

EL VIDEOARTE COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

CARLOS MARIO JARAMILLO HENAO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PEREIRA  
2021

EL VIDEOARTE COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Carlos Mario Jaramillo Henao

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PEREIRA  
2021

Monografía de grado

Presentada como requisito para optar por el título de

Licenciado en Comunicación e Informática Educativa

En la Facultad Ciencias de la Educación de la

Universidad Tecnológica de Pereira

Presentada por

Carlos Mario Jaramillo Henao

Dirigida por

Cesar Darío Salazar

Semestre II, 2021

Esta monografía de grado la quiero dedicar de manera especial en la memoria de mi abuela  
Josefina Marín de Jaramillo y mi mejor amiga Leyla Alejandra Ríos Uribe.

Así mismo, la dedico a Dios.

A mi familia, a Martha Lucía Figueroa, mi maestra y guía, a Andrea García, por sus  
consejos y aportes; Martha Lucia Cano, maestra, por su constante oración y amor.

A mis compañeros, de risas, llantos y miles de momentos vividos; Juan David González,  
Juliana Ramírez, Mariana Rodríguez y Sofía Patiño gracias por sus aportes y compañía  
durante este bello proceso de formación.

A mi querido y excelente director de monografía, Cesar Darío Salazar, por sus enseñanzas,  
por su valioso aporte a la educación y a mi proceso de formación, creador del team  
TúCreas, Gracias!

A mi querida universidad Tecnológica por las valiosas oportunidades que me ha dado y por  
la formación ética y profesional recibida.

Y por último, a todos aquellos profesionales que día tras día dan lo mejor de sí por edificar  
una mejor sociedad.

En cambio, la sabiduría que descende del cielo es ante todo pura, y además pacífica, bondadosa, dócil, llena de compasión y de buenos frutos, imparcial y sincera. En fin, el fruto de la justicia se siembra en paz para los que hacen la paz.

Santiago 3:17-18.

## AGRADECIMIENTOS

Esta monografía de grado, más que un requisito académico, es la culminación de un proceso en el que pude crecer espiritual e intelectualmente.

Son muchas las personas a las que les debo un sincero agradecimiento por su apoyo y aportes durante la presente monografía de grado.

Antes que nada, quiero agradecerle a Dios por darme las fuerzas y la sabiduría para realizar este trabajo de grado

Igualmente, quiero agradecerle a mi familia de manera especial por su apoyo, y aportes.

Así mismo, quiero agradecer sinceramente a mi maestro, amigo, y director de monografía,

Magister Cesar Darío Salazar, por su entrega y valiosa dirección durante el proceso de la monografía.

De la misma manera, quiero agradecer a la doctora Teresita Vásquez Ramírez, quien fue la directora inicial de este trabajo.

Agradecimiento especial debo expresar a la Magister en Artes escénicas de la república del Uruguay, Maria Inés Nicolazzo, por creer en mis capacidades, por las oportunidades que me brindo a lo largo de mis estudios y de la estructuración de este trabajo; y por su permanente dirección y estímulo.

Por otra parte, quiero agradecer a mi maestra y madre Martha Lucia Figueroa Osorio, por sus oportunos consejos y regaños en los momentos más necesarios en mi proceso de formación.

Del mismo modo, quiero agradecer a la coordinadora del colegio Santa Sofía, sede Villa Fanny Gisela Andrea García por su acompañamiento, y enseñanzas para la culminación con éxito de este proceso de formación profesional. Igualmente a la maestra Martha Lucía Cano, por su compañía y consejos para el desarrollo de este proceso de investigación.

## Contenido

Introducción.....	8
Título del trabajo.....	9
METODOLOGÍA.....	10
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	10
ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN .....	10
DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO.....	11
INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS.....	14
Capítulos.....	15
CAPITULO I.....	16
Videoarte .....	16
CAPITULO II.....	23
Del arte y la educación.....	23
Rompiendo barreras a través del videoarte.....	25
CAPITULO III .....	29
Las posibilidades del videoarte como estrategia pedagógica .....	29
CAPITULO IV .....	36
Conclusiones.....	36
Referencias .....	38

## **Introducción**

La realización de esta monografía constituye la consolidación de un proyecto personal, iniciado en la asignatura Seminario de Modalidades, Escenarios y Estrategias Educativas con la colaboración de la maestra, María Inés Nicolazzo Vaccarezza maestra de artes escénicas de la república de Uruguay, docente de Cine, Teatro y Expresión Corporal.

Para desarrollar este proceso he simultaneado la acción docente, discente y artística, con la intención de poder poner en práctica esta estrategia pedagógica, darle forma y analizarla.

Dentro de las habilidades, actitudes y virtudes que poseen los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de en adelante LCIE de la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP), están las infinitas posibilidades de realizar transversalizaciones entre diferentes disciplinas que al final convergen en un exhaustivo tema de investigación que permite desarrollar de forma lógica y objetiva un resultado a través de dicha investigación. Dichos resultados se presentan en forma de informe o documento.

La LCIE es una licenciatura rica en recursos humanos y técnicos que permiten aprovechar las situaciones coyunturales que se presentan con relación a los modelos de educación de nuestro país, es por tal motivo que los docentes y los futuros licenciados deben buscar la manera de sensibilizar a la sociedad sobre la importancia de los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera que estos procesos permitan generar cambios en nuestra realidad.

Los licenciados en comunicación son las personas idóneas para realizar de manera clara y concisa dichos cambios en la realidad a través de procesos que convergen entorno a los procesos de apoyo audiovisual y pedagógico, haciendo de estos su mejor herramienta de trabajo.

Con base en esto, este escrito tiene como fin integrar los conocimientos adquiridos en la carrera de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, con vísperas en que estos conocimientos se vean reflejados desde los ámbitos pedagógicos y tecnológicos. Así pues, llevar a los procesos de enseñar y aprender. Efecto de una recopilación teórica de los diferentes autores vistos a lo largo de la carrera que serán el soporte referencial.

**Título del trabajo.**

El videoarte como estrategia pedagógica

**Objetivo general.**

Explorar las cualidades del videoarte, reconociendo sus orígenes e influencias en los procesos de enseñanza- aprendizaje

**Objetivos Específicos.**

- Explorar las cualidades educativas que posee el vídeo arte y sus componentes educativas en las aulas de clase.
- Reconocer al videoarte como elemento dinamizador y posibilitador de estrategias pedagógicas en el aula.
- Proponer una formulación y un análisis teórico válido, para el estudio de las nuevas narrativas audiovisuales y su ejercicio en los diferentes contextos educativos.

## **Metodología**

### **Diseño de la investigación**

Para realizar la presente monografía de grado se tiene como objetivo principal explorar las cualidades del videoarte, reconociendo sus orígenes e influencias en los procesos de enseñanza- aprendizaje por medio de la revisión de literatura al respecto.

Este estudio por sus características es de carácter exploratorio.

### **Enfoque de la investigación**

La investigación exploratoria tiene como objetivo abordar nuevos fenómenos. El objetivo es obtener información que les permita comprenderlos mejor, aunque posteriormente esto no es determinante. Por tanto, lo que hace la investigación exploratoria es generar interés en temas que no se han estudiado antes, o permite comprender nuevos aspectos del conocimiento existente. Por lo tanto, cuando no sabemos con qué nos enfrentamos, es mejor explorar primero y luego realizar otros análisis más costosos. (QuestionPro, 2021)

Su principal característica es, abordar temas novedosos que brindan la posibilidad de visualizar de manera son estudios que buscan una visión general acerca de una determinada realidad .

El objetivo de esta investigación ha sido proponer una exploración sobre las cualidades educativas del videoarte dentro de las aulas de clase e identificar las competencias atribuidas al concepto por medio de la revisión bibliográfica.

## Descripción del procedimiento metodológico



Figura 1.

Fuente: elaboración propia a partir de Fernández, Hernández y baptista 1991.

Para iniciar el recorrido que permitió la construcción de este escrito, se tomaron en cuenta los procesos educativos desarrollados en la LCIE, partiendo de la premisa de porque un estudiante de la mencionada carrera es la persona idónea para realizar procesos transversales en las Instituciones Educativas.

Tras participar en el año 2019 de la convocatoria *EDUCOMUNICADORES SIN FRONTERAS*, proceso que consiste en realizar un intercambio corto entre dos países sudamericanos; en este año se llevó a cabo con la república de Uruguay. En dicho proceso, en conjunto con el docente Cesar Darío Salazar y 8 compañeros más se optó por participar de la convocatoria, proponiendo un laboratorio creativo transmedia, temática que ya había sido manejada por los estudiantes que conformaban el grupo postulante a la convocatoria; debido a un desarrollo educativo que se inició en el año 2018 con el mismo docente en la asignatura Teorías de la comunicación.

Se hace énfasis en que esta temática ya había sido manejada por el grupo, debido a que en el año mencionado (2018) contaron con la posibilidad de realizar diversas salidas académicas a principales ciudades de Colombia que permitieron enriquecer el bagaje académico en este aspecto del mundo transmedia.

Posterior a este proceso, surge la oportunidad de realizar intercambio académico propuesto por el proyecto educativo (Educomunicadores Sin Fronteras), en este caso, no a la ciudad de Montevideo, sino a la ciudad de Buenos Aires Argentina, en dónde se pudo observar y participar de la gran capacidad educativa que tiene el lenguaje audiovisual en los procesos educativos.

Allí, en la ciudad Autónoma de Buenos Aires, en compañía de 6 connacionales y 8 estudiantes argentinos, se realizó un producto audiovisual educativo que resignifica el valor de la mujer en el cine, en el cual la carga visual estaba dirigida por el equipo argentino y la carga pedagógica reflexiva por los estudiantes colombianos.

Al regresar de Buenos Aires, y dar continuación al proceso académico que se traía, y con una nueva visión acerca de los procesos audiovisuales, surge la idea de que los siguientes proyectos audiovisuales se centren más en su importancia dentro los procesos de enseñanza y aprendizaje. Pasando por la asignatura de creación digital de apoyos educativos y

seminario de modalidades y estrategias educativas se optó por estructurar un proyecto que permita vincular la capacidad expresiva de los estudiantes con el lenguaje audiovisual.

Posterior a esto, se decidió darle un enfoque investigativo con la ayuda de los docentes de la asignatura investigación I y II, pero, debido a la pandemia el proceso se vio truncado y debió ser reestructurado en múltiples ocasiones.

Con la ayuda de la docente Inés Nicolazzo, de la república de Uruguay, se decidió construir este escrito y sustentar que es posible la construcción de una estrategia que combine el lenguaje audiovisual y el verbal.

Así pues, se empiezan a realizar los primeros acercamientos a un tipo de investigación exploratoria, a través de la indagación acerca de la corriente del videoarte, el video y la educación. Para esto, se toman en cuenta los procesos pedagógicos desarrollados en la LCIE que involucran el lenguaje audiovisual y su impacto en los procesos de aprendizaje. Tomando como referencia asignaturas como Teorías de la imagen, Cine, Vídeo y Televisión.

Posterior a esto, se destacan los aspectos de la asignatura vídeo, que tiene un lenguaje audiovisual “libre” y permite expresar lo que se siente sin necesidad de un libreto que coarte lo que se desea expresar, de ahí se toma como referencia el estilo libre del videoarte

## Instrumento de recopilación de datos

Y para iniciar este acercamiento, se construye la siguiente ficha bibliográfica que sería el instrumento de investigación para la recopilación teórica que sustenta este escrito.

<b>Autor/a/es:</b> Buckingham, D.		
<b>Título:</b> <i>Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea</i>		
<b>Revista/libro:</b>		
<b>Editorial:</b>	<b>Ciudad:</b> Barcelona.	<b>Año:</b> 2005
<b>Pág.(s):</b> 222	<b>Vol:</b>	<b>N°:</b>
Fuente: <a href="http://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/2BUCKINGHAM-David-Alfabetizaciones-Digitales.pdf">http://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/2BUCKINGHAM-David-Alfabetizaciones-Digitales.pdf</a>		
<b>Palabras clave:</b> medios, alfabetización, aprendizaje, cultura.		
<b>Resumen:</b> La llegada de las tecnologías digitales ha representado nuevos y significativos desafíos y oportunidades para los educadores mediáticos. Por una parte, estas tecnologías ofrecen un nuevo conjunto de objetos y procesos para el estudio, y hacen que varios aspectos de la producción mediática sean mucho más accesibles a los estudiantes.		

Ahora, con base en la información recopilada en las 26 fichas bibliográficas, se inicia el proceso de las principales características que harán parte de la estructura del presente trabajo a través de sus capítulos y de su fundamentación teórica con los puntos característicos que se tomarán para formulación de la presente monografía que tiene como fin explorar las cualidades del videoarte, reconociendo sus orígenes e influencias en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

## **Capítulos**

- I.** Videoarte
- II.** Del arte y la educación
- III.** Las posibilidades del videoarte como estrategia pedagógica
- IV.** Conclusiones
- V.** Referencias bibliográficas

## **CAPITULO I.**

### **Videoarte**

El término videoarte según (Trilnick, 1965) hace referencia a un movimiento artístico, surgido en Estados Unidos y Europa hacia 1963, que inicia su difusión en los escenarios del arte contemporáneo durante los años sesenta y setenta, transformando y ampliando su campo de acción durante el resto del siglo XX hasta nuestros días. En la actualidad, lejos de ser un movimiento, se ha convertido en un lenguaje propio dentro de las artes visuales, escapando a la lógica de la disciplina para revelarse como el complejo y problemático en los intentos por definirlo y acotarlo de forma precisa —en gran medida por su carácter heterogéneo en el que dialogan la creación artística y las nuevas tecnologías, además de su modo permeable que lo impregna de conceptos y formas, adoptando técnicas de otras disciplinas tales como el cine, la danza, la escultura, la arquitectura, la poesía, la animación o la pintura, entre otros.

Además, el videoarte desde sus inicios está asociado a estructuras críticas en contra de la televisión, de activismo social y a nuevas realidades artísticas que plantean otros canales de creación y difusión, como es el caso del net.art., que nos obligan a considerar diferentes entornos de acción, como lo colectivo, que ampliarán las habituales referencias a los mundos subjetivos de sus creadores (Trilnick, 1965).

En definitiva, un espacio reticular que se muestra escurridizo a toda indagación y que nos obliga a plantear otras formas de búsqueda y definición de sus recursos para adaptarlos a la investigación educativa.

Por tanto, se plantean nuevas configuraciones para construir y consumir el audiovisual actual. Las actuales narrativas, sin duda, son también generadas gracias a las nuevas posibilidades tecnológicas tras el desarrollo continuo de las formas de comunicación. Por tanto, los usuarios tienen acceso a un amplio espectro de productos audiovisuales, que le permite tener una perspectiva mucho más amplia de su entorno y de paso demandar nuevas narrativas que satisfagan sus expectativas. Es un hecho que las imágenes proliferan y en ocasiones bombardean a los espectadores desprevenidos, sin embargo, creemos necesario hacer una

reflexión alrededor de sus referencias para concederles el lugar que deben ocupar en los programas de educación audiovisual.

Bajo esta premisa nos encontramos inmersos en una sociedad que se esfuerza por cambiar el paradigma de la enseñanza/aprendizaje, como apunta Roser Juanola Terradellas en la reflexión sobre los perfiles académicos y profesionales suscritos en la educación.

“Las competencias son esenciales para la selección de los conocimientos apropiados a cada propósito educativo. De esta manera, el interés en el desarrollo de las competencias en programas educativos se centran fundamentalmente en el estudiante y en su capacidad para aprender al cual se exige más protagonismo e implicación, pero también ha de estar relacionado con el cambio de rol del profesor que tiene que estructurar el saber, articular los conceptos clave, supervisar y dirigir el trabajo del estudiante; de esta manera ha de preverse las posibilidades de una participación activa de los estudiantes en los procesos educativos que obligará a un cambio en la estructura del programa y en la organización del aprendizaje para incluir programaciones más concretas, de menor duración y cursos de estructura flexible tanto por la manera de transmitir conocimientos como por la forma de guiar y apoyar al estudiante”.

(Terradellas, 2005, p. 23-23)

Bajo este paradigma, también surgen nuevas cuestiones relacionadas con las formas y contenidos de una Educación Artística que incluya los nuevos lenguajes audiovisuales generados desde el arte y desde los entornos más próximos a la comunicación audiovisual.

El lenguaje audiovisual sigue siendo uno de los grandes ausentes en la educación a pesar de que comiencen a difundirse actividades extracurriculares dedicadas al tratamiento audiovisual que a pesar de la existencia de aulas TIC en la mayoría de las IE (Instituciones Educativas) sean inexistentes desarrollos curriculares o actividades formativas relacionadas con el género audiovisual en su aspecto más creativo dentro de lo que podríamos denominar Videoarte educativo.

Este lenguaje se ha hecho presente en nuestra vida cotidiana de manera permanente, es decir, forma parte de la vida diaria, presentándose de manera repetitiva en la televisión como el

medio que más ha repercutido en la globalización. Su desarrollo se define en una época y un modo de vida que influye en los contenidos informativos. La historia ya no solo se escribe; es registrada en imágenes y exhibida a través de los medios de comunicación (redes sociales) que convierten a los habitantes en audiencias y los obliga a debatirse ante la ley de la oferta y demanda de sus productos de consumo masivo.

Los entes gubernamentales de educación deben de proyectar planes de estudios acordes con la realidad. Actualmente hablamos de una globalización a través de internet, pero pareciese que le huimos a este término al no asimilar y trabajar los diferentes contenidos útiles y necesarios para su posterior desenvolvimiento en sociedad; si los instrumentos de evaluación internacional, como el informe PISA [*Programme for International Student Assessment*], reflejan la capacidad de los estudiantes de poder entender y resolver problemas reales a partir de la aplicación de conocimientos de cada una de las áreas principales en habilidades de lectura, matemáticas y ciencias naturales, también se debería incluir el dominio del lenguaje audiovisual dentro de nuestras competencias educativas.

Es ahí entonces donde el videoarte es una herramienta ideal para el progreso de una actitud crítico- reflexiva que aborde el propio medio y permita, a su vez, el aprendizaje de todos los procesos implicados en la realización audiovisual, como forma de pensamiento característica del siglo XXI.

El uso pedagógico de las nuevas tecnologías en la educación obliga a la interactividad a través de unos medios y unas mediaciones, lo cuales deben ser bidireccionales para que refuercen la retroalimentación y la libre participación de los estudiantes con sus profesores y entre ellos mismos, rompiendo barreras de espacio y de tiempo. Proponer nuevas metodologías de aprendizaje, como lo es el video educativo, es enfrentarse al cambio. Al respecto el autor Poole expresa:

“El cambio, en sí mismo, no suele ser recibido de buen agrado. Bien lo dijo Maquiavelo: “Debe siempre recordarse que no hay nada más difícil de planificar, ni de éxito más dudoso, ni más peligroso de manejar, que la creación de un sistema nuevo. Pues el que lo inicia tiene la enemistad de todos aquellos a quienes beneficia la conservación de las antiguas instituciones y sólo hallará algunos tibios defensores en aquellas personas que tienen algo que ganar con las nuevas”. (Poole, 1999)

El autor (Kuethe, 2000, p. 282) aporta conceptos importantes y reales con respecto a la interacción que debe existir en el proceso enseñanza – aprendizaje. Este autor se remonta a recordar cómo unos años atrás los padres se sentían satisfechos porque sus hijos estaban ocupados la mayor parte del día al asistir a clase. Aquí realmente no había un objetivo claro y productivo con respecto a esta actividad. Este ejemplo hace alusión a la clasificación de la educación que hace el autor (Kaplun, 1985, p. 19-20), donde afirma: “La educación con un modelo exógeno será aquella con énfasis en los contenidos o en los efectos y en la cual el educando es visto como objeto. La educación endógena es aquella con énfasis en el proceso y aquí el educando es visto como sujeto”

El aprendizaje es el resultado de todas las actividades en clase, este se halla determinado por muchos factores, entre los cuales se pueden incluir las aptitudes de los alumnos, su motivación y la naturaleza misma del proceso. (R, 1973, p. 14) entiende por aprendizaje el proceso en virtud del cual una actividad se origina o se cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo.

En un espacio de aprendizaje las mediaciones que se instauran son múltiples, son relaciones simbólicas que suceden necesariamente entre maestro-estudiante, entre estudiante-estudiante, entre estudiante-maestro, y el saber que constituye el objeto de estudio. En el aula ocurren diversas interacciones mediatizadas por el profesor, los aprendientes, los contenidos y los medios. Así, por ejemplo, la relación entre el profesor y los aprendientes está mediatizada por la asignatura, por los medios y por la afectividad.

Por otro lado (Eliade, 1971), al respecto, plantea que el estudiante muchas veces queda cojo como una edificación construida por equipos de obreros a quienes jamás se hubiese consultado. La educación caduca y pone en evidencia una pregunta:

“¿Desde cuándo nos han alertado contra los peligros de la enseñanza tradicional?”

Refiriéndose a esta enseñanza como la culpable de que los estudiantes no participen en clase y que se sientan timados por lo que se les impone y por lo que se les rechaza. (Eliade, 1971)

no deja de lado la gran influencia que tienen los medios de comunicación en el proceso de aprendizaje, y de ello se refiere así:

“Los medios de comunicación ofrecen a los alumnos unas posibilidades de conocimiento que se amplían constantemente”.

Aquí queda claro una vez más que la información ya no es exclusiva del docente; se encuentra en las masas y para las masas.

Este autor no cree en nada que se parezca al sistema tradicional, tanto así que expresa:

“Cada día está más claro que las relaciones de enseñante a enseñado no tienen razón de ser; incluso llegan a perder toda consistencia a partir del momento en que dejan de encontrar justificación en el propio ánimo de los que, apenas, se sometían a ella con una complacencia que (hoy, en definitiva) nos asquea y nos hace sospechar no sólo de un sistema escolar, sino también de todo un conjunto de instituciones” (Eliade, 1971).

Al respecto Kaplun et al. (1985) nos contestan:

“El educando ni siquiera tiene con quién hablar. Ya se le ha dado todo hecho, toda la enseñanza digerida. Los medios audiovisuales en la educación tradicional se usan solamente como refuerzos para la transmisión de los contenidos. Es educación envasada”. Por otro lado, Poole Bernard plantea:

“Las metodologías tradicionales desarrolladas para enseñar a grupos grandes de alumnos tienden a pasar por alto las necesidades individuales. La adquisición de la información es una experiencia única que tendrá que suceder en experiencias de aprendizaje individuales o en grupos reducidos”. (Poole, 1999)

Las nuevas tecnologías han impactado de tal manera en la sociedad que es imposible prescindir de ellas, bien sea que la escuela, el aula o espacio didáctico las tenga o no. Sin embargo, su utilización es la mediadora entre el docente, el saber (objeto de estudio) y el estudiante. Cada tecnología tiene su propio lenguaje y canal para pasar la información, y de

cada una de ellas pueden los educadores potenciar sus posibilidades para promover y acompañar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Según (Kuethe, 2000) en los últimos años se ha dado mucha importancia a la relación educación-comunicación, queriendo decir que la educación es hoy una construcción de significados que tienen como base la comunicación, entendida ésta, como el conjunto de recursos personales, psicológicos y pedagógicos que un profesor o profesora utiliza o puede utilizar en su relación con el estudiantado, para establecer una buena comunicación dotada de sensibilidad, para ayudarle en su crecimiento personal y pedagógico. Desde esta perspectiva planteada por la licenciada (Kuethe, 2000) se hace necesario que los profesores reflexionen sobre cómo se da el proceso de comunicación, proceso que debe permitir asumir la enseñanza en relación con las múltiples formas de expresión, promoviendo la interdisciplinariedad de saberes.

El video educativo se convierte en un material, un método y una estrategia para la mediación pedagógica. Al respecto (Castillo, 2005), en su propuesta para recuperar la práctica educativa al interlocutor y a los seres que participan en ella, plantea que se precisa una revisión y análisis desde la mediación pedagógica de cada uno de los medios y materiales que se utilizan para la educación, para que verdaderamente acompañen y promuevan el aprendizaje de los estudiantes y contribuyan a la formación integral y a una educación de calidad.

En este panorama es en donde tiene cabida el uso de los medios audiovisuales, como lo es el video educativo, que tendrá como función estimular la discusión, el diálogo, la reflexión y la participación. Teniendo en cuenta que el solo hecho de usar el medio no nos dice nada, su uso debe ser para informar y formar conceptos. Para que el video educativo sea considerado útil deberá lograr que desde el mismo momento de su concepción exista plena participación de los miembros del grupo, de la comunidad en cuestión, con sus ideas, valoraciones, puntos de vista acerca del tema y su tratamiento en el material audiovisual.

El video educativo se convierte en un programa motivador, al romper con todo esquema, paradigma y secuencialidad en la educación. Reiterando que el estudiante (actor activo) debe ser libre dentro del proceso de aprendizaje, debe ser creador, no receptor, porque así no se aprende. De esta forma algunas veces se conoce y otras se olvida. Es un programa motivador porque toca la sensibilidad de los jóvenes de hoy, que quieren acercarse cada vez más a los

medios, a la tecnología. Por tanto, es de vital importancia alfabetizar a los aprendices en lenguaje audiovisual, y esto solo se posibilita en la medida en que se pone en práctica dentro de un espacio de aprendizaje.

(Hilgard R, 1973, p. 14) expone que el estudiante puede aprender con películas siempre y cuando se den dos procesos. El primero, la redundancia, donde la repetición ayuda a incrementar el aprendizaje. El segundo, la participación, donde la película genera en el estudiante preguntas y respuestas. Por ello la importancia del video radica en el cómo se realiza, se construye, se destruye, se vuelve a construir, se socializa y finalmente se aprende; más no radica en su calidad técnica, pues esta última se puede mejorar o transformar, pero la experiencia de cada uno de los constructores del video no.

Según (Kaplun, 1985), un material audiovisual es válido si moviliza interiormente a quienes lo reciben, si problematiza, si genera diálogo y participación y se alimenta un proceso de creciente toma de conciencia. En este proceso existe un factor muy importante que es el desarrollo de la creatividad. En consecuencia, este aspecto es de vital importancia en esta investigación puesto que para poder afirmar que el audiovisual es una estrategia pedagógica los estudiantes y es aquí en donde (Borda, 1997) en su texto, Ayudas educativas, creatividad y aprendizaje, afirma que “el aprendizaje es un proceso de exteriorización de contenidos, en acciones significativas que le permitan comunicarse e interactuar creativamente con otros” (p.123)

Según lo dicho anteriormente, podemos decir que el video ha aportado nuevas vivencias y resultados, y de seguro continuará desarrollando un papel muy importante en los procesos de educación y comunicación, ya que este medio es capaz de constituirse en proceso. En efecto, convertir el audiovisual en un taller es una de las actividades más creativas que pueden realizarse este. Consiste entonces, en poner la tecnología en manos de los educandos para que expresen de la manera más creativa lo visto en clase.

Con el audiovisual residiríamos en un contexto donde no es la lección la que nos dice si el aprendiz aprende o no; es el hecho mismo de realizar el producto con un tema visto el que nos va a ejemplificar lo adquirido de manera significativamente, es decir, el haber construido esa experiencia a partir de sus conocimientos.

## **CAPITULO II**

### **Del arte y la educación**

(Vygotsky, 1982) planteó en sus estudios que

“La relación del individuo con su realidad exterior no es simplemente biológica, ya que a través de la utilización de instrumentos adecuados puede extender su capacidad de acción sobre esa realidad”

Algunos de estos instrumentos y/o herramientas, son reales. Otros en cambio, son de origen simbólico, como el lenguaje. A estos, Vygotsky les atribuye un lugar especial porque le permiten al individuo actuar sobre su propia realidad y ponerse en contacto con el pensamiento de los demás y con la cultura, que influyen recíprocamente sobre él.

Por tanto, el pensamiento, entonces, tiene un origen social, es consecuencia de una relación social y no el resultado del despliegue de las posibilidades de un individuo aislado. Así, la expresión, y a través de esta la cultura, tienen una influencia decisiva en el desarrollo y las relaciones sociales potencian enormemente las posibilidades de aprendizaje. Lev Vygotsky introduce aquí el concepto de zona de desarrollo próximo para explicar la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del estudiante (todo aquello que es capaz de realizar solo) y el nivel de desarrollo potencial (lo que podría realizar con ayuda de alguien más).

Así pues llegamos a la pregunta, ¿cuál es el papel que se le podría dar al arte en todo este asunto de la educación?, ¿Cómo puede influir una experiencia en la zona de desarrollo próximo de un alumno?

En las ciencias de la educación, el arte es concebido como una disciplina tradicional que nace en la academia de la Grecia clásica y llega a nuestros días con la proliferación de carreras universitarias que estudian lo estético desde alguna forma artística. A causa de esto, la Educación Artística ha ocupado un lugar periférico en los diseños curriculares en relación con otras áreas que se consideran principales.

Para ilustrar un poco la labor docente y como esta se ha desvalorizado traigo a colación un fragmento de la película norteamericana “Escuela de Rock” (School of Rock, Richard Linklater, 2003), que narra la historia de un músico de rock que en bancarrota se hace pasar

por docente de preparatoria. En una de las escenas , el protagonista expresa su opinión sobre los educadores diciendo:

“Those who can’t do, teach. And those who can’t teach, teach gym”

“Aquellos que no pueden hacer, enseñan. Y aquellos que no pueden enseñar, enseñan gimnasia”.

Dejando en evidencia que el rol del docente en la educación contemporánea y, sobre todo, el rol del docente de alguna disciplina artística es sobre valorada al no estar dentro de las disciplinas que hacen parte de los modelos económicos de nuestras sociedades. Estas disminuciones educativas se deben, en parte, a la transformación que produjo el pensamiento positivista de la mirada del hombre sobre el mundo, y sobre el arte.

La filosofía positivista asumió ante el conocimiento una actitud científicista relegando a otros objetos del saber a un lugar secundario como en la educación artística. Es cierto que el siglo veinte trajo consigo unas transformaciones en la visión del hombre sobre su propio mundo. Sin embargo, el prejuicio por la educación artística, tan alejada de lo científico, aún permanece latente. Y es ahí donde es deber de los educadores, proponer diferentes caminos para que la mirada respecto a la labor y el rol sobre los educadores de artes se modifique finalmente.

Herbert Read en su libro Educación por el arte, nos dice que no se trata de convertir a todos los estudiantes en artistas, sino nutrirlos del lenguaje de la disciplina artística para desarrollar nuevos procesos de comunicación y expresión, que potencien sus competencias individuales a través del método de la experimentación. (Read, 1982)

Todos los seres humanos poseen la capacidad de creación. Pero, educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida, tanto escolar y cotidiana. Además, educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación. (Morejon, 2000)

Recibe el nombre de actividad creadora toda realización humana de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya sea de determinadas

construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan sólo en el propio ser humano (Vigotsky, 1982).

La actividad creativa se relaciona directamente con la variedad y la riqueza de la experiencia acumulada por lo que es necesario ampliar la experiencia de los estudiantes si se quiere brindar una sólida base para su actividad creativa.

“La finalidad del arte en la educación debería ser idéntica a la finalidad de la educación misma”, insiste Read en sus postulados. “En última instancia, no hago distinciones entre ciencia y arte, salvo como métodos, y creo que la oposición entre ambas en el pasado se ha debido a una concepción limitada de ambas actividades” (Read, 1982). El arte es representación y la ciencia, explicación de la misma realidad.

El punto de partida para la nueva educación y decimos nueva educación a aquella que se apodera de la sensibilidad estética para la creación. Entonces, desde Vygotsky hasta Read, la propuesta es introducir lo estético como herramienta educativa para así ampliar la experiencia educativa de los educandos, a través de la ruptura de los esquemas mentales y lograr, finalmente, su aprendizaje significativo.

Aun así, la educación contemporánea presenta un obstáculo más: el quiebre generacional producido por la era digital y la aparición de la Internet.

### **Rompiendo barreras a través del videoarte**

Mark Prensky en el 2010 para la elaboración de su artículo “Nativos e Inmigrantes Digitales” afirma que un estudiante universitario invierte en promedio menos de cinco mil horas de lectura durante su vida universitaria mientras que pasa alrededor de veinte mil horas viendo televisión, jugando a los videojuegos o conectado a la gran red. Mientras que los docentes que lo forman y a su vez los que los formaron a ellos solo veían la televisión como un divertimento más al que se accedía una vez se concluían las labores.

Si bien está claro que los tiempos cambian y que con ellos las estructuras mentales concebidas, es válido afirmar que éstas han generado quiebres generacionales entre los

educandos y los maestros a raíz de la falta de un lenguaje común entre ambas partes. Y por esto el autor Prensky denomina como nativos digitales a todos aquellos que han nacido y se han formado utilizando el lenguaje digital de los videojuegos, la televisión e Internet.

Pero a su vez, realiza una definición para aquellos adultos que han nacido en otra época y separa entre inmigrantes digitales a aquellos que por la necesidad buscan el acceso a la tecnología obligados por su cotidianidad y los excluidos digitales, aquellos que, finalmente, no supieron cómo adaptarse y se quedaron por afuera del uso y consumo de estas tecnologías.

Sin embargo, la realidad es inminente los inmigrantes y los excluidos digitales que brindan la bella labor de que se dedican a la enseñanza están empleando una lengua obsoleta (la predigital) para instruir a una generación que controla todo lo nuevo a la perfección. Y quizás lo único que tienen en común ahora es que ambos desconocen esta nueva forma de lenguaje al punto de parecer dos extranjeros que entran a un restaurante con un dialecto diferente al suyo a ordenar. En consecuencia a esto podemos observar cómo los estudiantes están sedientos de conocimiento y sus docentes en múltiples casos se quedan cortos. No obstante, este manejo inmediato de las herramientas digitales no es fiador de tener una experiencia al cien por ciento eficaz con el uso de las tecnologías y el aprovechamiento de estas en los espacios de inmersión educativa.

Así pues, Prensky define las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales expresando que, los primeros, desean recibir la información de forma ágil e inmediata, al sentirse atraído por la inmediatez otorgada por la red, la hipertextualidad y el mundo multimedia, siendo conscientes de su crecimiento progresivo prefiriendo instruirse a través del juego y no en el rigor del trabajo tradicional, pero, por otro lado, los inmigrantes digitales, en la mayoría de los casos, prefieren moverse en zonas conocidas desvalorizando los conocimientos previos de sus estudiantes, negando la evolución.

Es en este punto donde debemos preguntar, ¿Es posible el aprendizaje en este terreno? Si se busca el aprendizaje significativo por parte de los estudiantes la respuesta es un rotundo no. Puesto que la única solución que se acierta ahora de manera casi inmediata es que los docentes del nuevo milenio asimilen un nuevo modelo de comunicación que les permita

acercarse a sus estudiantes, es decir, una lengua y un estilo común. No se trata de modificar el significado de lo importante sino, simplemente, renunciar al “paso a paso” por el “ya”, profundizando más y hacerlo siempre en paralelo.

El discurso audiovisual, requiere de grandes conocimientos para ser aprehendido. Entonces, es allí en donde como producto de la confusión y la falta de un lenguaje común entre docentes y estudiantes, aparece lo audiovisual como puente comunicativo, como experiencia de unión de aquello que fue separado por el cambio de milenio. Finalmente, dentro del enorme abanico de posibilidades que otorga el universo audiovisual, se destaca el videoarte como uno de los mejores medios para desarrollar un proyecto pedagógico desde la imagen en movimiento que otorgue resultados significativos.

“El videoarte, como lenguaje artístico perteneciente al complejo campo de la hipermedia, permite esbozar disparejas entradas temáticas y de interpretación, discurriendo positivamente sobre la capacidad operativa y de razonamiento singular en el aprovechamiento de cada espectador/estudiante” (Gueyraud, 2009)

El autor comparte el deseo de estimular la actitud crítica del estudiante frente al enmascaramiento de la realidad orientándolo hacia la innovación técnica, social y cultural como alternativa ante el conformismo, la repetición o la simple imitación de modelos aplicables. Más que a los estudiantes, inconformistas por naturaleza, sus palabras parecen estar dirigidas hacia los docentes, inmigrantes digitales. El videoarte, al poner en cuestión constantemente las nociones de cambio y renovación

“Abre la mente de los estudiantes y posibilita un concepto de la realidad que, por una parte, es inabarcable, cambiante y ambigua, y, por otra, es individual y única para cada espectador/estudiante” (Gueyraud, 2009)

“La imaginación de la realidad supera siempre a la realidad del arte; pero cuando éste la mira desde muy cerca y la copia, la verdad desaparece en la realidad y el arte”.

(Bastos, 1993)

El lenguaje audiovisual y especialmente el del video arte es un soporte elegido por creadores para preparar y proyectar relatos que sean capaces de transformar realidades y de expresar su sentir. Su uso ha permitido ampliar la capacidad de realizar interdisciplinidades con otras disciplinas artísticas, creativas y de comunicación audiovisual que permiten crear experiencias en múltiples formatos.

Pues al estar en un mundo subordinado por la cultura visual, el arte, la comunicación sensorial y el diseño desarrollan una fuerte angustia hacia lo que es real, para tratar de capturarlo, reinterpretarlo y representarlo máximamente.

Dicho en otras palabras: las nuevas propuestas audiovisuales tienen la capacidad de establecer relaciones más amplias y conexiones con la realidad permitiendo generar experiencias más completas y diferentes de las realidades cotidianas. Es decir, la comunicación audiovisual permite reinterpretar la realidad y mostrar nuevas circunstancias capaces de generar procesos dialógicos que sean reinterpretados a través del lenguaje semiótico.

No obstante, la utilización de una obra de videoarte en un salón de clases donde se imparten contenidos conceptuales de manera magistral posibilita la construcción de un discernimiento significativo, en la medida en la que las configuraciones del conocimiento se potencian a través del lenguaje semiótico de las imágenes, dando paso así a una serie de acciones y experiencias que permiten estimular las percepciones y las experiencias adquiridas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Esto con el fin de darle una carta “abierta” a la imaginación, es decir, permitir generar nuevas experiencias a los conceptos que se reagrupan y se redefinen: es entonces cuando la presencia del docente se debe reafirmar, ya que es él quien puede estipular cómo, cuándo y para qué se los debe utilizar, lo cual, a su vez, aportará mayor sentido y valor educativo al aprendizaje. De ahí la importancia del conocimiento de los diversos enfoques didácticos para el uso del vídeo en el aula.

## **CAPITULO III**

### **Las posibilidades del videoarte como estrategia pedagógica**

Educación y audiovisual quizás sean dos conceptos inmutablemente relacionados. Sin embargo, esta relación no siempre resulta agradable para docentes y estudiantes pues pensamos que el videoarte puede tener propósitos educativos distintos, pero, en realidad no es así, por un lado, podemos entender el audiovisual como un activador pragmático, que brinda la posibilidad de abordar tópicos relacionadas con el público joven haciendo referencia así, a sus relatos autorreferenciales, de violencia, o determinadas posturas políticas e incluso la crítica hacia los medios masivos; y por otro, como estrategia (herramienta) creativa, gracias a las propiedades de adaptación con las que cuenta este lenguaje y las diferentes maneras de combinación, logrando de esta manera proponer una ruptura clara de códigos audiovisuales hegemónicos, gracias a que puede sugerir una amplia escala de posibilidades a la hora de producir audiovisuales. (Bernard, 1999)

De esta manera las experiencias generadas dentro del aula de clase se pueden observar como una manifestación de emociones generadas en el estudiante pero no podemos dejar de lado que el paradigma tradicionalista, corresponde de manera exclusiva a la palabra impresa.

No obstante, es preciso destacar que la imagen no es ni más accesible, ni más concreta que el lenguaje en el proceso de aprendizaje. François Bresson (1987), psicólogo cognitivista, afirma que la imagen no es un sustituto más fácil de comprender que el lenguaje y que requiere un proceso de organización cognitiva global y sintética que va desarrollándose junto con otros niveles operativos necesarios para la comprensión.

Es por tal motivo que dentro de las IE (Instituciones Educativas) surge la necesidad de la educación en medios y es allí en donde el videoarte toma su postura en los procesos de enseñanza-aprendizaje; trayendo consigo el entendimiento en medios masivos de comunicación. Su resultado inmediato es la alfabetización mediática que comprende el conocimiento y las habilidades que adquieren los alumnos.

La educación en medios se propone desarrollar tanto la comprensión crítica como la participación activa; capacita a los jóvenes para que, como consumidores de medios estén en condiciones de interpretar y valorar con criterio productos y mensajes. Al mismo tiempo los capacita para convertirse ellos mismos en productores (Buckingham, 2005, p. 21)

La educación en medios gira en torno al desarrollo de las capacidades críticas y creativas de los alumnos y no debe ser confundida con la enseñanza mediada por los mass media o con los medios un ejemplo de esto es la televisión o las computadoras como herramientas para la enseñanza de la ciencia o de la historia. La educación en medios no debería confundirse con los recursos pedagógicos.

Este nuevo paradigma no se opone a las experiencias que los alumnos tienen de los medios, no parte de la idea de que los medios masivos son dañinos o que los jóvenes son simplemente víctimas pasivas de su influencia. Por el contrario, adopta una perspectiva más centrada en el estudiante en lugar de partir de los imperativos del profesor; tiene en cuenta el conocimiento y la experiencia de los jóvenes acerca de los medios y se propone capacitarlos para que decidan por su cuenta con conocimiento de causa.

La educación en medios no se contempla aquí como una forma de protección sino como una forma de preparación. En primer lugar, desarrolla la comprensión que tienen los jóvenes de la cultura mediática que los rodea, y en segundo lugar, promueve la participación de esos mismos jóvenes en dicha cultura. Como defensores de este enfoque subrayamos la importancia de la educación en medios como parte de una forma más general de ciudadanía democrática, aunque también reconocemos que es importante que los estudiantes disfruten y gocen de los medios.

Intentamos desarrollar un estilo más reflexivo de enseñanza aprendizaje, que permita a los estudiantes valorar atentamente su propia actividad como lectores y como escritores de textos mediáticos y comprender los factores sociales y económicos más amplios que están en juego. (Buckingham, 2005)

El audiovisual en las IE comienza a ser una realidad en el currículum educativo en la medida que las funciones del vídeo en el ámbito escolar generan amplias formas de transversalización y es de estas formas que (Almenara, 1989) destaca:

Convertirse en un transmisor de información, ser un instrumento de conocimiento, posibilitar la evaluación del aprendizaje, favorecer la formación del profesorado, convertirse en una herramienta de investigación, asumirse como instrumento para la alfabetización audiovisual y, finalmente, ser un medio ideal para que el alumnado pueda experimentar distintas actitudes (p. 19)

En la misma línea, (Abadía, 1989) destaca su uso como medio didáctico, de formación del profesorado, de expresión estética y de comunicación y como medio de comunicación. Funciones que Ferres (1987) sintetizará en: informativa, motivadora, expresiva, evaluativo, investigadora, lúdica y metalingüística. (Bartolomé Pina, 2007, p. 24)

Entre las características favorables de su uso en el aula podemos destacar: - El vídeo, permite el diálogo, la creatividad y la participación colectiva en el aula. - El vídeo puede ser almacenado, copiado u ordenado con el fin de aprovecharse posteriormente.

Como menciona (FERRÉS I PRATS, Uso creativo de videogramas didácticos , 1991) existen dos líneas desde donde se pueda trabajar con el vídeo en la educación: Primeramente, conociendo el medio para poderlo utilizarlo de forma adecuada o “educar en el vídeo”. Por otro lado, “educar con el vídeo” pues supone un valioso instrumento con el que se puede optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En relación con lo educativo, podemos hablar de diferentes tipos de producciones; desde las realizadas por el profesor y los estudiantes, a las realizadas por las instituciones educativas, o las que realizan los profesionales de los medios que participan con la institución educativa. ( (BARTOLOMÉ PINA, 2007, p. 25)

Para Ferres, existen varias clasificaciones en cuanto al uso del vídeo en el aula y que hemos recogido en el siguiente esquema. (FERRÉS I PRATS, Televisión y Educación, 1994, p. 213)

### *Vídeo-lección*

Es una grabación de una clase o conferencia en la que se expone un tema, pero no existe una interactividad real con los estudiantes.

### *Vídeo-apoyo*

El vídeo es utilizado como una herramienta de soporte basada fundamentalmente en la imagen y el sonido con la cual el docente complementa y enriquece la asignatura.

### *Vídeo-proceso*

En este proceso videográfico se incluye el uso de la cámara para la elaboración de un trabajo educativo en el que se involucran tanto los alumnos como los docentes.

### *Programa motivador*

Los programas audiovisuales promueven un trabajo posterior por lo que son considerados un estímulo para la expresión, discusión y la investigación en el aula.

### *Programa mono-conceptual Video-interactivo*

Estos programas desarrollan, a través del vídeo, un tema muy concreto y breve de entre 5 a 15 minutos.

Es la fusión entre el vídeo y la informática, generando una comunicación bidireccional –entre la persona y la máquina– donde las secuencias de imágenes serán determinadas por el usuario.

Por otro lado, Bartolomé divide en dos los tipos de programas en los que se puede utilizar el vídeo. ( (BARTOLOMÉ PINA, 2007, p. 25)

### *La vídeo-lección*

Son programas que transmiten contenidos como si de un libro se tratara. Los contenidos conceptuales son soportados por una banda sonora convenientemente ilustrada por imágenes. Son vídeos claros, organizados, estructurados. Poseen capítulos y partes que facilitan la autoorganización de la información y su mayor rentabilidad educativa es alcanzada cuando el aprendizaje se produce durante su visionado.

### **Programas sugerentes, motivadores y provocadores.**

Aquellos que no se preocupan tanto de dar una información completa sino de presentar cuatro ideas globales y sugerir consecuencias. La palabra no es el elemento importante y los mensajes se construyen por la interacción de imágenes y sonidos en un montaje que, siguiendo el estilo actual, huye de la linealidad. Son programas que no facilitan la estructuración de su contenido, al menos aparentemente. Aquí el aprendizaje se producirá después, en las actividades que el alumno realiza al terminar su visionado, mientras consulta otras fuentes de información.

Desde el punto de vista metodológico la introducción del vídeo debe partir de una continuidad en su práctica –una introducción del vídeo ocasional puede convertirse en un elemento de distracción o de simple aligeramiento de las tareas en el aula–. La interacción del alumnado con el medio videográfico debe de ser un ejercicio constante extensible a todas las áreas curriculares

El trabajo videográfico favorece la transversalidad y la multidisciplinariedad convirtiéndolo en un medio valioso para desarrollar, al mismo tiempo, proyectos de equipo con presencia en las actividades anuales de la IE e incluirse dentro del Proyecto educativo Institucional (PEI). De manera que sí su utilización es generalizada y continua, se convierte en un instrumento más de los que intervienen en el proceso educativo. Por ello, si planteamos una metodología educativa con y a través del vídeo, será necesario involucrar a todos los actores que van a interactuar con el medio, no sólo a nuestro alumnado, también al resto de comunidad educativa, con el objetivo de hacer familiares sus instrumentos, procedimientos y actitudes.

“Las formas más significativas de intercambio en el arte moderno y postmoderno y la cultura popular y no popular de este siglo se han encarnado en variados diálogos entre las estéticas del cine y el vídeo, y las industrias e instituciones del cine comercial y la televisión, uno de cuyos frutos es el videoclip. Institucionalizado gracias a MTV, el vídeo musical ha sido la más radical y al mismo tiempo financieramente rentable de las innovaciones de la historia de la televisión”

(Sedeño, 2010)

Desde el punto de vista didáctico, abordar un reconocimiento de las formas, significados y estructuras del audiovisual, permite ofrecer al alumnado diferentes procedimientos de observación y análisis, potencialmente enriquecedores, para la alfabetización audiovisual en los ámbitos de la educación. Que mejor soporte para estudiar y comprender las distintas estéticas que se imponen en el medio audiovisual que una forma narrativa tan aceptada y familiar como el vídeo.

Este formato comparte espacios de creación con el videoarte ya que ambas formas muestran interés por la experimentación y participan de rasgos semánticos de un lenguaje propio y concreto que potencia la metáfora y la correlación de las imágenes a través de un discurso particular relativizando el ritmo de cada secuencia. Esta correlación de influencias, como ya hemos visto, se extenderá a otros contextos como el cine y los programas de televisión, generando formas y estructuras específicas que hacen posible otras formas de realizar lo audiovisual. Por todo esto consideramos que es necesario su tratamiento dentro de los contenidos propios de una enseñanza audiovisual.

El videoarte como metodología aprendizaje en el ámbito de la educación multidisciplinaria permite además proyectar la propia actitud del alumnado como agentes activos que posibilitan la investigación a través de la experimentación y la multidisciplinariedad.

Finalmente, dentro de esta serie de puntualizaciones pedagógicas, cuando se usa como medio didáctico se convierte en una herramienta autónoma de aprendizaje que permite alcanzar un alto grado de conocimiento. El aprendiz puede, a través de él, dominar un determinado contenido que no deja de ser un complemento curricular y una auto enseñanza –aumentando

su significado en el momento de su exhibición—. El proceso de creación requiere la exhibición de lo realizado y esta necesidad provoca una actitud y predisposición a implicarse, aún más, en el proceso de enseñanza. Con esto, no queremos decir que otras estrategias o lenguajes artísticos no provoquen situaciones similares, pero si afirmamos que el medio audiovisual, en general, proporciona dos características, intrínsecas al medio y potencialmente pedagógicas. La primera, lo audiovisual tiene que ser transmitido a un espectador, y la segunda, las imágenes tienen un significado propio; son un contenido y, por lo tanto, una forma de pensamiento que podemos interpretar, traducir y valorar. Ambas son cuestiones inherentes a la imagen audiovisual que reaprendemos a través de su experimentación

Y es en consecuencia de esto que el videoarte en estos procesos favorece la comprensión y asimilación del lenguaje visual y audiovisual como una forma de pensamiento propio, ayudando a generar procesos de conceptualización de imágenes y a promover estrategias para el análisis y la creación de cualquier narración audiovisual. Además, por las características del medio, se convierte en un espacio para la experimentación y el autoaprendizaje constante de procedimientos tecnológicos y competencias digitales.

“La educación debe cambiar, adoptando el verbo en tiempo futuro”

(Toffler, 1973, p. 303)

## **CAPITULO IV**

### **Conclusiones**

De acuerdo con lo expuesto por (Buckingham, 2005) y mencionado anteriormente, este proceso educativo permite la aventura de la experimentación, el adueñarse del lenguaje, lanzarse a la propia representación de la realidad, comunicarse utilizando otras formas, pero además se ubica la idea de aprender a aprender (metacognición), que permite el fortalecimiento de la conciencia de las diferentes formas de aprendizaje y de igual manera del apropiamiento del término empirismo, método o procedimiento que se basado en la experiencia y en la observación de los hechos.

Por su parte, el aporte del videoarte a la educación en medios es de carácter propositivo, pues propone un lenguaje que se conforma en la búsqueda de cualquier razón alternativa para sintetizar y articular códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos del lenguaje audiovisual, ya que sus producciones se diferencian de otras prácticas, porque sobre todo, intentan crear nuevas narrativas y nuevas formas de visualizar al operar con presupuestos que no se restringen a las premisas establecidas por las gramáticas audiovisuales más tradicionales. Se trata de una manifestación que significa una ruptura con lo convencional o visualmente correcto, pues se vale de parámetros espaciotemporales e interactivos completamente distintos.

El videoarte nos acerca a la premisa de educar para pensar, crear, inventar y descubrir; como también permite que el proceso de aprendizaje se haga más sensorial, pero a la vez con fundamento conceptual y desde diferentes etapas de desarrollo como la expuesta por Vygotsky, la zona de desarrollo próximo en donde puedo aprender a través del conocimiento de un compañero, es aquí en donde vemos la gran capacidad y las grandes fortalezas que nos brinda el audiovisual como estrategia pedagógica, pues permite el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y de enseñanza- aprendizaje entre los pares académicos.

Así mismo nos permite creer que es posible incentivar a los alumnos para que produzcan sus propios textos mediáticos, creativos y originales, cargados de significación y mensaje;

además de desarrollar una visión más analítica y reflexiva acerca de los textos audiovisuales en general. Creando consigo un universo transmedia que permite y fomenta nuevas formas de expresión y de aprendizaje dentro de las posibilidades educativas en las aulas de clase, hablar de transmedia significa hablar de paradigmas y modelos educativos socio constructivistas que ven al estudiante como un agente activo dentro de los procesos de formación. Así pues, la afirmación que hace (Kaplun, 1985) y (Bernard, 1999) sobre los procesos de enseñanza y el papel del aprendiz cobran una mayor relevancia.

Es dentro de estrategias como esta, en la que vemos como los audiovisuales y en especial el videoarte tiene más herramientas que otras prácticas para provocar a nuestros alumnos a correrse de las formas de expresión que la cultura de la imagen ha convertido en hegemónicas, ofrecerles las aptitudes para criticarlas y brindarles la oportunidad de trabajar con una amplia gama de formas y tecnologías.

Este tipo de proyectos son realizables en el marco de la transformación actual y el auge de las TIC, pero es necesario un proyecto pedagógico que cuestione radicalmente el carácter monopólico y transmisible del conocimiento, que revalorice las prácticas y las experiencias.

Un uso pedagógico creativo y crítico del videoarte es posible en una escuela que transforme su propio modelo transmisivo centrado en una secuencia lineal y unidireccional, y que recoja la posibilidad de una multiplicidad de recorridos, una escuela ideal que fomente los trabajos del entre dos y la construcción progresiva del yo en el mundo.

## Referencias

- (2009)[2004], M. A. (2009 2004). *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*. Barcelona: Paidós.
- Abadía, M. (1989). *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*. Barcelona : Paidos.
- ALMENARA, C. (1989). *Propuestas para la utilización didáctica del vídeo en los centros*. Barcelona.
- BARTOLOMÉ PINA. (2007). *La web audiovisual. Tecnologías y Comunicación Educativas*.
- Bastos, A. R. (1993). *El fiscal*.
- Bernard. (1999). *Metodologías de aprendizaje* .
- Borda, E. (1997). *Ayudas educativas, creatividad y aprendizaje*. Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio.
- Buckingham, D. (2005). *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Barcelona.
- Castillo, D. P. (2005). *Enseñar y aprender* .
- Desconocido. (16 de noviembre de 2021). *QuestionPro*. Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-exploratoria/>
- Eliade, B. (1971). *La escuela abierta*,.
- FERRÉS I PRATS, J. (1991). *Uso creativo de videogramas didácticos* . Barcelona.
- FERRÉS I PRATS, J. (1994). *Televisión y Educación*. Barcelona: Paidós.
- Gueyraud, A. M. (2009). *El videoarte como nuevo agente didáctico del diseño contemporáneo o los adiestramientos de trasposición entre irrealidades y realidades*. Paraguay .
- Hilgard R. (1973). *Teorías del aprendizaje*. Editorial Trillas.
- Kaplun, M. (1985). *El comunicador popular*.
- Kuethé, J. (2000). *Los procesos de enseñar y aprender*.
- Morejon, J. B. (12 de Febrero de 2000). *Creatividad en la educación: educación para transformar*. Obtenido de RevistaPsicología Científica : <https://www.psicologiacientifica.com/creatividad-en-educacion/>
- Poole, B. J. (1999). *Tecnología educativa, educar para la sociocultura de la*.

- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid.
- QuestionPro. (16 de noviembre de 2021). *Investigación Exploratoria*.
- R, H. (1973). *Teorías del aprendizaje*.
- Read, H. (1982). *Educación por el arte* .
- Roberto Hernández, C. F. (1998). *Metodología de la investigación* . México : Interamericana
- Sedeño, A. M. (2010). *Estética del videoclip musical: el formato neobarroco*.
- Terradellas, R. J. (2005). *Reflexión sobre los perfiles académicos* .
- Toffler, A. (1973). *EL SHOCK DE L FUTURO* .
- Trilnick, C. (16 de agosto de 1965). *IDIS*. Obtenido de <https://proyectoidis.org/video-arte/>
- Vigotsky, L. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Buenos Aires.