



EL VIDEO: NUEVOS USOS Y ALCANCES EDUCATIVOS EN LA ERA DE LA WEB 2.0

Francisca Lizana Urbina¹
Beatriz Rodríguez García²

RESUMEN:

EL REGISTRO WEB COMO UNA HERRAMIENTA DE TRABAJO ACERCA DE LA LENGUA ESPAÑOLA Y LA COMUNICACIÓN

En Chile, el uso de nuevas tecnologías, específicamente el blog, ha crecido constantemente y, de manera gradual, se ha incorporado en la educación. Hay que aclarar si el uso de la tecnología para el aprendizaje ayuda positiva y significativamente a mejorar la calidad de los trabajos de los estudiantes.

Palabras claves: Tecnologías, blog, significativo, aprendizaje, estudiantes.

ABSTRACT:

THE WEB LOG AS A TOOL TO WORK ON THE SPANISH LANGUAGE AND COMMUNICATION

The use of new technologies, specifically the blog, has been growing steadily in Chile and has been gradually incorporated into education. It remains to be ascertained whether the use of technology in learning can positively and significantly improve the quality of students' work.

Key words: Technologies, blog, significant, learning, students.

¿Cuándo comenzó a introducirse la tecnología y el computador en las aulas? Los primeros intentos se dieron durante los años ochenta tratando de integrar los medios audiovisuales, pero fueron poco fructíferos; esto sucedió, porque pocos profesores se mostraron interesados en incluir la cultura audiovisual en el aula, puesto que era vista sólo como ocio y exponente de la cultura popular. No obstante, algunos gobiernos se mostraron dispuestos e incluyeron las tecnologías en el currículo, por ejemplo, en España surgió el Proyecto Atenea, que más tarde constituiría el Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (PNTIC). La novedad, durante esta década, marcaba a las tecnologías con un enfoque esperanzador y lleno de proyectos; no obstante, en los noventa los programas y las propuestas ministeriales tendieron a estancarse, porque las políticas educativas de nuevas tecnologías dejaron de ser una prioridad. Durante esos años influyó considerablemente la escasa preparación de los profesores sobre las tecnologías informáticas, que no eran fáciles de usar; tampoco había disponibilidad de recursos en las escuelas.

A fines de los años noventa se produce una revitalización debido a la generalización y abaratamiento de la telefonía móvil, la aparición de la televisión digital y por cable, el acceso a Internet y la creación de empresas online, tecnologías que no hicieron más que evidenciar su influencia en la vida cotidiana. Nuevamente se impulsaron políticas de educación en nuevas tecnologías: se resolvió dotar a las escuelas de nuevos equipamientos tratando de reducir brechas locales, sociales y económicas. Sin embargo, no bastó con llevar computa-

* Fecha de Recepción: Agosto 2008.

Fecha de Aceptación: Septiembre 2008.

¹ Lizana Urbina, Francisca, Colegio San Patricio; Santiago, Chile.

² Rodríguez García, Beatriz, Colegio San Patricio; Santiago, Chile.

dores a los establecimientos, también se debía formar a los profesores en el conocimiento de éstas. Así y todo, tras su aplicación, muchos se dieron cuenta de que las altas expectativas respecto de sus resultados no se vieron cumplidas, incluso, quienes estaban más entusiasmados y dispuestos vieron que no siempre se obtenían tan buenos resultados. A pesar de ello, las tecnologías se han instalado tan profundamente en la vida, que se hacen invisibles en nuestro quehacer cotidiano.

Nuestra sociedad es conocida como la sociedad de la información y ésta tiene muchas formas de expresión (textos, prensa, televisión, radio, Internet, etc.). Cuando la televisión se masificó y se convirtió en un producto de consumo, comenzamos a vivir en un mundo en el cual la cultura, las costumbres, los gustos, las necesidades... se difundían a través del lenguaje audiovisual. Actualmente, este tipo de lenguaje (mezcla de imagen, sonido y texto) se ha convertido en la base de la comunicación, de ahí que para los jóvenes y niños sea tan natural como comer. Debemos tener en cuenta que los estudiantes actuales nacieron cuando la televisión ya estaba funcionando en plenitud; de ahí que no podamos dejar la educación al margen de este medio tecnológico; por el contrario, es necesario enseñarles a comprender el lenguaje televisivo para que adopten una posición crítica frente a los mensajes que entrega este medio de comunicación; se les debe preparar para insertarse, reflexionar y criticar el mundo. Se necesita que los alumnos de ahora estructuren una actitud frontal ante la televisión, para que sean capaces de mantener una postura frente al bombardeo de mensajes que se intenta masificar diariamente. Pero, ¿cómo educarlos eficazmente cuando hay una negativa ante los cambios a los que se enfrenta la sociedad y el mundo de hoy? ¿Cómo serán capaces estos jóvenes de criticar, negar o aceptar la actualidad si no se les enseña a decodificar el mismo lenguaje con el que se expresan? Estas son algunas interrogantes que fundamentan la necesidad de incluir la televisión y el video en el aula.

No podemos negar que los medios de comunicación no sólo han cambiado nuestro entorno, sino que también han cambiado nuestra manera de percibir el mundo y nuestras relaciones. Ya no nos conformamos con mantenernos pasivos frente a la jungla de información que estamos recibiendo constantemente, debido –en gran medida– a las nuevas tecnologías, que han producido alteraciones en nuestras formas de pensamiento y de expresión. Es evidente la diferencia entre leer un texto escrito y contemplar una imagen; la primera implica el análisis y la segunda, la síntesis, utilizándose el hemisferio izquierdo y derecho del cerebro, respectivamente. En efecto, estamos frente a una nueva sensibilidad y a una nueva percepción sensitiva que logra que lo visual y lo auditivo se unan indisolublemente haciendo que el lenguaje sea una alquimia de sonido, palabra e imagen, traduciéndose en que este lenguaje emergente, lenguaje audiovisual, no es lineal, sino global u holístico. Por lo tanto, podríamos declarar que el hombre actual es parte del mundo audiovisual en el que, paradójicamente, se lucha contra él atacando las innovaciones comunicativas que han permitido una mayor difusión del desarrollo tecnológico-cultural dentro de la sociedad.

Ahora bien, el niño, el adolescente, el joven se encuentran hoy entre dos mundos: el de la escuela y el de lo audiovisual, éste considerado como un enemigo para muchos docentes que sienten la necesidad de buscar métodos que limiten y ataquen los posibles efectos que pueda provocar este lenguaje en los estudiantes. Así surge una contradicción cultural, puesto que aún hay profesores que prefieren continuar con un sistema de enseñanza antiguo excluyendo la posibilidad de emplear el código que permite mantener a la sociedad interconectada. En vez de ser el colegio un puente entre las dos culturas, facilitando el diálogo y la crítica

entre ambas, provoca indecisión y angustia, llevando a ambos actantes (educadores y educandos) a una pugna de pseudo intereses personales, que en realidad no son otra cosa que el emergente mundo audiovisual.

Joan Ferrés (1994) plantea que la escuela debería adoptar un punto de vista estéreo – analogía respecto del sonido estéreo que, a diferencia del mono (unidireccional), envuelve para que compatibilice ambos hemisferios del cerebro, a través de la comunicación. Este tipo de educación convertiría al establecimiento en un centro de aprendizaje y no sólo de enseñanza, un centro preocupado de proporcionar experiencias al alumno, con el fin de que elabore su propio proyecto de personalidad integrando sus facultades físicas y psíquicas.

El aprendizaje de los alumnos es distinto cuando entra en juego la presencia de una enseñanza audiovisual, de la cual muchos docentes prefieren mantenerse ajenos sin querer reconocer la necesidad de formar a través de ella. Así, nos encontramos con dos tipos de estudiantes: los alumnos de la escuela tradicional y los alumnos de la escuela televisiva.

Alumno de la escuela tradicional	Alumno de la escuela televisiva
<ul style="list-style-type: none"> - Mayor sentido de la jerarquía, de la disciplina, de la obediencia. - Vocabulario más preciso (al menos entre los mejores alumnos). - Mejores resultados en el campo de la escritura, la composición, la lógica conceptual, gramática y análisis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Más curioso y despierto. - Resuelve mejor los problemas. - Saber global (no establece distinciones entre asignaturas). - Activo, emprendedor y creativo. - Menos diferencias debidas al maestro. - Los alumnos de mente lenta o difícil se pierden. - Facilidad de expresarse.

Así, entonces, podemos apreciar que el alumno de la escuela televisiva logra un proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más integrador, recibiendo la información o el mensaje no sólo a través de un texto, sino mediante el uso de sonido e imágenes; mientras que el alumno antiguo restringe su enseñanza a la transmisión de conocimiento de manera lineal, unidireccional y mecanizada. De esta forma, podemos ver que la televisión es un medio de comunicación que necesita ser aprovechado, no para influir en el actuar de las personas, sino para educarlas como buenos receptores capaces de desarrollar aún más habilidades y destrezas, puesto que fomenta la complementación entre los dos hemisferios del cerebro. Este medio de transmisión es un puente que permite la comprensión del mundo audiovisual, ya que admite analizar imágenes, lenguaje y sonido de manera conjunta.

Ahora, bien, otra herramienta audiovisual que se intentó insertar en el aula fue el video. Pero, ¿cuál es el problema que presentó este recurso? Como toda innovación tecnológica no tuvo la aceptación de todos los docentes, situación que en realidad no es tan grave en comparación con el hecho de que muchos de los profesores que han intentado utilizar este instrumento en la sala de clase no han sabido aprovecharlo e introducirlo eficientemente; es decir, los docentes no comprendieron que su función no es estrictamente ver películas. Lo que se necesita es comprender que “el medio es el mensaje”, tal como lo señaló McLuhan, por lo que no es adecuado intentar entregar un mensaje introduciéndolo en un video que probablemente resultaría incomprensible para los alumnos; en otras palabras, no se trata de escribir un texto para que un locutor lo grave, agregándole imágenes y música. No es que se en-

tregue el mensaje a través del medio, puesto que el medio puede condicionarlo, conformándolo y cambiando su significado; en efecto, el video provoca emociones, sensaciones que motivan y despiertan al receptor, logrando captar finalmente su atención.

Éste fue una de las primeras tecnologías en ingresar al ámbito educativo, aunque la mayoría de las veces se ha usado para “rellenar” tiempos o espacios viendo películas. También surgieron las videolecciones (cintas o películas que tratan un contenido específico a modo de clase) que aumentaban los ejemplares en las bibliotecas de centros escolares, pero como éstas no se renovaban continuamente, el profesor –por iniciativa propia– optaba por recopilar su propio material audiovisual. Actualmente el video sigue estando presente en la escuela, pero es el trabajo que con él se desarrolla y el soporte en el que se presenta lo que lo hacen novedoso. Algunos profesores optan por elaborar sus propios videos en programas computacionales o grabar programas televisivos y analizarlos con sus alumnos.

Con respecto al video como herramienta didáctica, Antonio Bartolomé (2004) distingue dos tipos de videograma o programas en video: videolección y videoimpacto. El primero transmite contenidos conceptuales soportados con música e imágenes de forma clara, organizada y estructurada; se basan en la “pedagogía del durante”: los alumnos aprenden mientras observan el video. En tanto, el segundo corresponde a un video en el que las palabras no son necesarias, sino que se enfatizan las imágenes y el sonido, construyendo un montaje que no es lineal. En él subyace la “pedagogía del después”, ya que los estudiantes aprenden luego de haber sido motivados. Mientras en las videolecciones los alumnos reciben directamente los contenidos que deben aprehender, en los videoimpactos sólo se les entrega una pauta que les permitirá, posteriormente, realizar diversas actividades de aprendizaje.

Cabe preguntarse ahora, ¿qué sucede en la actualidad con el video y la televisión en la época de la Web 2.0? Considerando que Internet ha pasado de ser un espacio de sólo lectura a lectura-escritura, no podemos pensar en dejar al margen de esta evolución lo que sucede con el lenguaje audiovisual. Cuando sólo era Internet, el papel del usuario era ser lector; mientras que en la Web 2.0, pasa a ser lector y productor. Ahora bien, con respecto a la evolución de la TV y video al lenguaje audiovisual, podemos señalar que antes éramos sólo espectadores pasivos, en cambio, ahora somos espectadores activos y productores, esto dado que actualmente no sólo recibimos información, sino que la clasificamos, la criticamos y la producimos en diversas situaciones. De esta manera, los formatos de la televisión y el video han ido evolucionando de ser analógica y VHS, respectivamente, a ser digital y DVD actualmente. Ello, gracias a la existencia de diversos programas computacionales que facilitan la difusión de los contenidos audiovisuales. Es destacable la versatilidad de la web, en cuanto a que proporciona diversos gestores de contenido como You Tube, Google TV, Teacher Tube, entre otros, los cuales permiten compartir gratuitamente material audiovisual. Esto se traduce en un cambio de hábito en la forma de ver televisión y video. Ello significa, por ejemplo, que podemos conocer otras culturas extranjeras y locales y aprender de ellas, ver una serie favorita antes de que llegue a nuestro país, aunque esto traiga consigo polémicas respecto de los derechos de autor.

En definitiva, la web 2.0 significa que es cada vez más viva, colaborativa, en red, comunitaria y social; sus servicios se desarrollan mediante la fricción con el usuario y la predominancia del uso por sobre lo tecnológico (ejemplo, en el portal You Tube interesa más recibir visitas, tener más usuarios, que renovar las herramientas tecnológicas con las que fun-

ciona). De esta manera, el emisor y el receptor se miran de frente, establecen acuerdos, se contactan y trabajan colaborativamente en lo que es de su interés.

Francis Pisani (2005) distingue dos formatos de televisión en la web: la *teleIP (IPTV)* y *teleinternet*. La primera corresponde a grandes entidades que distribuyen su programación habitual a través de sus propietarios en sistemas cerrados en base IP por canales seguros, por ejemplo, sus propias páginas web (en nuestro país encontramos a TVN, Canal 13, entre otros); esto posibilita de forma más real la televisión a la carta, “a través de programas que permiten buscar, descargar, ordenar y ver videos de Internet mediante fuentes RSS y redes P2P” (Castaño Garrido, Llorente Cejudo, 2007:124). Ello significa, respectivamente, que con sólo un *clic* el usuario puede descargar automáticamente los videos que se vayan publicando sobre un tema específico o descargarlos a partir de un enlace por la red P2P a su computador. El segundo tipo de formato de televisión en la web (la *teleinternet*) “hace referencia a la emisión ciudadana, la comunicación ascendente, la que hace la gente y la distribuye en la red, de manera fácil y directa” (Castaño Garrido, Llorente Cejudo, 2007:125). Ella permite que un gran número de productores aficionados suban videos breves, medianos, con contenido innovador paralelamente a los canales tradicionales; incluso, pueden exhibirse aquéllos realizados con sus propias cámaras digitales. Así, *YouTube* se convierte en una de las mayores bibliotecas de imágenes que cuelgan los internautas. Este tipo de aplicaciones permite subir los videos desde el disco duro gratuitamente, clasificarlos mediante etiquetas y albergarlos indefinidamente en la red. Castaño y Palacio (2005) señalan que “la cultura de la Web 2.0 es compartir, pero también remezclar y reutilizar contenidos. Más todavía con el desarrollo de los edublogs y de los videoblogs”. (Cabero, 2007: 125)

Ahora bien, ¿cómo se traduce todo este cambio del tipo de televisión y video en educación? Se traduce, en primera instancia, en que tanto alumnos como profesores pueden acceder a materiales audiovisuales que están en la red, ya sea para profundizar contenidos o para tratar otros nuevos. En otras palabras, facilita recursos de enseñanza-aprendizaje, puesto que se encuentran a disposición de cualquier internauta. Por otro lado, se puede desarrollar una parrilla propia de televisión, organizando series o videos de interés a la carta. Esto es útil para los docentes, ya que éste puede formar su propia videoteca o filmoteca, y para los alumnos, porque tienen acceso a material audiovisual que puede reforzar su aprendizaje; en este sentido, el estudiante tiene la posibilidad de ver una y otra vez el mismo video, el cual –gracias a la videoteca del profesor en la web– le servirá de apoyo. Asimismo, el cambio del video y la televisión permite que tanto los educadores como los alumnos puedan crear su propio material audiovisual, el cual puede ser compartido con cualquier usuario de la red. De esta manera, tenemos la oportunidad de ser generadores de instancias educativas en la web. Esto, además, permite que el profesor se preocupe de buscar el material audiovisual que realmente requiere (imágenes, videos, música, contenido), para poder paliar las necesidades puntuales suscitadas para cada una de sus clases. Frente a esto, Carlos Castaño y María del Carmen Llorente señalan que se ofrece “a los profesores y alumnos interesados la posibilidad de reutilizar en contextos y en formatos diferentes nuestra propia producción, facilitando de esta manera la creación de conocimiento” (Cabero, 2007:125). Ahora, si bien la elaboración de un video se puede realizar a través de distintos medios (cámaras digitales, teléfonos móviles, entre otros), se debe tener en cuenta que éstos deben ser usados con un objetivo claro; no se puede desconocer que los estudiantes de hoy son capaces de grabar cualquier accionar y difundirlo en la red sin discriminar respecto de si son positivos o negativos en cuanto a contenido. A raíz de ello, es necesario que el profesor muestre ambas caras de este tipo de tecno-

logía, aludiendo a que se puede hacer un uso creativo de ellas, en pos de mostrar lo positivo de sí mismos o de la sociedad, así como también, un uso involutivo, en cuanto a que pueden provocar la crítica negativa de parte de los individuos y, por ende, el prejuicio social. De esta manera, lo relevante es que los alumnos se hagan responsables del material audiovisual que generen y divulguen y que el profesor sea capaz de guiar un proceso de creación a través de un medio de comunicación masivo. Para ello es necesario desarrollar en los estudiantes una actitud crítica frente a la gama de contenidos ofrecidos indiscriminadamente tanto en la televisión como en la Web, es decir, potenciar la *“competencia televisiva, esto es, la capacidad de todos los ciudadanos, especialmente los chicos y jóvenes, de interactuar con el medio televisivo con una actitud inteligente, activa y crítica, que supere posturas hipercríticas de rechazo frontal al medio y posiciones acriticas de total pasividad ante los mensajes de la pantalla”* (Aguaded, 2004:51), es más, de las pantallas (televisión, teléfonos móviles, computadores, ipod, reproductores, etc.).

Así entonces, ¿cuáles son los formatos o tipos de videos que permiten al profesor y al alumno trabajar de manera más práctica en la era de la Web 2.0? En nuestra opinión y a partir de la experiencia, el video más apropiado para trabajar con los estudiantes es el *videoimpacto*, puesto que es breve, sorpresivo e inclusivo de los principales contenidos; a través de él se potencia la habilidad de sintetizar y deducir. Además, motiva a los estudiantes, los apresta al nuevo conocimiento o a las actividades que se han de desarrollar en el aula.

Respecto a las funciones que propone Joan Ferrés (1994), las predominantes en el videoimpacto son:

Función motivadora: video animación. El interés se centra en el destinatario con el objeto de afectar su voluntad para incrementar las posibilidades de una respuesta determinada. Se busca sensibilizar al grupo respecto de un tema.

Función expresiva: creatividad y video-arte. Su interés se centra en el emisor, quien debe expresar en el mensaje sus emociones, sus pensamientos, ideas, etc. Esta función expresiva hace referencia a cualquier manifestación de la interioridad a través de la elaboración de un producto.

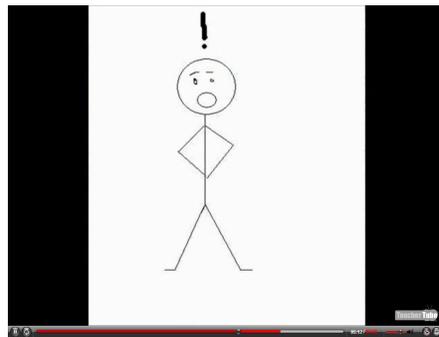
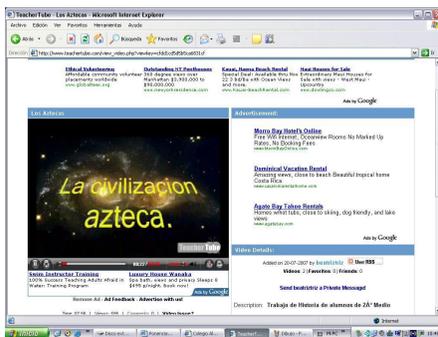
Función investigadora. El video puede ser una herramienta de trabajo útil para la investigación sociológica, antropológica, científica, educativa, etc., porque permite una gran aproximación al sujeto en estudio. También se pueden realizar estudios de fenómenos en los cuales interviene el movimiento.

Función lúdica. El video como juego. Ésta se da cuando el acto comunicativo se centra en el juego, en la gratificación y en el entretenimiento. El video permite experimentar, ensayar, buscar y errar de forma que es un reto para el usuario. De esta manera se facilita una experiencia lúdica.

Ahora bien, ¿cómo podemos implementar este tipo de video en el aula? Una opción es que el profesor cree un video sobre un tema literario (un arquetipo, un tópico, etc.), en el cual incluya imágenes y música acorde al tema en cuestión, de modo que genere inquietud en los estudiantes respecto del contenido que se tratará. Por ejemplo, para aprestar el contenido sobre el amor en la literatura (propio de Tercero Medio), se pueden buscar imágenes de distintas parejas literarias o de filmes conocidos –todo ello, acompañado de una melodía o

canción que sensibilice a los alumnos. Otra posibilidad es la elaboración de un documental sobre algún periodo literario o algún autor determinado, de tal manera que se vaya mezclando extractos de su obra, datos de su vida, imágenes, entrevistas, muestras de su voz, etc. Incluso, en Historia o en Ciencias Sociales se pueden animar mapas, armar videos con los lugares recorridos o visitados por algún personaje específico, etc.

Asimismo, tal como el docente puede crear el material audiovisual para sus clases, los alumnos también pueden elaborar sus propias presentaciones. Así, por ejemplo, pueden buscar imágenes que evoquen la temática de un poema, acompañándolo de música o sonidos que reflejen la sensibilidad de cada uno. Además, en pos de trabajar la persuasión en publicidad, pueden elaborar un spot publicitario inédito. De la misma manera, se pueden registrar diversos usos del lenguaje para, posteriormente, analizarlos, comparar normas, etc.



Luego de lo anterior, puede surgir la duda respecto de qué programas nos permiten generar nuestro propio contenido audiovisual, algunos de ellos son: Muvee (de HP), Movie Maker, Macromedia Flash, etc. Cada uno de ellos posibilita tanto editar, mezclar sonido como realizar animaciones.

Finalmente, la evolución tecnológica de la televisión y el video dan paso a que el hombre se encuentre más conectado con el desarrollo, en tanto que es capaz de utilizar cada herramienta que posibilite su quehacer en las distintas áreas. En educación es aún más importante, puesto que ha cambiado la manera de enfrentar el conocimiento, ya no como personas pasivas, sino como participantes activos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ello implica el desarrollo de competencias lingüísticas, comunicativas y digitales en pos de facilitar la transmisión y difusión de conocimientos transversales y necesarios de cualquier tiempo y cultura. No podemos enajenarnos de la era de la Web 2.0, la cual genera en la sociedad nuevas alternativas de desarrollo y crecimiento personal. Ella nos abre a la posibilidad de ser partes de los constantes cambios que van acelerando los diversos procesos, en pos de paliar las incesantes necesidades suscitadas día a día y que afectan al hombre y a la cultura.

BIBLIOGRAFÍA

- Bartolomé, Antonio** (2004): *Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*. Barcelona, Graó.
- Cabero, Julio** (2007): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España, Mc Graw Hill.
- Cobo, C.; Pardo, H.** (2007): *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. México, Flacso. Barcelona / México DF.
- Ferrés, Joan** (1988): *Video y educación*. Barcelona, Paidós.
- Ferrés, Joan** (1994): *Televisión y educación*. Barcelona, Paidós.
- Negroponte, Nicholas** (2000): *El mundo digital*. Barcelona, Ediciones B.

OTRAS FUENTES

- Pisani, Francis** (2005): “La llegada de la televisión a Internet” en *El País* 28 de julio http://www.elpais.com/articulo/semana/llegada/television/Internet/transformara/elpeputec/20050728/elpciblse_1/Tes