

Fombona, J. (2011). “Aprendizaje a través del soporte audiovisual”. En Barros, D. M.V. (2011). *Estilos de aprendizagem na atualidade / Estilos de aprendizaje en la actualidad*. Lisboa, Colección da Rede de Estilos de Aprendizagem e EaD. Cap. 11, Univ. Lisboa pp.: 131-136 ISBN: 978-989-97467-0-1. [https://www.metacognicao.com.br/wp-content/uploads/2012/11/E-Book\\_Completo\\_Estilos\\_de\\_Aprendizagem.pdf](https://www.metacognicao.com.br/wp-content/uploads/2012/11/E-Book_Completo_Estilos_de_Aprendizagem.pdf) DOI:10.13140/2.1.2245.7926

## **Estilos de aprendizaje. Aprendizaje a través del soporte audiovisual**

Javier Fombona Cadavieco

Universidad de Oviedo

fombona@uniovi.es

www.uniovedo.es/fombona

### **Resumen**

La evolución tecnológica informática marca un nuevo escenario de relaciones y de desarrollo social, y se puede observar cómo esta circunstancia se está introduciendo en las formas y contenidos de todos los sistemas educativos. Esta tendencia tiene alguna vertiente, como la eficacia de los medios audiovisuales, de la que es preciso considerar su impacto en la educación y en la sociedad en general. Estas ideas se plasman en nuevos estilos de aprendizaje, que nos llevan a replantear la figura y el modelo docente, que se abre a nuevos contextos profesionales donde éste profesional debe de mostrar un dominio de nuevos métodos educativos, una especial habilidad en el apoyo en la tecnología, y a la vez que ser un experto analista de sus contenidos. El alumnado también tiene un nuevo perfil que responde a los intereses y mecanismos de la transmisión del conocimiento audiovisual (internet icónico, televisión, videojuegos...) convertido en modelo en la concepción cultural actual.

Las nuevas referencias imponen sus estrategias tanto para la sociedad como para las comunidades educativas, y esto nos obliga a aplicar una nueva didáctica, de la que se destacan algunos aspectos que se pueden evaluar y cuantificar sus debilidades y fortalezas. Sin llegar a posiciones extremas, podemos comparar las claves de la eficacia en esta nueva narrativa tecnológica audiovisual, con las estrategias propias del formador clásico. Todo ello nos puede servir para generar inquietudes investigadoras y reflexivas sobre las estrategias y modelos que transmiten las tecnologías comparadas con las propias de la formación tradicional.

### **Aprendizaje específico derivado del modelo social multimedia audiovisual**

Hace pocos años hablar de documentos audiovisuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje implicaba desplegar una serie de recursos costosos y los resultados no eran suficientemente enriquecedores. Los medios de comunicación social llevan años realizando esa tarea de una forma

eficaz. Desde hace relativamente poco tiempo, se ha logrado el reto de integrar el video en las redes telemáticas (Teofilova & Saliev, 2003). Hoy no es fácil diferenciar o despegar los contenidos transmitidos del soporte que los transporta. Hay dos mundos interrelacionados y vinculados a las Nuevas Tecnologías en el aula que tienen orígenes muy distantes pero que hoy están integrados: el audiovisual y el informático. El primero relacionado con un lenguaje y los consiguientes contenidos, y el segundo, el informático, con las herramientas y sus usos.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación parten de la dicotomía de su actividad en aspectos instrumentales y comunicacionales. En lo relativo a lo comunicacional pueden ser sometidos a estudio los contenidos narrados y transmitidos (contenidos de los audiovisuales, de la red Internet, de los videojuegos...), mientras que en el apartado instrumental podremos estudiar el **manejo** de útiles, herramientas, los ordenadores, cámaras fotográficas, etc., etc. Es importante destacar que los programas de computador son también herramientas, útiles de trabajo, mientras que los programas de una emisión de televisión pertenecen al apartado comunicacional. Por esto no tendría sentido el análisis de los mensajes de un programa de ordenador, e inversamente, quien sabe manejar un programa informático no tiene porque dominar la estructura narrativa de un video educativo.

Sigue siendo necesaria la diferenciación de ámbitos –audiovisual e informático- a pesar de que la tendencia tecnológica integra en el multimedia los entornos y mensajes informáticos con los audiovisuales.

El video educativo fue una herramienta de apoyo docente que no siempre se supo utilizar adecuadamente, debía de cumplir una función de apoyo docente para ilustrar determinada materia, es decir, debería de ser usado como documentación icónica complementaria a la actividad del profesor. También es una herramienta de apoyo un texto en una página web, o el uso de la calculadora electrónica que permite realizar una elevada cantidad de operaciones y obtener rápidamente una representación visual de la gráfica de resultados. En estos casos se movilizan estrategias y metodologías educativas distintas que pueden llevarnos al éxito o fracaso de la misma actividad si no consideramos tales características diferenciales.

El docente debe de diferenciar cuando centra su trabajo en los instrumentos y cuando en los contenidos. Así, es una materia importante para someter a estudio los contenidos de los mensajes audiovisuales, los referentes de los medios de comunicación, en su modulación de los principales rasgos culturales de nuestra sociedad. Y en este caso, esto es distinto a analizar estrategia comunicativa empleada, el soporte del mensaje. Aquí cobra sentido la alfabetización audiovisual.

### **Nuevo modelo educativo que responde a las Nuevas Tecnologías Audiovisuales**

Es indiscutible la potencialidad de las tecnologías informáticas en general en el aula como herramientas para:

- Comunicación entre usuarios y máquinas,

- Buscar y difundir datos.
- Controlar tareas y procesos.
- Motivar a los usuarios
- Gestión cómoda de mucha información.
- Realizar multitareas, etc.

Pero parece que nos estamos olvidando que la nuevas Tecnologías asumen el potente componente audiovisual para transportar sus contenidos. El caso más común lo tenemos hemos vivido a través de los mensajes de los medios de comunicación social y ahora se traslada a la red Internet. Si queremos aplicar las TIC al entorno educativo deberíamos fijarnos en algunos de los rasgos de ese sistema tan eficaz en la transferencia del conocimiento. Así, los audiovisuales, el paradigma televisivo, sostienen un atractivo comunicacional muy potente que puede ser aplicable en algunas ocasiones en el entorno educativo.

Este modelo se rige por potentes estrategias específicas de dominio del mercado y de los clientes, sus audiencias. Podemos reflexionar cómo incorporamos estas nuevas tecnologías y sus propuestas para que el docente mejore su narrativa y para comunicar y transmitir su información. Tendríamos que revisar la tipología, las temáticas, las estrategias, en su mayoría icónicas, que siguen las WEBS más consultadas en la red Internet: Yahoo, Google, Youtube, Msn, Myspace, Facebook, Wikipedia, Hi5, Orkut, Rapidshare, Blogger, Baidu, Megaupload, Friendster, Qq, Fotolog, Ebay. Y de esta relación podemos destacar los documentos más vistos que corresponden a los videos musicales. En la página de interactiva *YouTube*, el video Lady Gaga, Bad Romance ha sido reproducido más de 400 millones de veces en el último año 2010. En su versión de Internet, la prensa digital cada vez más reduce sus contenidos escritos y multiplica los fragmentos audiovisuales con publicidad en los mismos. WEBS como Twiiter que reducen la intervención escrita de sus usuarios a 140 caracteres.

Podemos hacer una comparación entre los rasgos de eficacia de las estrategias del modelo usado por los medios de comunicación social audiovisuales, comparándolo con el modelo de enseñanza tradicional.

<b>Estilos propuestos por el modelo audiovisual</b>	<b>Estilos propuestos por el modelo educativo tradicional</b>
Las estrategias orientadas a la eficacia en: oferta de datos, entretener, y acompañar constantemente a sus usuarios (Moyer-Guse, 2008).	El modelo formativo tradicional concreta su objetivo en la ayuda en la construcción del conocimiento, no ocupándose de entretener ni acompañar a sus usuarios.
Sus mensajes llegan desde medios cercanos,	Por el contrario el docente parece que se

penetran en los espacios cotidianos y en el hogar familiar.	distancia en su elite cultural.
Estos medios nos reiteran sus soluciones inmediatas a cuestiones vitales: problemas y sus soluciones rápidas y fáciles, se repiten similares esquemas de valores y de modelos de vida. La felicidad la prometen los medios de comunicación social a través de los productos que se encuentra en el supermercado (Fombona, 2008).	Las soluciones que marca el docente alcanzan una visión a medio y largo plazo en la vida del alumnado. Y suele ser tras varias décadas cuando el alumno se da cuenta de la trascendencia de su formación.
Sus contenidos son reiterados desde distintas fuentes (Spring, 2008), no contradictorias entre sí.	El profesor tradicional plantea el estudio científico del saber y del error (valoración del esfuerzo, la tenacidad...).
El discurso tecnológico se centra en formas netamente icónicas, y reduce la lectura a expresiones complementarias (Gamboa y Reina, 2006).	El profesor tradicional cuya didáctica gira sobre la lectura del texto escrito.
El modelo audiovisual es eficaz resolviendo las cuestiones a través de las imágenes, es una concreción autoexplicativa (las imágenes deben de contener todos los elementos por sí mismas para narrar los contenidos al completo) (Castillo, 2004, 25).	La abstracción reflexiva requiere el pensamiento racional profundo. Es una contraposición entre la verosimilitud típica de los elementos icónicos y la abstracción de lo cognitivo.
Los medios exageran y dramatizan sus contenidos. En este sentido, el audiovisual se dirige al ámbito de las sensaciones, la fascinación y fantasía (Ferrés, 1996).	Desde una metodología tradicional los contenidos se orientan al razonamiento lógico objetivo, al análisis profundo y extenso de los datos, el realismo científico.
Sus formas son muy dinámicas, agresivas, llenas de espectáculo y exageración.	Interesa la realidad, la dimensión real de los problemas o la contextualización y profundización en los fenómenos.
Se ofrecen descripciones efímeras, sencillas, y generan un conocimiento superficial y mosaico, reordenan rápidamente la realidad en bueno y malo, lo bello es aceptado y lo antisocial rechazado, etc. (Moles, 1990).	El aula es un marco para el conocimiento coordinado y profundo, con estudios rigurosos que exigen descripciones largas, profundas, reflexiones complejas, para entender las múltiples dimensiones de los problemas.
La confluencia de medios, el multimedia, ofrece	El aula sigue un planteamiento estructurado,

datos desde la ubicuidad, su presentación es aleatoria, dispersa, caótica, tan pronto observamos un terremoto como una actividad deportiva como un concurso...	lineal y sistemático (marcado en un rígido sistema de documentos, programaciones, etc.).
Los objetivos de los medios son económicos y materiales a corto plazo con soluciones inmediatas (p. e., ¡si la audiencia compra determinado producto y será feliz!) (Robinson y Martin, 2008).	El profesor busca logros a largo plazo: la formación y el desarrollo de la persona, y en todo caso las soluciones a los problemas del individuo las ofrece a través del método científico, riguroso y largo.
Especialmente los medios audiovisuales no exigen actividad a sus audiencias, que reciben sus mensajes de forma pasiva. Es innecesario de reflexionar sobre mensajes que se ofrecen fáciles y ya “digeridos” (Hall, 1981).	El profesor requiere actividad por parte de sus audiencias. El esfuerzo y la reflexión profunda que requiere elevadas dosis de concentración.
Se envuelve el mensaje en formas lúdicas y dinámicas.	El profesorado es en ocasiones demasiado serio, aburrido y “estático”.

Tabla 1- Análisis descriptivo comparativo entre el modelo audiovisual y el educativo tradicional.

En resumen, en estos nuevos medios las formas importan tanto como sus contenidos. Sus mensajes van dirigidos a los sentimientos, a la parte emotiva e instintiva de la persona individual donde se valora lo propio y el *yo*, la felicidad a corto plazo... mientras que el modelo educativo tradicional dirige sus contenidos a la razón. El audiovisual se basa en estrategias para conquistar las audiencias, dominarlas y como resultado puede *desarmar a la persona*, mientras que el profesor con criterios éticos y racionales *arma* la mente del individuo. Parece oportuno establecer un debate enriquecedor sobre la postura crítica apocalíptica hacia los efectos perniciosos de las NNTT y la postura integrada y sumisa. Resultado de toda esta variedad tecnológica, se hace especialmente difícil la medida de los logros del aprendizaje relacionados con las TIC. Se están detectando funciones sorprendentes e inesperadas a edades muy tempranas con el acceso a estas tecnologías informáticas (Pedró, 2006). Pensemos que los efectos en estas edades pueden ser opuestos si hablamos de NNTT informáticas o si por el contrario hablamos de TIC Audiovisuales, así, Swing, Gentile y Anderson, (2010) comentan los efectos de la inserción de la televisión en edades tempranas, idea que conecta con el planteamiento de los nativos digitales, y sobre todo los nativos icónicos.

Esta generación es de niños que han consumido más audiovisuales que los adultos, y lo han hecho desde el principio de su vida y en una época de formación integral de hábitos y actitudes (esto sucede en una etapa en la que es básico el aprendizaje sicomotriz y lingüístico). Se ven audiovisuales a través a cualquier hora del día; en el caso de la televisión ha desaparecido la

programación infantil en horario específico, así ven la programación destinada a los adultos durante toda la jornada, y en este caso tienen una percepción muy receptiva e influyente.

En el caso del audiovisual videojuego se incrementan sus repercusiones por el poder adictivo con el que fue creado. Una vez más, estos modelos generan ciertos efectos en los niños. Ver la televisión y jugar juegos de video se asocian con un aumento de problemas de atención en la adolescencia y en la adultez (Swing, Gentile y Anderson, 2010).

Evidentemente no todo lo que aportan las nuevas tecnologías es eficacia y bondad. La multiplicidad de herramientas tecnológicas también ha empezado a tener un efecto contraproducente en el aula. McFerlane (2007) detectó que en el Reino Unido solo el 11-15% de los colegios usaban las TIC de forma eficaz. Eco (2006) asegura que “el asunto tiene una repercusión educativa dramática, porque a estas alturas sabemos ya que escolares y estudiantes suelen evitar consultar libros de texto y enciclopedias y van directamente a sacar noticias de Internet, tanto que desde hace tiempo sostengo que la nueva y fundamental asignatura que hay que enseñar en el colegio debería ser una técnica de selección de las noticias de la red; (...) los chicos, si tienen que escribir el texto de un trabajo o incluso de una tesina universitaria, copian lo que encuentran en Internet. Cuando copian de un sitio poco creíble, deberíamos suponer que el profesor se da cuenta de que están diciendo pavadas, pero es obvio que sobre algunos temas muy especializados es difícil establecer inmediatamente si el estudiante dice algo falso”. Las posturas que desaprueban y las que se someten a las NNNTT, quizás tienen su parangón con lo que sucedía en el siglo pasado ante los riesgos y ventajas que podía generar la llegada del cine (circunstancia que en gran medida ha cambiado el sentido de nuestra cultura).

### **Nuevas variables en el aprendizaje apoyado con audiovisuales**

Quizás los profesores tendrían que ver, analíticamente, más audiovisuales, al igual que lo hace su alumnado. De esta forma podría descubrir las técnicas narrativas audiovisuales, y sus estrategias, que constituyen, no una escuela paralela, sino un modelo de referencia que se impone al modelo educativo tradicional. Las nuevas formas, soportes, plataformas audiovisuales, están conformando nuevas metodologías de trabajo y de aprendizaje. En cuanto a los contenidos, el audiovisual está presente en la vida cotidiana y genera una red de valores y contravalores que se introducen a través de esos nuevos canales y conforma las mentes y aprendizajes de niños, jóvenes y adultos.

La eficacia del lenguaje audiovisual está potenciada por los intereses comerciales de las empresas que los generan. Tal eficacia se manifiesta y concreta en unos mensajes bajo unas formas concretas, de probado éxito, que se han vuelto patrones comunicativos y culturales *universales*, y que siguen las normas y estrategias de compra y venta de productos, que controla los contenidos no solo de los mensajes publicitarios, sino del resto de discursos audiovisuales para que sean

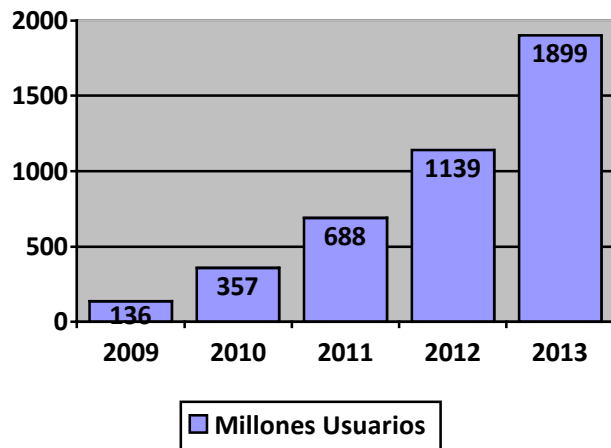
rentables: así junto a un mensaje televisivo se promociona un disco de su música, una película posterior, unos juegos para los más pequeños, unas camisetas con los protagonistas, etc.

A pesar de que el video educativo por diversos motivos no llegó a desarrollar todo su potencial en el aula, sí lo hizo a través del medio televisivo, convirtiéndose en verdadera recreación de la realidad y sus ejemplificaciones formativas. En todo caso, y como antes se indicó, se le puede reprochar algunos aspectos en el momento de incorporarlo a la dinámica del aula, por ejemplo, ante los audiovisuales parece que el usuario no precisa especial conducta activa, esta inercia parece hacer cada vez más compleja y difícil las dinámicas de participación del alumnado en las actividades del aula.

Es trascendente destacar que esta cantidad de tiempo delante de la pantalla va desplazándose de la televisión tradicional hacia fórmulas audiovisuales a medida de la audiencia, las *pantallas interactivas*; esto es, las personas –y sobre todo los más jóvenes- cada vez ven menos programas televisivos *generalistas* y seleccionan ofertas específicas a sus intereses (canales de pago, temáticos, etc.), o fragmentos concretos específicamente solicitados (videos reproducidos en la red Internet, emisiones solicitadas a través de la telefonía fija y móvil, etc.). Esto parece ser el fin del audiovisual tradicional (proyección de cine, la macro/televisión, etc.) y surge un nuevo entorno sociocultural vinculado a las redes telemáticas (WEB 2.0) donde queden solucionados los problemas de ancho preciso en los canales de datos para la transmisión **interactiva** de imagen en movimiento (Compresión Mpeg 4, etc.). Ahora los mensajes se dirigen a un destinatario en singular con un perfil específico.

Otro fenómeno importante es la proliferación estos mundos virtuales telemáticos (MMOs - Massively Multiplayer Online Worlds) reflejada en unas elevadas cifras de usuarios. Es importante el caso de Second Life, espacio virtual donde se integra imagen en movimiento en primera persona, grafismos, metadatos e infografía. Estos mundos virtuales donde el usuario, de nuevo, no precisa salir a la calle, en busca de la vivencia real. Como antes indicamos, se favorecen tendencias gratificadoras evidentes, inmediatas y primarias (risa, pena, dolor, erotismo...) y no se fomenta la capacidad de abstracción indispensable para el desarrollo de la conciencia reflexiva. Este mundo virtual no es eficaz en el tratamiento de los contenidos conceptuales y abstractos (tales como una reflexión filosófica) porque la imagen es tan poderosa que borra y reduce a secundario el contenido.

Usuarios activos en Mundos Virtuales en Internet (Fuente: Kzero Worldwide)



### Propuestas

Los docentes también tendrán que ver a su alumnado como audiencia y clientes, esos usuarios solicitan el conocimiento con el mismo soporte de los medios de comunicación social (Tabla 1), nuestros clientes acceden al conocimiento con el audiovisual como apoyo, sirviéndonos de su faceta lúdica, evitando el aprendizaje necesariamente fatigoso, eliminando la parte pesada y dejarlo atractivo del aprendizaje. Este es un buen camino para evitar el fracaso escolar. Aún así podríamos destacar algunos puntos débiles en este modelo de aprendizaje:

- Reducción del hábito de lectura.
- Atención dispersa, no constante, derivado de una poca concentración saturada de estímulos incesantes propios de la narrativa audiovisual.
- Hábito de comprensión de contenidos reelaborados, sin esfuerzo ni capacidad reflexiva, escaso análisis profundo de los problemas
- Un conocimiento superficial de la realidad y configurado a modo de mosaico.
- Menos actividad práctica, menos juego real a causa de los escenarios virtuales.

Por otro lado podríamos debatir los siguientes puntos fuertes del nuevo alumnado/usuario de las TIC:

- Es más práctico, positivista,...
- Es más tolerante y sensible ante los problemas
- Induce constante a la toma de decisiones.
- Estructura, organiza y clasifica lógica mente.
- Mayores posibilidades en investigación.
- Maneja de elevadas cantidades y tipologías de información.
- Aumento de la potencia y velocidad de cálculo.

El docente ha dejado de ser un baúl de información para convertirse en un gestor de

conocimiento. En ocasiones el profesor se convierte en un *apagafuegos* que solventa los problemas tecnológicos que surgen en los centros educativos, con los fallos de estas herramientas y con su constante variación en el manejo. El desarrollo de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación va relacionado con nuevos planteamientos educativos, nuevos marcos, nuevas instituciones, nueva normativa; ámbitos que el experto educador ha de dominar. Lo anteriormente expuesto sugiere al educador que reflexione sobre esos citados aspectos en su planteamiento metodológico de docencia con NNTT, esto es:

- Consideración de los nuevos contextos educativos.
- Consideración los rasgos de los nuevos perfiles del docente y discente.
- Definición del modelo tecnológico y la metodología a seguir.
- Diferenciación entre herramientas informáticas, audiovisuales y lenguajes audiovisuales.
- Consideración de las repercusiones de estos fenómenos en el desarrollo de la persona.

Es importante recordar algunas pautas para orientar la acción del docente apoyado con TICs:

- Desplegará una especial apertura y flexibilidad tanto a su metodología (dinámica) como en el desarrollo de los contenidos. Así, es posible que surja un proceso o contenido no deseado (p. e.: una página no deseada en medio de una consulta Web), como sucede en otras circunstancias reales de la vida.
- El docente marcará claramente sus objetivos, sin abandonarse a la imparable dinámica de la herramienta tecnológica, cotejando las posibilidades reales, requisitos y limitaciones en cada caso.
- Organizará la actividad en función a sus objetivos y métodos (no en función a los recursos), aplicando las NNTT por fases y agrupamientos (p. e.: nivel inicial grupal y final más autónomo) y compaginando los recursos tradicionales adecuados.
- Experimentará y ensayará previamente el recurso y la metodología que conlleva; así es obligatorio realizar una revisión y apoyo previo a la actividad (a través de consulta con otras experiencias similares). Las NNTT requieren especial elaboración de guías, diagramas y mapas hipertextuales, índices con jerarquizaciones y estructuraciones de contenidos. En este sentido, son eficaces algunas experiencias, tales como video-animaciones de empresas tipo *Common Craft*.

En todo caso caminamos hacia una formación que *maximiza* sus objetivos aplicando unos contenidos adaptados a un alumnado y una sociedad que se ha vuelto cliente, y sobre el que debemos actuar con estrategias eficaces y plurimetodológicas, y en ocasiones es bueno que utilicemos algunas de las propuestas de los mensajes de los medios de comunicación social que generan éxito.

## **Referencias bibliográficas y documentales**

- Castillo, J. M. (2004). *Televisión y lenguaje audiovisual*. Madrid: IORTV.
- Eco, U. (2006): *Los riesgos de Wikipedia*. Roma: La Nación y L'Espresso
- Ferrell, O. C. y Hartline, M. D. (2006): *Estrategia de marketing*. México: Cengage Learning Editores.
- Ferrés, J. (1996). *Televisión subliminal. Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Barcelona: Paidós.
- Fombona, J. (2008). *Lectura de imágenes y contenidos*. Madrid: Cep.
- Gamboa, C. y Reina, M. (2006): *Hábitos de lectura, asistencia a bibliotecas y consumo de libros en Colombia*. Bogotá: Fundalectura.
- Hall, S. (1981). 'La cultura, los medios de comunicación y el «efecto ideológico»' 202 in Curran J. et al. (comp.) *Sociedad y comunicación de masas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- McFerlane, A. (2007): *La política británica sobre tecnologías de la información y de la comunicación TIC para el siglo XXI*. Madrid: Fundación Santillana.
- Moles, A. (1990). *El Kitsch*. Barcelona: Paidós.
- Moyer-Guse, E. (2008). Toward a theory of entertainment persuasion: Explaining the persuasive effects of entertainment-education messages. *Communication Theory*, 18(3), 407-425.
- Pedró, P. (2006). The new millenium learners, challenging our views on ICT and learning. OECD-CERI.
- Robinson, J. P., y Martin, S. (2008). What Do Happy People Do? *Social Indicators Research*, 89(3), 565-571.
- Spring, J. (2008). Research on globalization and education. *Review of Educational Research*, 78(2), 330-363.
- Swing, E. Gentile, D. y Anderson, C. (2011). Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. En *Pediatrics*. 27 February. American Academy of Pediatrics.
- Teofilova, V. y Saliev, A. (2003). Future integrated learning environments with multimedia. *26th International Spring Seminar on Electronics Technology, Conference Proceedings*, 423-426.