

La pedagogía masiva multimedial

Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), Vol. XXVIII, Núms. 3 y 4, pp. 197-205

Manuel Calvelo Ríos*

EL MARCO TEÓRICO

A partir de la propuesta y de los aportes de la Organización para la Agricultura y la Alimentación (FAO), el Programa de Desarrollo de las Naciones Unidas (PNUD) y algunos gobiernos latinoamericanos, se realizaron en América Latina varias experiencias de utilización de la Pedagogía Masiva Multimedia para el desarrollo rural. Estas comenzaron en Chile en 1972 y avanzaron en el Perú a partir de 1976, con la formación de equipos de trabajo dirigidos por el Experto de la FAO, Manuel Calvelo Ríos.

La Pedagogía Multimedia ha tomado la tecnología del video de los países industrializados, la adaptó y modificó para adecuarla a su uso pedagógico en áreas rurales y urbano-marginales de los países subdesarrollados.

Mediante este instrumento, y una metodología ajustada a partir de la formalización de la experiencia, pone en contacto y relaciona el universo campesino con el universo científico-técnico.

Los productos de esta interrelación, *paquetes pedagógicos audiovisuales* para la capacitación de poblaciones de base, son puestos a disposición de las instituciones gubernamentales o privadas que realizan acciones de desarrollo.

Para llevar a cabo esta tarea se propuso y operativizó un conjunto de planteamientos básicos interrelacionados que le sirven de sustento:

- I. Una definición del usuario prioritario,
- II. Una concepción del papel de la educación en el desarrollo,
- III. Un modelo alternativo de comunicación,

* El autor es profesor e investigador en la Universidad de Tucumán, Argentina y consultor de la FAO. Este documento fue publicado en la página Web: <http://www.geocities.com/Athens/Delphi/8644>

- IV. Una definición del "conocimiento a compartir",
- V. Una adaptación técnica de los instrumentos audiovisuales,
- VI. Un modelo de capacitación derivado de los puntos anteriores,
- VII. El modelo de Capacitación Masiva Audiovisual: el paquete pedagógico,
- VIII. Un modelo de formación de Pedagogos y Capacitadores audiovisuales,
- IX. Un estilo de racionalidad productiva y de gestión.

I. EL USUARIO PRIORITARIO

Con base en decisiones políticas se ha definido como interlocutor o usuario prioritario a pobladores rurales o urbano-marginales de economía de subsistencia sub familiar o familiar y de bajos recursos de los países subdesarrollados. Constituyen un gran porcentaje de la población, se encuentran dispersos y a veces en zonas de difícil acceso.

Estos grupos son los que presentan más bajo nivel de escolaridad, mayor analfabetismo y multilingüismo. Son también los que por la situación económica actual necesitan más apoyo para salir de la condición en que se encuentran.

El uso de la comunicación audiovisual permite enfrentar estas dificultades. En la masividad, dispersión, inaccesibilidad, multilingüismo, y analfabetismo de este interlocutor se basa el uso del video como herramienta pedagógica. En sus múltiples actividades productivas y en la necesidad de mejorar sus condiciones de vida y sus relaciones con el medio, se basa la multisectorialidad de las acciones de capacitación de la Pedagogía Masiva Multimedial (PMMM). El análisis del usuario prioritario, sus características, condiciones y necesidades determinan:

- Un modelo de comunicación,
- un rediseño de la tecnología,
- un modelo productivo,
- el tratamiento formal y la estructura de los cursos audiovisuales,
- los procesos de capacitación audiovisual, y
- el seguimiento de dichos procesos.

Por otro lado estos elementos se ven condicionados, además, por el requerimiento autoimpuesto de que los procesos de producción y capaci-

tación audiovisual sean racionales, económicos y rentables en términos financieros y sociales.

II. PAPEL DE LA EDUCACIÓN EN EL DESARROLLO

Generar un proceso de desarrollo rural requiere, como elemento previo, básico y condicionante, de una decisión política. Esta decisión incluye políticas de precios, inversión en infraestructura, crédito accesible, asistencia técnica, formulación de una estrategia de reservas alimentarias y de reducción de la importación de alimentos.

Cuando se habla de desarrollo rural se habla de inversión en infraestructura, el insumo fertilizante, el insumo maquinaria, etc. Pero un insumo particular, un insumo que no se agota con el uso, sino que por el contrario se perfecciona y multiplica, es el insumo conocimiento para manejar los demás insumos. Al adquirir o recuperar conocimientos, el campesino aumenta su capacidad de negociación con los recursos naturales, los recursos genéticos y con el hábitat y por último su capacidad de negociación social, haciendo posible el desarrollo rural.

La educación con y para el campesino, protagonista del desarrollo rural, es una condición necesaria, imprescindible, pero no suficiente. Sin capital ni tecnología, la educación ve limitados sus resultados. Pero sin educación, tanto el capital como la tecnología, serán malgastados y resultarán una inversión inútil. Sin educación podrá haber crecimiento, pero no desarrollo rural.

Y la educación que requiere el campesino no es la tradicional, teórica y divorciada de la realidad. Necesita capacitación productiva. Una capacitación que le llegue a su ámbito; que perturbe lo menos posible sus tareas; que lo eduque en las áreas y temática que le interesan; que deje resultados concretos más que un diploma; que actúe con la unidad familiar y no sólo con el jefe de la familia; que le llegue en un lenguaje conocido y no en una jerga técnica ininteligible; que se vincule a los proyectos e inversiones de su zona para que los pueda entender e implementar.

Este usuario es multisectorial y requiere de información cognoscitiva acerca de diversos aspectos relacionados con sus actividades productivas su hábitat y sus condiciones de vida. No se trata por lo tanto de "amaestrar productores" para que apliquen recetas técnicas, sino de educar a los campesinos. La experiencia ha demostrado ya que los procesos de enseñanza-aprendizaje deben ser procesos sociales, comunitarios y no individuales ni

aislados. Y esto no sólo para responder a sus características antropológico-culturales, sino también porque la masividad permite reducir los costos y llegar a una óptima relación inversión/resultados.

III. MODELO ALTERNATIVO DE COMUNICACIÓN

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de medios de comunicación para ser llevado a la práctica. Medios interpersonales, grupales o masivos de acuerdo a las posibilidades del que enseña y a los requerimientos que plantea el universo del que aprende. Cuando se desea solamente informar, puede tener validez el modelo teórico de la información: Emisor-Medio-Receptor (EM-R), pero este modelo de información implica un flujo unidireccional y el establecimiento de una relación de dominante (E) a dominado (R), a través del uso de los medios (M). Un posible sistema de realimentación tiene como única finalidad garantizar al emisor la correcta recepción de los mensajes por el receptor.

Si se desea un modelo de capacitación participativo es necesario optar por un modelo alternativo de real comunicación. En este modelo los mensajes intercambiados entre grupos diversos de interlocutores son el producto de una elaboración común, en los códigos del interlocutor masivo (usuario) y como respuesta a sus necesidades y requerimientos de comunicación para la educación. El modelo propuesto es el de Interlocutor-Medio-Interlocutor (I-M-I), en el cual la relación entre interlocutores es horizontal y democrática.

El uso del video como medio de comunicación permite, en el marco de este Modelo I-M-I, conservar y reproducir la cultura popular.

Podemos utilizarlo como instrumento de diagnóstico y planificación: usar los medios audiovisuales para que en ciertos niveles de decisión se conozcan las estrategias particulares, las necesidades y los requerimientos manifestados por los grupos de base ("Comunicación transversal", mensajes de la base a los decisores).

A través del video, las instituciones pueden hacer llegar a ciertos grupos mensajes relacionados con los programas en curso o los proyectos de próxima implementación ("Comunicación transversal", de los estamentos de decisión a la base).

Si existen grupos ya organizados y que están trabajando con éxito, se pueden producir materiales audiovisuales de "Comunicación Horizontal", mensajes de la base a la base, que permitan a una comunidad, enriquecerse de la experiencia de otra.

Pero su uso fundamental es en el ámbito de la capacitación. El modelo permite que los medios actúen como vaso comunicante entre los campesinos y su conocimiento, y los centros de investigación y sus propuestas científicotécnicas, como respuesta a las necesidades de los primeros, para convertirlos en interlocutores y usuarios del conocimiento compartido.

IV. EL “CONOCIMIENTO A COMPARTIR”

El conocimiento que la capacitación debe llevar al campesino se origina en dos vertientes: a) el saber popular, conocimiento sensorial, empírico, tradicional, no formalizado, propio de la economía de subsistencia, y b) el conocimiento académico, formalizado, racional, experimental, científico, propio de la situación tecnológica moderna y de la economía de mercado.

La primera categoría del conocimiento está poco explorada por el mundo académico, y a veces es ignorada. Pero no caben dudas sobre su valor y la necesidad de rescatarlo y reproducirlo. La segunda categoría se acerca más a las nuevas condiciones socioeconómicas a que se encuentra expuesto el interlocutor masivo y puede permitirle procesos más rápidos de crecimiento. Sin embargo, por provenir de investigaciones realizadas en condiciones controladas y en ámbitos diversos requiere de una cuidadosa traducción a las condiciones locales.

Se buscó integrar ambas categorías de conocimiento para producir lo que denominamos “conocimiento a compartir” mediante un proceso de recuperación, producción, conservación y reproducción del saber popular integrado al saber académico.

V. LA ADAPTACIÓN TÉCNICA DE LOS INSTRUMENTOS AUDIOVISUALES

La definición del usuario prioritario y el modelo alternativo de comunicación condicionan la tecnología de comunicación a utilizar para el mismo.

Los equipos de video, diseñados y construidos en los países industrializados con fines de recreación fueron rediseñados, luego de una investigación operativa, para ser utilizados con un objetivo para el cual no habían sido concebidos: su utilización para acciones de capacitación en comunidades rurales y periurbanas de países subdesarrollados.

Con este nuevo diseño fue posible, desde la década de los setenta, realizar acciones de capacitación usando medios audiovisuales en lugares que no contaban con energía eléctrica.

VI. EL MODELO DE CAPACITACIÓN

En general los sistemas de extensión, difusión, promoción o capacitación parten de un principio implícito en su propia estructura, pero no siempre explicitado formalmente. Es el principio del "efecto multiplicador" o "reacción en cadena". Las propuestas elaboradas por los centros de investigación llegan al más alto nivel del sistema de extensión. A partir de ahí se genera una transmisión de ondas sucesivas que va atravesando los niveles de personal cada vez más bajos en la escala jerárquica hasta llegar al campesino líder, o innovador. Es este campesino el supuesto encargado de "irradiar" o difundir las propuestas que le han llegado.

Este modelo parte de supuestos no comprobados: que la investigación responde a necesidades reales de los campesinos, que en todos los escalones de transmisión multiplicadora hay personal de buen nivel tanto técnico como pedagógico, que el personal existe en número suficiente, etcétera.

Por otra parte, la transmisión reiterada de la información conduce inevitablemente, debido a la entropía propia de todo sistema, a la pérdida de calidad y cantidad de la información retransmitida.

El supuesto "efecto multiplicador" cubre un ínfimo porcentaje de la población rural y sus costos en cuanto a personal, vehículos, infraestructura, etc., resultan excesivos en relación con los resultados cualitativos y cuantitativos de la capacitación.

Pero estos modelos tienen un origen. Han sido diseñados para un usuario definido, el agricultor moderno o "farmer", y para él son funcionales y adecuados.

El modelo de capacitación propuesto para el campesino de economía de subsistencia y los grupos de base en general, es más adecuado a sus condiciones, necesidades y requerimientos. Este modelo denominado "del puente", consiste en determinar la problemática en el campo, con el campesino y el técnico de terreno. Obtener el conocimiento disponible al mismo nivel y después consultar a los centros de investigación para obtener una respuesta adecuada al futuro usuario de la misma.

Esta respuesta es traducida a los códigos del interlocutor masivo configurando el "Paquete Pedagógico Multimedia" que más adelante se describe, el cual es llevado al campesino para un proceso de enseñanza-aprendizaje en terreno.

Se llama "del puente" porque saltea una serie de instancias institucionales y burocráticas, estableciendo un puente entre los problemas detectados en el campo y las soluciones disponibles al mejor nivel científico.

El uso del medio audiovisual (video) garantiza la homogeneidad de la propuesta y la posibilidad de reiteración hasta alcanzar los niveles de masividad que la hagan eficiente en términos pedagógicos y económicos.

VII. EL MODELO DE CAPACITACIÓN MASIVA AUDIOVISUAL: EL PAQUETE PEDAGÓGICO

Entendemos por capacitación la adquisición de información cognoscitiva, habilidades intelectuales para procesar esta información logrando un cambio de actitudes y destrezas psicomotrices para que las nuevas actitudes puedan transformarse en conductas productivas y modificar la realidad.

Un curso audiovisual, como eje de transmisión de los conocimientos a compartir, es el resultado de analizar cuidadosamente tres factores: el interlocutor masivo, para el cual y en función de cuyas necesidades se produce el curso, el contenido del “conocimiento a compartir”, y la metodología y la tecnología audiovisuales utilizadas como instrumentos didácticos

El desconocimiento de los códigos icónicos del interlocutor, así como de su estructura narrativa, nos hace postular un modelo de curso denominado de estructura lineal. En este modelo los contenidos son expuestos en los diversos programas o clases, de no más de 18 minutos de duración unitaria, en el orden natural de los mismos. Por ejemplo, un curso de manejo de ganado se inicia con los aspectos genéticos para finalizar con la comercialización.

Partiendo del refrán campesino “si lo oigo me olvido, si lo veo me acuerdo y si lo hago lo aprendo”, la Metodología de Capacitación Masiva Audiovisual combina la utilización de los siguientes elementos didácticos:

- a) Clases en video como elemento que facilita la comprensión, ya que muestra la propia realidad del interlocutor tratada en su propio lenguaje. En ellas se explicitan todos los “por qué” científicos de las tecnologías propuestas y se define cada término nuevo que es necesario introducir.
- b) Relación Interpersonal que guía todo el proceso de capacitación. Es el momento de rescatar experiencias, discutir la propuesta, adecuarla a las condiciones locales, contestar preguntas y explicar los trabajos prácticos.
- c) Cartilla del participante, como material gráfico-literario que resume los contenidos principales que se desarrollan en el curso y aporta información complementaria al video (medidas, proporciones, listados, etc.). La cartilla incluye, además, aquellos aspectos del tema de difícil tratamiento audiovisual. Pero el papel fundamental de la cartilla es operar como

MEMORIA PERMANENTE de conocimientos que inevitablemente se atenúan con el tiempo.

- d) Trabajos prácticos, como instancia fundamental del aprendizaje, constatación por parte del participante de lo aprendido y puesta a prueba de la propuesta tecnológica para las condiciones de capital y culturales del usuario. Es decir, constatación de que se trata de una tecnología "apropiable".

Es este el conjunto de instrumentos didácticos que denominamos PAQUETE PEDAGÓGICO.

Una Guía del Capacitador ayuda al encargado de la aplicación del curso a combinar los distintos elementos del Paquete Pedagógico (video, cartilla y trabajos prácticos) ya que los mismos han sido diseñados para su uso integrado.

El rasgo fundamental de la propuesta es su carácter de investigación operativa permanente. Por ello la producción de Paquetes Pedagógicos experimentó y sigue experimentando cambios.

VIII. LOS MODELOS DE FORMACIÓN DE PEDAGOGOS AUDIOVISUALES Y CAPACITADORES AUDIOVISUALES

El uso de instrumentos audiovisuales en América Latina, salvo excepciones, sólo ha encontrado desarrollo en la producción de mensajes afectivos o de autoexpresión según el modelo E-M-R.

Los medios audiovisuales y el video en particular, son productos de la investigación científica. Sin embargo, resulta injustificada la no utilización de estas tecnologías por parte de la propia comunidad científica que las produce.

Existe, sin embargo, en las áreas de comunicación científica, comunicación pedagógica, y comunicación para el desarrollo, una demanda latente, no activa, por falta de profesionales formados en ellas y capaces de satisfacer dicha demanda.

Ante esto, la FAO puso en marcha un sistema de formación de un nuevo tipo de profesional: el Pedagogo Audiovisual.

Se busca que la propuesta, metodológica y tecnológica, sea puesta en manos de los organismos e instituciones que se hacen responsables del desarrollo. A estas instituciones, que actúan directamente con el campesino, se les forma los Capacitadores Audiovisuales que requieren y se pone en sus manos el Paquete Pedagógico.

IX. LA RACIONALIDAD PRODUCTIVA Y DE GESTIÓN

Un proceso pedagógico como el planteado y para el *usuario priorizado* debe, necesariamente, ser económico en términos de inversión/resultados.

Para ello, se optó por un sistema de trabajo cooperativo, con toma de decisiones horizontal y ejecución vertical.

En segundo término se optó por un modelo de producción “artesanal”, es decir, se limitó la división técnica del trabajo y la especialización. Una “unidad de producción” formada por dos *pedagogos audiovisuales* es responsable de todas las etapas: desde la investigación del tema hasta la aplicación experimental del paquete pedagógico producido.

En tercer lugar se implantó un mecanismo de rotación de tareas, de forma tal que los pedagogos pasaran, con el tiempo, a través de todos los procesos productivos.

Con estas propuestas nadie resulta imprescindible y la programación adquiere una flexibilidad y agilidad que permiten asumir cambios sin deterioro en los resultados.

