

# Celulares en las aulas universitarias ¿Cómo lograr que sean una buena herramienta didáctica en materias de lenguaje televisivo?

Fecha de recepción: julio 2020

Fecha de aceptación: septiembre 2020

Versión final: noviembre 2020

Leticia Inés Cocuzza (\*)

**Resumen:** Los dispositivos móviles llegaron para quedarse y las instituciones educativas no pueden ignorar el cambio de paradigma sociocultural que esto supone. Por lo tanto, los docentes deben enfrentar un gran desafío: lograr que los celulares sean sus aliados. No es una tarea sencilla. Sin embargo, incluirlos en clase no es imposible y su buen uso puede producir resultados positivos. Este ensayo intenta reflexionar sobre cómo lograr que los *smartphones* sean una herramienta didáctica que contribuya en el proceso de aprendizaje de los alumnos. También se sugerirán diversas estrategias de enseñanza para que los docentes de materias de lenguaje televisivo puedan incluir en las aulas y así aprovechar al máximo todas las ventajas que estos aparatos tecnológicos nos brindan.

**Palabras clave:** Aprendizaje - aulas universitarias - celulares - dispositivos móviles - estrategias de enseñanza - herramienta didáctica - lenguaje televisivo - tecnología - TIC

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 157]

*“La tecnología está alterando (recableando) nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y moldean nuestro pensamiento”* (Siemens, 2004)

## Introducción

El 3 de abril de 1973 apareció por primera vez el **teléfono celular**, un nuevo dispositivo que revolucionó las comunicaciones y marcó un antes y un después en la historia. Si bien en los primeros años, solo circuló entre pocas personas, en la última década tuvo una difusión masiva y se instaló en un escenario antes impensado: el mundo educativo.

Las profundas transformaciones socioculturales producidas a fines del siglo XX y a comienzos del XXI, han generado nuevos modos de construcción y circulación de saberes; y han modificado las formas de representación de la realidad, la comunicación y la interacción entre individuos. Como consecuencia, surge la cultura digital, y al mismo tiempo se originan nuevas discusiones y problemáticas en el ámbito de la educación. En este contexto, toman cada vez más fuerza los debates acerca de incluir –o no– los teléfonos inteligentes en el aula. La principal pregunta que se hacen los especialistas gira en torno a si son distractores o instrumentos para el aprendizaje.

En 2018, el gobierno de Francia decidió prohibir los celulares en el aula. La restricción incluye su uso en recreos y otros momentos libres. Esto se debe a que, según los expertos, provoca numerosas disfunciones incompatibles con la mejora del clima escolar, por lo tanto, se pretende resguardar a los alumnos de la adicción y sus graves consecuencias. Cabe mencionar que, el **90%** de los adolescentes de ese país, de entre 12 y 17 años, tienen un *smartphone*. En cambio, en Argentina, la situación la regula cada jurisdicción. En 2016, en la Provincia de Buenos Aires se derogó la resolución 1728,

que limita desde 2006 el uso de equipos móviles y dispositivos tecnológicos en horario escolar. Otros distritos no tienen normas, aunque no los prohíben.

Al respecto, las universidades deben responder a las demandas de la sociedad del conocimiento creando nuevos escenarios que logren estimular el aprendizaje de los estudiantes, quienes deben pasar de ser un simple receptor y reproductor de datos, a ser protagonistas de ese proceso educativo, creativo, innovador y crítico.

## Aprender en la era digital

La sociedad digital se presenta para la educación como un desafío, pero también como una oportunidad para repensar la cultura escolar y sus respectivas prácticas. Lion sostiene que para pensar el aprendizaje en la actualidad hay que considerar y comprender el concepto de asociación.

Conectamos ideas que circulan y se encuentran dispersas en diferentes fuentes de información y creamos nuestra propia red de información en entornos que se vuelven personalizados en tanto representan modos particulares de vinculación de los contenidos pero que se comparten, a la vez, en las redes, de modo tal de ir generando una circulación de redes colegiada (2017, p. 44).

En este sentido, el conectivismo propuesto por Siemens (2004) se define como una teoría de aprendizaje aplicada a la era digital. Los principios de esta teoría son: el aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones; el aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados; el aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos; la capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado; la alimenta-

ción y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo; la habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.

De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa y transformadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias. No obstante, para que ser un docente innovador e incluir las TIC no basta usar las tecnologías. Implica pensar anticipadamente una planificación que las integre adecuadamente, con el objetivo de que respondan al propósito por el cual las estamos incluyendo; que sean realmente relevantes y que sumen valor a la propuesta pedagógica (que sean un “medio para” y no un fin en sí mismas)” (Libedinsky, Pérez y García Tellería, p. 28).

### El celular como herramienta didáctica en materias de lenguaje televisivo

En la universidad, en las materias de lenguaje televisivo, se trabajan contenidos tales como: la historia de la televisión; las transformaciones que ha sufrido la televisión debido a la llegada de *Internet* y a las innovaciones tecnológicas; y las nuevas formas de producción, distribución y consumo de programas de televisión, entre otros. “Los programas de las asignaturas y la planificación de las clases, además de contemplar los conceptos de la disciplina que serán abordados, tendrían que especificar las actividades en las cuales dichos contenidos serán puestos en acción. Son finalmente estas actividades las que inciden en cómo resultan comprendidos y aprendidos esos conceptos” (Carlino, 2010).

Siguiendo esta línea de pensamiento, es preciso que además, el docente considere las características del grupo de alumnos: sus conocimientos sobre televisión y tecnología, sus experiencias, intereses, gustos, fortalezas y debilidades. Para ello, una adecuada evaluación diagnóstica, se presenta como un instrumento valioso para detectar estas particularidades. Se trata de evaluar los conocimientos, el entorno y la situación previa, con el fin de adecuar estratégicamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, permite conocer la base de saberes del sujeto, su organización y aplicación.

Al respecto, hay una gran variedad de aplicaciones móviles muy interesantes y prácticas para utilizar a lo largo de la cursada, tanto para tareas individuales como para trabajos colaborativos. Para que los alumnos aprendan a organizarse, la app *Timetable* es adecuada para armar el calendario a principios de curso, ya que permite incluir horarios, establecer recordatorios para fechas importantes como los exámenes y las fechas límite para la entrega de trabajos, entre otras opciones. *Google Drive* (Android/iOS) es una herramienta muy conocida y utilizada para trabajos grupales: se pueden crear documentos de texto, presentaciones de diapositivas, hojas de cálculo y tenerlo almacenado en la nube de forma gratuita.

Para hacer ensayos, análisis u otro tipo de textos escritos, *Office Lens* es muy práctico ya que permite escanear con el móvil cualquier documento. Convierte en archivos *Word*, *Powerpoint* o *PDF*, los cuadernos de notas, las lecciones del docente en la pizarra o cualquier

documento en papel. Otra app interesante es *EasyBib*. Sirve para buscar y escribir la bibliografía, ya sea directamente la cita de cualquier libro o, en el caso de que el volumen no aparezca en la base de datos, se puede utilizar la cámara del móvil para escanear el código de barras del ejemplar y generar así la cita.

Para realizar proyectos audiovisuales, tales como programas de televisión multiplataforma, los alumnos pueden utilizar *Canva*, que les permite realizar todo tipo de diseños gráficos, como por ejemplo el logo del programa, la estética de apertura y cierre, separadores, y todo tipo de plantillas para redes sociales. En cuanto a la edición de imágenes y video para la realización de las producciones, hay una gran variedad de aplicaciones móviles. *VivaVideo* tiene múltiples opciones y una interfaz muy sencilla de usar. Es una de las más completas: es posible armar material con videos, fotos y transiciones; cuenta con más de 200 efectos incluyendo *stickers* animados y plantillas temáticas. Otra opción puede ser *KineMaster*, un editor de video profesional que permite hacer de todo: soporta múltiples capas de videos, audio, texto e imágenes. Incluye herramientas para recortar clips, añadir transiciones e incorporar filtros. También los alumnos pueden trabajar con *Power Director* que tiene más de 35 efectos para los clips y un menú con 60 transiciones posibles. A su vez, se puede exportar los videos en full HD.

Las opciones son innumerables y los resultados pueden ser sorprendentes. Lo importante es animarse a innovar y perder el miedo a la tecnología.

### Conclusiones

En los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Bajo los nuevos modelos de enseñanza 2.0, es necesario redefinir el rol docente, quién debe convertirse en otro aprendiz más: la nueva formación debe centrarse en la motivación hacia el alumno, y surge entonces la necesidad de construir modelos de aprendizaje individuales y colaborativos que saquen el máximo provecho de las ventajas que nos ofrece el celular.

A modo de conclusión, existe un gran abanico de aplicaciones que permiten trabajar tanto individual como grupalmente, en materias de lenguaje televisivo. No solamente resultan entretenidas e innovadoras para los alumnos, sino que también contribuyen: a incorporar de conocimientos técnicos y estéticos, a lograr una mayor concentración, a desarrollar la imaginación y la inventiva, a adquirir una observación más aguda y a realizar un análisis crítico y profundo de las producciones audiovisuales.

### Bibliografía

- Bombelli, E. C. (2013). *Tesina educativa: Impacto de la evaluación diagnóstica en estudiantes universitarios, procesos de enseñanza y resultados de aprendizaje*. Editorial de la Universidad Tecnológica Nacional.
- Carlino, P. (2010). *Escribir, leer y aprender en la universidad: Una introducción a la alfabetización académica*. 1° ed. 5° reimp. Buenos Aires: Fondo de cultura Económica.

Libedinsky, M.; Pérez, P.; García Tellería, M. X.: (2015). *Las TIC en la escuela secundaria. Proyectos, consejos y herramientas para la inclusión digital*. México. Ediciones Novedades Educativas.

Lion, C (2017). Tecnologías y aprendizaje: claves para repensar la escuela. En *Educación y TIC: de las políticas a las aulas*. Buenos Aires: Eudeba.

Tejedor Gómez, J. A. (1997). *La Evaluación inicial: Propuesta para su integración en la educación obligatoria*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado.

#### Fuentes

Anónimo (2017). ¿Distracción o herramienta pedagógica? Usar o no el celular en el aula: Francia lo prohibió y en Argentina se incentiva. *Clarín* (en línea). Recuperado de: [https://www.clarin.com/sociedad/usar-celular-aula-francia-prohibio-argentina-incentiva\\_0\\_ByOJklAWz.html](https://www.clarin.com/sociedad/usar-celular-aula-francia-prohibio-argentina-incentiva_0_ByOJklAWz.html)

**Abstract:** Mobile devices are here to stay and educational institutions cannot ignore the sociocultural paradigm shift that this entails. Therefore, teachers must face a great challenge: making cell phones their allies. It is not a simple task. However, including them in class is not impossible and their good use can produce positive results.

This essay tries to reflect on how to make smartphones a didactic tool that contributes to the learning process of students. Various teaching strategies will also be suggested so that teachers of television language subjects can include them in classrooms

and thus take full advantage of all the advantages that these technological devices offer us.

**Keywords:** Learning - university classrooms - cell phones - mobile devices - teaching strategies - didactic tool - television language - technology - ICT

**Resumo:** Os dispositivos móveis estão aqui para ficar e as instituições educacionais não podem ignorar a mudança de paradigma sociocultural que isso implica. Portanto, os professores devem enfrentar um grande desafio: tornar os celulares seus aliados. Não é uma tarefa simples. No entanto, não é impossível incluí-los na aula e seu bom uso pode produzir resultados positivos.

Este ensaio busca refletir sobre como fazer dos smartphones uma ferramenta didática que contribua para o processo de aprendizagem dos alunos. Também serão sugeridas várias estratégias de ensino para que os professores das disciplinas de línguas televisivas possam incluí-las nas salas de aula e assim tirar o máximo partido de todas as vantagens que estes dispositivos tecnológicos nos oferecem.

**Palavras chave:** Aprendizagem - salas de aula da universidade - telefones celulares - dispositivos móveis - estratégias de ensino - ferramenta didática - linguagem da televisão - tecnologia - TIC

(\*) **Leticia Inés Cocuzza**. Magíster en Comunicación, Cultura y Discursos Mediáticos (UNLaM, 2017). Licenciada en Comunicadora Social (UNLaM, 2001). Periodista. Productora de TV (Artear, 2001 a 2015). Profesora de la Universidad de Palermo.

## Utilización de entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de medios audiovisuales

Fecha de recepción: julio 2020

Fecha de aceptación: septiembre 2020

Versión final: noviembre 2020

Luz Rodríguez Collioud (\*)

**Resumen:** En este proyecto se investigará la posibilidad de proponer el entorno virtual de aprendizaje como una herramienta para enseñar diversas materias dentro de la categoría de medios audiovisuales, brindando ejemplos de entornos ya existentes que se aplican a la teoría. Se investiga este recurso para facilitar a tanto el estudiante como el docente la planificación, ejecución de cursada, y evaluación colaborativa de trabajos de tanto corta como larga duración en un modo interactivo que vaya más allá del aula.

**Palabras clave:** Herramienta online – evaluación – pedagogía – medios audiovisuales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 167]

### Utilización de entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de medios audiovisuales

Evaluar un proyecto audiovisual dentro de un marco pedagógico universitario no siempre es tarea fácil. Esto es debido a las complicaciones mismas de su formato: no solo puede ser variado, incluyendo guiones de corto y amplio volumen, piezas gráficas compuestas por collages de texturas e inspiraciones artísticas, o mate-

rial filmico con duraciones breves y extensas, sino que además estas variaciones tienen gran cantidad de presentaciones físicas y digitales pendientes únicamente de los requerimientos del docente o la preferencia del estudiante.

A pesar de la gran variedad de formatos de entrega y presentación que tienen los proyectos audiovisuales, la chance de tener un percance que lo arruine por comple-