

ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA FORMACIÓN EDUCATIVA

ELBA MARÍA MÉNDEZ CASANOVA

Facultad de Pedagogía, Universidad Veracruzana

RESUMEN: El vídeo digital permite muchas oportunidades favorables en el campo educativo, estos medios audiovisuales trabajados en conjunto y vinculados en el marco de los programas de la asignatura de Nuevas Tecnologías, plantean una nueva propuesta de trabajo con los alumnos de la Universidad Veracruzana, México; con el objetivo de validar un modelo formativo de alfabetización audiovisual con el apoyo del vídeo digital y corroborar si éste mejora el rendimiento en el aprendizaje de los estudiantes matriculados en estas asignatura. La investigación se basa en la perspectiva del paradigma positivista, haciendo uso del método cuasi-experimental (pre-test-tratamiento-postest) con grupo único.

Para ello se empleó el muestreo accidental o causal esto porque el plan de estudios

(MEIF) de la licenciatura permite trabajar con alumnos de los diversos semestres y áreas terminales, de esta manera la agrupación o conformación de los grupos se hace de manera natural.

La muestra en esta investigación la conforman los 134 alumnos de los cuatro subgrupos de la experiencia educativa de Nuevas Tecnologías de ambos sexos; pese a que los estudiantes (muestra) cursan la misma asignatura, las edades oscilan entre los 19 y 23 años, las áreas terminales a las que pertenecen son diversas y por consiguiente el semestre en el que están matriculados varía.

PALABRAS CLAVE: Vídeo Digital, Alfabetización Audiovisual, Aprendizaje, Modelo Formativo.

Introducción

Imagen, sonido, movimiento, juego, trabajo en equipo son herramientas primordiales dentro de la educación, estos elementos proporcionan apoyo en el proceso de aprendizaje. Los audiovisuales como el vídeo digital han permitido que el alumno deje de ser un agente receptor pasivo y pase a ser un alumno activo dentro del proceso de aprendizaje cuestionando de esta forma la información que recibe en la escuela.

Según Antonio Bartolomé (1999) en su libro *Tecnología Educativa*, el vídeo no precisamente era considerado como una herramienta didáctica, sino como un pasatiempo; sin embargo se ha demostrado que la utilización del vídeo en el campo educativo logra cum-

plir los fines y objetivos propuestos. Este potencial de expresión y comunicación hace que los usuarios —y principalmente los jóvenes— se sientan muy confortados con éste medio, gracias al desarrollo de las tecnologías que han facilitado el uso de materiales a través de Internet.

En México la encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares reveló que una cuarta parte de los 107 millones de habitantes de este país en el 2007 hace uso de Internet y un tercio usa ordenadores, lo cual significa que al menos el 25,7% de los hogares en México dispone de un ordenador, Por lo tanto, y pese a todo pronóstico, es posible encontrar en los hogares mexicanos tecnología digital, entre otras, y de manera personal, sistemas de grabación y reproducción de vídeos; los cuales han causado un revuelo reflejado en el consumo de vídeos a través de medios como Internet, logrando también un impacto en el campo educativo.

Concebir un entorno en Internet hoy es hacerlo también con una presencia importante de elementos audiovisuales. El video ha invadido páginas, blogs y todo tipo de entornos en la red, de tal manera que compartir vídeos o comunicarse mediante vídeo es algo al alcance de todos. Estas formas de comunicación y estilos de aprendizaje requieren de una alfabetización audiovisual, es decir, el proceso de lectura de imágenes, gráficas, visuales, sonoras, audiovisuales, implica entonces, por un lado, el aprendizaje de los elementos que la conforman, y por el otro, da la posibilidad de que el receptor se convierta en emisor (Aparici& García, 1986)

Cabe destacar que esas nuevas formas de comunicación a través de los audiovisuales en el campo educativo sientan sus bases teóricas en el constructivismo, y es por tanto elemental no perder de vista la forma de aplicación del mismo en el campo educativo. Estas formas de comunicación y estilos de aprendizaje requieren de una alfabetización audiovisual es decir el proceso de lectura de imágenes, gráficas, visuales, sonoras, audiovisuales, implicando el aprendizaje de los elementos que la conforman y dando posibilidad de que el receptor se convierta en emisor.

Estado de la Cuestión

La Universidad Veracruzana es una institución de educación superior pública y autónoma, con distintas sedes a lo largo del estado de Veracruz, es reconocida como la universidad de mayor impacto en el sureste de la República Mexicana

En el año 2000 entra en vigor el Plan de Estudios el cual es considerado por las características que presenta como flexible, denominado Modelo Educativo Integral Flexible (MEIF). Con la implantación de este en la Universidad Veracruzana los planteamientos metodológicos se centraron en el estudiante y sus procesos de aprendizaje, impactando de manera positiva en una de las vertientes educativas vinculada de manera directa con el empleo de las tecnologías de información y comunicación.

Es en esta institución, en la Facultad de Pedagogía, campus Poza Rica, México donde se llevó a cabo la presente investigación con los alumnos de 2° a 8° semestre, matriculados en la experiencia educativa de “Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación”, la cual forma parte del área de Nuevas Tecnologías de esta misma licenciatura. Para ello se empleó el muestreo accidental o causal por conveniencia de la misma; esto porque el plan de estudios (MEIF) de la licenciatura en pedagogía permite trabajar con alumnos de los diversos semestres y áreas terminales, es decir, los alumnos seleccionan sus asignaturas, horarios y el número de créditos que ha decidido cursar en el semestre, por lo tanto se matricula en la experiencia educativa de acuerdo a sus necesidades educativas y dependiendo el área terminal de su elección. De esta manera la agrupación o conformación de los grupos se hace de manera natural.

Fines y Objetivos

Como sabemos, nuestra sociedad cada día es bombardeada por la tecnología en las escuelas cada vez es más común el empleo de la tecnología sin embargo, la utilización que se le da no siempre es la adecuada

Así, pese a que los estudiantes universitarios pasan el mayor número de sus horas de escuela frente al ordenador, esto no significa ni garantiza que estén aprovechando al máximo esta herramienta didáctica. El alumno, al estar frente al ordenador en sus ratos de ocio, disfruta viendo películas que puede bajar de Internet, así como de los vídeos de música, documentales y otros, o de una conversación por el Messenger, sin embargo, deja de lado todo un potencial didáctico que podría emplear en el campo educativo, no sólo para su aprendizaje, sino también como medio para poder expresar sus ideas y emociones a través de éste, Podría decirse que no se apropia de esa experiencia, no se ha descubierto como creador y diseñador de su propio entorno de aprendizajes. De acuerdo a Moreira, A. (2002) en su artículo *Igualdad de oportunidades y nuevas tecnologías*, ac-

tualmente se demanda a un sujeto alfabetizado audiovisualmente, toda vez que una persona analfabeta tecnológicamente queda al margen de la red comunicativa que ofertan los audiovisuales.

De aquí se deriva la urgente necesidad de planificar y poner en práctica programas y acciones formativas destinadas a facilitar el acceso a las nuevas tecnologías, que ayude a formar una población alfabetizada en el uso de las tecnologías digitales que pueda producir y consumir bienes digitales. Se trabajaron los siguientes objetivos:

- Validación de un modelo formativo de alfabetización audiovisual con apoyo del vídeo digital.
- Extraer patrones de empleo del video digital de los estudiantes de nivel superior en relación al aprendizaje.

Metodología:

La investigación se llevó a cabo empleando el diseño pre-experimental: pretest-tratamiento-posttest con grupo único. Este diseño se aplicó para comprobar si las dimensiones fundamentales de la comunicación audiovisual se manifiestan en los estudiantes matriculados en la asignatura de Nuevas Tecnologías y a su vez indagar hasta qué punto el vídeo digital puede favorecer la alfabetización audiovisual en los estudiantes. En cuanto a la muestra, se ha empleado el Muestreo Accidental o Causal, o por Accesibilidad, por conveniencia de la misma; esto porque el plan de estudios (MEIF) de la licenciatura en pedagogía permite trabajar con alumnos de los diversos semestres y áreas terminales.

Esta investigación, se apoya en el diseño de grupos no equivalentes, el optar por esta vía metodológica es por analizar relaciones de causalidad partiendo de grupos ya conformados de manera natural. El diseño pre-experimental aplicado es el de grupo único con medidas pretest-tratamiento-posttest.

Antes de comenzar con el curso se realiza una evaluación del grado de alfabetización audiovisual en los alumnos de Tecnología Educativa de la licenciatura en Pedagogía de la Universidad Veracruzana, campus Poza Rica; posteriormente se realiza el curso y, por último, se vuelve a evaluar la alfabetización audiovisual. Un incremento de la frecuencia de uso del vídeo digital haría pensar que con el curso se ha logrado el objetivo inicial.

Esta investigación no cuenta con un grupo control para contrastar el comportamiento de la variable dependiente por lo tanto, es indispensable establecer una relación de dependencia entre la variable dependiente y la condición de recibir un modelo formativo.

Características de la Muestra:

La muestra en esta investigación la conforman los 134 alumnos de los cuatro subgrupos de la experiencia educativa de Nuevas Tecnologías de ambos sexos; pese a que los estudiantes (muestra) cursan la misma asignatura, las edades oscilan entre los 19 y 23 años, las áreas terminales a las que pertenecen son diversas y por consiguiente el semestre en el que están matriculados varía.

Esta investigación sienta sus bases teóricas en el constructivismo, es por tanto elemental no perder de vista la forma de aplicación del mismo en el campo educativo. De acuerdo a Urbina (1999) *Informática y Teorías de Aprendizaje*, existen tres factores determinantes a la hora de aproximarnos al video digital desde el punto de vista de las teorías del aprendizaje: el diseño del mismo, el contexto de aprendizaje y el papel del sujeto ante el aprendizaje; transformando al alumno en el constructor de su propio aprendizaje.

Hay que tener presente que todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo. La construcción depende de dos aspectos: de la representación inicial que tengamos de la nueva información de la actividad externa o interna que desarrollemos al respecto y, de una representación de los diferentes elementos que están presentes” (Carretero, 1997: 208).

Si bien es cierto que un audiovisual como en este caso el vídeo digital involucra, imagen, sonido y movimiento, para llegar a transmitir emociones, sensaciones e ideas en los usuarios, a nivel educativo es necesario el empleo de nuevas técnicas o instrumentos pedagógicos que nos permitan llegar a crear, desarrollar y utilizar los audiovisuales. Por su parte Joan Ferrés (2007) define, en su artículo *la competencia en comunicación audiovisual*, a esta como la combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que se consideran necesarias para determinar. El desarrollo eficaz de estas competencias comunicativas, supone en el individuo una competencia de comunicación audiovisual, que es la capacidad que tiene un individuo para interpretar y analizar desde la reflexión crítica las imágenes

nes y los mensajes audiovisuales y para expresarse con una mínima corrección en el ámbito comunicativo.

La formación o alfabetización audiovisual de los alumnos y los usuarios, en consecuencia, requiere no sólo desarrollar los conocimientos y habilidades tanto instrumentales como cognitivas en relación con la información vehiculada a través de nuevas tecnologías (manejar el software, buscar información, enviar y recibir mensajes electrónicos, utilizar los distintos servicios del Web, etc.), sino también requerirá plantear y desarrollar valores y actitudes de naturaleza social y política con relación a estas.

Instrumentos de Obtención de Información

En esta investigación se aplicó una prueba de rendimiento (cuestionario) la cual constó de 30 reactivos, el instrumento original fue elaborado por el Dr. Joan Ferrés Práts, este instrumento fue modificado y adaptado de acuerdo a las características de la población considerada en esta investigación.

El instrumento está integrado por preguntas de identificación, Dicotómicas, Abiertas, Intervalo (selección múltiple y cerrada). El cuestionario está acompañado de un texto introductorio que responde al “para qué se está haciendo la encuesta”, “por qué tienen que contestar”, “por qué se han elegido a esas personas” y por último “reiterarles la confidencialidad” de sus respuestas.

Como característica principal, el instrumento está dividido en seis dimensiones, estas son: Estética, Lenguaje, Ideología y Valores, Producción y Programación, Recepción y Audiencia, Tecnología. Cada una de estas dimensiones agrupa un determinado número de preguntas o indicadores con un valor individual, los cuales a su vez conjuntan una puntuación final.

Específicamente para esta investigación se aplicó el diseño pretest-tratamiento-postest, la cual se llevó a cabo en el periodo escolar febrero / agosto 2009, en la Universidad Veracruzana, campus Poza Rica en la facultad de Pedagogía. Para ello fue necesario partir de la elaboración de un modelo formativo en donde se tuvo a consideración lo siguiente:

Revisión y selección de programas educativos, Análisis y Modificación de los programas, Primera aplicación de la prueba de rendimiento (encuesta de comunicación audiovisual) del 2 al 11 de marzo del 2009 (Aplicación del Pretest), Segunda aplicación de la prueba

de rendimiento del 8 al 12 de junio del 2009. Aplicación de la prueba de rendimiento según el horario de clase de cada subgrupo de alumnos (aplicación de postest)

En cuanto a las técnicas de análisis la estadística tiene un papel fundamental en gran parte del proceso de investigación, si consideramos el planteamiento del problema y la formulación de hipótesis, estos condicionarán en gran medida el tipo de análisis a realizar. En este caso se optó por realizar un estudio cuantitativo utilizando una serie de programas en el ordenador los cuales pueden apoyar de manera oportuna y adecuada a esta etapa, es así que se optó por el empleo de programas informáticos creados específicamente para ello, uno de los más utilizados en el ámbito internacional es el SPSS.

Resultados/Conclusiones

Aplicar y validar un modelo formativo de alfabetización audiovisual con la ayuda del vídeo digital, tuvo la finalidad de detectar cuáles de las dimensiones de la comunicación audiovisual se establecían en los alumnos de nivel superior y favorecer el desarrollo de estas.

De la etapa del pretest, (Gráfica número 1) muestra el porcentaje total de las dimensiones, lo cual nos permite visualizar que de todas las dimensiones (ya mencionadas anteriormente) Lenguaje es la que sobresale del resto obteniendo un 26,65% en esta, de los indicadores que engloba esta dimensión la media más alta es para el indicador secuencia esto es porque al alumno de manera visual puede captar más información, recordemos que los distintos tipos de lenguaje, como menciona Pérez, R. (2005) en su artículo *Alfabetización en la Comunicación Mediática: la narrativa digital*, gracias al desarrollo social y tecnológico de la comunicación, han apostado más por un lenguaje visual y audiovisual, mientras que las instituciones educativas siguen tratando de mantener una centralidad uniforme en el uso de un solo formato basado en la escritura.

Es innegable que las nuevas generaciones afrontan un reto estimulante y complejo, donde las nuevas tecnologías en formato de pantalla están presentes en todos sus ámbitos vitales, desde el ocio y entretenimiento hasta en la escolaridad, por lo tanto, la evidencia visual le permite al usuario confiar más en lo que ve, ya que la imagen aparece como el paradigma de la claridad, de la verdad; que en lo que otros dicen.

Pertenece al postest, (Gráfica número 2) se puede apreciar que la dimensión lenguaje obtiene un 16,12%, en esta es factible que los alumnos aún no logren desarrollar del todo

esta capacidad, el poder usar el lenguaje determinado en relación con la comunicación audiovisual para describir las imágenes vistas pese a que el alumno llega a realizar el análisis de manera adecuada no le es posible aún manejar la terminología que esto implica.

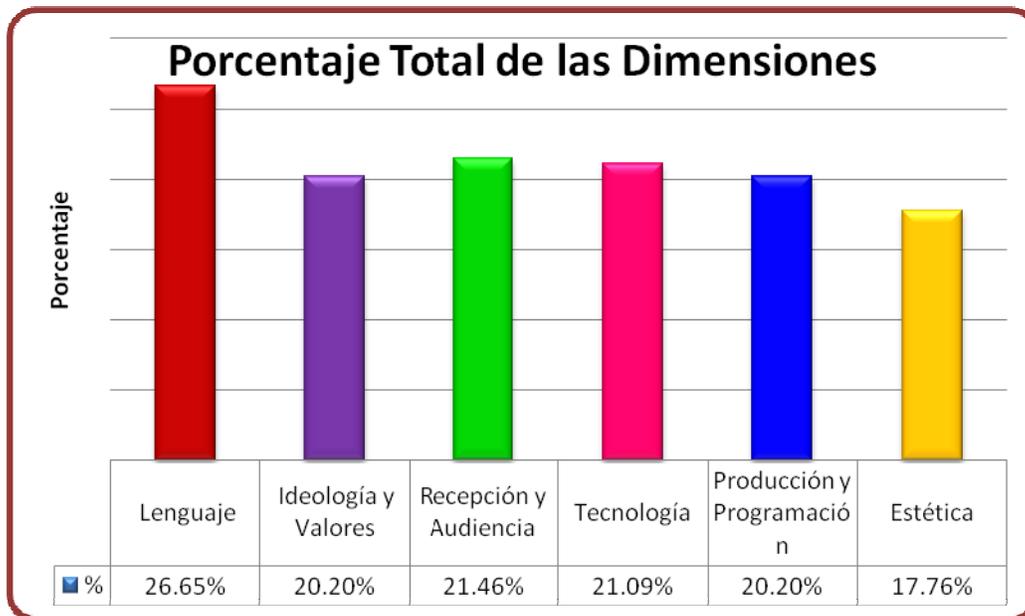
Relacionado a ello, la tecnología o su manejo apropiado, el conocimiento teórico de las herramientas que hacen posible la comunicación audiovisual que nos permite entender como son elaborados los mensajes, y la capacidad de uso de las mismas de la manera más sencilla para poderse comunicar de manera eficaz en el ámbito de lo audiovisual implica el mayor esfuerzo posible por parte del usuario, por lo tanto requiere de un conocimiento más profundo de las innovaciones tecnológicas utilizadas en su entorno educativo.

Cabe destacar que la dimensión Ideología y Valores, en este caso, ha obtenido el porcentaje mayor, esto es un 26,87% en comparación con el resto de ellas, esto nos puede indicar que el usuario encuestado puede llegar a un análisis comparativo de lo que el audiovisual le proporciona, en este caso, y como se comentaba anteriormente, el alumno ha adquirido la capacidad de distinguir entre la realidad y la representación que los medios ofrecen de ella; así también el encuestado reconoce la necesidad de estar informado de la realidad recurriendo a diversos medios y a su vez, comparando y analizando la información obtenida de estos.

Recepción y Audiencia es otra de las dimensiones que destaca en un 22,84% en comparación con el resto, de acuerdo a esta dimensión el alumno muestra la capacidad de aclararse por qué le gustan más unas imágenes que otras y qué necesidades y deseos le satisfacen; también muestra la capacidad de valorar los efectos a partir de sus propias emociones, ideas y valores que se relacionan con los personajes, acciones y situaciones que le causan emociones positivas o negativas; también muestra haber adquirido capacidad para buscar información sobre los productos en diversos medios.

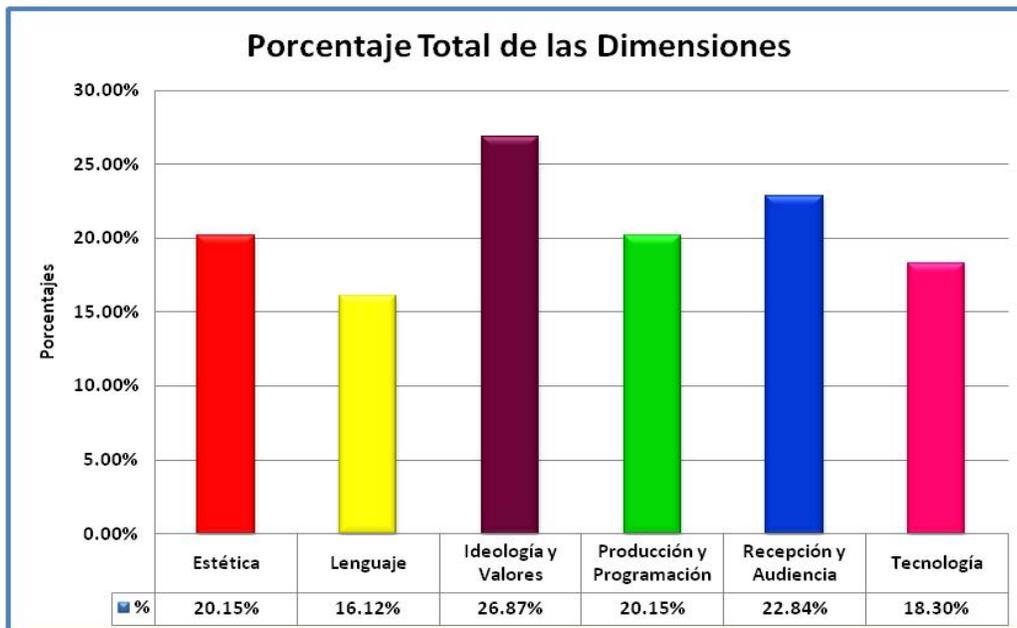
Gráficas e imágenes

Etapa de Pretest



Gráfica número 1

Etapa del Postest



Gráfica número 2

Referencias

- Aparici, Roberto & García Mantilla Agustín (1986). Alfabetización audiovisual y enseñanza. En Aparici, R. & García, M (Eds.), *Lectura de imágenes* (pp. 9-13) Madrid: Ediciones de la Torre.
- Bartolomé, Antonio. (1999). *Tecnología Educativa*. Madrid, España: Síntesis Educación.
- Carretero, M. (1997). Desarrollo cognitivo y aprendizaje. En Carretero M (Ed.). *Constructivismo y educación* (pp. 39-71). México. Progreso.
- Ferrés, Prats J. (2007) La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. [Versión electrónica], *Comunicar*, año/vol. XV, número 029, Pp 100-107.
- Moreira Area, Manuel (2002). Igualdad de oportunidades y nuevas tecnologías. Un modelo educativo para la alfabetización tecnológica [Versión electrónica] *Revista Educar*, pp. 55-65.
- Pérez, Pérez Ramón. (2005). Alfabetización en la Comunicación Mediática: la narrativa digital. [Versión electrónica]. *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*. No.25, pag. 167-175.
- Urbina, Ramírez S. (1999). Informática y Teorías de Aprendizaje. [Versión electrónica] *Revista Píxel-Bit* No. 12 enero/99.