEZ, Mª. (1990):* Animación Socio-cultural. Nuevos enfoques. *Salamanca, Amarú.*
- FROUFE, S. y OTROS (1995):* Para comprender la Animación Sociocultural. *Pamplona, EVD.*
- WINNER, L. (1987):* La ballena y el reactor. *Barcelona, Gedisa.*