La Multimedia como Mediación en el Aula de Clase

Juan Hildebrando Álvarez*
Martha Caballero Hernández
Julián Darío Forero
Héctor González

Reflexiones sobre el problema de la lectura

El presente trabajo nace del interés por observar la forma en que los jóvenes de hoy se aproximan a la lectura. Movidos, sus autores, fundamentalmente por la preocupación de que la juventud poco está abordando los textos escritos.

* Grupo de investigación Maestría en Educación. Pontificia Universidad Javeriana - UNAB.

La idea principal es darle una mirada a las diferentes opciones que para leer han creado los estudiantes de este tiempo, considerando como principal herramienta la multimedia, pero contrastando dicho ejercicio investigativo con la lectura tradicional, es decir, la que se realiza directamente en el libro.

Como resultado de este ejercicio de investigación ofrecemos este acercamiento a uno de los problemas más complejos dentro de la formación de los jóvenes, en la medida en que hoy día el uso de las habilidades lingüísticas ha sido desplazado por nuevas posibilidades tecnológicas, con la idea romántica de recuperar, así sea desde estas "nuevas realidades", el gusto por lo literario.

¿Por qué una investigación de estas características?

Asumimos que un adecuado proceso lector es vital en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas a las que se refieren los expertos como parte integral de la esencia del ser humano contemporáneo: hablar, leer, escribir y escuchar.

Escogimos la lectura con el convencimiento de que a través de ella es como mejor se apropian las demás habilidades. La lectura reúne, podríamos decirlo, a todas las demás, pues al hacer un buen proceso lector, el sujeto está nutriendo las otras posibilidades. La lectura desarrolla las capacidades intelectuales y espirituales, afina el sentido crítico, enseña a manejar, en mejor forma el lenguaje, incentiva la creatividad e imaginación, privilegia una concepción más acabada del mundo, proporciona placer y por último, hace crecer.

Sin embargo, no quisimos quedarnos solamente con el concepto tradicional de lectura de textos escritos, sino también, aprovechar el momento para mirar, así fuera de soslayo, otras formas de lectura, como la lectura del mundo y la interpretación simbólica de los actos y de las representaciones humanas. Por esta razón, no pudimos dejar de lado el que los jóvenes de hoy han cambiado y son diferentes a nosotros y por tanto, hay que adecuar los métodos.

Tratando de explorar otros caminos, reconociendo los ya existentes, y sobre todo, preguntándonos por nuestro quehacer docente, nos encontramos con el fenómeno de la multimedia como una forma novedosa de leer, con múltiples posibilidades pedagógicas.

Aclarando Nociones

> *"La imagen es hoy la forma superior de comunicación. Y, contrariamente a lo que ha pasado con la escritura y el libro, que no han logrado sustituir el lenguaje, hoy estamos ante una técnica que tiende a generalizar su supremacía. Ya no se trata solamente de una élite o de una minoría de privilegiados o de masa del pueblo y del conjunto de los pueblos, ya que serán países enteros los que pasarán tal vez de una cultura de la palabra a la cultura de la imagen sin pasar por la etapa intermedia de la escritura y el libro"*[1]

Es innegable que los medios masivos y, en especial, los audiovisuales, "bombardean" constantemente con sonidos e imágenes a las nuevas generaciones con una fuerza avasalladora. Ellos son el ambiente en el cual crecen y se desarrollan los niños y los jóvenes de hoy.

Por eso, el reto es bien complejo. Siempre le hemos temido al cambio; este trae consigo situaciones difíciles de asimilar. Aferrarnos a lo ya establecido es la manera menos aconsejable de ganar seguridad. Todo este cambio está moldeando un nuevo hombre. Varían sus comportamientos intelectuales y afectivos. La lógica racional parece quedar a un lado para dar paso a lo intuitivo y pragmático. Expresiones como "Profe, y eso que usted me dice, ¿si me sirve para algo?", son pan de cada día.

Leer un texto y observar una imagen son dos operaciones que tienen procesos mentales muy diferentes. La lectura exige una postura racional, deductiva, analítica y rigurosa. Mirar una fotografía, por ejemplo, implica pasar los ojos sobre ella y contemplarla. El nuevo hombre comprende de manera más sensitiva, deja que vibren todos sus sentidos. Conoce a través de las sensaciones. Se mueve más por los estímulos que llegan a sus sentidos que por los argumentos de la razón:

> *"Lo específico del lenguaje audiovisual es la capacidad de suscitar emociones portadores de significaciones. Cuando los programas didácticos se ponen al servicio de una cultura verbalista, el lenguaje verbal lleva a cabo la represión de lo sensible por lo decible, de la imaginación por la razón"*[2].

La estructura del lenguaje audiovisual se caracteriza por ser una mezcla simultánea de sonido - palabra e imagen que se fusiona como un mosaico aparentemente desarticulado, el cual sólo adquiere sentido en el momento de ser contemplado en forma global.

O aceptamos la nueva tecnología con todas sus posibilidades, o la restringimos y la limitamos para ponerla al servicio de la vieja pedagogía. El tiempo es determinante en esta trascendental decisión. Las cosas suceden a tal ritmo que en el momento en que empezamos a comprender los nuevos cambios, el asunto ya ha traspasado otras esferas. Cuando los maestros comenzamos a entender que la televisión no era el monstruo que corrompía las mentes infantiles, los niños y los jóvenes ya habían superado esa etapa y se insertaban en el mundo de la computadora y la multimedia. A decir verdad, la escuela generalmente ha estado desfasada con el mundo de sus educandos.

Sin embargo, a cada cosa hay que darle su justa medida y proporción. Los colombianos somos muy dados a movernos entre extremos, y si bien es cierto que la multimedia tiene grandes posibilidades pedagógicas, no es la panacea que va a resolver todos los problemas educativos del país. La propuesta es conocer sus potencialidades y mirar cómo y en qué medida le puede aportar al mejoramiento de la calidad de la educación.

La cultura actual, por mucho que les moleste a quienes ven en el libro la máxima expresión humana y el mayor de los tesoros, no funciona con esos valores. Para ella, no es que el libro no tenga ningún valor; le importa fundamentalmente la forma de abordarlo. Nuestro mundo es audiovisual y no podemos negarlo. Tenemos que dar un viraje e instrumentar los métodos para conseguir que los niños por fin lean.

La multimedia es un arte creativo, una expresión de múltiples posibilidades para la imaginación, es una herramienta, un medio que convoca los medios, un invento maravilloso que comenzó en las grandes agencias publicitarias, pero que luego se fue entremetiendo en el campo de la educación para enriquecer los ya muy cuestionados y escasos materiales de apoyo a la labor docente.

Debemos entender también que uno de los temas más tratados en nuestro tiempo, tiene que ver con el nuevo concepto de analfabetismo tecnológico, en el cual quedarían personas que no entren en contacto con este tipo de medio, pues sabemos que en todos los órdenes se está utilizando la computadora como administradora de información y soporte para las tareas bien sean rutinarias, especializadas o de recurso para el aprendizaje.

Una Metodología para la Investigación

La investigación se apoya en la observación y estudio de los comportamientos y actitudes de dos jóvenes de quinto grado que leen en el libro y en la multimedia la fábula de Esopo "La Tortuga y la Liebre".

Una vez avistado y definido el horizonte conceptual de la investigación, surge la pregunta sobre el camino a seguir, el método por utilizar, los pasos a dar para dar sentido práctico a todos los presupuestos establecidos con anterioridad.

---

[1] FREINET, C. Las Técnicas Audiovisuales. Laia Barcelona. Pág. 13, 1974.

[2] JACQUINOT, G. On demande toujours des inveteurs, en Commmnications, n. 33. Apprendre des mèdias pág. 23. 1981.

En está "Búsqueda de Significados" como lo llaman S.J. TAYLOR Y R. BODGAN, clasificamos la presente investigación como un estudio de caso, de carácter cualitativo, situado en los lineamientos del enfoque fenomenológico. Queremos entender la multimedia como un fenómeno que está afectando a la educación y que puede comprenderse desde la perspectiva de los actores directamente comprometidos en ella -estudiantes, profesores, padres de familia, investigadores, etc.-

Basado en los autores anteriormente mencionados, este trabajo se desarrolla a través de las siguientes etapas:

La investigación tiene como punto de partida el reconocimiento de la importancia de la lectura como eje fundamental para el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (hablar, leer, escribir, escuchar) y la manera como estas son afectadas por las nuevas tecnologías. A partir de la formulación de está problemática, el grupo de investigación formula preguntas e interrogantes que enriquezcan el desarrollo del trabajo de campo.

Definido el tema y planteados los objetivos por cumplir, se seleccionan los 2 niños sujetos de estudio, con edades promedio (10-12 años) y que estén cursando el mismo nivel escolar. Uno, con gustos particulares por la lectura y poco conocimiento de multimedia; el otro, con inclinación hacia la multimedia pero con poca experiencia en la lectura. Con esto se pretende contrastar las dos experiencias, tratando de sacar el mayor provecho posible. La intención es observarlos en esos ambientes, "a cada uno en lo suyo y en lo desconocido". De esta manera se quiere trabajar en la construcción de intercambios simbólicos, enfoque fundamental de esta metodología, para tratar de comprender los comportamientos y actitudes que los niños le pueden asignar al acto de leer el texto y de interactuar con la multimedia.

Tres instrumentos serán los facilitadores de todo el proceso: la historia de vida, la observación participante y la entrevista en profundidad.

Historia de vida:

¿Por qué a Oscar Eduardo le gusta leer tanto si ello no es común en un niño de su edad? ¿Por qué a Jorge Alberto, desde pequeño le apasionan tanto los juegos electrónicos y la computadora? Tratar de dar respuesta a estos y otros interrogantes, no es tarea de un solo día. De ahí la importancia para nuestra investigación de recurrir a la historia, ya que ella nos puede ayudar a conocer las experiencias del pasado, tratando de construir una concepción más acabada, más reveladora de la vida interior de los niños sujetos de estudio y consecuentemente, entendiendo muchas de las actitudes que se manifiestan en el presente, por ejemplo, a la hora de observarlos.

Selección de Informantes:

¿Por qué dos niños...? ¿Por qué del mismo nivel escolar y con la misma edad? Por el enfoque de la investigación y por sus características tan particulares. Puede llegar a ser muy productivo el contrastar la visión de dos niños tan diferentes entre sí y con gustos en contravía. Además, las características de los niños se adecuan al interés de la investigación, sumado a la disponibilidad de tiempo que ellos nos ofrecen.

Observación participante:

Antes de preguntarnos cómo, debemos averiguar en dónde. El lugar para observar a cada uno de los niños tiene mucho que ver con lo que ellos son, con lo que ellos piensan, sueñan. Se debe buscar entonces que los ambientes no les sean tan desconocidos, que la observación se pueda hacer fácilmente, buscando siempre establecer relaciones de confianza y seguridad con los niños.

Por estas razones, cada niño hará la lectura del texto en su respectiva casa, en el lugar más cómodo. El trabajo con la computadora, se realizará en el Aula de Multimedia del Colegio Nuevo Cambridge, lugar diseñado para estas labores.

Se tienen planeados los siguientes pasos para realizar el trabajo de campo:

- Instrucciones generales sobre la actividad de cada sesión.
- Desarrollo de la sesión (leer la fábula en el libro o leer el texto multimedial en la computadora).
- Toma de notas.
- Preguntas generales.

Entrevista en profundidad:

Después de realizar la doble experiencia, leer en el libro y en la computadora, el trabajo de investigación debe tratar de resolver todas las preguntas e inquietudes que nacen de la observación de cada sesión. Se trata de realizar entrevistas inmediatas, para tener una visión "más fresca" de la experiencia vivida.

Muy importante será que esas entrevistas adquieran el nivel de conversación, de simple coloquio en donde investigados e investigadores logremos un nivel de comprensión y familiaridad que facilite el trabajo de recopilación de datos más completos.

Reflexiones Finales:
Un nuevo punto de partida

El desarrollo del proceso terminó dándonos una perspectiva inesperada, una noción nueva que no vislumbrábamos plenamente, así en el fondo tuviéramos la intuición de que algo diferente estaba sucediendo en el mundo de los jóvenes.

Los resultados arrojados por la investigación modificaron nuestro concepto de educación y nos obligaron a replantear nuestra vieja forma de leer el mundo.

Los resultados los están agrupando en tres grandes temas: **Interacción social, cognición y afectividad**.

Interacción social:

Por efectos de la multimedia, la noción de aula ha sido modificada. Ya no tiene la misma forma ni los actores están situados en los mismos lugares. Hay muchas cosas que se han desplazado y esto supone una ruptura para la cual los únicos que están listos son los alumnos, pues los maestros aún no se encuentran preparados.

Hay un evidente cambio de protagonismo. El esquema tradicional que colocaba en el maestro todo el poder, se ha movido hacia nuevas maneras, que de paso acercan un poco más a unos y otros. Cambian también los centros de atención y la dirección de la mirada. Ya no existe el binomio Maestro - Tablero, sino la tríada Alumno - Multimedia - Maestro.

Esto tiene unos significados aún incalculables en la medida en que muy pocos maestros estaban preparados. Por tanto, obliga a un replanteamiento no sólo de la educación sino también del papel del maestro.

Hacemos esta reflexión apoyados en la mirada que pudimos dar a un proceso que para el mundo de los adultos resulta lamentablemente extraño. Poder observar a estos dos niños manipulando la multimedia con una finalidad que va más allá de la práctica cotidiana y comparar lo que significa para un adulto abordar esta tecnología, nos obliga a reconocer que el mundo cambió y con él cambiaron sus actores.

Esto, enmarcado dentro del aula de clase, significa nuevas relaciones, distintas mediaciones quizá más simbólicas, nuevos lenguajes.

Cognición:

Pudimos observar que hay un desplazamiento de los puntos de interés. Tal vez uno de los factores que más distancian a los alumnos de sus maestros es que estos últimos no logran entender hacia dónde se dirige el interés de los estudiantes, toda vez que hablan idiomas diferentes.

No podemos seguir desconociendo que las cosas han cambiado, que ahora el conocimiento ya no es sólo propiedad del maestro, que los viejos cánones tienen que desaparecer, que es necesario reconstruir el concepto de educación.

Debemos también reconocer que la multimedia ganó una pelea en la cual, con contadas excepciones, ganan los maestros. Y es la de seducir a los alumnos. El esquema tradicional de la educación siempre dio la sensación de castigo. El profesor era el verdugo, el colegio, la cárcel, las tareas, las torturas y las notas significaban la absolución o la pena de muerte, pero siempre con la imagen de espada de Damocles pendiendo sobre nuestras cabezas, como una maldición perenne.

La multimedia, persuade, divierte, distrae, seduce, o mejor, "encarreta", "engoma", para utilizar términos de los mismos muchachos. Pero también forma e informa, así pretendamos desconocerlo.

Ahora el alumno no sólo tiene otras posturas corporales en el aula de clase cuando está frente la computadora, sino que además tiene otra posición frente a lo educativo, quiere comprender de manera más sensitiva y menos racional, en donde lo lúdico prime frente a lo tedioso.

Afectividad:

Este es un punto que recibe amplio debate cuando se habla de la instrumentación de las nuevas tecnologías en los procesos de educación. Sus detractores se apoyan en que éstas despersonalizan y hacen individuos cada vez más egoístas, más encerrados en sí mismos. Sin embargo, la práctica, de alguna manera, ha demostrado lo contrario.

Cada vez más usuarios de la computadora multimedia y sus diversos servicios, se relacionan precisamente a partir del hecho mismo de ser poseedores de unas habilidades, hasta el momento reservadas para unos pocos. Se comunican entre ellos y comparten avances, descubrimientos y posibilidades. El problema estriba en el maestro que no logra compartir con ellos este lenguaje.

Vale la pena analizar qué se hace con la multimedia para lograr este efecto. Si se mira bien, lo que se logra es integrar ciertas características propias del ser humano en una sola posibilidad. Color, sonido, ritmo, versatilidad, imaginación, libertad.

Cabría entonces la pregunta: ¿vale la pena tratar de acuñar un nuevo término, que ya está usando uno de nuestros compañeros de investigación, que hable de "multimediar" en las relaciones del aula de clase, o sea, hacer una clase multimedial sin computadoras?.

Es decir, ¿será posible trasladar al aula tradicional todos esos factores que hacen tan mágico el uso de la multimedia, integrando para el efecto a los alumnos con el maestro dentro de un espacio enriquecido con luces, sonido, colores y mucha imaginación, en el que los propios actores, con su cuerpo se conviertan en los vehículos de toda esa formación que se pretende verter? ¿será posible que los maestros logremos imprimirle a nuestras clases la dosis necesaria de lúdica como para que éstas parezcan la aventura que suelen ser cuando se usa la multimedia?.

Creemos que al final de cuentas la observación que nos propusimos al comenzar nuestra investigación no sólo nos mostró que a través de la multimedia se logra una mejor actitud hacia la lectura. También nos mostró, que si produce esos efectos hacia la lectura, mejores resultados deben lograrse en otros campos del aprendizaje, hacia los cuales el estudiante tiene menos prevención.

El reto es grande y somos los maestros quienes debemos prepararnos para responder a las expectativas de los alumnos, pues a pesar de que, si bien es cierto, estas tecnologías no están aún en posibilidad de masificarse, si es posible que nosotros adecuemos nuestro viejo esquema de clases.

Lenguaje e Imaginación en Función de la Lectura y Escritura Recreativas

María Janeth Mantilla Landazábal*

El lenguaje, por su naturaleza biológica, está directamente insertado en la genética humana. La universalidad de su existencia se manifiesta socialmente por medio de la LENGUA conformada por un conjunto de signos que interrelacionados constituyen los "representantes de cosas", a los cuales se refiere Freud cuando plantea la importancia del descubrimiento del entorno por los sujetos y la asimilación de huellas acústicas de cadenas significativas sonoras producidas durante la experiencia de satisfacción de

* Docente catedrática de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Especialista en Pedagogía y Didáctica de la Literatura Infantil.