



Octubre 2019 - ISSN: 1989-4155

## EL USO DE MEDIOS AUDIOVISUALES EN AULA

Paloma Lozada Estrada<sup>1</sup>

Universidad Interamericana para el desarrollo sede Tejupilco

palomalozadaestrada.28@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Paloma Lozada Estrada (2019): "El uso de medios audiovisuales en aula", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (octubre 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/10/medios-audiovisuales-aula.html>

### RESUMEN

El presente trabajo pretende mostrar la importancia y beneficios de los medios audiovisuales en el aula. Actualmente un buen uso de contenidos audiovisuales en la educación es indispensable tanto para la actualización de las metodologías didácticas como para garantizar a los jóvenes las competencias que requieren para desenvolverse en el mundo actual. Cabe mencionar que se aborda contenido con marco teórico en Planes y Programas de Educación Básica 2011, que es la referencia de lo que se debe trabajar en la educación básica referente a las habilidades digitales y tecnológicas.

Así mismo, muestra un breve panorama de lo que se enfrenta el docente con la brecha digital, la nula o poca alfabetización tecnológica en los docentes, con el objetivo de concientizarlos a mejorar en su labor docente.

Además se mencionan las competencias que adquirirá el alumno, con el uso de estos medios, todo con fines meramente educativos.

Con fundamento psicológico el uso de las TIC'S para los estudiantes suele constituir, un mecanismo de motivación para el desarrollo de sus capacidades cognitivas y kinestésicas. Dejando a un lado los tediosos, apuntes, la pasiva enseñanza, donde solo actúa como receptor a un ende activo, en el que participa de manera lúdica, mientras aprende, hasta diseñando él mismo, sus tareas educativas que la currículo escolar marca. En todo proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario la integración de los medios audiovisuales para motivar al alumno y es este a la vez se sienta dispuesto a aprender, y no sea preso de largas horas tediosas de aprendizaje.

**Palabras clave:** medios audiovisuales, aprendizaje, enseñanza, didáctica en el aula, recursos tecnológicos.

---

<sup>1</sup> Profesor en Educación Secundaria con Especialidad en Telesecundaria, actualmente alumna de la maestría en Educación, en la Universidad Interamericana para el Desarrollo campus Tejupilco.

**CLASIFICACIÓN JEL: I00, I20, I21, I29.**

## **ABSTRACT**

The present work aims to show the importance and benefits of audiovisual media in the classroom. Currently a good use of audiovisual content in education is essential both for the updating of teaching methodologies and to guarantee young people the skills they need to function in today's world. It is worth mentioning that content is addressed with a theoretical framework in Basic Education Plans and Programs 2011, which is the reference of what should be worked on in basic education regarding digital and technological skills.

Likewise, it shows a brief overview of what the teacher faces with the digital divide, the lack of or little technological literacy in the teachers, with the aim of raising awareness to improve in their teaching work.

Also mentioned are the competences that the student will acquire, with the use of these media, all with purely educational purposes.

With a psychological basis, the use of ICTs for students usually constitutes a mechanism of motivation for the development of their cognitive and kinesthetic abilities. Leaving aside the tedious, notes, the passive teaching, where only acts as a receiver to an active person, in which participates in a playful way, while learning, even designing himself, his educational tasks that the school curriculum marks. In every teaching-learning process it is necessary to integrate the audiovisual media to motivate the student and it is at the same time that he / she feels willing to learn, and is not a prisoner of long tedious hours of learning.

**KEYS WORDS:** audiovisual media, learning, teaching, teaching in the classroom, technological resources.

## **INTRODUCCIÓN**

El desarrollo de la ciencia y la tecnología ha irrumpido en todos los ámbitos y niveles sociales, de modo que en los tiempos actuales la nueva tecnología se ha convertido en uno de los insumos fundamentales del consumo de la modernidad.

En este sentido se habla del impacto, de cómo han impresionado en la sociedad las nuevas tecnologías, qué resistencias pueden provocar y los reajustes que necesariamente se deben hacer para un estilo de educación. Es válido entender la tecnologías del conocimiento que afectan la forma en que se siente y se piensa; ha creado un ambiente comunicacional nuevo que influye en la forma de percibir el mundo.

Uno de los tópicos en el debate actual sobre la ciencia y la tecnología consiste en determinar cuánto han servido para configurar a las sociedades modernas y transformar a las tradicionales. Barros Bastida, Carlos, & Barros Morales, Rusvel. (2015)

Articulando la educación con el conocimiento científico y tecnológico es sin duda un recurso didáctico necesario en esta nueva era, el artículo que se presenta refiere la importancia de los medios audiovisuales en el aula y su utilización desde diversas alternativas para un aprendizaje y educación eficaz.

## DESARROLLO

Llegados aquí conviene una aclaración terminológica: ¿qué entendemos por audiovisual? Consideraremos como audiovisual cualquier contenido —proveniente del cine, de la televisión, Internet u otro— que esté compuesto por una secuencia de imágenes en movimiento y elementos sonoros, esté o no acompañada de interactividades y que permitan la participación del usuario en menor o mayor medida. Entra en nuestro concepto, por tanto, cualquier género, formato o finalidad del contenido. Y nos importa, sobre todo, su utilización en el marco del aula que generan un entorno variado y rico de experiencias, a partir del cual los alumnos crean su propio aprendizaje. Y que sirve como herramienta para los docentes para cumplir con los aprendizajes esperados. Particularmente en la Telesecundaria pero también en otros niveles y modalidades de la educación básica, este tipo de materiales ofrecen nuevas formas, escenarios y propuestas pedagógicas que buscan propiciar aprendizajes significativos en los alumnos.

En la última década las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han tenido impacto importante en distintos ámbitos de la vida económica, social y cultural de las naciones y, en conjunto, han delineado la idea de una Sociedad de la Información. El enfoque eminentemente tecnológico centra su atención en el manejo, procesamiento y la posibilidad de compartir información. Sin embargo, los organismos internacionales como la CEPAL y la UNESCO, han puesto el énfasis en la responsabilidad que tienen los estados nacionales en propiciar la transformación de la sociedad de la información hacia una sociedad del conocimiento. La noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos; en cambio, la sociedad del conocimiento comprende una dimensión social, ética y política mucho más compleja.

La sociedad del conocimiento pone énfasis en la diversidad cultural y lingüística; en las diferentes formas de conocimiento y cultura que intervienen en la construcción de las sociedades, la cual se ve influida, por supuesto, por el progreso científico y técnico moderno. Bajo este paradigma, el sistema educativo debe considerar el desarrollo de habilidades digitales, tanto en alumnos como en docentes, que sean susceptibles de adquirirse durante su formación académica. En la Educación Básica el esfuerzo se orienta a propiciar el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, sin importar su edad, situación social y geográfica, la oportunidad de acceder, a través de diversos dispositivos tecnológicos, de nuevos tipos de materiales educativos, nuevas formas y espacios para la comunicación, creación y colaboración.

De esta manera, las TIC apoyarán al profesor en el desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza y la creación de ambientes de aprendizajes dinámicos y conectados, que permiten a estudiantes y maestros:

- Manifestar sus ideas y conceptos; discutirlos y enriquecerlos a través de las redes sociales;
- Acceder a programas que simulan fenómenos, permiten la modificación de variables y el establecimiento de relaciones entre ellas;
- Registrar y manejar grandes cantidades de datos;
- Diversificar las fuentes de información;
- Crear sus propios contenidos digitales utilizando múltiples formatos (texto, audio y video);
- Atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos. SEP (2011). Plan de estudios 2011. Educación Básica. México, SEP.

La educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura para el alumno y para el centro escolar hacia el mundo exterior, permite enfrentar las fronteras territoriales y educativas. El uso de los materiales audiovisuales puede acercar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, es accesible a más

personas. El interés de la política educativa por incorporar el uso de tecnología en las escuelas y vincularla al proceso de formación de los alumnos y capacitación docente no es una estrategia reciente, existen experiencias en distintos ámbitos educativos.

Conviene subrayar que la sola posesión de los medios audiovisuales o de los recursos informáticos, no moderniza los procesos ni garantiza los resultados. Es necesario articular la incorporación de la tecnología con el currículo escolar, mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje, resignificar el papel del alumno y del docente, garantizar la capacitación, entre otros aspectos.

En este hecho, el docente juega un papel importante con una actitud positiva hacia los medios, la aplicación de metodologías y estrategias de enseñanza diferentes a la tradicional donde todo el saber pesa sobre el profesor y el libro de texto, y nuevas formas de organizar y afrontar el trabajo en el aula y a interacción con los alumnos.

Estos medios prometen un papel didáctico importante en la enseñanza, al transmitir información por canales diversos y poderse utilizar de modo individual e interactivo, produciéndose el aprendizaje según la capacidad y el interés individual. La transmisión de mensaje es bidireccional, el usuario responde a las cuestiones planteadas y éstas son evaluadas; incluso alguno de los sistemas admite modificaciones del texto, de las imágenes etc.

La diferencia básica entre los diferentes sistemas multimedia estriba en la naturaleza de la imagen, analógica en unos y digital e otros.

Los medios audiovisuales se pueden utilizar en la enseñanza de muchas maneras y con diferentes enfoques educativos, pero en cualquier caso el uso de medios no pueden constituir un hecho en sí mismo, ya que sería solo un elemento de distracción. Si se usa un material sin pensar en su explotación didáctica adecuada se vacía de significado su propio contenido. Para poder sacar su máximo partido educativo es necesario seguir un plan basado en los siguientes aspectos:

- ✓ Planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Selección del medio audiovisual a utilizar.
- ✓ Presentación y utilización del material audiovisual.
- ✓ Realización de actividades posteriores a la presentación del montaje.

Cabe mencionar que cada medio cuenta con ventajas y con oportunidades didácticas específicas. Unos medios solo ayudan a mejorar las explicaciones del profesor y otros medios permiten a los alumnos desarrollar actividades programadas por el profesor. Por tanto, el docente es quien decide cual es el medio más adecuado de acuerdo a los objetivos que tenga en mente. TOMÁS, A. A. (2009).

### **Los beneficios de la introducción del audiovisual en la enseñanza**

Desde nuestro punto de vista, hoy en día, un buen uso de contenidos audiovisuales en la educación es imprescindible tanto para: a) la actualización de las metodologías didácticas como para b) garantizar a los jóvenes las competencias que requieren para desenvolverse en el mundo actual. En este sentido, vale la pena explicitar claramente los beneficios concretos que esperamos de una introducción sistemática y generalizada del uso de contenidos audiovisuales en las aulas. A saber:

1. Favorecer la observación de la realidad: los audiovisuales permiten representar o registrar con precisión acontecimientos reales. Ponen el acento en los procesos empíricos y nos acercan a una epistemología centrada en hechos.
2. Facilitar la comprensión y el análisis: los contenidos audiovisuales, las animaciones interactivas y los gráficos permiten no solo observar la realidad, sino visualizar estructuras,

procesos y relaciones entre factores que pueden ser descritos y captados con sencillez y facilidad.

3. Proporcionar un elemento de motivación y atractivo para los estudiantes: tanto por su facilidad de comprensión como por su realismo y, a veces incluso, por su espectacularidad, los estudiantes se sienten atraídos por las explicaciones y contenidos audiovisuales.
4. Introducir en la educación múltiples lenguajes y múltiples alfabetizaciones: ayudan a complementar el valor didáctico del lenguaje oral y escrito. Acostumbran a la convergencia lingüística, lo cual es propio de la mayoría de comunicaciones de nuestra época. Y permiten el desarrollo de habilidades semióticas complejas, lo que, de paso, les lleva al pensamiento complejo y al sentido crítico.
5. Mejorar la eficacia de las actividades docentes: la visualización de muchos procesos y las potencialidades del relato audiovisual favorecen la mejora del rendimiento del alumnado y hacen más sencilla la tarea del profesorado en cuanto a explicación, y más eficaz en cuanto a atención a las necesidades específicas más allá de la exposición.
6. Facilitar el aprendizaje de la escritura audiovisual: en momentos en que buena parte de las actividades de presentación y de comunicación —en todos los órdenes de la vida— se halla dominada por el lenguaje audiovisual, usar contenidos audiovisuales en clase favorece la adaptación y la integración de los jóvenes en el mundo contemporáneo y, en concreto, facilita que adquieran habilidades para expresarse mediante audiovisuales.
7. Potenciar las habilidades mediáticas y la creatividad: usar audiovisuales representa, en cierta forma, hacerse cargo de nuevos sistemas de producción tecnológica, adquirir competencias de trabajo en equipo y de resolución de problemas, etc. Es, por tanto, un buen sistema para acceder al uso autónomo de las tecnologías y de ahí a la creatividad.
8. Estimular el uso y acceso a bancos de recursos compartidos: se trata tanto de los Recursos Educativos Abiertos (REA), como de los de pago y, en general, de utilización de plataformas de Internet que agilizan el uso de materiales y su compartición.
9. Favorecer la consideración del patrimonio audiovisual: esto resulta especialmente cierto en el caso del cine, a través del cual los estudiantes no solo adquieren competencias mediáticas o enriquecen su comprensión del entorno, sino que pueden apreciar valores culturales propios y ajenos. Pero es también cierto en lo referido a la televisión.
10. Permitir la introducción de criterios de valoración estéticos y creativos: el audiovisual puede ser no solo un sistema de representación de la realidad, sino de expresión artística, y los estudiantes acostumbrados a su uso desarrollan, de este modo, sus competencias estéticas y el gusto. Perez, J. (2015).

En México, los contenidos audiovisuales se usan escasamente en la educación, influyen varios factores desde, la falta de recursos tecnológicos o por el contrario una falta de alfabetización tecnológica por parte de los docentes.

Lo que denominaremos alfabetización audiovisual se refiere al conjunto de capacidades, habilidades y conocimientos que se refieren al uso del lenguaje audiovisual y sus tecnologías. Obviamente, la alfabetización audiovisual es favorecida tanto por el uso de contenidos audiovisuales (a), cualquiera que sea su incardinación en la enseñanza, como por el desarrollo de actividades centradas en el lenguaje audiovisual (b).

Sin embargo, por parte de los profesores se echa de menos el que no haya buenas colecciones de recursos audiovisuales en los centros, lo que evidencia una falta de política al respecto. Pero, hoy en día, en que se extiende el uso de Internet como sistema de acceso a contenidos, esta limitación deja ya de ser un problema. La red adquiere así una importancia que muestra el constante crecimiento de la conectividad, disponibilidad de ordenadores, tabletas y demás recursos digitales. En segundo lugar, sí podría ser un factor influyente la poca conciencia que tiene el profesorado de que la alfabetización audiovisual y el uso de contenidos audiovisuales están presentes en el currículo.

En consecuencia, los contenidos audiovisuales tienen que entrar en la educación porque de manera transversal están en la base de muchos de los procesos relacionados con la mayoría de las competencias básicas contempladas en el currículo educativo.

Es de esperar que la integración de la alfabetización audiovisual en el currículo —tanto referido a la alfabetización audiovisual como a la necesidad de usar materiales audiovisuales—, vaya apareciendo paulatinamente en la percepción de los profesores, a medida que algunas de las materias previstas logren desplegarse y que adquiera notoriedad la creciente importancia de la imagen en la cultura actual.

El escenario actual se ve, en todo caso, marcado por el cambio gradual en materia tecnológica y curricular, así como por la generación de oportunidades para el desarrollo de competencias audiovisuales. Y todo ello favorecerá las actitudes críticas y las competencias comunicativas y expresivas del estudiantado, además de la innovación en materia educativa.

Si algo puede acelerar la implementación de los contenidos audiovisuales y la alfabetización mediática y audiovisual en la práctica educativa de México es, sin duda, actualizar la formación del profesorado. En general, en esta materia, los profesores no se consideran suficientemente preparados para impartir educación audiovisual o para introducir sistemáticamente los contenidos audiovisuales en sus clases.

## **CONCLUSIÓN**

Por tanto, se debe empezar formando a los docentes para que así puedan atender las necesidades educativas de los alumnos, una formación intensiva en el uso de audiovisuales y en alfabetización audiovisual. Esto facilitará al profesorado tanto las herramientas prácticas que le permitan incorporar sistemáticamente el audiovisual en sus clases como las herramientas intelectuales que le permitan analizar el lenguaje audiovisual y relacionarlo con las actividades cognitivas y culturales del contexto tomando en cuentas las siguientes dimensiones: pragmática, intelectual, la guía, tutorización y actualización de conocimientos.

Sin dejar a un lado la integración de las tecnologías en los siguientes planos de acción; 1) la potenciación de las infraestructuras, dispositivos y herramientas, 2) La utilización de plataformas específicas para la integración de los contenidos audiovisuales en la programación didáctica, 3) La construcción y desarrollo de infraestructuras cooperativas.

No olvidemos que para que todo lo antes mencionado funcione, se debe considerar la transformación de las rutinas pedagógicas. En este sentido sería muy conveniente liberar el potencial de innovación que tienen tanto las tecnologías como los nuevos métodos didácticos, pero hacerlo en consonancia con un proceso de transformación de las rutinas existentes. Sin ese proceso, muchos de los objetivos que nos podamos plantear se abortarán en sus inicios.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- 1.- Barros Bastida, Carlos, & Barros Morales, Rusvel. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Recuperado en 20 de junio de 2019, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202015000300005&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&lng=es&tlng=es).
- 2.-SEP (2011).Plan de estudios 2011. Educación Básica. México, SEP.
- 3.- TOMÁS, A. A. (2009). Medios audiovisuales en el aula. *Pedagogía de los medios audiovisuales*, 19.
- 4.- Perez, J. (2015). Perspectivas 2015: El uso del audiovisual en las aulas. Aulaplaneta.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Sevilla, B. (2013). Recursos audiovisuales y educación. *Cuaderno de Documentación Multimedia*, 24, 153-165.

Muñoz-Repiso, A. G. V. (2008). Medios y recursos audiovisuales para la innovación educativa. *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación tecnológica*, 145, 57.