

Alfabetización Audiovisual, Una Tarea para los Inmigrantes Digitales

Shirley Andrea Ovalle Barreto

Resumen

El surgimiento de la brecha digital exige que el sistema educativo replantee metodologías y estrategias didácticas para lograr procesos formativos adecuados.]

Este proyecto busca reconocer los sistemas de comunicación utilizados por la población en estudio para unificar los códigos semánticos entre la generación inmigrante en búsqueda de mejoras en la calidad educativa.

Se realiza una conceptualización que va desde la alfabetización audiovisual hasta nativos digitales, exponiendo cifras de investigaciones precedentes y se exponen resultados articulando la conceptualización, las cifras y los resultados de los instrumentos aplicados; logrando para finalizar conocimiento que puede ser replicado en poblaciones afines.

Abstract

The advent of digital natives makes the education system to rethink the methodologies and teaching strategies to adapt the appropriate processes.

This project seeks to recognize the communication systems used by the study population to unify semantic codes between native and immigrant generation in search of improvements in education in education quality.

It ranges from a conceptualization of media literacy and digital natives, exposes figures obtained in other studies and articulates this theory with observations and instruments applied. Delevering to complete information that can be replicated in similar populations.

Introducción

La Association for Media Literacy define en 1989 la alfabetización audiovisual como: “capacidad de descodificar, analizar, evaluar y comunicarse en una variedad de formas”

Los y las jóvenes de hoy, son consumidores y usuarios de nuevos lenguajes; por tal razón se requiere una capacitación para la elaboración para de textos audiovisuales, buscando un equilibrio entre la teoría y la práctica tomando en cuenta las interacciones comunicativas de hoy en día.

La alfabetización audiovisual beneficia los intercambios comunicativos, las interacciones con los medios, la recepción de la información que transmiten los mensajes y en consecuencia la difusión de una nueva comunicación más rica, flexible abierta y menos dirigida; reconociendo así su potencialidad para su uso crítico y creativo.

Reconocer que la comunicación tiene un poder significativo y que los docentes interactúan con estudiantes que son actores principales en estos procesos, responsabiliza a dichos docentes en el aprovechamiento de este poder para un beneficio común.

1. Objetivos

Potenciar la producción de material educativo digital a través de la alfabetización audiovisual para mejorar los procesos formativos de los nativos digitales de la UPTC

Identificar los lenguajes o las formas de comunicación introducidos por los nativos digitales a la asignatura de TIC que pueden mejorar los procesos formativos

2. Marco Referencial

2.1 Alfabetización audiovisual

La reciente llegada de los nativos digitales renueva el quehacer de cada comunidad; dentro de las características principales de esta nueva generación se encuentra el de ser multitareas insertar características de los nativos que tengan que ver con competencias comunicativas (Cabra, 2008), para tal fin el tiempo cobra mayor importancia lo que les obliga a recurrir a las abreviaturas, a la utilización de signos y símbolos nuevos; lo que da como resultado el nacimiento de un nuevo lenguaje, (Perez Rodriguez, 2004) *“La construcción de significados, la superposición de unos lenguajes con otros..., y en consecuencia la transformación de condiciones de enunciación lingüística y semiótica; lleva al necesario replanteamiento del concepto de lenguaje”*. Hace algunos años, se reconocía a la imperiosa necesidad de alfabetización masiva, para que las personas pudieran acceder a la información que reposaba en los libros, hoy en día se habla de alfabetización digital pero quizás más urgente es la alfabetización audiovisual “que permita reconocer y utilizar de forma precisa los lenguajes en los que se difunde y se transmite el sentido y las visiones actuales del mundo” y así lograr que las generaciones actuales mantengan procesos de comunicación adecuados.

La alfabetización audiovisual es parte de las competencias comunicativas o mediáticas. Y es reconocida por (Perez Rodriguez, 2004) como “la capacidad de analizar los procesos de percepción y las estrategias cognitivas que han de desarrollar los sujetos para aprender, entender, comprender y valorar y crear con los nuevos lenguajes “en conclusión lo que se está viendo es la necesidad de que el concepto de competencia mediática se amplíe, porque debe incorporar la “multiplicación de usos lingüísticos , la convergencia e

hibridación de códigos verbales y no verbales y las diversas transformaciones de la enunciación lingüística semiológica”.

La situación antes descrita es provocada por la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación las cuales soportan los procesos de alfabetización audiovisual digital siempre y cuando sean consideradas como lenguajes que permiten la comunicación, en donde se requiere reconocer los elementos, los códigos los sistemas y las estructuras que orientan los mensajes que proporcionan, significados y dan entonación.

2.2 Tecnologías que favorecen los procesos de comunicación

- **Redes sociales:** Facebook, Twitter, tumblr, myspace, twenty, LinkedIn, xing, viadeo, ask.
- **Microblogging:** Es herramienta que permite expresar cualquier cosa únicamente en 140 caracteres. El microblogging tiene dos principales desventajas, el primero es la incompreensión de aquellos a los que les cuentas en qué consiste, y la segunda está en que puede resultar muy adictivo y comer mucha parte del tiempo, eliminando la ventaja de la síntesis y el ahorro de tiempo.
- **Foros:** Funcionan contenedores de las discusiones que empezarán los usuarios; otros usuarios pueden responder en las discusiones ya comenzadas o empezar unas nuevas según lo crean convenientes. Existen foros en donde se puede aportar de manera anónima, y otros en donde los, los usuarios eligen un “nick”, al que le asocian una contraseña y, probablemente, una dirección de correo electrónico para poder confirmar su deseo de unirse al foro.
- **Mensajería Instantánea y Voz:**
 - ✓ Whatsapp: Hasta el momento el líder de las apps de mensajería. La aplicación tiene un flujo de 2.000 millones de mensajes por día y permite chatear de forma instantánea entre teléfonos celulares que tengan acceso a internet
 - ✓ Skype: Es la aplicación de vídeo-conferencia más conocida. Permite realizar llamadas y enviar mensajes.
 - ✓ Viber: Permite hablar por teléfono y enviar texto de manera gratuita a través de 3G y wi-fi.
 - ✓ Gtalk: El gigante de Google tampoco ha querido dejar de estar presente en el sector de la mensajería instantánea. Quién tiene un gmail, tiene un gtalk.
 - ✓ Joyn: Es similar a whatsapp está comenzando en España. Y sus creadores afirman que es el servicio más seguro.

- ✓ Line: es un app cuyo origen es asiático y ha nacido para acabar con Whatsapp.
- ✓ Windows Live Messenger: Un clásico siempre es un clásico.
- ✓ Tango: permite realizar llamadas, video conferencias y tiene un sistema de mensajería gratuita a través del móvil utilizando 3G.
- ✓ Libon: La última en aparecer. Libon es una app de mensajería instantánea de Orange para iOS (y próximamente para Android) que ofrece llamadas por Voz IP desde conexiones WiFi o 3G.
- ✓ ChatOn: Pretende ser una alternativa a Whatsapp. Viene de la mano de Samsung, genera una lista de usuarios con los que más hablas y es compatible con iPad y iPod
- ✓ Hotmail: es un servicio gratuito de correo electrónico, creado por dos investigadores, a mediados de la década de los noventa. En la actualidad es propiedad de otra empresa, que es mundialmente conocida, llamada Microsoft.
- ✓ Gmail: Es el servicio de correo electrónico o email ofrecido por la empresa Google. Gmail es conocido especialmente por ser unos de los primeros en ofrecer una gran capacidad de almacenaje (gran ventaja competitiva que los demás competidores tuvieron que igualar) y también por su sistema de búsqueda de mensajes que permiten al usuario encontrar fácilmente, cualquier mail que le hayan mandado. Gmail ofrece una gran tecnología, comodidad y es gratuito.

2.3 Nativos Digitales

Con el fin de abordar la definición de Nativos digitales, la cual será de gran importancia en el desarrollo del proyecto, se compilan diferentes teorías expuestas por diferentes autores las cuales se relacionan a continuación:

Mark Prensky, fue el primero en acuñar el termino, “Nativos Digitales”, describió en forma detallada las actitudes y formas de aprendizaje de las generaciones de nativos digitales, quienes están en constante comunicación con los avances tecnológicos, lo cual les permite adquirir mayor conocimiento tecnológico en comparación a una persona que no está relacionada habitualmente con la tecnología.

El chileno Lorenzo Vilches, hace una comparación entre el mundo de los que han quedado por fuera de los avances tecnológicos y aquellos que viven a la par con las TIC; reconociendo la existencia de una generación digital.

Manuel Gross, refiriéndose a la navegación por internet y sus avances, expone la evidente ventaja que se ha venido apreciando de los jóvenes hacia

el uso de las tecnologías demostrando que son mucho más receptivos al aprendizaje tecnológico.

Felipe Garcia, sustenta la expresión “Nativos digitales” con la definición de Prensky y adjuntan a los nativos digitales características que los definen como la tecnófila, su facilidad por desarrollar varias actividades al mismo tiempo y su pasión por los juegos.

Alejandro Piscitelli, Expone la forma en que las tecnologías han influido en el ser humano hasta tal punto de poder reemplazar algunas de sus funciones cotidianas y como desde muy pequeños los Nativos digitales reciben diferentes tipos de información del ambiente.

2.4 Sistema de Gestión del Aprendizaje - Plataforma Moodle

Para el desarrollo del proyecto se utiliza como soporte moodle, através del cual se observan varios sistemas de comunicación entre los actores del proceso; por tal razón se considera de importancia describir dicha herramienta.

La palabra Moodle era al principio un acrónimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (*Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos*) La versión actual de Moodle (1.9) fue publicada en marzo de 2008. [MySQL](#) y [PostgreSQL](#) fueron las únicas opciones en Moodle 1.6. La herramienta ofrece la posibilidad de administrar un sistema e learning ofreciendo recursos como: foros, chat, wikies, administración de tareas, cuestionarios, además la gestión de las calificaciones y herramientas de seguimiento individual y por curso.

2.5 Estrategias de Aprendizaje con TIC

El aprendizaje con tecnologías tiene la capacidad de motivar al joven, además promueve la autonomía y la reflexión (Garcia, 2007) defiende la necesidad de los nativos digitales de socializar el proceso de construcción de su propio conocimiento para lograr el proceso de aprendizaje. (Prensky, 2008) Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red además el uso de tecnologías en los procesos de aprendizaje requieren integrar secuencias audiovisuales, textos digitalizados y formas de comunicación multidireccionales, transformando los procesos tradicionales de enseñanza en procesos colaborativos cooperativos, pero todos estos cambios dan como resultados nuevas oportunidades para el aprendiente como lo es el aprendizaje autónomo “el aprendizaje digital proporciona incluso ahora condiciones previas inusualmente favorables que permiten y simplifican este tipo de aprendizaje” (Peters 2000) *Entornos de Aprendizaje Digitales: nuevas*

posibilidades y oportunidades, referenciado en el libro del docente presencial al docente virtual libro de la UOC.

Las actividades formativas apoyadas con tecnologías son enriquecidas con chats , diferentes tipos de mensajes los cuales afirma OTTO pueden ejercer el papel de feedback positivo en el aprendizaje autodirigido de la misma forma también afirma “el éxito o no de las actividades con TIC dependen de la cooperación activa de los miembros del grupo”.

Una forma particularmente atractiva del aprendizaje autónomo se puede lograr estableciendo una comunidad de construcción de conocimiento comunidad a la que se vincula cada estudiante a través de los materiales digitales que construya, sin importar la herramienta que use.

3. Método

Con esta investigación se pretende obtener información de una realidad observada con los estudiantes de la asignatura Plataformas Virtuales de Enseñanza de la Especialización en Informática para la Docencia de la UPTC; por lo tanto se considera una investigación de tipo cualitativa se desarrolla en las siguientes fases.

Los participantes de la investigación son los estudiantes de la asignatura quienes se puede catalogar como inmigrantes digitales, se mantuvo este criterio de selección debido a que de acuerdo a investigaciones anteriores la universidad ya está recibiendo la población nativa digital.

Los instrumentos de investigación utilizados son encuestas y ejercicios de observación; las encuestas se diseñaron para la caracterización de la población y los ejercicios de observación se realizaron sobre los sistemas de mensajería de los estudiantes, previa autorización de ellos.

- **Fase I Consolidación Del Marco Referencial:**
- **Fase II Reconocimiento de la Semiología utilizada**
- **Fase III Alfabetización Audiovisual de Receptores Y Emisores Del Proceso:** La cual se desarrollara en tres etapas: la primera en donde se busca medir una conducta de entrada en cuanto a la generación de un ambiente de aprendizaje. La segunda etapa busca estudiar los nuevos símbolos y signos utilizados por la población de estudio y unificar los conceptos entre emisores y receptores, con el fin de mejorar la comunicación entre los actores del proceso formativo. Y la tercera consiste en un Análisis de los mensajes en diferentes herramientas tecnológicas; en donde se reconocen los símbolos elaborando un tesoro de símbolos

utilizados para ser consultado en caso de problemas de comunicación.

- **Fase IV Construcción De Materiales Digitales:** Luego de reconocer los nuevos códigos aceptados por emisores y receptores se construye un material educativo digital, como herramienta de metacognición de un tema disciplinar seleccionado por cada individuo.
- **Fase V Discusión**

3.1 Desarrollo Metodológico

3.1.2 Fase II Reconocimiento de la Semiología utilizada

La selección de la población de estudio se hace después de varios semestres de identificar las nuevas características del lenguaje que se estaban utilizando y se identificaron en la Especialización en Informática Educativa de la UPTC; sin embargo se considera relevante estudiar dicha población con el fin de confirmar las características expuestas en la teoría . para tal fin se acude a tomar información a través de las encuestas que en la asignatura de Plataformas de Enseñanza se aplican midiendo el comportamiento de entrada y el comportamiento de salida de los estudiantes de las instituciones educativas donde laboran los docentes – estudiantes de la especialización.

3.1.2.1 Caracterización Comunidad UPTC – Unidad de Política Social

Con respecto a la población inmigrante de docentes el promedio de edad de los docentes vinculados es de 41 años, el 43.1 % afirma tener ingresos mensuales entre 3 y 4 salarios mínimos mientras que un 29% mantiene ingresos entre 5 y 6 salarios mínimos.

3.1.2.2 Estudio Realizado al interior de la asignatura Plataformas Virtuales de Enseñanza

El 98 % de la población reconoce que las TIC son importantes para su formación como se puede observar en la Figura 1, además La mayor parte de la población cuenta equipo de cómputo con el que pueden acceder a internet un 38% tiene computador portátil, y un 40% computador de escritorio.

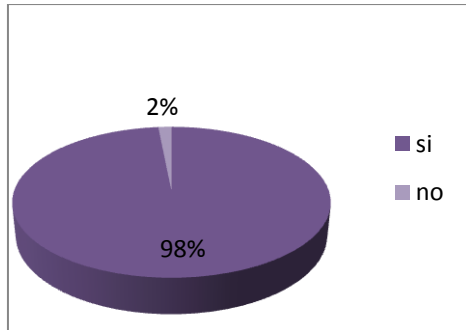


Figura 1 respuesta a la pregunta: Considera importante las TIC en su proceso de formación

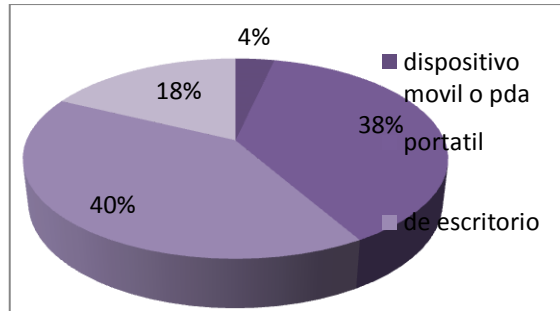


Figura 2 Que equipos de cómputo posee la población

En las gráficas siguientes se evidencia que la población de estudio usa el internet y mantiene comunicación a través del correo electrónico; se puede observar también que El 96% de los estudiantes usan las redes sociales como medios de comunicación y la red más usada es Facebook.

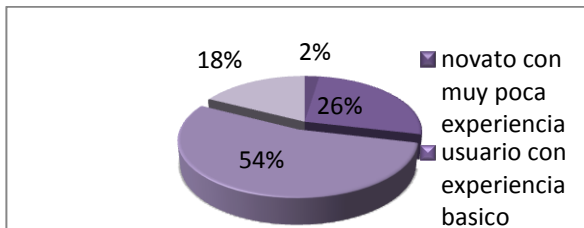


Figura 3 Manejo de Internet y Redes Sociales

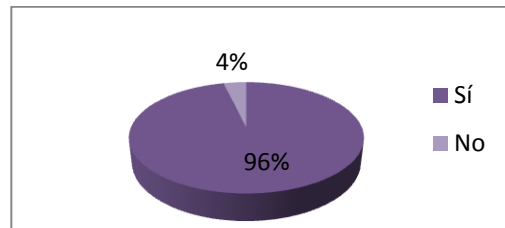


Figura 4 Uso de Internet y Redes Sociales

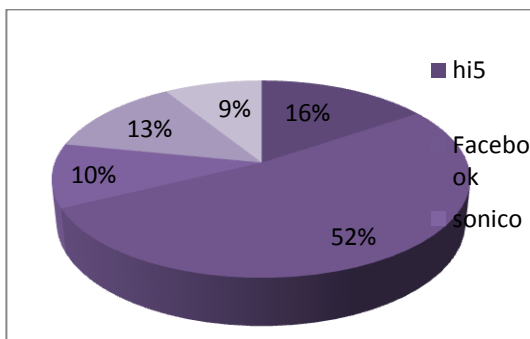


Figura 5 Uso de Internet y Redes Sociales

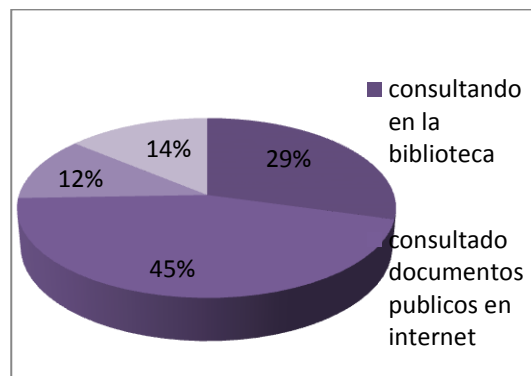


Figura 6 Uso de Internet para procesos de aprendizaje

En la gráfica 6 se puede observar la preferencia de la población para obtener información requerida para sus procesos de aprendizaje.

La información antes recogida es importante para el proyecto por que confirma que los estudiantes de la asignatura son usuarios de internet y de redes sociales evidenciando así la presencia de sistemas de comunicación que pueden estar afectando positiva o negativamente los procesos formativos.

3.1.2.3 Nuevos símbolos y Estructuras semánticas

La creación de nuevos símbolos con tecnología arranca con el diseñador gráfico Harvey Ball quien implementa una carita sonriente redonda amarilla conocida como “carita feliz” o Smiley para representar un estado de ánimo, hecho sucedido alrededor de los años sesenta; situación que nos remontó hacia el arte rupestre en la prehistoria con el cual se desarrolló el aumento de la inteligencia racional la interacción personal y el establecimiento de pautas para subsistir en una cultura.

De la misma forma hoy se encuentra que los nativos digitales por falta de espacio para escribir en los chat y foros y optimizar el tiempo obligo al ser humano a pensar en la forma de enviar mensajes cortos logrando así que la información entre emisor y receptor fluya de forma más ágil fue así como surgieron los conocidos emoticones los cuales son una secuencia de códigos que se utilizan en el alfabeto latino.

3.1.3 Fase III Alfabetización Audiovisual de Receptores Y Emisores Del Proceso Con el objetivo de reconocer las principales características de las formas de comunicación textual de los nativos digitales se encontraron los siguientes símbolos:

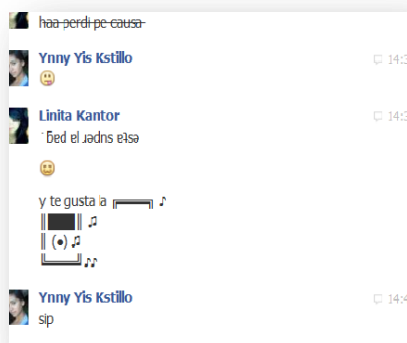


Imagen 1 Conversación en Messenger identificada en población nativa



Imagen 2 Conversación en Messenger identificada en población nativa



Imagen 3.

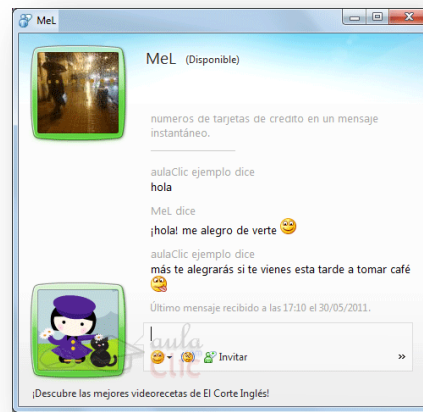


Imagen 4.

Luego de reconocer algunos símbolos y signos nuevos mostrados algunos en las imágenes anteriores, se evalúa la necesidad de usarlos y la practicidad, concluyendo así con la urgencia o no de usarlos en cualquier escenario de la asignatura.

Desarrollo de la Competencia Mediática a través de los foros de la asignatura se observan expresiones como: *“Toca ir a la fiesta para conocer... Jejeje-...”* *“esta chevere tu video. :D”* *“Buen vídeo!!! ^^”* (Aula Virtual 13 o5 2012)

A través de observaciones como estas y en el Facebook, se logra determinar la existencia de nuevos signos que insertan emotividad y cercanía entre emisores y receptores.

3.1.4 Fase IV Construcción De Materiales Digitales

Luego se procede a capacitar en alguna herramienta de construcción como go anímate, wix, stupeflix en donde el objetivo es construir un material definitivo que aborde la enseñanza de un micro tema de cada disciplina, Integrando: el permiso para usar nuevos símbolos, la alfabetización visual como emisores y receptores de mensajes, la utilización de herramientas didácticas en la nube para el desarrollo de material digital y el tema de la propia disciplina, logrando así un material digital que hace el papel de feedback enunciado anteriormente. Logrando nutrir asignaturas o ejercicios formativos de otras asignaturas. (se consolidando un foro en FB donde se pueden observar los materiales no solo propios sino de otros estudiantes)

4. Discusión

Los estudiantes están manejando una competencia mediática nueva siendo este su lenguaje nativo que usan en su entorno diario y que la población inmigrante desconoce.

Se deben unificar estas competencias mediáticas para que la comunicación fluya y el proceso educativo sea óptimo

La asignatura de TICS y Ambientes de Aprendizaje tiene procesos de comunicación efectivos porque allí se usan más medios y herramientas de comunicación.

Los hallazgos de la investigación indican que existe una población que permanece en internet recibiendo información y comunicándose a través de las redes sociales aunque se presume que de acuerdo a la teoría de la brecha digital el manejo del internet sería superior si la población correspondiera a estratos más elevados o procedentes de colegios privados.

Las actividades apoyadas con TICS son enriquecidas con herramientas tecnológicas como foros, chats, diferentes tipos de mensajes los cuales pueden ejercer el papel de retroalimentación en el aprendizaje e learning.

La alfabetización audiovisual permitiría reconocer y utilizar de forma precisa los lenguajes en los que se difunde y se transmite la información

Las tecnologías de la información y la comunicación soportan los procesos de alfabetización audiovisual digital siempre y cuando sean consideradas como lenguajes que permiten la comunicación.

Se requiere reconocer los elementos, los códigos los sistemas y las estructuras que orientan los mensajes que proporcionan, significados y dan entonación.

5. Referencias Bibliográficas

Bibliografía

- Cabra, F. (2008). Nativos Digtiales: ¿Ocultamiento de Factores Generadores de Fracaso Escolar? *Universidad Javeriana*, 127.
- Garcia, F. (2007). *Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje*. Pais Vasco: Euskal.
- Perez Rodriguez, M. A. (2004). *Los Nuevos Lenguajes de la Comunicación*. Barcelona: Paidos.
- Prensky, M. (2008). *Nativos e Inmigrantes*. . Disponible en internet: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf): Institución educativa SEK. .

5.1 Referencias Web

- Vilches Lorenzo. (2012) Inmigrantes digitales vs. Nativos digitales. Disponible en internet: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/inmigrantes-digitales-vs-nativos-digitales.php>.
- Prensky Marck. Nativos e inmigrantes. Institución educativa SEK. Disponible en internet: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Gross Manuel. (2010) Características de la Nueva Generación de Nativos digitales que está cambiando el mundo. Disponible en internet: <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/655029/Las-caracteristicas-de-la-Generacion-de-Nativos-Digitales-que-esta-cambiando-al-mundo.html>.
- Portilla Felipe, Portillo Javier, Romo Jesús, Benito Manuel. Nativos digitales y Modelos de aprendizajes. Pág. 3. Disponible en internet: <http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf>.
- Piscitelli Alejandro. Nativos e inmigrantes digitales ¿ Brecha generacional, brecha cognitiva o las dos juntas o más aun?. *Revista Mexicana de investigación educativa*. Disponible en internet: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14002809.pdf>.

