

“EL VIDEO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA.”

AUTORIA JOSÉ MARÍA GÓMEZ CARMONA
TEMÁTICA RECURSOS DIDÁCTICOS
ETAPA SECUNDARIA

Resumen

En este artículo vamos a intentar analizar la importancia de los medios audiovisuales en el aula, especialmente el video. Como se puede comprobar la maniobrabilidad que nos ofrece estos medios, nos impulsa hacia una gran variedad de oportunidades en el desarrollo de actividades para obtener los conocimientos y de esta forma alcanzar por tanto los objetivos marcados para los alumnos, y los nuestros propios como docentes.

Palabras clave

Recursos audiovisuales: Procesos de interacción auditiva y visual mediante los cuales se tratan de desarrollar los contenidos propios de la actividad educativa.

Videos: Sistema de grabación y reproducción de imágenes acompañadas de sonidos.

Recursos didácticos: Conjuntos de medios mediante los cuales el formador trata de desenvolver los contenidos para desarrollar las competencias básicas del módulo.

Role-playing: La técnica del role-playing consiste en representar una situación determinada, asumiendo los participantes la personalidad de los protagonistas que intervienen en esa situación y comportándose de la manera en que ellos creen que deberían hacerlo.

Feed-back: Proceso de retro-alimentación mediante el cual repasamos las actividades desarrolladas para evaluar los aciertos y fallos que han podido cometerse durante el desarrollo de una actividad.

1.-INTRODUCCIÓN.

-.Los medios audiovisuales se han considerado desde hace tiempo como un importante recurso educativo, ya que la mayor parte de la información que reciben las personas se realiza a través del sentido de la vista y del oído.

Los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje son procesos de comunicación en los que intervienen tres elementos básicos: el emisor, el mensaje y el receptor. En el enfoque clásico o

transmitivo de enseñanza se considera que el emisor es fundamentalmente el profesor y las fuentes del conocimiento, el mensaje son los contenidos educativos que se pretenden transmitir y el receptor suele ser el alumno.

En un enfoque más moderno y participativo de la educación de todos los agentes emiten y reciben información, de modo que el mensaje se refiere tanto a los contenidos de la enseñanza como a las ideas que manifiestan los alumnos en sus intervenciones, en sus actividades y en cualquiera de los mecanismos en los que se expresa su opinión.

En estos procesos de comunicación interactiva que se producen en el aula los recursos tecnológicos intervienen como medios complementarios de transmisión de los mensajes. En el enfoque clásico de la educación es el profesor el único agente que utiliza tales medios como instrumentos de su acción docente. Pero en la actualidad, con el amplio desarrollo de las nuevas tecnologías de la información, los alumnos también pueden utilizar tales medios en el desarrollo del proceso de E-A. (a la hora de aprender y en la presentación de trabajos).

Los recursos educativos son un importante del currículo y, por ello, se han tratado en otros capítulos anteriores de esta obra. La metodología docente de un profesor viene definida por estrategias educativas que emplea (o actividades de enseñanza-aprendizaje) y por los recursos didácticos que utiliza. En el amplio conjunto de los recursos educativos conviene distinguir entre recursos clásicos y recursos tecnológicos, que requieren el manejo de un instrumento para poder transmitir los mensajes de la enseñanza. Dentro de tales recursos se insertan los medios audiovisuales y los ordenadores o las denominadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Tics), dentro de las cuales está el objeto de nuestro artículo.

2.-FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA.

Los medios audiovisuales han alcanzado gran importancia en la educación moderna debido, fundamentalmente, a la importancia de las imágenes en los procesos de comunicación, ya que la utilización de medios acústicos sirve como complemento a las imágenes o se restringe a algunas materias más específicas. Según Marques la principal razón para la utilización de imágenes en los procesos educativos es que resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado, de modo que facilitan la instrucción complementando las explicaciones verbales con contenidos icónicos concretos o de fácil comprensión (que contribuyen a la fijación de los contenidos) y pueden simplificar o sintetizar realidades complejas (diagramas, esquemas....)

Aunque sea un tópico citar el viejo refrán de que “una imagen vale más que mil palabras”, es evidente que en la sociedad actual la imagen es una forma de comunicación esencial y por ello, además de utilizar recursos visuales para mejorar la enseñanza, su análisis debe formar parte del currículo escolar. Los jóvenes actuales están inmersos en un mundo audiovisual, y les resulta más fácil que a un adulto comprenderlo, pero lo cierto es que leer una imagen necesita un aprendizaje específico, ya que la variedad que reflejan las imágenes es variada y múltiple, de modo que su comprensión depende de diversos factores personales como la experiencia, la memoria, el contexto, la cultura y los códigos de cada sociedad. La educación puede ofrecer los instrumentos necesarios para leer e interpretar imágenes como lo hace con los signos de la lengua, pero las instituciones educativas no han promovido el aprendizaje y la utilización de los medios audiovisuales en igual medida que el uso del lenguaje, aunque la situación está cambiando en los últimos tiempos.

2.1.-Pedagogía de los medios audiovisuales.

La pedagogía de la imagen o de los medios consiste en analizar la influencia de los medios audiovisuales en la comunicación, desde una perspectiva que incluye dos procesos:

a.-La alfabetización visual, basada en el análisis crítico de los medios y procedimientos para elaborar imágenes.

b.-El fomento de la expresión visual, relacionado con un modelo de escuela participativa y creativa, en la que los alumnos puedan crear sus propias imágenes. La pedagogía de la imagen es el tema central de las materias sobre sonido e imagen que pueden impartirse en determinados ciclos formativos de la formación profesional, pero también puede tratarse como un tema transversal del currículo en diversas materias de la enseñanza secundaria obligatoria si el profesorado lo estima conveniente.

Con relación al proceso de alfabetización visual hay que señalar que los consumidores en su mayoría, miran de manera fascinada los mensajes, pero no siempre pueden leerlos de forma comprensiva porque no están alfabetizados visualmente.

Del mismo modo que una de las preocupaciones educativas de los países en vías de desarrollo es reducir el índice de analfabetismo, debería plantearse también la necesidad de la alfabetización visual, ya que constituye una parte importante de la cultura moderna. El hecho de que la información que presentan los medios de comunicación no se corresponda con las categorías intelectuales tradicionales, plantea la necesidad de reflexionar sobre diversos aspectos relevantes como son el nuevo papel que le corresponde a la escuela en la sociedad de hoy, la reconversión del trabajo del profesor hacia nuevas tareas y la apertura del mundo de la comunicación a la problemática educativa.

En cuanto al fomento de la expresión visual en el marco de una escuela participativa, conviene señalar el interés educativo de que los alumnos aprendan a crear sus propias imágenes, puedan tener la posibilidad de convertir al receptor en emisor y dejar de ser un elemento pasivo para convertirse en activo. En el modelo educativo tradicional no se ha dado importancia a este asunto, ya que solamente se ha introducido en algunos casos la lectura de las imágenes.

En el enfoque participativo de la pedagogía de las imágenes se trataría de rescatar lo bueno que tiene el sistema de producción de los medios de comunicación para ponerlos al servicio de la educación. Crear imágenes tiene un carácter lúdico, expresivo y cognitivo o formativo, ya que para elaborados adecuados de tecnología educativa, ya que aunque el profesor no puede conseguir la misma calidad que los profesionales de los medios de comunicación es importante dinamizar los procesos de documentación, guión, reparto de funciones y ofrecer la ayuda técnica que necesitan los alumnos.

3-EL VÍDEO COMO RECURSO DIDÁCTICO.

Una vez hemos hecho una breve introducción y descripción de los medios audiovisuales como recurso didáctico en el aula, vamos a proceder al desarrollo de uno de los más significativos, como pueden ser las actividades a través de video.

En primer lugar diremos que al buscar el significado de la palabra video en el real diccionario de la lengua española encontramos tres acepciones:

-Sistema de grabación y reproducción de imágenes acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética.

-Grabación hecha video.

-Aparato que graba y reproduce, mediante cintas magnéticas, imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de video.

Se puede observar por tanto, que cada una de estas tres acepciones hace referencia al proceso, resultado y al dispositivo. Pero además en estas definiciones se hace referencia al video considerando como soporte de la imagen la cinta magnética.

En este capítulo, vamos a considerar el video como recurso didáctico haciendo referencia a esas tres acepciones, pero cambiando por la revolución tecnológica el uso de cinta magnética, por el uso extendido de nuevas guías tecnológicas sustitutivas de formato como el DVD, pero considerando también otros formales digitales como el procedente de las señales de televisión o de cámara de video. En este capítulo haremos mención a los diferentes dispositivos con los que podemos trabajar en el aula relacionados con la reproducción, grabación y edición de vídeo, veremos como usar grabaciones de video como recurso didáctico a través de la técnica del cine-forum, y comentaremos cómo usar el vídeo con situaciones de clase a través de dos actividades: la simulación o role-playing y la creación de videos propios.

3.1.-Los reproducciones de vídeo.

Un reproductor de video es un dispositivo que permite visualizar la grabación realizada en un soporte analógico y digital normalmente en una pantalla de televisión.

En función del soporte en el que se haya grabado la película podemos hablar de dos tipos de reproducciones de video:

Reproductores de video analógicos: reproducen la señal de una cinta de video en el formato tradicional de VHS permitiendo su visualización en una pantalla de televisión. Normalmente estos tipo de reproductores están obsoletos por los medios digitales. Su uso por tanto, está muy reducido a averías de los medios digitales, por lo que no nos interesa profundizar mucho más en ellos.

Reproducciones de vídeo digitales: reproducen el vídeo almacenado en un dispositivo de grabación digital, normalmente un CD o DVD, y la reciente introducción de nuevos dispositivos a implantar como el Blue-Ray, aunque ahora también están saliendo al mercado reproductores con memorias internas o con la posibilidad de conectar memorias externas con conexiones USB que permiten la reproducción del video almacenado en ellos. Otro tipo de dispositivos de reproducción de video son los denominados discos duros multimedia que se pueden conectar fácilmente a un ordenador o a una televisión y reproducir los archivos de audio o video que estén grabados

Por tanto concluiremos exponiendo que la revolución de la información digital está produciendo cambios constantes en el ámbito de la industria audiovisual que indudablemente nos obligan a estar al día de las posibilidades que estos nuevos dispositivos nos ofrecen para su uso en el aula de formación.

3.2.-Los grabadores de video o cámaras de vídeo.

Un grabador de video o cámara de vídeo es un dispositivo que captura imágenes en movimiento convirtiéndolas en señales eléctricas o digitales para luego ser reproducidas tantas veces como se desee tal cual fueron tomadas.

Al igual que con los reproductores de video, las cámaras de video también se pueden clasificar en analógicas o digitales, y dentro de cada una de estas categorías podemos encontrar una variedad

importante de sistemas de grabación que dependen, la mayoría de las veces, del soporte en el que se va a realizar la grabación.

El mercado de cámaras de video digitales ha desbancado totalmente a las cámaras analógicas y ciertamente, para usos en formación, la grabación digital será el sistema de elección puesto que nos va a permitir de manera relativamente fácil editar la señal de video para modificar lo que hemos grabado; eliminando fotogramas, añadiendo títulos y transiciones y un sinfín de posibilidades de comentaremos más adelante; además de resultar mucho más fácil la distribución del vídeo grabado entre los participantes de la acción formativa.

Aún así, si tenemos grabaciones en formato analógico o la cámara de vídeo de la que disponemos es analógica, podremos convertir esa señal en digital utilizando unos dispositivos llamados capturadoras de video que de manera rápida harán la conversión.

3.3.-El video formativo. Diferentes tipos de trabajo formativos.

Cuando hablamos de video formativo, nos referimos a cualquier película con contenido audiovisual que usemos en el aula con fines didácticos, independientemente del fin para el que está película fuera creada.

Se trata por tanto de seleccionar aquellos documentos audiovisuales que por su expresión artística, por su contenido dramático, por las realidades o comportamientos que presenta o por su potencial en la transmisión de valores y/o actitudes consideremos de utilidad para trabajar en el aula con nuestro grupo de participantes.

A la hora de escoger un documento audiovisual con la intención de usarlo como vídeo formativo podemos elegir una película ya creada o parte de ella, o crear nosotros mismos la película. En este apartado nos vamos a centrar en el uso de películas ya creadas y en un capítulo posterior veremos cómo crear nuestras propias películas con fines didácticos.

Existen diferentes tipos de películas que podemos usar con fines educativos, pasemos a describir sus características y algunos de sus posibles usos en formación.

3.3.1.-El cine.

El cine es una forma de narrar historias o acontecimientos reales o ficticios y como tal, tiene un gran poder emocional. Al analizar profundamente una película profundamente podemos descubrir que en muchas de ellas las intenciones del director van más allá del mero entretenimiento, abarcando fines como la denuncia, la descripción, el análisis, la sensibilización, etc.

Por estos motivos cuando escogemos una película para trabajar en el aula, deberíamos hacerlo con el convencimiento de que esa experiencia compartida va a permitir al alumnado acercarse a realidades, que pueden servir para ampliar un tema, profundizar sobre él o adentrarse o profundizar sobre conocimientos previos que tengamos sobre el tema.

Por último hemos de tener la consideración de que nuestros alumnos no tienen porque ser unos cinéfilos, así que tenemos que tomar la precaución de no elegir películas demasiado complejas, tanto en su lenguaje cinematográfico como en su contenido, que puedan convertir la experiencia de ver el cine en clase en una actividad aburrida y desmotivadora.

3.3.2.-Los documentales o reportajes.

Un documental es un género cinematográfico o televisivo con imágenes tomadas de la realidad y comentadas y presentadas con fines informativos y didácticos. El fin de ambos formatos, documental y reportaje, es informar y enseñar, con lo cual sobran explicaciones de por qué usarlos en el aula. Lo verdaderamente importante a la hora de elegirlos es que tengan relación directa con los contenidos que queremos trabajar en clase. La ventaja de estos recursos es que su duración no suele ser excesiva, en torno a 50 minutos, y que gran parte de lo que se quiere transmitir ya está en la propia película, con lo cual no es necesario dedicar demasiado tiempo después a su comentario.

3.3.3.-Los programas televisivos.

Existe una gran variedad de contenidos en el mundo de la parrilla televisiva actual. Dentro de la cual podemos encontrar una gran variedad de programas, que puedan servirnos para el desarrollo de la programación didáctica.

Por contra el mayor inconveniente que presenta dicha alternativa, la dificultad en la conveniencia del horario, pero si que podemos grabarlo y utilizarlos como reportaje.

Además se puede recomendar a los alumnos como una actividad de carácter extraescolar.

3.3.4.-La publicidad.

El análisis de spots publicitarios es una actividad de clase que nos puede servir de apoyo para tratar temas muy diversos relacionados con el consumo, comunicación, valores, técnicas de venta (imagínese su utilidad en un ciclo formativo de marketing).

Además el acceso a los spots publicitarios es relativamente fácil hoy en día, no sólo grabándolos de la televisión, sino también a través de la web.

4.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES PRÁCTICAS EN EL AULA UTILIZANDO COMO RECURSO DIDÁCTICO EL VÍDEO.

El video puede ser un importante medio para la realización de actividades en el aula, para el desarrollo de las competencias profesionales. No obstante no hemos de olvidar que el fin fundamental de los ciclos formativos es la preparación de los alumnos para su ingreso en el mundo laboral.

Por ello, por ello el video nos permite además de la observación de videos sobre los aspectos que ocupa el temario, el poder desarrollar contenidos procedimentales y actitudinales, para conseguir ciertos objetivos de nuestra programación. Asimismo, el desarrollo de la actividad nos podrá servir para la propia evaluación del alumnado, y comprender si el desarrollo del curso es correcto, en lo que se refiere a la aplicación de conocimientos del alumnado a la práctica o vida real.

4.1.-Creación de actividades en el aula utilizando como recurso didáctico el video.

No siempre vamos a encontrar en el mercado un video didáctico que se ajuste correctamente a nuestras necesidades y es entonces cuando podemos decidir crearlo nosotros mismos, bien partiendo del material grabado original o bien partiendo de escenas de vídeo que hayamos recopilado sobre un asunto en concreto.

La tarea de elaboración de un video didáctico artesanal será complicada porque no sólo tendremos que contar con los medios técnicos suficientes para realizarlo sino además, con los recursos humanos mínimos para ejecutarlo, por eso, en este apartado propondremos crear videos didácticos ayudándonos de nuestro propio grupo de alumnos con la finalidad no sólo de obtener un material audiovisual concreto y completamente adaptado a nuestras necesidades, sino con la meta de implicar al alumnado en todo el proceso de producción del material.

En definitiva, la creación de un video didáctico se va a convertir en una actividad de clase, y por tanto, en una técnica concreta para trabajar unos contenidos concretos del módulo de FOL y poder también desarrollar una amplia variedad de competencias que se deberán poner de manifiesto en el desarrollo de dicha actividad.

Organizar una actividad de esta trascendencia va a requerir por parte del formado de una importante capacidad de organización de equipos de trabajo y de una gran capacidad de cooperación entre el grupo de participantes.

Como podemos observar, el desarrollo de un video como recurso didáctico va más allá del simple hecho de trabajar unos contenidos determinados trascendiendo a esos mismos contenidos dado su carácter multifuncional y polivalente como estrategia de desarrollo también de competencias transversales.

Evidentemente, una tarea como ésta va a verse determinada por el tiempo del que dispongamos, el número de alumnos que constituyan el grupo de trabajo y la edad de los participantes pero, con un poco de creatividad, una buena organización y una muy buena planificación, podremos adaptar la actividad a casi cualquier grupo.

4.2.-El video como estrategia educativa en el contexto de las simulaciones role-playing.

La técnica del role-playing consiste en representar una situación determinada, asumiendo los participantes la personalidad de los protagonistas que intervienen en esa situación y comportándose de la manera en que ellos creen que deberían hacerlo. Se trata por tanto de una técnica que cuya finalidad es tratar una escena con el fin de entrenar una serie de conductas, comprendiendo mejor la actuación de quien interviene en esa situación en la vida real y viviendo tanto física como emocionalmente esa situación.

Es precisamente en ese hecho en el que reside la potencia didáctica de esa técnica: el participante se comporta como si fuera otro y en esa forma de actuar aprende una nueva conducta, comprende que siente al comportarse así y se identifica con los valores y actitudes que lleva asociada dicha conducta. Esta representación de un papel determinado, no sólo afecta al conocimiento y al aprendizaje de los participantes en la situación, sino que también, permite, por observación, el conocimiento y el aprendizaje al resto del grupo que participa en la técnica como observador y también como crítico de la ejecución.

La técnica del role-playing a la que también podremos denominar como técnica de simulación, porque su fin es simular una situación de la vida real en el contexto del aula; tiene un procedimiento claro para su desarrollo que pasamos a describir a continuación:

-Fase de organización: En este momento, se delimita la situación a representar, los actores implicados y sus características y el contexto en el que vamos a imaginar que esos actores están involucrados. La situación que se va representar puede estar prevista de antemano por el formador o diseñarse sobre la marcha por todo el grupo. En cualquier caso, los detalles fundamentales de la situación deben quedar claros para todos con el fin de facilitar la ejecución de la dramatización por parte de quienes la van a representar.

Fase de preparación: Se solicita a los participantes para representar la situación y se les deja un poco de tiempo para que se metan en el papel que van a representar y comenten entre ellos los matices de la actividad. Mientras el formador puede aprovechar para animar al resto del grupo a observar de manera activa la representación.

Fase de representación: Los actores representan la situación asumiendo cada uno la personalidad que les ha tocado representar y respetando las condiciones de la situación que se describieron en la fase de organización. Durante la representación, el resto del grupo no interviene, aunque si observan y anotan lo que consideren oportuno.

Fase de autoevaluación: Una vez finalizada la representación, se solicita a los protagonistas de la escena que comenten como se han sentido, como se han visto, que problemas han observado en su ejecución y en la de sus compañeros y que creen que podría mejorarse.

Fase de evaluación: una vez que los actores se han evaluado, se solicita al resto del grupo que ofrezcan su opinión a cerca de lo que han visto, normalmente se les anima a que ofrezcan un feedback destinado a especificar que les gusto de la ejecución y a describir de manera concreta que se podría mejorar. Después se visionaría el video conectando la cámara a una televisión o aun proyector multimedia para ver lo grabado por todo el grupo. Una vez han finalizado las intervenciones de todos los compañeros, el formador resume las ideas fundamentales que se han expresado y aporta aquellos matices que considere oportuno introducir.

Si lo consideramos oportuno estas grabaciones se podrían conservar y luego entregar una copia a los actores implicados o a todo el grupo como material complementario, el cual será de gran utilidad para repasar aquellos contenidos que se han pretendido trabajar con esta técnica.

Fase de conclusiones: Una vez terminada la representación, se puede formar un debate sobre lo vivido y conectarlo directamente con el contenido en el que se este trabajando en ese momento.

La técnica del role-playing, como puede observarse, obliga al alumnado a ser protagonista de su propio aprendizaje, vivenciando, entrenando y practicando de forma real aquellos que queremos que se aprenda. Por tanto, podemos finalizar señalando que como técnica didáctica tiene un alto valor didáctico.

4.3.-Ejemplo práctico de una actividad de role-playing para el modulo de FOL en la que utilizar el recurso didáctico del video.

Basándonos en lo anteriormente expuesto vamos a introducir brevemente un ejemplo práctico de aplicación del recurso didáctico del video, al cual podemos situar dentro de los recursos didácticos de carácter audiovisual.

El objeto principal de la actividad sería realizar una actividad de role-playing emulando una entrevista de trabajo. El formador ocupará el cargo de entrevistador, reseñando la anterior necesidad de entrega por parte de los "entrevistados", de una carta de presentación en días anteriores al desarrollo de la actividad.

La entrevista sería de unos 7 minutos de duración, entrevistando durante una hora a 7 alumnos, los cuales habrán sido elegidos por sorteo en los cinco primeros minutos de clase.

Para la entrevista el entrevistador requerirá a los alumnos que entreguen un currículum vitae sobre su especialidad, para el puesto ofertado, y se desarrollará una entrevista cualesquiera podrán tener en un futuro en el ámbito laboral.

Una vez hayan terminado las entrevistas que previamente hemos grabado en video, al día siguiente lo visionaremos conjuntamente con la clase, incidiendo en los fallos que hallan podido tener los compañeros, previamente anotados por computo horario por el entrevistador.

4.3.1.-Desarrollo.

La entrevista grabada comenzará con una presentación de los candidatos al puesto.

Después el entrevistador procederá a realizar una serie de preguntas estructuradas. Entre ellas

-¿Qué le parece el puesto de trabajo?

-¿Tiene novia/o?

-¿Qué hecho diferencial puede ofrecer a la empresa?

-¿Sabes realmente en que consiste el puesto de trabajo?

-¿Cuánto crees que deberías ganar?

-¿Qué es lo que más te atrae de trabajar con nosotros?

-Y demás preguntas relativas al Currículo Vitae.

El ejercicio concluiría con un aplauso que sirva de motivación para el alumno.

Una vez haya finalizado las entrevistas visionaremos conjuntamente el video analizando fallos en grupo, y realizando un breve debate de como podríamos subsanarlos.

4.3.2.-Objetivos de la actividad.

Como todos sabemos es importante el carácter práctico que hemos de dotar al desarrollo de los Ciclos formativos. Por ello me ha parecido interesante el desarrollo de este tipo de actividades mediante la cual, podemos observar si los alumnos asumen bien los contenidos conceptuales (como han de presentarse una carta de presentación, y un currículum) así como los procedimentales y actitudinales (desarrollo de la entrevista) que les van a servir para desenvolverse en el contexto real.

Otro punto positivo de este tipo de actividades puede ser el refuerzo de la dinámica de grupo, como la finalidad principal para demostrar los conocimientos que es la evaluación.

Es en este punto donde incluimos la importancia de la grabación de video en si, pues nos permitirá el análisis de la actividad así mismo como el nivel de los alumnos, y nuestra propia actuación como docentes.

BIBLIOGRAFÍA.

Aguaded Gómez, J.L; Martínez Sakanova, E (1998). *Medios, recursos y tecnología didáctica para la FPO*. Huelva: FACEP.

Carrasco B (1997). *Técnicas y recursos para el desarrollo de las clases*. Madrid: Ediciones Rialp.

Towsend J (2003). *El formador excelente*. Madrid: Griker Orgemer.

Gonzlez Martel,J. (1994) *El cine en el universo de la ética*. Madrid: Editorial Anaya.

Hueso López, J.L; Calvillo Mazarro,M (2005): *Diseño de medios y recursos didácticos*. Jaén: Formación Continuada Logoss, S.L.

Pontes Pedrajas A. (2003): *Curso de Aptitud Pedagógica*. Córdoba. UCO

Autoría

·Nombre y apellidos: José María Gómez Carmona
·Centro, localidad, provincia: La Victoria, Córoba
· E-MAIL: r14melli@hotmail.com