



Agosto 2018 - ISSN: 1989-4155

DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO POR MEDIO DEL TALLER AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA PRIMARIA

Nelson Ortiz Ortiz,

Maestrante en Educación,

Universidad Interamericana para el Desarrollo, México.

unid.master.homework@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Nelson Ortiz Ortiz (2018): "Desarrollo de habilidades de pensamiento por medio del taller audiovisual en la escuela primaria", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/habilidades-pensamiento.html>

Resumen

El propósito de este artículo es reconocer el beneficio de formar un taller audiovisual en la escuela primaria para el desarrollo de las habilidades del pensamiento. El elemento audiovisual en nuestra sociedad juega un papel fundamental como vínculo de la realidad física y un mundo digital, las revoluciones tecnológicas de las TIC han transformado a la humanidad en el modo de cómo nos informamos e interactuamos como sociedad dejando al rezago medios tradicionales como el periódico y el libro, la velocidad de comunicación e intercambio de información a través del mundo es cada vez más instantáneo, la causa, la masificación de los dispositivos electrónicos que permiten el acceso a internet, plataformas de *Streaming* como YouTube, Netflix, Spotify entre otras; han remplazado a la televisión, que se ha quedado para un público de mayor edad, mientras que los denominados *Millennials* han crecido con una mayor diversidad de contenidos audiovisuales y medios de consumo, que les han permitido formarse una identidad. En mayoría el uso de los contenidos audiovisuales es para el ocio, una pequeña parte se ha hecho con fines educativos, intentado dar uso pedagógico que sirve para la construcción del aprendizaje, los sujetos son solo espectadores de contenidos y limitando sus habilidades del pensamiento. La implementación de un taller audiovisual en primaria para los alumnos del tercer ciclo de primaria permite que el alumno se adentre a la elaboración de contenidos y pase de ser receptor a emisor, dicho cambio permite el desarrollo de las habilidades del pensamiento, habilidades que no solo se podrían aplicar al campo de informática sino también es útil para aprender a aprender.

Palabras clave: audiovisual, habilidades del pensamiento, taller, pedagogía, escuela primaria.

Abstract

The purpose of this article is to recognize the benefit of forming an audiovisual studio in elementary school for the development of thinking skills. The audiovisual element in our society plays a fundamental role as a link between physical reality and a digital world, the technological revolutions of ICT have transformed humanity into the way we inform ourselves and interact as a society, leaving behind traditional media such as newspaper and the book, the speed of

communication and exchange of information throughout the world is increasingly instantaneous, the cause, the massification of electronic devices that allow access to the internet, Streaming platforms such as YouTube, Netflix, Spotify among others; that platforms have replaced television, which has remained for an older audience, while the so-called Millennials have grown up with a greater diversity of audiovisual content and consumer media, which have allowed them to form an identity. In most of the use of audiovisual content is for leisure, a small part has been done for educational purposes, tried to give pedagogical use that serves to build learning, subjects are only content viewers and limiting their thinking skills. The implementation of an audiovisual workshop in primary school for students in the third cycle of primary school allows the student to enter the development of content and go from being a receiver to issuer, this change allows the development of thinking skills, skills that not only they could be applied to the computer area, but it is also useful to learn to learn.

Keywords: audiovisual, thinking skills, studio, pedagogy, primary school

El lenguaje audiovisual del siglo XXI

El lenguaje audiovisual no es nuevo, tiene su aparición en el cine sonoro de Estados Unidos en 1930 ("Audiovisual", 2018), sin embargo, las TIC han hecho una disrupción sobre la manera de cómo se consumen los contenidos audiovisuales actualmente, hasta hace una década el principal medio de entretenimiento y adquisición de información era la televisión; su poder ideosocializador permitía mantener un poder político importante, pues como menciona Cuadrado (2015) el contenido audiovisual es un "elemento importante en el proceso de socialización de las personas", y añade que "La forma en que percibimos la realidad está condicionada en buena medida, por los medios audiovisuales, es decir, por medio de la tecnología: el sonido, la imagen o la informática". Los medios de difusión de la información tradicionales como lo es la imprenta y la prensa se han visto superados en un primer momento por la televisión, ya que dejaba atrás el lenguaje verbal para hacer uso del lenguaje audiovisual, el uso de la imagen móvil y el sonido resultando más atractivo para el consumidor de los contenidos informativos y de entretenimiento. Las TIC han servido para cambiar de lo analógico a lo digital, mejorando la calidad y los equipos utilizados por la televisión y el cine. Posteriormente la aparición del internet y plataformas de *streaming* marcaron el camino de los contenidos audiovisuales que haciendo uso de técnicas rudimentarias y de menor producción crearon un nuevo paradigma de entretenimiento que sirvió de prelude hasta llegar a las producciones exclusivas de internet.

Su uso pedagógico en el aula

Es fácil de notar que los jóvenes actuales están inmersos en un mundo y lenguaje audiovisual, y esto les da ventaja sobre los adultos en comprender los mensajes de este medio, pues depende de distintas situaciones personales: experiencia, memoria, cultura y códigos de la sociedad (Adame Tomás, 2009), Cuadrado (2015) también hace mención sobre cómo fue que los alumnos del ayer aprendieron en su infancia los contenidos, y hace referencia a esta cualidad como alfabetización verbal, y su dicotomía con los alumnos de hoy, demostrando que es necesario el aprendizaje del lenguaje audiovisual en el aula:

La mayoría de nosotros hemos sido alfabetizados en el lenguaje verbal, de hecho, nuestros primeros años de escolarización los pasamos aprendiendo a leer y a escribir. Sin embargo, en la actualidad este lenguaje está perdiendo protagonismo en relación con otro lenguaje que no hemos aprendido en la escuela: el lenguaje audiovisual.

Añade una habilidad del pensamiento, el pensamiento crítico, "Aprender el lenguaje audiovisual nos hará más críticos y conscientes de las influencias de agentes educativos informales"(Cuadrado, 2015).

La importancia de la aplicación del lenguaje audiovisual no radica en una tendencia o moda, sino más bien en una implementación real y consiente de la enseñanza, pues “hoy en día no hay auténtico conocimiento ni conocimiento científico que pueda prescindir del lenguaje de la imagen y de sus tecnologías” señala (Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona, 2015)

Agrega el Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona tampoco es una tarea fácil pues es necesario, como los denominan, factores claves como:

desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación; la renovación de los métodos de aproximación al conocimiento, tanto en sus procedimientos de investigación como en su disseminación y comunicación; la consideración del lenguaje cotidiano de los estudiantes que involucra, cada vez más, aspectos relacionados con la nueva cultura audiovisual; la innovación educativa en métodos, lenguajes y sistemas; la comunicación entre los centros educativos y la comunidad que les rodea; y hasta la participación de los individuos y ciudadanos en una cultura global dominada, cada vez más, por la imagen.

El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2017) citando a Orozco Gómez (2001) puntualiza que los medios educan aunque no sea ese su fin, no obstante la escuela puede hacer algo con ese tipo de educaciones. El cruce de contenidos y lenguajes han permitido adaptarlos como recurso didáctico al aula. El tipo de contenido educativo que se pretenda enseñar condiciona el tipo de contenido audiovisual, Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas (2010) clasifica la imagen en descriptiva, expresiva, construccional, funcional y algorítmica; si bien una misma imagen puede estar en dos o más tipos de clasificación, como lo es una infografía, podríamos dar una clasificación similar a el tipo de video por ser un contenido visual. Para Aula Planeta hay diez los beneficios del lenguaje audiovisual en el aula y son (aula Planeta, 2015):

Diez beneficios del uso del lenguaje audiovisual en el aula

El estudio *Perspectivas 2015: El uso del audiovisual en las aulas. La situación en España* reivindica la importancia de introducir el lenguaje audiovisual en la enseñanza y destaca diez beneficios que esto supone.



www.aulaplaneta.com



aulaPlaneta

A pesar de los beneficios mencionados, el papel del alumno continúa siendo pasivo a la hora de consumir contenidos audio visuales quedando sujeto a las determinaciones del creador del material audiovisual.

Habilidades del pensamiento

Ortiz (2010), citado por Araya Ramírez (2014), define que las habilidades del pensamiento “están relacionadas con la cognición, que se refiere a conocer, reconocer, organizar y utilizar el conocimiento”, definición *ad hoc* a la teoría del aprendizaje constructivista, pues no solo hace referencia a la cognición de la información (conocimiento), sino que también señala el uso de esta. Velásquez Burgos, B., Remolina de Cleves, N., & Calle, M. (2013) señalan que la habilidad de pensamiento es “una capacidad y disposición para el desarrollo de procesos mentales, que contribuyan a la resolución de problemas de la cotidianidad [...] Las habilidades de pensamiento están directamente relacionadas con la cognición entendida como la facultad de procesar información” esto debido a la percepción del conocimiento adquirido bajo la influencia de condicionantes subjetivas que les dan juicios de valor a la información. Añaden que “se refiere a conocer, recoger, organizar y utilizar el conocimiento, y se relaciona con procesos como la percepción, memoria, aprendizaje entre otros aspectos” (Velásquez Burgos, B., Remolina de Cleves, N., & Calle, M.; 2013).

Uso del Taller Audiovisual

Como se menciona anteriormente, el alumno es un ser pasivo en el consumo y lectura del material audiovisual, la idea e intención de desarrollar las habilidades de pensamiento consiste en crear un taller en el cual los alumnos se les permita construir conocimientos técnicos sobre edición de materiales digitales: imágenes y videos; y trabajar con base a proyectos en los cuales los alumnos permitan colaborar entre compañeros. Indican Urpí & Vicente (2008) sobre el que hacer de la escuela en la enseñanza audio visual, en primera se debe iniciar al alumno en el uso de instrumentos tecnológicos: computadora, cámara (videocámara) y elementos de comunicación; mostrar al alumno diferentes producciones audiovisuales: películas, caricaturas

o videojuegos; que sean demostrativas para las producciones y sirvan de crítica el contenido pedagógico y su estética. Distinguir progresivamente entre la realidad y lo audiovisual. Concientizar el uso razonable de los medios audiovisuales y las TIC.

Para la Secretaría de Educación Pública (2017) en su obra “Aprendizajes clave para la educación integral: Plan y programas de estudio para la educación básica” el uso de las TIC debe ser de manera responsable, puntualizando que el uso directo del alumno con los dispositivos electrónicos les permite desarrollar habilidades del pensamiento tal como: pensamiento crítico, pensamiento creativo, manejo de información, comunicación, colaboración, uso de la tecnología, ciudadanía digital, automonitoreo y pensamiento computacional.

Habilidades a desarrollar una vez enseñada los contenidos procedimentales de las técnicas de edición, son las habilidades del pensamiento, otras habilidades a desarrollar de manera circunstanciales al taller audiovisual son (Secretaría de Educación Pública, 2017): buscar, seleccionar, evaluar, clasificar e interpretar información; presentar información multimedia, comunicarse, interactuar con otros, representar información, explorar y experimentar; manipular representaciones dinámicas de conceptos y fenómenos, crear productos, evaluar los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

El aprendizaje basado en proyectos el alumno se integra a una dinámica grupal y cooperativa, en la cual él deberá dar aporte a su conjunto y tomar decisiones de manera respetuosa, oyendo y apoyando las diferentes propuestas de organización.

Características

La propuesta consiste en capacitar al alumnado con competencias básicas de edición de video y audio, así mismo una pequeña parte de edición de imagen. Se formarían equipos de trabajo para la puesta en marcha de proyectos, los cuales estarían integrados por equipo de cinco personas y serían ocho equipos para lo cual se necesitarían nueve ordenadores *all in one*, uno especial para el docente responsable del taller. Sin embargo, se presentarían algunos inconvenientes tales como que pocos de ellos están familiarizados en el uso de una computadora (ordenador) y se les instruiría en conceptos básicos de uso de un sistema operativo Windows. Es necesario elementos de proyección de video, lo cual puede ser una pantalla con entrada de puertos VGA o HDMI o proyector. Tomando las consideraciones de cableado: auxiliares, cables VGA o HDMI, cargadores, USB y micro USB, al igual que USB tipo “C”; instalaciones eléctricas o extensiones de luz, dispositivos de audio: bocinas o grabadoras; tripié, cámaras fotográficas y de video, grabadoras de audio. Dado que en los alumnos en este nivel de escolaridad ya disponen de smartphone, podrían ser utilizados como dispositivos para grabar audio y video, así como cámara fotográfica. En cuestión de software, debido a las limitaciones económicas que se pueden presentar se recomienda utilizar software libre para respetar las condiciones del uso del Copyright, que si bien se es posible conseguir en internet software con crack, esto atenta contra las condiciones de ética que la Secretaría de Educación Pública (2017) propone respetar. Entre los softwares libres posibles a usar para la edición de imagen, video y audio se encuentran:

1. Filmora
2. Avidemux
3. VideoPad
4. Lightworks
5. Audacity
6. Inkscape

Conclusiones

Vivimos en una época en la cual la comunicación audiovisual vía *streaming* está en pleno auge y con el avance de las TIC podría alcanzar un mejor nivel de calidad de transmisión de la información. Esto traería grandes beneficios a la educación para poder compartir y consumir más materiales audiovisuales que nos permitirán elaborar mejores estrategias de enseñanza y lograr un mayor desempeño educativo. Sin embargo, esto también tiene un lado negativo, pues la brecha económica que existen en los países amplía la brecha digital hablando en un plano de desarrollo tecnológico mundial. En México existe un problema de brecha digital con otros países y dentro del mismo, no obstante una propuesta como esta de elaborar un taller audiovisual permitiría alcanzar mejores desempeños, pues no solo proporcionaría competencias para el uso de las TIC y procesamiento de la información, también traería un desarrollo de habilidades del pensamiento, ya que poner a los alumnos en un proceso de selección, organización y difusión de la información entran en juego otras competencias intrínsecas a ello.

En esencia no es el fin del taller, no obstante, la proyección futura, puede servir para creación de fuentes de empleo, pues podrían trabajar en cine, televisión, plataformas de internet (*streaming*): Técnico Superior en Sonido, Técnico Superior Realización de Audiovisuales y Espectáculos, Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos, Técnico Superior en Iluminación, Captación y Tratamiento de la Imagen, youtuber, influencer, periodismo, etcétera.

En mi experiencia en la creación de contenidos audiovisuales, la imaginación del proyecto y la investigación para el desarrollo del proceso creativo contribuye a la construcción del aprendizaje significativo, pues el desarrollador del contenido crea un concepto que se identifica con su mundo sobre lo que presenta en su obra. Muestra de ello hacen Velásquez Burgos, B., Remolina de Cleves, N., & Calle, M. (2013) en el gráfico “mediación pedagógica” (derecha).



Referencias

Adame Tomás, A. (2009). Medios audiovisuales en el aula, 10.

Araya Ramírez, N. (2014, agosto). Las habilidades del pensamiento y el aprendizaje significativo en matemática, de escolares de quinto grado en Costa Rica. Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”, 14(2), 1–30.

Audiovisual. (2018, mayo 27). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado a partir de <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Audiovisual&oldid=108200021>

aula Planeta. (2015). *Diez beneficios del lenguaje audiovisual en el aula* [Infografía].

Cuadrado, T. (2015, octubre 29). Características de la comunicación audiovisual.

Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (Tercera). México: McGraw-Hill.

Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona. (2015). *Perspectivas 2015: El uso del audiovisual en las aulas*. Barcelona: Editorial Planeta S.A.U.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (2017). *Eje 2: uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación: alfabetización audiovisual: módulo para docentes*. Buenos Aires: Eje 2: uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación: alfabetización audiovisual: módulo para docentes.

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral* (Primera). Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.

Urpí, C., & Vicente, J. (2008). La formación en la cultura audiovisual. Un taller de cine como propuesta pedagógica, 85–104.

Velásquez Burgos, B., Remolina de Cleves, N., & Calle, M. (2013). Habilidades de pensamiento como estrategia de aprendizaje para los estudiantes universitarios. *Revista de Investigaciones UNAD*, 12, 23–41. <https://doi.org/10.22490/25391887.1174>