

Habilidades digitales del docente, una carta de triunfo en el contexto educativo actual

I Digital skills of the teacher, a trump card in the current educational context

Yosdey Dávila

CINESOFT

ydavila@cinesoft.rimed.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9769-0938>

Recibido: 17/06/2023

Aceptado: 14/07/2023

Publicado: 31/08/2023

RESUMEN

El mundo del siglo XXI se enfrenta a novedosas formas de vida y de adquisición de conocimientos que están condicionadas por el impetuoso desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la economía del conocimiento. La rápida evolución tecnológica ha establecido un sistema de funcionamiento social que demanda cambios educativos. Por ello, la escuela, como institución social, transita hacia modelos de aprendizaje autónomo y autorregulado a lo largo de toda la vida, en diferentes contextos de actuación que posibilitan la formación de individuos competentes.

Las Ciencias Pedagógicas, de manera general, se encuentran en un importante proceso de transformación a partir de las nuevas exigencias sociales y la posición cada vez más importante que adquieren en un mundo convulso y dinámico. Dentro de estas transformaciones, desempeñan un papel protagónico las TIC, por lo que todo intento de investigación para su introducción en el contexto pedagógico actualiza y enriquece la práctica, además de acercar la sociedad a la escuela, a sus maneras de ver el mundo y de transformarlo.

Palabras clave: proceso educativo, TIC, medios audiovisuales, habilidades digitales del docente, pantalla electrónica.

ABSTRACT

The world of the 21st century is facing new ways of living and acquiring knowledge that are conditioned by the impetuous development of Information and Communication Technologies (ICT) and the knowledge economy. Rapid technological evolution has established a system of social functioning that demands educational changes. For this reason, the school, as a social institution, is moving towards models of autonomous and self-regulated learning throughout life, in different contexts of action that enable the formation of competent individuals.

The Pedagogical Sciences, in general, are in an important process of transformation based on the new social demands and the increasingly important position they acquire in a convulsive and dynamic world.

Within these transformations, ICTs play a leading role, so that any attempt at research for their introduction into the pedagogical context updates and enriches the practice, as well as bringing society closer to the school, to its ways of seeing the world and transforming it.

Keywords: educational process, ICT, audiovisual media, digital skills of the teacher, electronic display

Introducción

La incorporación de pantallas y redes en las instituciones educativas es considerada por muchos como condición necesaria y suficiente para la transformación y mejora de la educación. La atención se centra más en el potencial de las tecnologías propuestas que en las relaciones socioeducativas que se gestan en el acto de enseñar y aprender. La presencia ubicua de la pantalla electrónica es el rasgo característico de la sociedad contemporánea, a la que, a partir de esta perspectiva, se puede definir según el docente argentino Levis (2019) como sociedad de la Pantalla. La Pantalla media nuestra relación con el mundo y con nuestros semejantes, por lo que determina de manera creciente nuestra experiencia vital y nuestra percepción de la realidad. Las pantallas, dispositivos de orden primordialmente visivo, directa o indirectamente, participan en la práctica total de las actividades y relaciones cotidianas. Incluso antes de nacer somos imágenes en una pantalla. En todo momento y lugar, la pantalla indica lo que podemos hacer y cómo hacerlo y también lo que no podemos hacer y muestra lo que se debe mirar y oculta aquello que no alcanza o no desea mostrar. La pantalla vigila y revela lo que se hace y se piensa a conocidos y a desconocidos (personas e instituciones), sirve como escenario privilegiado de un espectáculo del cual somos protagonistas voluntariamente o no. La pantalla, constituye el soporte de un ecosistema comunicativo en el que prevalece la imagen, el sonido y la interactividad. El texto de imagen y sonido gana indiscutible presencia en la sociedad y, por tanto, es esencial incluir el lenguaje audiovisual como materia de aprendizaje en los procesos educativos y con ello lograr una interacción deliberada y voluntaria con el mundo audiovisual y, de alguna manera, controlarlo coherentemente.

Para el sociólogo Martín-Barbero (2002), se trata de un cambio de época que incide más sobre la juventud, entendida como el conjunto de "tribus" articuladas según edad, género, estilos, preferencias o conflictos, más que por la pertenencia a un espacio físico fuertemente conectadas a la cultura- mundo del audiovisual y a la información, y que desarrollan una empatía con la cultura tecnológica al encontrar en los relatos, imágenes, sonoridades, fragmentaciones y velocidades de esta, sus propios idiomas y ritmos. Este planteamiento revela la necesidad de concebir un proceso educativo más parecido a las dinámicas comunicacionales en las que se desarrollan los niños y niñas. Los educadores (genéricamente hablando), se enfrentan así a educandos que por interacción cotidiana con el medio ambiente comunicativo asumen otros lenguajes, saberes y escrituras que provienen de ese consumo comercial. Saberes-mosaico, según Martín-Barbero J (2002) que, a pesar de estar conformados por retazos, les permiten tener un conocimiento más actualizado que su profesor en algunas materias o peor aún, una visión tergiversada de la realidad.

Esto, a su vez, conduce al reforzamiento del autoritarismo de las instituciones educativas, en lugar de una apertura a esos nuevos saberes, como respuesta a la pérdida de autoridad del educador y a la descalificación de los educandos, cada día más irreverentes ante el sistema de conocimientos escolares. El pedagogo español y asesor docente de la Asociación Iberoamericana de Televisión Educativa (ATEI) Cabero (2011) insiste en esta cultura mosaico que porta hoy la sociedad y alerta. No tienen las mismas características los alumnos de la cultura impresa y de la oralidad, que los alumnos de la cultura de la televisión, los multimedia y la telemática. Estos poseen un razonamiento más abstracto, una mayor capacidad para reconstruir y construir mensajes a partir de diferentes fragmentos de información, lo que se denomina la cultura mosaica, y una facilidad para la construcción de mensajes a partir de textos hipertextuales e hipermedia. El autor de este trabajo coincide con Cabero, sin embargo, considera que no debe ser un análisis tan metafísico como para separar lo que él llama culturas, sino que el mundo actual exige que ambas se complementen en el proceso educativo sin que el profesional de la educación minimice el alcance de alguna de ellas.

Para la especialista en producción audiovisual, la chilena Rosa (2008), miembro del proyecto infantil de Educomunicación Pintacuentos, los presupuestos escolares no se corresponden con las dinámicas comunicacionales actuales, cuya lógica se construye a partir del uso del texto escrito y de la clase presencial, fundamentalmente expositiva; se asume el aprendizaje a partir de la perspectiva de una sucesión en la transmisión del conocimiento y de una estructuración de etapas, edades y escalas mentales, que se organizan progresivamente. Contrario a esto, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, al ser dinámicas, discontinuas, inconstantes e irregulares, establecen dispositivos de almacenamiento, difusión y circulación mucho más versátiles, lo cual exige una transformación en los modelos de educación: de un modelo basado en la secuencia lineal de la palabra impresa, fundada en la dependencia de los adultos formados en ese paradigma, hacia un modelo de pedagogía basada en la exploración por los sentidos —la visión, el oído y el tacto— y la velocidad. Sin embargo, la institución educativa sigue enseñando como si nada hubiera cambiado.

Es incuestionable la necesidad de que los educadores sean capaces de desenvolverse creativamente en un mundo en el que predomina la imagen, el sonido y la interactividad, de acuerdo con el panorama profesional y laboral que se avecina, y como condición favorable a esta formación, es preciso que asuma la multiplicidad de escrituras, lenguajes y saberes en los que se producen las decisiones. Ello contribuye a transformar la realidad educativa y a establecer una relación bilateral entre el proceso educativo y la sociedad, en la medida en que el primero se enfrenta a los avances tecnológicos de la sociedad y esta a su vez le impone requerimientos que permitan alcanzar nuevos avances.

Metodología

Para el desarrollo del presente artículo se utilizó el paradigma cualitativo fundamentado en el empleo de los métodos de análisis y síntesis e histórico lógico. La técnica esencial utilizada fue la revisión documental.

Resultados y discusión

El proceso educativo, inmerso en la revolución científico- técnica universal y globalizadora, se va enriquecido con el empleo adecuado de los recursos audiovisuales e informáticos mediante el uso de las pantallas. El empleo atraviesa varias fases que se enlazan en una estructura sistémica y que se inicia con el proceso de selección, continúa con el diseño y la elaboración en el caso que sea posible, y concluye con su utilización. Es precisamente este proceso el que le imprime el carácter científico y justifica la presencia de los medios audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La preparación de los docentes debe conducir a la formación para el empleo de los medios audiovisuales, entendidos según el pedagogo cubano Barreto (2006) como los medios de enseñanza que dan información a través de la audición y la visión. Estos poseen disímiles funciones entre las que se destacan la informativa, referencial y explicativa; la motivadora y de animación; la evaluadora de conocimientos y de actitudes; la expresiva, comunicativa y de desarrollo de la creatividad; la simbólica o iconográfica; la socializadora, entre otras. Estas funciones los convierten en una expresión de cultura con grandes posibilidades de lograr un aprendizaje que adquiera significatividad para el estudiante a partir de la representación que logran de la realidad. Los materiales audiovisuales con fines educativos son textos audiovisuales que están determinados por su intencionalidad educativa y se conciben a partir de una serie de objetivos que responden a un currículo formal. Estos materiales siguen un proceder metodológico para insertarse en los diversos procesos: de transmisión o adquisición de conocimientos, de desarrollo de habilidades y de formación de valores. Son realizados para ser incluidos en el proceso de educativo de forma creativa y dinámica. Sus objetivos y contenidos determinan el género, la propuesta narrativa, la duración del producto audiovisual y la potencialidad expresiva. La potencialidad expresiva de un material audiovisual con fines educativos es la posibilidad que este tiene para transmitir un sistema de influencias que se exprese en un contenido educativo. Esta se refiere esencialmente al mensaje, a la intención que tiene el audiovisual para su inserción en un contexto escolar.

El profesor universitario español Cebrián (1992) agrupa los materiales audiovisuales con fines educativos en cuatro tipos diferentes: curriculares, es decir, los que se adaptan expresamente a la programación de la asignatura; de divulgación cultural, cuyo objetivo es presentar a una audiencia dispersa aspectos relacionados con determinadas formas culturales; de carácter científico-técnico, en que se exponen contenidos relacionados con el avance de la ciencia y la tecnología o se explica el comportamiento de fenómenos de carácter físico, químico o biológico, entre otros, y videos para la educación, que son aquellos que, según una determinada intencionalidad didáctica, son utilizados como recursos didácticos y que no han sido específicamente realizados con la idea de enseñar. Estos materiales audiovisuales están condicionados por las características propias del medio y por los recursos expresivos y la estructura narrativa que se haya empleado en su elaboración. Diversos autores establecen niveles de potencialidad expresiva y lo fundamentan a partir de su práctica profesional en estrecha relación con el video educativo, entre ellos Schmidt (1987), Cabero (1989), Cebrián (1992) y Bravo (1994). Los niveles de potencialidad expresiva de un material audiovisual con fines educativos dependen de la intención de utilización, de los medios técnicos con los que se cuenta para realizarlo y de la calidad del material, entre otros factores. Los audiovisuales de baja potencialidad expresiva son una sucesión de imágenes de bajo

nivel de estructuración que sirven de apoyo o acompañamiento a la tarea del profesor y no constituyen por sí solos un programa con sentido completo. La media potencialidad expresiva se concibe cuando se representa la sucesión de imágenes y sonidos que transmite un mensaje completo, pero que carece de elementos sintácticos que ayuden a la comprensión de los conceptos y a la retención de la información que el material audiovisual expresa. Estos materiales, los más habituales, necesitan de la intervención del profesor en distintos momentos de la sesión y del concurso de materiales complementarios que aclaren distintos aspectos del contenido. Los audiovisuales de alta potencialidad expresiva transmiten un mensaje completo y expresan los objetivos de aprendizaje que deben ser logrados una vez que ha concluido el visionado. Cualquiera que sea la potencialidad expresiva del material puede convertirse en un eje de creación y expresión comunicativa para el futuro profesional de la educación, y como parte de su actividad decisoria deberá determinar cuál es el idóneo para presentar un contenido determinado.

Existen varias dificultades al enfrentar la formación para el empleo de los materiales audiovisuales. Una la representa, sin dudas, la resistencia de los docentes. El pedagogo Dede (2002), plantea: “Las comunidades de docentes universitarios suelen adoptar rápidamente los medios que permiten el intercambio de información, pero existe cierta reticencia a la hora de cambiar los métodos y perspectivas de las prácticas docentes y de evaluación presentes en la enseñanza universitaria”. Otros prefieren ver las dificultades en factores de tipo económico. La brecha digital tiene hoy tanta significación, que ya se convierte para varios investigadores sociales en uno de los elementos de marginación entre personas, países y colectivos dentro de la sociedad del conocimiento. La diferenciación producida entre aquellas personas, instituciones, sociedades o países que pueden acceder a la red y aquellas que no pueden hacerlo, puede ser definida en términos de la desigualdad de posibilidades que existen para acceder a la información, al conocimiento y la educación mediante las nuevas tecnologías. Sin embargo, se debe ser consciente de que la brecha no es solo económica, sino también generacional, idiomática, de género y también entre la cultura de los educadores y los educandos. En Cuba, otro obstáculo es la tecnofobia que se generaliza hacia los medios audiovisuales en las instituciones educativas. Esta situación, obedece a la introducción de estos medios en las instituciones educativas cubanas a inicios de este siglo para dar solución a un problema de fuerza de trabajo capacitada, con el fin de llevar a cabo las transformaciones en los diferentes niveles educacionales y en especial el de Secundaria Básica. La experiencia no fue satisfactoria por la inclusión de estos medios, generalmente, solo como infraestructura y no acompañados de una formación cultural de los profesores y productores en su empleo.

La inclusión del audiovisual en la primera década del siglo XXI no siempre aportó elementos positivos a los profesores, a los estudiantes ni a la familia en relación con la motivación por obtener los resultados que se deseaban en el aprendizaje. Esta situación dejó varias experiencias que en la teoría pedagógica cubana estaban resueltas, pero que en la práctica educativa fueron deficientes. Entre ellas, que el aprendizaje no se encuentra en función del medio, sino fundamentalmente sobre la base de las estrategias didácticas que se apliquen por parte del profesor con apoyo del medio; además, que la presencia del profesor es esencial para determinar las posibilidades del medio dentro de un contexto determinado de enseñanza-aprendizaje, lo que ratificó que los medios por sí solos no provocan cambios significativos ni en la educación en general, ni en los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular.

Hoy, el camino se debe orientar a buscar actitudes más realistas que de verdad resitúen los medios como elementos curriculares, y no mágicos, para resolver todos los problemas educativos, o que sean culpables de todas las deficiencias. Expresado, en otros términos, se trata de cambiar las actitudes y los valores que muchos profesores cubanos tienen hacia los medios audiovisuales. Es vital, pues, reflexionar acerca de cómo enfrentar el debate en Cuba sobre el nuevo desempeño del profesional de la educación y su formación inicial, ahora que cuenta en su aula con diferentes medios audiovisuales. Abrir una polémica sobre el nuevo papel de este profesional lleva en sí una primera definición que está precisamente determinada por reconocer al profesor como parte esencial y determinante del proceso, y no concebir los medios como sustitutos de este. Barreto (2011) sentencia: Los maestros en ejercicio, solo a través de la capacitación y la educación de postgrado, podrán ponerse a la altura de estos tiempos de imagen y sonidos, pero lo que no nos perdonará el futuro es que no asumamos a partir de la ciencia una transformación curricular para resolver esta contradicción. Este pedagogo dirige la mirada hacia la formación inicial pedagógica en Cuba, que tiene todavía como tarea pendiente dimensionar este encargo a los niveles deseados. La sociedad globalizada y las nuevas transformaciones económicas operadas en Cuba le imponen a las ciencias pedagógicas retos para enfrentar los efectos negativos que pueden generar el audiovisual que consumen los niños, adolescentes y jóvenes cubanos como poderoso mecanismo de socialización:

- El mito de la objetividad y la manipulación inadvertida. Gran sentido de realidad, imparcialidad, inmediatez y objetividad, que induce a la asimilación acrítica e irreflexiva de los mensajes. Ilusión de credibilidad que la legitima como tecnología neutra y transparente.
- La génesis y difusión de estereotipos como herramientas de conocimiento. Se emplean categorías llanas, sencillas y manejables para representar una realidad que es en verdad confusa, inestable y llena de matices; y con ello, el inicio y continuidad de estereotipos de sexo, raza, clase u otro.
- Hiperestimulación audiovisual y el conocimiento fragmentado. El ritmo dinámico, la aceleración de planos y el recorte de partes de la realidad obstaculizan la construcción de una visión coherente de esta; en cambio, producto de una hiperestimulación sensorial es percibida como un conjunto de fenómenos de naturaleza fragmentada, discontinua y desorganizada.
- Primacía de la imagen sobre los textos escritos. La naturaleza distintiva de cada una, junto a las competencias que demandan de los sujetos, suponen un desarrollo diferente de representaciones, cualidades, emociones y comportamientos. Mientras la primera privilegia la percepción, lo sensitivo, la forma, el espectáculo y lo concreto, la segunda, la abstracción, lo conceptual, el análisis de contenido, la reflexión en torno a este y la decodificación de lo simbólico.

Lo audiovisual, por lo general, usa mecanismos más propicios para comunicar sus contenidos y estimular la inmediatez, globalidad y estética formal, e integra narración y descripción en un mismo acto. Por el contrario, la escritura requiere diferenciación temporal en ambos procesos, lo cual exige del lector una actitud paciente, además de una realización continua de complejas operaciones lógicas y gramaticales.

Estos retos hacen pensar en la preparación de los docentes en Cuba. Son ellos, quienes tienen la responsabilidad ideológica para comunicar constantemente, a partir de los sistemas de conocimientos y los ideales revolucionarios. Este debe lograr que las actividades que se desarrollen en las diferentes modalidades de atención se conviertan en un debate fértil que permita que los educandos lleguen a conclusiones continuamente, que sean espacios predominantemente de diálogo y no de monólogo, sobre todo a partir de la alerta que hace Ortiz (1998) cuando plantea:

... el mercado, las transnacionales y los mass-media son instancias de legitimación cultural, espacios de definición de normas y de orientación de la conducta. Su autoridad modela las disposiciones estéticas y las maneras de ser. Así como la escuela y el Estado se constituyeron en actores privilegiados en la construcción de la identidad nacional, también las agencias que actúan en el nivel mundial favorecen la elaboración de identidades desterritorializadas. Como los intelectuales, son mediadores simbólicos.

Los docentes deben, por tanto, estar preparados para neutralizar los poderosos artificios de que disponen los medios masivos como el audiovisual para encubrir sus intereses y disfrazarlos de la opinión pública. El reclamo se orienta hacia una actividad docente que enseñe una visión de los medios en calidad de espacios de configuración de prejuicios, concepciones de política, familia, cultura o sexualidad. Queda entonces justificada la necesidad de reivindicar los centros formadores como escenarios de aprendizaje, que permitan el ejercicio creativo y crítico de la recepción audiovisual. La habilidad para “leer/descifrar” los discursos sociales, mediáticos y publicitarios, que intentan manipular y seducir, constituye uno de los requisitos fundamentales para lograr el ideal de sujetos autónomos, lo que supone que la formación del futuro profesional de la educación que deba lograr la capacidad de mirar de manera crítica y cuestionadora la realidad, romper con cierta indiferencia y pasividad que en ocasiones se manifiesta, o sea, la posibilidad de tomar decisiones por sí mismos, resultado de un ejercicio consciente y razonado, en cualquier ámbito de la sociedad y de la vida cotidiana. De esta manera, el aprendizaje para “leer/descifrar” los productos audiovisuales sin margen a la manipulación se revela como una de las habilidades esenciales en la preparación de los docentes, pues no solamente ese profesional debe evitar ser manipulado, sino que además debe aprender a brindarles recursos metodológicos a sus estudiantes para impedir que sean manipulados también. Para el sociólogo alemán Franke (1964) la manipulación es una “... influencia psíquica, realizada en secreto y, por consiguiente, en perjuicio de las personas, de las cuales está dirigida. El ejemplo más simple de ello es la publicidad.” Recientes investigaciones sobre la manipulación la revelan “... como una forma de control mental y social, que ocurre cuando falta conciencia en el ser humano. Entonces se le reduce a un simple objeto. La manipulación es una violación de la libertad, una forma de violencia y de deshumanización” (Preciado, 2010). También se alerta sobre la necesidad de elevar la cultura de los ciudadanos para poder hacer frente a la manipulación, y en este encargo los educadores desempeñan un papel esencial por la necesidad de contribuir al desarrollo cultural integral de niños, adolescentes y jóvenes. Otros estudios, cuando se refieren a la manipulación mediática, subrayan que:

... se da allí donde no existe conciencia crítica por parte del manipulado. No es una simple influencia, sino una forma irracional de ejercer la influencia y el poder; es el ejercicio del Poder de forma moralmente ilegítima, sin auténtica autoridad. La persona manipulada no percibe el ataque, pues los estímulos de la manipulación permanecen ocultos a la conciencia. (Centén, 2012, p. 17)

Esta alerta eleva la necesidad de la formación para el empleo de los medios audiovisuales que debe caracterizar al profesional de la educación, no solo para poder contribuir a formar esa conciencia crítica, reflexiva y decisoria en los educandos constantemente asediados por audiovisuales que manipulan sus conductas, sino también para desarrollar habilidades que le permitan modificar los audiovisuales ya existentes o diseñar sus propios materiales, de modo que respondan a sus necesidades reales. El pedagogo brasileño Versiani (2002), en su tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, alerta sobre la influencia del nuevo orden cultural impuesto por las transnacionales cinematográficas y televisivas al cine, aplicable más recientemente a las series y documentales de tema histórico. Versiani cita a Adorno y a Horkheimer, filósofo y sociólogo alemanes respectivamente, que plantean que este nuevo orden cultural:

- “Banaliza, envilece y patroniza el producto cultural y artístico, lo adapta para el consumo masivo y compromete la dimensión crítica intrínseca a la obra.
 - Ciega y entorpece al consumidor, que pasa a insertarse como víctima, una marioneta inconsciente, en el proceso de reproducción de la cultura.
 - Reorganiza todo el proceso cultural y los agentes dejan de producir cultura para producir mercancía”.
- (Versiani, 2002, p.35)

Los elementos que ofrece este autor justifican la necesidad de que los educadores tengan una formación sobre el potencial y los mecanismos de seducción y concienciación de los medios audiovisuales como el cine y la televisión en la actualidad, todos con salida a partir de las pantallas. Estar preparado es una condición necesaria para el ejercicio consciente de su libertad individual y para su influencia en los demás. Masterman (1993), experto en el uso de los medios de comunicación en el aula, establece siete razones para considerar a la educación en medios de comunicación como un asunto prioritario:

1. El elevado uso del consumo de los medios y la saturación de éstos en la sociedad contemporánea.
 2. La importancia ideológica de los medios y su influencia como empresa de concienciación.
 3. El aumento de la manipulación y fabricación de la información y su propagación por los medios.
 4. La creciente penetración de los medios en los procesos democráticos fundamentales.
 5. La creciente importancia de la comunicación e información visuales en todas las áreas.
 6. La importancia de educar a los niños, adolescentes y jóvenes para que hagan frente a las exigencias del futuro.
 7. El vertiginoso incremento de las presiones nacionales e internacionales para privatizar la información.
- (Masterman, L. 1993)

El sociólogo Martín Barbero (2002) sentencia:

...la tecnología remite hoy no a la novedad de unos aparatos sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje (...) Estamos ante la emergencia de otra figura de la razón que exige pensar la imagen, de una parte, a partir de su nueva configuración sociotécnica: la computadora no es un instrumento con el que se producen objetos, sino un nuevo tipo de tecnicidad que posibilita el procesamiento de informaciones, y cuya materia prima son abstracciones y símbolos.

(...) La visibilidad de la imagen deviene legibilidad, lo que permite pasar del estatuto de "obstáculo epistemológico" al de mediación discursiva de la fluidez (flujo) de la información y del poder virtual de lo mental (...) La revolución tecnológica que vivimos no afecta sólo por separado a cada uno de los medios sino que está produciendo transformaciones transversales que se evidencian en la emergencia de un ecosistema comunicativo conformado no sólo por nuevas máquinas o medios, sino por nuevos lenguajes, escrituras y saberes, por la hegemonía de la experiencia audiovisual sobre la tipográfica, y la reintegración de la imagen al campo de producción de conocimientos (p. 27).

Los animados, las series y películas que se consumen hoy, en su mayoría, no fueron producidas para ser utilizadas en clases. No tienen, necesariamente, compromiso con la verdad y con el rigor científico y, además, no se preocupan por las cuestiones de carácter didáctico-pedagógico. Concebidos en su mayoría, como entretenimiento, estos espacios televisivos y cinematográficos suelen falsear la realidad, transmitir concepciones estereotipadas de los acontecimientos, reforzar una imagen heroica de los personajes, presentar errores históricos crasos, sucumbir a las ideologías, entre otras distorsiones históricas graves. Como obra de arte, la obra cinematográfica perdió su "aura", se ha masificado para consumo rápido, por lo que ha de poseer parte de sus virtualidades expresivas y creativas (Versiani, 2002). En particular el dibujo animado constituye un género que cuenta con una extrema efectividad narrativa y una considerable influencia estética en lo que al público infanto-juvenil se refiere. San Pedro (2004) plantea que, recurrentemente, escuchamos mensajes autorizados acerca de la violencia contenida en este género audiovisual, así como de la idoneidad del modelo de comportamiento de los personajes que en ellas aparecen, o discrepancias respecto a la concepción de sociedad que refleja.

Lo cierto, es que los dibujos animados, con su apariencia colorista y su rapidez narrativa, configuran un conjunto de universos estéticos en los que las historias más imposibles pueden llegar a tomar forma, para convertirse en referentes culturales que entroncan directamente con los cuentos infantiles ilustrados de siglos pasados y mucho más allá, con la tradición teatral de la comedia del arte y de los espectáculos circenses (San Pedro, 2015). Las historias entrelazadas que propone este género audiovisual servían y sirven aún, como esqueleto formal inmejorable en el que poder articular, con una efectividad didáctica asombrosa, las bases principales del sistema cultural, a la vez que ofrecen un campo virtual en el que vivenciar, de forma catártica en situaciones simuladas e irreales, la esencia misma de la condición humana y de sus características sociales, constituyen aspectos en sí mismos contradictorios. Los dibujos animados, al igual que los cuentos, constituyen hoy una nueva forma de aprendizaje en la que los niños y adolescentes pueden aprender normas, conceptos y actitudes mediante sus personajes favoritos.

Estos pueden ayudarles a formar valores, pues los más pequeños viven como real aquello que ven, se alegran o entristecen, disfrutan y se asustan. Psicológicamente, los niños reelaboran valores a partir de las propuestas animadas, de ahí que sea interesante, tal como apunta Buxarrais (2004), que las series propugnen los valores que fundamentan una sociedad actual, en donde prevalezca el diálogo para la resolución de conflictos, se defienda el respeto al otro, aunque sea diferente y se fomente la autonomía de la persona.

A continuación, se identifican algunas claves para la interpretación de los dibujos animados:

- Presencia de la hipérbole: su traducción exacta es la “exageración”. Los dibujos animados son por excelencia exagerados en toda su composición, en cuanto a lo visual y sonoro. La hipérbole es una intensificación de lo que se quiere decir, y los dibujos animados han sabido aprovechar bien esto, para llevarlo a los límites a la hora de su composición visual.
- El relato breve: estos dibujos animados, como están dirigidos principalmente a un público, consecuentemente apelan por la atención de ellos (los niños); por esto, en cuanto a tiempo (duración y desarrollo del contenido) es corto, ya que por la exageración de sus personajes y el mundo fantástico en el que a veces se desenvuelve la historia, no da para un programa de meses como en las novelas o series.
- El juego: se entiende este como el juego de imágenes, palabras, movimientos y desmesura en la composición de estos dibujos animados.

Se puede ver que los personajes son exagerados en casi todo, cuando a veces gritan y abren la boca de formas extrañas y que no se podría hacer normalmente, lloran hasta formar ríos de llanto, saltan hasta la luna, todas estas cosas pasan en una escena y en la siguiente todo es normal. Introducir en el aula experiencias con el empleo de los dibujos animados ha sido un tema controversial, sobre todo, porque como plantea Cabeza (2004):

En el dibujo animado, la simplificación de sus formas y de sus estructuras, y en muchos casos el hecho de que las historias que se cuentan sean estereotipos demasiado evidentes y utilizados, aleja al alumno de la transposición de esas situaciones a la realidad, no apareciendo como espejo de una posible verdad sino como caricatura, exageración o moraleja que construye (p.17).

En Cuba, por ejemplo, se ha acuñado por algunos historiadores y docentes el término historia elpidiana (referida a los dibujos animados de Elpidio Valdez) para comentar un relato que ridiculiza todo el tiempo a los españoles y asume una historia triunfalista y lineal (Criterios planteados en el documental: Otra historia que contar de Telecristal en Holguín, 2014). La mirada a este fenómeno debe ser multicausal porque, sin lugar a duda, nuestros educandos son grandes consumidores de este género audiovisual desde una edad temprana. Por esto, sería inconcebible no poder utilizar los dibujos animados, además de para disfrutar sus historias, para conocer el medio social, comportamientos éticos, para fomentar el pensamiento crítico, incluso, como un elemento lúdico-motivador a partir de la narración que emplean.

Una experiencia interesante lo constituye la llamada “clase invertida” o Flipped Classroom. El término Flipped Classroom fue acuñado por Bergmann y Sams (2012), dos profesores que empezaron a grabar y distribuir videos de sus lecciones para ayudar a los estudiantes que faltaban a clase por cualquier motivo. Mediante la puesta en práctica de esta idea se dieron cuenta de que, además de facilitar el estudio a estos estudiantes, estaban consiguiendo tener más tiempo para responder a las necesidades educativas de cada uno, por lo que terminaron haciendo la propuesta ante la cual se adscriben los autores y sustentan teóricamente la experiencia pedagógica implementada. Bergmann and Sams (2012) fueron quienes popularizaron el término, así como también el uso de videos para grabar clases que sirvieran de apoyo; sin embargo, es preciso destacar que se trata del uso de tecnología en general, no solo videos como medio para acceder al material de apoyo fuera del aula. De hecho, el recurso docente en el que se apoya la clase invertida puede variar, ya que puede utilizarse el manual de la asignatura, apuntes, videos o audios, entre otros. Una de las dinámicas que proponen estos autores es comenzar la clase con unos cuantos minutos de debate sobre el video que los estudiantes debieron visualizar anteriormente en sus casas o en cualquier otro lugar. Esta metodología tuvo su evolución paralela a la del software educativo y fue en el 2012 cuando quedó plasmado el modelo original de la clase invertida, entendido por sus creadores (Bergmann y Sams, 2012, p. 13) como un cambio en la dinámica del trabajo en el aula que se define en los siguientes términos: Aquello que tradicionalmente se hace en clase se hace ahora en casa, y aquello que tradicionalmente es hecho como deberes es ahora completado en clase. La clase invertida, como su nombre y definición indican, pretende invertir los momentos y roles de la enseñanza tradicional, en los cuales la clase, habitualmente impartida por el profesor, pueda ser atendida en hora extra clase por el estudiante mediante herramientas multimedia; de manera que las actividades de práctica, usualmente asignadas para el hogar, puedan ser ejecutadas en el aula mediante métodos interactivos de trabajo colaborativo, aprendizaje basado en problemas y realización de proyectos (Coufal, 2014; Lage, Platt y Treglia, 2000; Talbert, 2012).

Así, la palabra invertida hace referencia a que aquellas tareas que tradicionalmente se dejaban como trabajo fuera del aula para los estudiantes ahora se realizan conjuntamente en ella con la supervisión del profesor. El material teórico debe ser proporcionado por el profesor en formato digital, tipo videos, documentos, mientras que la responsabilidad de estudiarlo recae sobre el estudiante, quien logra memorizar, comprender el contenido en casa y aplicar, analizar, evaluar y crear en clases. Como se puede apreciar la metodología de clase invertida no es del todo nueva. Sin embargo, los avances en la tecnología, en las investigaciones sobre cómo se aprende y el reiterado interés por desarrollar la autonomía y el pensamiento crítico la han puesto en auge. En particular, Norazmi, Dwee, Suzilla y Nurzarina (2017) consideran que esta dinámica de trabajo estimula el compromiso de los estudiantes, al implicarse el sujeto activamente en el PEA y por recibir retroalimentaciones formativas durante las actividades académicas llevadas a cabo en el aula. Interacciones que, tal como lo mencionan Karlsson y Janson (2016), pueden darse tanto en la instancia presencial como en la online.

Pero más allá de esto, se considera que se caracteriza por ser:

- Una vía para aumentar la interacción, el contacto personalizado y el tiempo entre estudiantes y profesores.

- Un ambiente donde los estudiantes tomen la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Una clase en la que el profesor no es el “sabio”, sino el “guía del lado”.
- Una combinación (clase mixta) de instrucción directa con autonomía del aprendizaje.
- Una clase en la que los estudiantes que están ausentes por enfermedad o actividades extracurriculares como deportes u otras, no se quedan atrás.
- Una clase en la que el contenido está permanentemente archivado para su revisión o consulta.

Para los estudiantes, acceder al material seleccionado por el profesor, fuera del aula, posibilita llegar a clases con conocimiento previo del contenido a abordar y con inquietudes que pueden ser planteadas durante el desarrollo de esta. Para el profesor, el hecho de que sus estudiantes conozcan previamente los contenidos básicos a abordar permite que pueda destinar la mayor parte de la clase a realizar actividades que favorezcan la discusión y trabajo entre pares, analizando el contenido y resolviendo inquietudes que surgen de la aplicación y uso que hacen de él.

La planificación e impartición de clases con una metodología de clase invertida (López, Rodríguez y Dávila, 2018) requiere utilizar herramientas que faciliten el intercambio de información entre el profesor y los estudiantes tanto en el aula como fuera de esta, y para el desarrollo o preparación previa de las clases. En este sentido, el uso de las TIC representa una excelente oportunidad que favorece, además, el desarrollo de habilidades digitales necesarias para la sociedad del conocimiento. Si bien, a partir de la revisión bibliográfica del autor, se tienen escasas vivencias de la aplicación de clase invertida en los procesos formativos que se desarrollan en Cuba se considera una metodología adecuada para la adquisición y la apropiación del conocimiento, ya que fomenta la responsabilidad del estudiante sobre su propio aprendizaje y, a su vez, libera el tiempo de clase para exponer a los profesores a una variedad de estrategias de instrucción que favorecen el aprendizaje del estudiante durante la aplicación de los contenidos que han aprendido. Las pocas experiencias sistematizadas en Cuba sobre el rendimiento de los estudiantes con el empleo de la metodología de clase invertida sí han reportado beneficios tales como el compromiso que desarrollan con su propio aprendizaje y el aumento de la retroalimentación del estudiante-profesor. Un aspecto importante de esta metodología es que su aplicación necesita un cambio organizativo, un cambio del rol del profesor y de los estudiantes. En este sentido, invertir la clase es una metodología sencilla que permite poder dedicar un mayor tiempo a atender a la diversidad presente en las clases, entendiendo por ello a las diferencias individuales e interindividuales que presentan los estudiantes. se discuten los principales aspectos que elaboraron los estudiantes y se aclaran posibles dudas. Posteriormente, se propone la siguiente actividad: Otro ejemplo que puede promover el aprendizaje colaborativo es el empleo de las wikis. En la Wiki los estudiantes podrán escribir, editar, borrar y modificar el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida desde una perspectiva colaborativa. Los servicios de Wiki permiten registrar incluso un historial de ingreso, en algunos casos con un control de cambios, se registra todo aquello que fue cambiado por cada uno de los usuarios y, cuando el usuario lo solicite, se envía un informe automático a los usuarios registrados con el fin de mantenerlos al tanto. Se puede incluso verificar el avance en alguna asignación de forma totalmente en línea. Las Wikis, al registrar la historia de construcción de un documento, ofrecen

a los docentes una información altamente valiosa para realizar el seguimiento del proceso de aprendizaje tanto individual como grupal de los estudiantes. De esta manera los aspectos abordados por cada estudiante de forma individual, con respecto a su estrategia de intervención pueden integrarse a un trabajo colectivo.

Conclusiones

Lo cierto es, que sea cual sea el género audiovisual que se emplee en el proceso educativo que se dirige, se debe aspirar a una formación, ante todo, que tenga el propósito de lograr la comprensión consciente de que estos medios no sustituyen al educando y al docente, sino que, permiten realizar aquello que no está a su alcance directo con imágenes y sonidos, y que puede ser difícil de lograr con otros medios; permite la representación de fenómenos mediante la ficción y la demostración de fenómenos naturales; permite llevar al aula lo pequeño, lo excesivamente grande, lo distante y representar modelaciones de lo abstracto.

A nivel macro, es decir, como respuesta a todas las necesidades de los diferentes niveles que conforman el sistema educativo, se considera la formación para el empleo de los medios audiovisuales como el proceso de apropiación creadora de contenido audiovisual desde lo didáctico, lo estético y lo técnico, que prepara al futuro educador para introducir de forma crítica, decisoria y reflexiva estos medios en un contexto específico de actuación profesional. Los educadores han de reconocer y articular coherentemente la selección, diseño y utilización del audiovisual en los procesos formativos con un enfoque personológico. La transformación se debe dirigir a los profesionales de la educación con el objetivo de que se conviertan en comunicadores creativos, abiertos al intercambio con sus educandos, para que puedan incorporar a sus lógicas productivas las sugerencias y valores culturales de quienes dialogan con el audiovisual, no solo desde la recepción, sino desde su concepción y realización.

Por otra parte, la tendencia en el consumo de pantallas aleja cada vez más a la televisión de su anterior monopolio y le hace compartir con los nuevos soportes de tecnología avanzada el tiempo libre de los menores. La salud de los niños y adolescentes pasa por educarles para el consumo sano y responsable de todas las pantallas, pasa por la educación de la mirada, de manera equilibrada en cuanto a dosificación y planificación, y de forma crítica en relación con los contenidos que puedan resultarles perjudiciales. La sociedad contemporánea necesita de educadores que desarrollen el pensamiento creativo en sus estudiantes. El afán de superar la visión de consumidores y no productores de recursos TIC, es indispensable para crear espacios para la educación y comprensión del lenguaje de las imágenes y sonidos, reconocer cómo se estructura y se relaciona con otros lenguajes.

Entender la integración de las TIC en el currículo escolar que permita la activación de los procesos lógicos del pensamiento y los recursos personológicos de los estudiantes, representa un imperativo de los tiempos actuales, y es a eso a lo que se aspira en este siglo, eso es lo que se necesita.

Bibliografía

- Barreto, I., C. Labañino, I. Rodríguez y M. Pérez. (2011). Educación y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: una mirada desde la formación del docente. Curso 19 Pre-congreso Pedagogía. Órgano Editor Educación Cubana. Ministerio de Educación. La Habana, Cuba.
- Barreto, I. (2006). Modelo pedagógico para la producción de la Televisión Escolar [Tesis para optar por el grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas]. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. La Habana, Cuba.
- Bravo, J. L. (1994). Rendimiento de los Vídeos de Alta Potencialidad Expresiva. Comunicación y pedagogía. <http://tecnologiaedu.us.es>
- Cabero, J. (1989). Tecnología educativa: utilización didáctica del vídeo. Editorial PPU. Barcelona, España.
- Cabero, J. (2011). Formación del profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. Comunicación y Pedagogía. Tecnologías y Recursos didácticos. tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca11
- Cabeza, M. (2004). Utilización educativa de los dibujos animados, comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos. <http://www.centrocp.com/criterios-esteticos-en-la-valoracion-de-los-dibujosanimados/>
- Cebrián, M. (1992). La televisión. Creer para ver. La credibilidad infantil frente a la TV. Una propuesta de intervención didáctica. Editorial Clave. Universidad de Málaga, España.
- Centén, J. E. (2012). La manipulación en la Cultura. Tercera información. Para democratizar la sociedad. <http://www.tercerainformacion.es/spip.php?article41858>.
- Dede, Ch. (2002). Tecnologías avanzadas y aprendizaje distribuido en la enseñanza universitaria. Editorial Octaedro-EUB. Barcelona, España.
- Franqueé, H. (1964). El hombre manipulado. Alemania.
- Levis, D. (2019). La Pantalla Ubicua – Manual crítico de tecnoculturas contemporáneas. Sivel / Cátedra Diego Levis. Buenos Aires, Argentina.
- Levis, D. (s.f). Espacio y tiempo de la educación en la sociedad de la pantalla. www.teseopress.com/universidadyciencia/chapter/espacio-y-tiempo-de-laeducacion-en-la-sociedad-de-la-pantalla.
- Martín, J. (2002). La educación desde la comunicación. Editorial Norma. Bogotá, Colombia.
- _____ Jóvenes: comunicación e identidad. Pensar Iberoamérica [seriada en línea] <http://www.oei.es/pensariberoamerica/numero0.htm>.
- Masterman, L. (1993). La enseñanza de los medios de comunicación. (Traducción de Teaching the media). Editorial La Torre. Madrid, España.
- Preciado, J. (2010). Manipulación mediática. [Tesis]. <http://nicam-ompa.blogspot.com/2010/09/10-tesis-sobre-manipulacion-mediatica.html>.
- Rosa, Y. (2008). Hacia una pedagogía multimedial: el caso de pintacuentos. En: El audiovisual y la niñez. Ediciones ICAIC. La Habana, Cuba.

- San Pedro, J. C. (2015). Criterios estéticos en la valoración de los dibujos animados. <http://www.centrocp.com/criterios-esteticos-en-la-valoración-de-los-dibujos-animados/>.
- Schmidt, M. (1987). Cine y vídeo educativo. Editorial MEC. Madrid, España.
- Versiani, A. (2002). La utilización de películas históricas comerciales para el desarrollo de la crítica en la enseñanza de la historia en el nivel medio. [Tesis para optar por el grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas]. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana, Cuba.