**PEDAGOGÍA Y VIRTUALIDAD EN LA RED DE CREACIÓN AUDIOVISUAL**

Juan José Largo Fernández

Psicólogo, Universidad Católica Luis Amigó

Actualmente, el proceso educativo o formativo implica un cambio de paradigmas en la manera como se aprende en la sociedad de la información o del conocimiento. Al mismo tiempo se ha empezado a determinar la manera como los formadores deben orientar el proceso de enseñanza, puesto que sin duda las demandas y necesidades son muy diferentes a las de hace un par de años, especialmente en el área de la creación de contenidos audiovisuales. El avance e incorporación de las nuevas tecnologías en distintos contextos socioculturales, en especial el del sector artístico audiovisual (donde día a día se desarrollan programas, artefactos y herramientas que mejoran los productos, pero generan incertidumbre en quienes desconocen su aplicación), hace necesarios los procesos de formación y acompañamiento para aprender a usarlos de manera efectiva.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han generado otras dinámicas en la enseñanza-aprendizaje, dadas las múltiples posibilidades que ofrecen en cuanto a contenidos, almacenamiento, interacción, y acceso a la información y la comunicación, entre otros. La evolución tecnológica de la producción, y la versatilidad para crear canales y formas de comunicación, han motivado la implementación de metodologías flexibles para acceder al saber en el transcurso de la experiencia educativa. El beneficiario aprende haciendo, interactuando y descubriendo; al mismo tiempo, el formador asume el rol de acompañante, guía y orientador, y aprende de manera permanente.

Es impensable que los ciclos de formación se sigan sustentando en los modelos tradicionales, que conciben a quien enseña como el dueño del saber, y a los participantes como receptores pasivos de información. El proceso formativo debe apoyarse en metodologías que incentiven la resolución de problemas, la generación de propuestas, la creatividad, y ante todo la construcción colectiva.

A lo largo de la historia de la educación se han generado diferentes estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y para el acceso al conocimiento. En la actualidad está cambiando el espacio físico y se han incorporado otras herramientas para el aprendizaje. Esta nueva situación se denomina *innovación educativa*, en la medida que se plantean e incorporan nuevas prácticas.

María Montessori, con su propuesta de la *pedagogía activa* (1912), conocida como Método Montessori, y Lev Vygotsky con el *aprendizaje sociocultural*, planteado en su obra *Mente y sociedad* (1978), se basan en las *prácticas disruptivas*, abriendo el camino a nuevas formas de asumir el proceso educativo, y poniendo en el centro no el conocimiento mismo, sino al aprendiz y sus interacciones. Así se dispone al sujeto a desarrollar y potenciar su cognición a través de la experiencia; reconociendo que las emociones, percepciones y motivaciones también hacen parte del conocimiento.

En la contemporánea sociedad del conocimiento, o de la información, existe la necesidad de implementar nuevas estrategias para enfrentar el desafío de la innovación, en aras de brindar a cada sujeto la oportunidad de su autorrealización a través del conocimiento basado en la experiencia. En la última década, las TIC se convirtieron en parte estructural de la sociedad para el desarrollo en todos los ámbitos. «Como diría Rueda (2011), juegan un papel central, tanto en el nuevo paradigma productivo como en la transformación cultural, social y educativa de un territorio» (s. a., 2013).

En el ámbito educativo, estos elementos emergentes han estructurado nuevas dinámicas relacionales entre el formador, el educando y el escenario de la experiencia, abriendo un abanico de oportunidades y posibilidades para la estructura del sistema educativo; y favoreciendo a su vez nuevos procesos y maneras de indagación, y la construcción y generación de habilidades para la vida.

En su estudio «La naturaleza del aprendizaje: investigación para inspirar la práctica», la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) plantea siete principios para el aprendizaje, en pos del desarrollo de habilidades para el siglo xxi; los cuales sugieren el desarrollo de ambientes de aprendizaje acordes a las demandas contemporáneas, y pueden ser aplicados en cualquier escenario o contexto desde el cual se pretenda implementar procesos de cualificación. Para las artes audiovisuales sí que deben ponerse en práctica. Veamos en qué consisten:

1) El ambiente de aprendizaje reconoce a los aprendices como sus participantes esenciales, alienta su compromiso activo y desarrolla en ellos la comprensión de su propia actividad como aprendices.

2) El ambiente de aprendizaje se basa en la naturaleza social del aprendizaje y fomenta activamente el aprendizaje cooperativo y bien organizado.

3) Los profesionales del aprendizaje dentro del ambiente de aprendizaje están altamente a tono con las motivaciones del aprendiz y el rol fundamental de las emociones en el logro.

4) El ambiente de aprendizaje es muy sensible a las diferencias individuales entre los aprendices, incluyendo su conocimiento previo.

5) El ambiente de aprendizaje diseña programas que conllevan trabajo arduo y son reto para todos, sin caer en una sobrecarga excesiva.

6) El ambiente de aprendizaje opera con claridad de expectativas y utiliza estrategias de evaluación consistentes con dichas expectativas; también hace énfasis en la retroalimentación formativa para apoyar el aprendizaje.

7) El ambiente de trabajo promueve enfáticamente la «conexión horizontal» entre áreas del conocimiento y entre distintas materias, así como la conexión con la comunidad y con el mundo.

(OCDE, 2010: 6-7).

Estos principios implican la cualificación de los maestros o facilitadores con oportunidades de aprendizaje, y traen consigo la posibilidad del desarrollo de habilidades críticas y la incorporación de nuevos saberes a los procesos formativos; en especial modelos metodológicos, a través de los cuales los conocimientos técnicos y prácticos puedan ser incluidos en la experiencia de los beneficiarios, enriqueciendo así la formación de los educandos.

De esta manera se avanza en la construcción de nuevos modelos aplicables en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos modelos, mediados por las TIC, pueden ser implementados en la Red de Creación Audiovisual, de acuerdo a los ciclos de vida de los participantes que se deseen formar en torno a las artes audiovisuales. Entre ellos, tenemos:

**Aprendizaje invertido.** Tradicionalmente, el desarrollo de las clases de aprendizaje ha tenido al frente a un maestro, que se encarga de impartir el conocimiento a sus educandos a través de un tablero, y bajo un orden lógico y estructural, para impartir el conocimiento; incluyendo actividades fuera del aula, como tareas o consultas. Esto representa una carga más para el participante, llevándolo a la elaboración y aplicación del aprendizaje impartido en la respectiva sesión. «El aprendizaje invertido da un giro a dicho método, mejorando la experiencia en el aula» (Fulton, 2014: 3-4), ya que el educador promueve el aprovechamiento del tiempo fuera de la sesión a través de consultas previas, o recibiendo de manera instruccional la información a través de plataformas educativas digitales asincrónicas, comunidades de aprendizaje o elementos multimediales, «liberando el tiempo presencial para realizar actividades de aprendizaje más significativas, como: discusiones, ejercicios, laboratorios, proyectos, entre otras, y también para propiciar la colaboración entre los propios estudiantes» (citado en Universidad del Desarrollo…, 2020: 1). Esto incentiva el desarrollo del pensamiento crítico, la indagación y la experimentación, y permite una asistencia personalizada en el aula, pasando del trabajo individual a la acción colaborativa.

**Gamificación educativa.** La expresión *gamificación* se deriva del inglés «gamification», que proviene del universo de los videojuegos, y se refiere a los diferentes niveles y elementos que engloban la experiencia de los jugadores en todas las etapas de la experiencia virtual. En el ámbito educativo se refiere a las acciones y actividades creadas con los principios básicos del juego, para generar en los estudiantes conductas derivadas de su práctica. Como refiere Karl. M. Kapp (2012: 9), la gamificación es «la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas»; generando, como lo indican Cortizo, Carrero, Monsalve *et al.* (2011), que se puedan impulsar cambios de hábito tanto en los estudiantes como en los profesores. Este cambio puede convertir al estudiante de un simple receptor de conocimiento a un protagonista activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Aprendizaje basado en proyectos/retos.** El Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (OIETec), México, plantea el aprendizaje basado en retos como «un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución» (OIE, 2016: 5), permitiendo que el estudiante y el escenario educativo se articulen a las dinámicas de la vida cotidiana, y que su aprendizaje e indagación se realicen con mayor interés.

Es importante señalar que los retos estimulan el aprender haciendo en contexto, bajo la norma de una comunicación horizontal, y respetando las características, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes; a través del trabajo de equipos naturales, de forma voluntaria y bajo un interés común mediado por la sana competencia; y siendo dinamizado por las TIC, permitiendo que a través de la exploración del contexto inmediato emerjan los productos audiovisuales.

¿Cuáles son las características que deben tener y promover estos retos?:

* Generar aprendizajes: Apuntar al desarrollo de habilidades de pensamiento. Se desea que los estudiantes recuerden (saberes previos), comprendan, apliquen, analicen, evalúen y creen.
* Posibilitar la articulación de la lúdica y la recreación: Los participantes deben tener la posibilidad de sentir que lo que realizan es ameno y responde a sus intereses, y percibir el «cruce entre el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento» (Jiménez, 2002: 165).
* Ser viables, teniendo en cuenta el contexto social y económico, o el acceso a la información por parte de los alumnos.
* Ser medibles: Deben arrojar una información suficiente y verificable, que le permita a los participantes obtener devoluciones con base en lo realizado.
* Ser divergentes: La realización de los productos debe permitir que los estudiantes generen propuestas, diseñen productos a su medida y apliquen la innovación constante.
* Uso de las TIC: Generar productos mediados por las TIC permitirá incorporar algunos medios de expresión y comunicación a lo que se hace; y la divulgación de lo que se realiza, y cómo se realiza.
* Trabajo colaborativo: Debe darse el encuentro de saberes entre los participantes. Para ello pueden conformarse grupos naturales, transitorios o permanentes durante el proceso a seguir, posibilitando el protagonismo e intervención de todos los participantes.
* Cocreación: La integración de saberes entre estudiantes y maestros, de sus historias de vida, y de sus contextos, posibilita la solución de las problemáticas surgidas. De esa manera se incentiva la articulación con sus conocimientos y su entorno inmediato.

**Aprendizaje móvil.** El aprendizaje móvil en la educación ha permitido nuevas metodologías y la reestructuración de los paradigmas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ha sido una puerta a nuevas experiencias de formación, en las que la ubicuidad es un elemento fundamental del proceso de transformación, lo cual ha traído consigo nuevos desafíos para el docente y el estudiante.

En los últimos años, el incremento de dispositivos móviles (tabletas, portátiles, teléfonos inteligentes) ha provocado una mayor demanda de recursos educativos digitales, especialmente aplicaciones. Estas ofrecen características (abiertas, flexibles e interactivas) que ayudan a fortalecer algunos campos de la producción audiovisual: autonomía, control y manejo del tiempo, autorregulación, interactividad con el medio, manejo apropiado de recursos, flexibilidad, dedicación y diversidad, y el trabajo individual o colaborativo.

**Aprendizaje experiencial.** Esta forma de aprendizaje ha venido recibiendo un gran eco entre los medios formativos, independientemente del área en la cual se desempeñe. Ha sido liderado por el teórico estadounidense David Kolb, que plantea cuatro momentos para la realización del trabajo: inmersión inicial en la experimentación directa; en compañía del facilitador, esta es observada y analizada; formulación de los conceptos abstractos y explicativos con el profesional que lo lidera; y vuelta sobre la acción, aplicando un sentido lógico.

Solicitarle a un participante la creación de un filminuto sin guion, escaleta, escenario o temática, implicará de entrada unas características básicas, como la de narrar una historia en un minuto con principio y final. Esto podría llevar al participante a una experiencia cargada de pasos fallidos o de posibles aciertos, que al ser analizados por el formador permitirán un mejor desempeño en la siguiente ocasión.

**Acompañamiento presencial y virtual.** En las diferentes prácticas que se emprendan, es posible contar con estrategias que faciliten los procesos de formación en competencias artísticas, que pueden ser a partir de mentorías o espacios para la construcción colaborativa. Estos acompañamientos serán dados por expertos en las temáticas en las cuales se plantean los retos o desafíos a alcanzar; o por el mismo maestro, sugiriendo desde su experiencia de vida y aprendizaje qué hacer o cómo proceder.

Pueden incluirse encuentros sincrónicos (como videollamadas o conferencias) de expertos, a través de diferentes plataformas de comunicación, y sugerir otros recursos asincrónicos, como tutoriales, páginas de simuladores o prototipado, y programas o contenidos libres; para el proceso de enseñanza-aprendizaje sin ningún tipo de restricción, independientemente del contexto en el cual se habite.

Como se describió al principio del presente texto, estos elementos son sugeridos y pueden articularse de diferentes maneras. Además, permiten promover la participación colectiva de estudiantes y educadores en torno al desarrollo de las competencias audiovisuales. Sin embargo, es muy importante señalar que estos componentes carecerían de sentido si los contenidos propuestos para su dinamización se alejaran de la mediación tecnológica; y escaparan a la indagación, construcción e innovación, y a promover en los participantes la posibilidad de sentirse protagonistas en el proceso de articular su conocimiento al mundo real. Es menester que quien lidere el acto pedagógico propicie espacios y escenarios en los cuales pueda practicarse la creación de contenidos audiovisuales conectados al ser del participante. Esto facilitaría, sin lugar a dudas, la mirada, la técnica y la capacidad de producción.

No está por demás recordar la importancia de hacer una lectura del contexto y comprender las formas de relacionarse; con mayor razón en una ciudad tan heterogénea como Medellín, que comprende lo rural y lo urbano, y que además se subdivide en subsectores (y hasta en pequeñas Medellines). Esto debe redundar en provecho de los ciclos o procesos de la Red de Creación Audiovisual, capturando la diversidad para expandirla en una ciudad cargada de contrastes.

**Referencias bibliográficas**

Cortizo, J. C.; Carrero, F. M.; Monsalve, B; (…) y J. M. Pérez (2011): «Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos». En *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, 2011*. Madrid: Universidad Europea. Disponible en: <https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Fulton, K. P. (2014). *Time for learning: top 10 reasons why flipping the classroom can change education*. California: Corwin.

Jiménez, C. A.; Dinello, R. A.; y L. A. Alvarado (2002): *Lúdica y recreación: la pedagogía para el siglo xxi*. Bogotá: Magisterio.

Kapp, K. M. (2012): *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Jhon Wiley & Sons.

Montessori, M. (1912): *El método Montessori*. Nueva York: Frederick A. Stokes.

Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey (2016): *Aprendizaje basado en retos*. Monterrey (Méx.): Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Disponible en: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsabr>

OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos), (2010): «La naturaleza del aprendizaje: investigación para inspirar la práctica». H. Dumont, D. Istance y F. Benavides (eds.). Disponible en: <http://www.oecd.org/education/ceri/The%20Nature%20of%20Learning.Practitioner%20Guide.ESP.pdf>

S. a. (2013, 26 de sept.): «Importancia de las TIC en la educación y actualidad». Blog Todos Nesesitan [sic] Tener las TIC. Disponible en: <https://todos-nesesitan-tener-las-tic.blogspot.com/2013/09/importancia-de-las-tic-en-la-educacion.html>

Universidad del Desarrollo: Centro de Innovación Docente (2020): «Flipped learning». Disponible en: <https://innovaciondocente.udd.cl/files/2020/08/flipped-learning.pdf>

Vygotsky, L. S. (1978): *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University.