

Analía Moschini - Paula Valenzuela

ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL



DESMONTAR LA
MIRADA INGENUA



Valenzuela, Paula

Alfabetización audiovisual : desmontar la mirada ingenua /
Paula Valenzuela ; Analía Moschini. - 1a ed. - Ciudad Autónoma
de Buenos Aires : Bonum, 2022.

204 p. ; 22 x 15 cm.

ISBN 978-987-667-305-1

I. Alfabetización en información. I. Moschini, Analía. II. Título.

CDD 302.234

Asesoría editorial: María José Lucero

Corrección: Ana Belén Rivero

Diseño de interior: Jéssica Erizalde Gómez

Diseño de tapa: Jimena Contreras

©Editorial Bonum, 2022.

Av. Corrientes 6687 (C1427BPE)

Buenos Aires - Argentina

Tel./Fax: (5411) 4554-1414

ventas@editorialbonum.com.ar

www.editorialbonum.com.ar

Queda hecho el depósito que indica la Ley 11.723

Todos los derechos reservados

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o en cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las Leyes 11.723 y 25.446.

Impreso en Argentina

Es industria argentina

ÍNDICE

¿Por qué integrar el lenguaje audiovisual en el aprendizaje?	9
El lenguaje audiovisual como recurso pedagógico - Diagnóstico y objetivos	11
¿Desde qué perspectivas se posiciona la mirada?	15
Marco teórico conceptual.....	15
Ciudadanía en entornos digitales	25
Identidad Digital	26
Privacidad en el ciberespacio	28
Ciberconvivencia - Netiquetas	31
Riesgos en la red	33
• <i>Ciberacoso</i>	34
• <i>Grooming</i>	35
• <i>Sexting</i>	35
• <i>Noticias falsas</i>	36

Uso de material audiovisual en el aula	41
Características.....	45
Abordaje.....	50
1- <i>Antes de la proyección audiovisual</i>	50
2- <i>Durante la proyección audiovisual</i>	52
3- <i>Después de la proyección audiovisual</i>	53
Elementos del lenguaje audiovisual	57
Elementos web	59
Elementos visuales	62
Elementos sonoros.....	69
Gramática de la creación audiovisual	72
Recursos expresivos del lenguaje.....	72
¿Qué queremos decir? La intencionalidad del mensaje.....	73
¿A qué géneros audiovisuales recurrir? <i>Hibridez y mixtura</i>	73
¿Cómo decirlo?	74
<i>Toma, escena, secuencia, encuadre</i>	74
<i>Tipos de Planos</i>	76
<i>Angulaciones y movimientos de cámara</i>	77
<i>El montaje y la construcción de sentido</i>	80

Realización integral de audiovisuales	81
Idea	81
Sinopsis.....	83
Guion	84
<i>Perfil de los personajes</i>	86
<i>Argumento</i>	86
<i>Estructura</i>	86
<i>Guion gráfico</i>	86
<i>Guion literario</i>	87
<i>Guion técnico</i>	88
<i>Realización. Etapas</i>	92
<i>1- Preproducción ¿Qué vamos a necesitar?</i>	92
<i>2- Producción. Grabación de Video. Grabación de sonido</i>	93
<i>3- Posproducción. La edición como aprendizaje.</i>	96
Formatos en contexto escuela	100
Algunos formatos posibles para realizar videos en las escuelas	100
Construcción de producciones a partir de algunas consignas.....	104

Proyectos interdisciplinarios	110
Tema: <i>Cuidado del medioambiente</i>	110
Secuencias didácticas – Proceso:	
<i>Sensibilizar. Proponer. Realizar. Comprobar. Compartir. Evaluar</i>	108
Proyecto 1: Desplastificando	116
Proyecto 2: Abejas al rescate	135
Proyecto 3: AguaVida	151
Producciones realizadas	169
Temáticas:	
<i>Convivencia</i>	170
<i>Educación Sexual Integral</i>	170
<i>Sueños</i>	171
<i>Derechos de niños, niñas y adolescentes</i>	171

Génesis de la estrategia metodológica	173
Implementación de la experiencia <i>Alfabetización Audiovisual</i>	173
<i>Hipótesis preliminar - Definición de Objetivos</i>	173
<i>Formación Presencial</i>	175
<i>Formación Virtual</i>	178
<i>Tutorías</i>	179
<i>Visualización</i>	179
<i>Evaluación y Validación</i>	180
A manera de cierre	184
Una reflexión sobre la práctica - Desmontar la mirada ingenua	184
Glosario	187
Desarrollo de conceptos específicos.....	187
Bibliografía	199

¿Por qué integrar el lenguaje audiovisual en el aprendizaje?

El lenguaje audiovisual es fundamental en nuestra sociedad contemporánea y forma parte de los mensajes que diariamente intercambiamos. La interconexión ocupa un lugar central en nuestra vida e incide fuertemente en los vínculos. La línea difusa entre *real* y *virtual* define gran parte de nuestras actitudes y constituye territorios y roles en esta cultura atravesada por la multiplicación exponencial de las miradas en constante movimiento, mientras se transforman el adentro y el entorno al mismo tiempo. La construcción de las subjetividades usa diversos soportes y formatos que se vuelven códigos y definen pertenencias.

Ya no está en duda cómo se relacionan las nuevas generaciones con las tecnologías de la comunicación: profusamente, gran cantidad de horas diarias, poca presencia de adultos, como forma de entretenimiento, consumiendo materiales realizados por otros a quienes no confiaríamos la responsabilidad de educar.

A través de esta metodología asumimos la tarea de realizar un aporte pedagógico acerca de estas temáticas que aún no cuentan con un desarrollo curricular propio en el sistema formal.

Estos saberes que están en construcción nos permiten visibilizar y compartir lo que hacemos en las aulas, fortalecen nuestros lazos como comunidad educativa y ponen en valor nuestras producciones.

En entornos cuidados se promueve y ejercita, de esta manera, la ciudadanía digital.

Los consumos culturales de niños, niñas, adolescentes y jóvenes están intrínsecamente ligados a lo audiovisual en el contexto de la cultura digital de la que son parte. El ciberespacio es también un lugar que ellos habitan como ciudadanos en busca de diversión, desarrollo y autonomía.

La implementación de una transformación en el espacio escolar supone un cambio significativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje promoviendo el diálogo de saberes, la interdisciplinariedad y los múltiples lenguajes.

El razonamiento lineal, la información textual y el pensamiento analítico dejan de ser predominantes a la hora de aprender en la escuela. El paradigma científico no es la única fuente válida en la construcción de conocimiento.

El cuerpo, los sentidos, la experiencia y las percepciones se ponen en juego para llevar adelante aprendizajes que contemplan la complejidad de lo social potenciando el pensamiento crítico y teniendo como propósito fundamental la emancipación; esto es la transformación de la sociedad y de los propios sujetos escolares que aprenden y que enseñan mientras ejercitan su autonomía. De esta manera se propician nuevas y mejores condiciones para el logro de aprendizajes relevantes y significativos.

› Diagnóstico y objetivos

Dado que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes consumen gran variedad de imágenes, palabras y sonidos a través de distintos formatos, medios y soportes y que este consumo se produce, muchas veces, sin la presencia de adultos y alejado de fines pedagógicos, se propuso integrar esta realidad a una propuesta articulada que incorpore metodologías, abordajes y lógicas propias del lenguaje audiovisual con intencionalidad, progresión y sistematicidad.

Promover calidad educativa y garantizar también la inclusión social requiere, sin dudas, de integrar las prácticas contemporáneas de la cultura audiovisual a las escuelas. Los cambios socio-culturales que necesita integrar la escuela están relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la cultura de la imagen y, también, con prácticas comunicacionales que definen los modos de construcción del conocimiento y la circulación de saberes.

Elaborar propuestas de aprendizaje debe contemplar, también como objetivo, integrar el ciberespacio en las prácticas de enseñanza y aprendizaje en tanto sitio fundamental de encuentro, colaboración y creación de redes.

Afrontar el desafío de habitar y ser parte de la cultura digital implica desarrollar habilidades para ser ciudadanos plenos en la sociedad actual.

Esta propuesta pedagógica plantea intervenir con **acciones** referidas y focalizadas en las potencialidades de los lenguajes y soportes digitales para el aprendizaje:

- ⊙ Estimular los usos socialmente positivos de la Red: percibir al medio como una herramienta de encuentro, empoderamiento, participación e intervención enriquecedora tanto en el plano individual como colectivo.
- ⊙ Crear dinámicas que canalicen el sentimiento de pertenencia al grupo y la colaboración en torno a estos usos.
- ⊙ Situar a los estudiantes como miembros reflexivos y activos de las dinámicas con las que conviven. Deben ser y sentirse motores del proceso de construcción de su propia voz como ciudadanos digitales.
- ⊙ Aumentar entre los adultos el conocimiento de la cultura digital, de los usos actuales de la Red por parte de los jóvenes, así como de las aplicaciones más populares. Para educar ciudadanos digitales responsables y con voz propia no es imprescindible saber de tecnología. Es imprescindible conocer los usos sociales y la propia realidad digital.
- ⊙ Apropiarse del lenguaje en su dimensión expresiva y como herramienta pedagógica de diversas áreas disciplinares.
- ⊙ Ubicar a la escuela en su rol de espacio de diálogo social no dissociado de los modos de representación con el que niños, niñas y jóvenes construyen subjetividades.
- ⊙ Asumir una reflexión crítica sobre las imágenes y realizaciones audiovisuales que consumen día a día en nuestra sociedad, en todos los formatos y soportes, desde la televisión hasta internet.

- ⊙ Adquirir habilidades necesarias para que los estudiantes sean usuarios reflexivos, responsables y protagonistas en los entornos tecnológicos actuales.
- ⊙ Realizar sus propios contenidos audiovisuales transformándose en prosumidores.
- ⊙ Sociabilizar las producciones audiovisuales tanto entre los propios protagonistas del sistema educativo (estudiantes y docentes) como con la sociedad en general, a través de las redes sociales e institucionales que den cuenta de estos procesos en construcción.

Cada una de estas acciones integran la propuesta metodológica de *Alfabetización Audiovisual*, que busca desmontar la mirada ingenua sobre los consumos culturales y promover la reflexión crítica exponiendo las posibilidades que brinda el lenguaje audiovisual como recurso pedagógico.

Estos capítulos están secuenciados teniendo en cuenta un *continuum* de complejidades presentadas en orden creciente. Luego de explicitar las perspectivas teóricas desde las que se aborda la propuesta, se introduce la visión como ciudadanos en entornos digitales. A continuación, se presenta la noción de pieza audiovisual como producto previamente elaborado que requiere de una didáctica específica para su uso en el aula. Una vez explicitados esos dos abordajes, se realiza un proceso de deconstrucción para focalizar en los elementos del lenguaje audiovisual, aplicaciones tecnológicas requeridas para su registro y propuestas didácticas posibles derivadas de cada uno de ellos. Se focaliza, luego, en el proceso de construcción delineando nociones básicas de gramática, realización integral y formatos al servicio de producciones audiovisuales

que no persiguen un objetivo solo artístico ni *per se*, sino interdisciplinar en el contexto escolar. Finalmente, se presentan consignas abiertas de realizaciones con complejidades variadas y objetivos comunicacionales disímiles, adaptables a diversas áreas disciplinares, niveles y contenidos. Al cierre compartimos la experiencia de la implementación de la práctica y su validación en los ámbitos transitados, así como una propuesta de continuidad fundamentada en el recorrido del proceso.

¿Desde qué perspectivas se posiciona la mirada?

› Marco Teórico Conceptual

El paradigma que representa la **cultura digital** emerge por transformaciones sociales y presenta cambios significativos en la realidad, la comunicación y la interacción social como dimensiones culturales.

El espacio virtual ya no se concibe como ilusorio, no real, sino como parte de nuestra experiencia, como lugar que se habita y que tiene implicancias concretas en la vida de los ciudadanos. La interconexión ocupa un lugar central en las relaciones humanas e incide fuertemente en los vínculos.

El contexto para el ejercicio de ciudadanía se amplía y con ello el mismo concepto se redefine. Ser **ciudadano** en la cultura digital implica ejercer la facultad de compartir y construir con otros el espacio de lo común y lo público, el espacio concreto y el ciberespacio.

Ser miembros de una comunidad conectada exige reconocerse y reconocer al otro como sujeto pleno de derechos y obligaciones. También, es reconocer la existencia de límites, de normas y leyes claramente establecidas que posibilitan la convivencia protegiendo nuestros derechos y estableciendo reglas de juego. En la Red todo es menos perceptible, más difuso y etéreo: ¿quién es el otro?, ¿es realmente quien dice ser?, ¿cuál es el límite?

La noción de **sujeto**, la noción de identidad, se amplía en la cultura digital. Cada momento en Internet deja rastro de lo hecho, deja una **huella** que va conformando y representando una identidad en la Red.

La **identidad digital** se va delineando con la participación, directa o indirecta, inferida en las diferentes comunidades y espacios virtuales. Las omisiones, lo que dejamos de hacer, al igual que las acciones, los datos, los contactos, las imágenes, su contexto y el lugar donde estén accesibles proporcionan un perfil en línea. De los sitios que se visitan pueden inferirse gustos y aficiones, si se participa en una red social, conscientes o no, se deja opinión sobre gran cantidad de aspectos. Todo rastro, toda huella, va forjando la denominada identidad digital.

El cambio de paradigma que representa la sociedad digital implica la necesidad de reflexionar acerca de la cultura escolar y las prácticas de enseñanza y aprendizaje desde una visión histórica.

El contexto de modernidad líquida, posmodernidad o sociedad posindustrial es distinto al contexto que le diera origen a la escuela como institución social. Requiere repensar el rol docente, las prácticas escolares, las fronteras de la escuela, el perfil y rol de alumno, su participación como ciudadano y las alfabetizaciones necesarias con miras a una verdadera inclusión social educativa en el contexto actual.

Al mismo tiempo, se propone incorporar saberes que aborden cuestiones relacionadas a la *civilización de la imagen* (Mitchell,

2008), la *videocultura* (Vacchieri, 1992) y la *dimensión pantallística* (Mirzoeff, 2003) de las experiencias de vida en las sociedades contemporáneas. Estos saberes no forman parte de los contenidos científico-disciplinares propios de la escuela moderna, pero resultan imprescindibles de ser abordados en la actualidad.

El concepto de **Alfabetización Audiovisual** está considerado desde dos abordajes teóricos: los estudios culturales (Barbero, 1994) y los estudios visuales (Hall, 1980 y Mitchell, 2005). Adicionalmente, está ligado a la necesidad de hacer ingresar estos saberes en la escuela desde la perspectiva de las *múltiples alfabetizaciones*. La siguiente cita explica y enmarca el concepto:

El término alfabetización (Braslavsky, 2003) define, inicialmente, un proceso de índole lingüística que consiste en el aprendizaje de la lengua escrita y en el desarrollo de los procesos de lectura y escritura y que es concebido como escolar y sistemático. Sin embargo, este concepto ha adquirido sentido de metáfora en muy diversas expresiones tales como “alfabetización tecnológica”, “alfabetización científica”, “alfabetización musical”, “ecológica”, “informática”, “visual”, etcétera. Tales usos metafóricos del término —que se asocian a la importancia que tuvo la alfabetización lingüística a fines del siglo XIX y principios del XX— aluden a un tipo de saberes, de capacidades o de competencias ligados a una difusión rápida y masiva. Enmarcado el concepto en un recorrido histórico, el significado de alfabetización enfatiza su alcance como conjunto de habilidades lingüísticas y cognitivas necesarias para el ingreso al mundo del conocimiento. La mirada hacia la alfabetización se fue modificando, entonces,

hasta llegar en la actualidad a vincularla con un proceso cognitivo y, a la vez, creativo, que permite comprender y reelaborar el universo de percepciones, simbolizaciones, construcciones lógicas e imaginativas. Nos encontramos, hoy, con una importante generalización de los usos metafóricos de los términos alfabetización y alfabetizado y con una redefinición de estos conceptos, marcada por la tendencia a la ampliación de conocimientos incluidos en ellos. Por otra parte, el impacto que ha tenido el desarrollo de las nuevas tecnologías a partir del último cuarto del siglo XX también ha dado lugar a repensar la alfabetización en el sistema educativo. Según señaláramos, existe hoy consenso en cuanto a que la formación de un ciudadano del siglo XXI no puede reducirse a los conceptos de alfabetización definidos por la escuela moderna, ya que, actualmente, se imponen nuevas formas y contenidos culturales. Diferentes investigaciones señalan la importancia de incorporar nuevas alfabetizaciones a las ya conocidas; hablamos, entonces, de alfabetización en múltiples lenguajes (Ministerio de Educación de Santa Fe, 2016).

Inscripta en este paradigma, la *Alfabetización Audiovisual* no se propone como un objeto de estudio en sí mismo, no pretende imponerse de manera autorreferencial, ni busca constituirse como tema ni como especificidad, sino brindar un aporte pedagógico desde el lenguaje audiovisual tanto en su dimensión expresiva como funcional a la construcción de aprendizajes significativos.

La centralidad de la experiencia audiovisual en las sociedades contemporáneas es hoy innegable y nos interpela e incita a tomar un rol activo dentro de los espacios educativos para reflexionar

sobre las diferentes maneras de vincularnos con las imágenes. Sin embargo, según Mirzoeff (2003), en la actualidad, hay una distancia importante entre la riqueza y diversidad de la experiencia visual y nuestras habilidades para analizar esas observaciones y hacer algo con ellas. Las reproducciones visuales no siempre nos sirven ya que, generalmente, son incapaces de conmovernos realmente, transformar o afectar la marcha de los acontecimientos o, aunque sea, de permitirnos siquiera entender lo que pasó.

Por eso, creemos necesario retomar las preguntas que Mitchell (2005) se hace en su texto *No existen medios visuales*: ¿Por qué se muestran tantas imágenes? ¿Para qué sirve mirarlas? ¿Por qué y cómo lo visual ha adquirido tanta potencia? ¿Por qué las imágenes son, por momentos, sobrevaloradas e idolatradas y, en otras ocasiones, infravaloradas y demonizadas?

Una particularidad del enfoque de los estudios visuales es que abandona la idea de que la lectura es el modo privilegiado de abordar los acontecimientos visuales. Por eso, afirman que las imágenes no son “como textos que se leen”. Esta postura teórica fue la que sostuvo la Semiología a partir de los textos de Roland Barthes sobre el análisis de las imágenes publicitarias. En este sentido, los estudios visuales resultan un abordaje superador de las hipótesis centrales de la semiología, ya que pone en el centro del análisis el poder sensual del lenguaje visual, lo que lo diferencia de la cultura letrada y del texto. Dice Mirzoeff que, si nos centramos únicamente en el significado lingüístico de las imágenes visuales, estamos negando un elemento que hace que éstas sean distintas a los textos. Este elemento es la inmediatez sensual.

Con los aportes de los estudios visuales y acercándonos al ámbito de la educación podemos preguntarnos varias cosas: ¿Cómo nos ubicamos ante este mundo-imagen? ¿Es posible enseñar y aprender a mirar? ¿Cómo encarar esta tarea? ¿Cuál es la especificidad de una transmisión que toma como vehículo central a las imágenes? ¿Qué agrega, quita, modifica, el uso de imágenes a la hora de transmitir?

No se trata, de ninguna manera, de que la escuela abandone los saberes que tradicionalmente transmite y se transforme en un espacio de puro entretenimiento. No se trata de *videoculturizar* a la escuela, sino de cuestionar dicha cultura y darle herramientas a nuestros estudiantes para que puedan ser sujetos críticos dentro de esta cultura mediatizada. Dice Beatriz Sarlo al respecto:

La posición intermedia y extremadamente incómoda en la cual quedan las instituciones formales (y la escuela no se salva de ello) entre la cultura massmediática, la cultura de las pantallas y las formas, destrezas y saberes científico-culturales, que son indispensables para el trabajo, que son indispensables para la reproducción de la vida, que son indispensables para la inclusión en un mundo tecnológico y político. La escuela, como otras instituciones, está suspendida frente a este universo sobrebundante y barroco de las pantallas. Compite con sus elementos, más pobres tecnológicamente, quizás más pobres también desde el punto de vista de la pluralidad de oferta de símbolos persuasivos... Muy probablemente la solución no esté en llenar de pantallas las escuelas. Ésta es una reacción ciega, basada en un vínculo ciego con la tecnología. Muy probablemente