

# MODELO FORMATIVO PARA LA ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL

Elba M. MÉNDEZ CASANOVA

Doctora en Comunicación, Arte, Educación.

Profesora de la Facultad de Pedagogía, Universidad Veracruzana  
Poza Rica, Veracruz c.p 93248, México

Ma. de los Ángeles SILVA MAR

Candidata a Doctora en Gestión Ambiental para el Desarrollo

Profesora P.T.C de la Facultad de Pedagogía Universidad Veracruzana  
Poza Rica, Veracruz c.p 93270, México

Alejandro VERA PEDROZA

Doctor en Educación

Profesor P.T.C de la Facultad de Pedagogía Universidad Veracruzana  
Poza Rica, Veracruz c.p 93300, México

## RESUMEN

Actualmente existen herramientas tecnológicas primordiales dentro de la educación que proporcionan apoyo al proceso E-A. 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. 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 (pretest-tratamiento-postest) con grupo único. Para ello se empleo 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.

**Palabras clave:** Vídeo Digital, Alfabetización Audiovisual, Aprendizaje, Modelo Formativo

## 1. 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.

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 cumplir los fines y objetivos propuestos [1]. 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.

El video ha invadido páginas, blogs y todo tipo de entornos en la red, de tal manera que compartir vídeos o comunicarse mediante video 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 [2]. 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.

## **2. ESTADO DE LA CUESTIÓN**

La universidad Veracruzana es una institución de educación superior pública y autónoma, con distintas sedes a los largo del Estado de Veracruz, 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). 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.

## **3. FINES Y OBJETIVOS**

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, 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.

Actualmente 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 [3]. 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 video digital.
- Extraer patrones de empleo del video digital de los estudiantes de nivel superior en relación al aprendizaje.

## **4. METODOLOGÍA**

La investigación se llevó a cabo empleando el diseño pre-experimental: pretest-tratamiento-posttest con grupo único. Este diseño se aplico 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 video 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 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 por lo tanto no cuenta con un grupo control.

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

#### **4.1 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, 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 [4].

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.

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 a esta como la combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que se consideran necesarias para determinar el desarrollo eficaz de estas competencias comunicativas, la cual 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 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, sino también requerirá plantear y desarrollar valores y actitudes de naturaleza social y política con relación a estas.

#### **4.2 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,[5] este instrumento fue modificado y adaptado de acuerdo a las características de la población considerada en esta investigación. Como característica principal, el instrumento está dividido en seis dimensiones, estas son: Estética, Lenguaje, Ideología y Valores, Producción y Programación, Recepción y Audiencia, Tecnología.

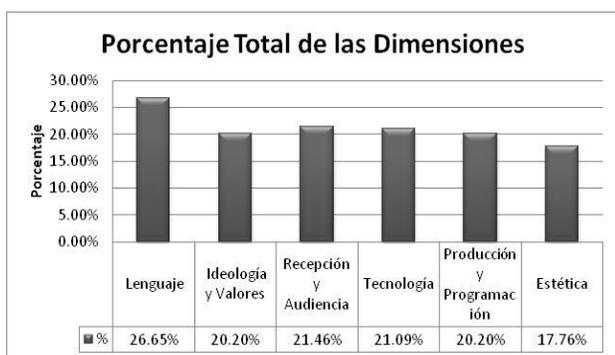
- Se partió de la elaboración de un modelo formativo en donde se tuvo a consideración lo siguiente:
- Revisión y selección de programas educativos,
- Análisis y Modificación de los programas,
- Primera aplicación de la prueba de rendimiento pretest, (encuesta de comunicación audiovisual),
- Segunda aplicación 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 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.

## **5. 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, el porcentaje total de las dimensiones permite visualizar que de todas las dimensiones “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, [6] 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. Obsérvese la siguiente gráfica

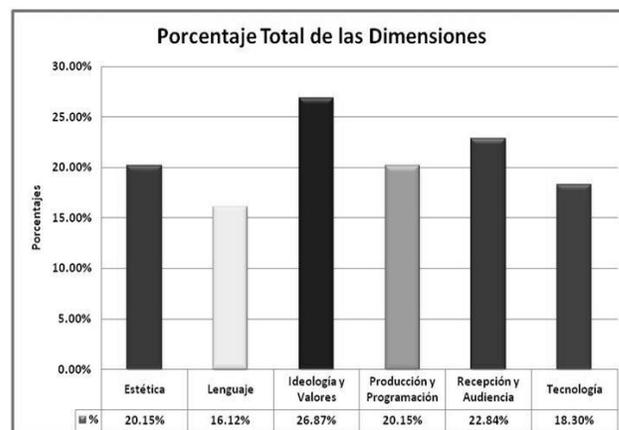


En el postest se puede apreciar que la dimensión lenguaje obtiene un 16,12%, en esta es factible que los alumnos aún no logren desarrollar del todo esta capacidad, el poder usar el lenguaje determinado en relación con la comunicación audiovisual para describir las imágenes vistas pese a que el alumno llega a realizar el análisis de manera adecuada, no le

es posible aún manejar la terminología que esto implica, 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 utilizada 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. Esto se muestra en la siguiente gráfica.



## 6. REFERENCIAS

- [1] 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.
- [2] Bartolomé, Antonio. (1999). *Tecnología Educativa*. Madrid, España: Síntesis Educación.
- [3] Carretero, M. (1997). Desarrollo cognitivo y aprendizaje. En Carretero M (Ed.). *Constructivismo y educación* (pp. 39-71). México. Progreso.
- [4] Ferrés, Prats J. (2007) La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. [Versión electrónica], *Comunicar*, año/vol. XV, número 029, Pp 100-107.
- [5] Moreira Area, Manuel (2002). Igualdad de oportunidades y nuevas tecnologías. Un modelo educativo para la alfabetización tecnológica [Versión electrónica] *Revista Educar*, pp. 55-65.
- [6] 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.