

MATERIALES AUDIOVISUALES: UNA CONTRIBUCIÓN A PARTIR DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE

AUDIOVISUAL MATERIALS: THE CONTRIBUTION OF LEARNING STYLES

Vanessa Matos dos Santos¹, María Luz Cacheiro González², Cristina Sánchez Romero² y Jesús Manuel González Lorenzo²

¹*Docente de la USC- SP - Brasil, Doctoranda en Educación Escolar por la Unesp-Araraquara-SP.*

²*Docentes de la UNED, Facultad de Educación – España.*

Resumen

Los procesos de cambios sociales, políticos y económicos ocurridos en el mundo contemporáneo han modificado la estructura de las sociedades, imprimiendo nuevos hábitos y valores que, a su vez, focalizan la información como bien simbólico, estratégico e inmaterial. El aprendizaje pasa a ser esencial para estar actualizado e insertado en esta nueva sociedad caracterizada por el principio de formación a lo largo de vida (Lifelong Learning). La narrativa audiovisual es cada vez más frecuente en los diversos medios y escenarios educativos y necesita ser estudiada con el objetivo de proporcionar más y mejores posibilidades de aprendizaje. En este contexto, la contribución de los Estilos de Aprendizaje permite comprender nuevas lecturas de esta narrativa audiovisual que atiendan y amplíen los estilos como forma de potencializar el sentido de aprendizaje de los sujetos. Este artículo pretende iniciar un debate sobre la contribución de los Estilos de Aprendizaje para el estudio de recursos audiovisuales.

Palabras clave: Estilos de aprendizaje, Audiovisuales, Educación.

Abstract

The processes of social, political and economic transformation in the contemporary world has changed the structure of societies, printing new habits and values which, in turn, focusing information as a symbolic, strategic and intangible asset. Learning becomes essential to be updated and included in this new society characterized by the principle of lifelong education. The development of new media has shown that audiovisual narrative has been common in many learning scenarios, and thus needs to be studied with the objective of providing more and better learning opportunities. The contribution of Learning Styles can allow the understanding of new readings of audiovisual narrative that attends and expand the styles as a way to enhance the subject's sense of learning. More than conclude an argument, this paper aims to initiate a debate on the contribution of Learning Styles for the study of audiovisual materials.

Keywords: Learning Styles; Audiovisual; Education.

1. INTRODUCCIÓN

Las transformaciones que se han producido en el mundo contemporáneo han alterado la estructura de las sociedades y han modificado la forma en la que las personas viven, trabajan y estudian. El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación supone una nueva percepción espacio-temporal que determina nuevas dinámicas sociales, políticas y económicas. El desarrollo tecnológico de la comunicación ha sido decisivo para la construcción del escenario en el que hoy estamos viviendo en una sociedad

¹ Becaria PDSE – CAPES (Brasil) // Processo 6164-11-0. Integrante do Grupo Estado e Governo (UNESP), GPECOM (USC), e Laboratório de Ensino Informatizado e Aprendizagem (LEIA-Unesp).

globalizada. En este sentido la forma en que las naciones se apropian del progreso tecnológico constituye un factor decisivo para atenuar las diferencias sociales.

El resultado de este fenómeno de transición de una sociedad basada en la industria y otra basada en la información, convierten a nuestra sociedad en una red inmensa que favorece la globalización y el debate sobre nuevas formas de aprender a lo largo de la vida. Este nuevo período histórico está marcado por la atemporalidad, las identidades virtuales y unas fronteras cada vez más tenues, e impulsado por la convergencia tecnológica resultante del desarrollo de la microelectrónica, y de la creciente expansión de la infraestructura de telecomunicaciones y progreso de las TIC (Kumar, 1997; Castells, 2002, 2003).

La velocidad del desarrollo tecnológico es fundamental para la construcción del escenario que ahora se experimenta en una sociedad globalizada, culturalmente híbrida y conectados por redes telemáticas, lo que implica la necesidad de repensar el contexto actual. Las TIC han generado nuevos conceptos de espacio y tiempo. En este sentido, más importante que la división geográfica, es cómo las naciones incorporan los avances tecnológicos para mitigar las fisuras sociales en su estructura. La institución educativa se ha enfrentado a numerosos retos que van desde la creación de metodologías apropiadas para los alumnos que acuden a las aulas cada vez más interactiva y multimediáticas. La educación permanente (lifelong learning), supone que la formación del sujeto es constante y no tiene fin (Gallego, Alonso, y Cacheiro, 2011).

La educación tiene como reto la formación de ciudadanos con las capacidades que requiere este nuevo contexto, en el que las TIC tienen un papel importante en la sociedad de la información y el aprendizaje a lo largo de la vida (Alonso, Gallego, 2000). En este escenario la enseñanza a distancia (EAD) resurge con nuevas posibilidades, tanto pedagógicas como tecnológicas para satisfacer las demandas sociales, no sólo en la educación sino en el mundo laboral, que requiere recursos humanos cada vez más especializado y capacitado. Los espacios de aprendizaje ya no están circunscritos a un espacio geográfico definido: "el establecimiento de la escuela ha dejado de ser de un solo canal por el cual las nuevas generaciones entran en contacto con el conocimiento y con la Información "(Brunner, 2001, p. 207). La cantidad de información a la que un ciudadano se expone a diario es mucho mayor que la observada en los siglos anteriores. Aumenta la producción científica de una naturaleza académica, provocando una saturación de información, por lo que ahora se requieren procesos de verificación de la calidad de todos los materiales producidos y su adecuación al contexto educativo.

2. EDUCACIÓN Y MEDIOS

Los medios de comunicación desempeñan un papel importante porque permiten que un mismo mensaje pueda llegar a un número cada vez mayor de personas. En un principio la utilización para fines educativos de los recursos basados en los medios de comunicación se enmarcó dentro del área de la tecnología educativa, si bien otros medios tradicionales pueden considerarse también en esta categoría al estar orientados a dar respuesta a objetivos pedagógicos del aula.

Sin embargo, el uso intensivo de los medios de comunicación nos lleva a la utilización término de medios educativos para designar también a las tecnologías educativas como una propuesta para el diálogo educativo. En esta línea de delimitación conceptual, Pfromm Neto (2011) considera el término Tecnología Educativa como los medios utilizados con fines pedagógicos.

El alcance potencial de los medios de comunicación de masas (mass media) fue muy pronto reconocido y utilizado para diversos fines, desde la publicidad persuasiva a otros ámbitos como la educación. El papel de la comunicación ha sido percibido por muchos estudiosos, investigadores y filósofos de la educación. Brunner (2001), Aretio, Corbella y Blanco (2009).

En esta línea, autores como Gallego, Alonso y Cacheiro (2011), se han centrado en la importancia de los canales de comunicación en la actividad educativa y en las maneras en que el potencial de las tecnologías pueden ser utilizadas con fines educativos.

Además, se puede ver que los medios de comunicación siempre han tenido una relación muy estrecha con la educación. A través de un análisis de la Historia Social, Sanz (2006) ha constatado que la escuela ha sido construida en los últimos años de diversas maneras, dependiendo del tipo de la mediación comunicativa disponibles. Basándose en la afirmación de Echeverría (1998) para quien el desarrollo de la sociedad puede ser entendida trazando un paralelismo con los procesos vigentes: oral, escrito y digital; e igualmente Sanz (2006) ha constatado que es posible ver esa misma influencia en los procesos educación a lo largo de los siglos. El primer período se caracteriza por el profesor que habla a los estudiantes; el segundo por el uso del libro de texto; y el tercero por la variedad de medios de comunicación y caracterizado por la hipertextualidad auto-dirigida por el propio lector (Sanz, 2006).

Inicialmente, estas tecnologías se incorporaron en el contexto educativo de las aulas tradicionales con el uso de audio, video (películas), etc. Al principio, el uso de formularios impresos, la radio, la televisión y los ordenadores y, por último, más recientemente, la televisión digital ha sido aclamada como una nueva posibilidad para la EAD. En este sentido, el desarrollo de la educación a distancia se debe entender desde la tecnología utilizada para su implementación. La tecnología de transmisión de información de cada momento histórico ofrece nuevas posibilidades para propuestas que impliquen la educación en general, pero sobre todo la modalidad a distancia. Esto se debe a los medios de comunicación llegan a ser gradualmente incorporados en el entorno escolar (Kenski, 2007)

La convergencia tecnológica ha creado mecanismos alternativos de aprendizaje, no sólo la clase más tradicional, con la transmisión unidireccional de contenidos, sino también para la intervenciones socioeducativa desde la perspectiva de nuevas fórmulas didácticas con la utilización de diferentes recursos y la selección de los mismos para la intervención en contextos de aprendizaje desde la perspectiva de la dinamización e indagación didáctica. (Sánchez, 2011).

Si antes la distancia se basó en la separación física entre profesor y alumno, ahora este escenario es de otra manera, de modo que la distancia geográfica ya no es el principal punto a destacar, ya que las tecnologías permiten proximidad entre los sujetos involucrados. La aproximación, a su vez, se deriva de la experiencia de tele presencia. El nivel de participación de los sujetos es tan claro que la cuenta de la distancia física muy poco o casi nada (Steuer, 1993). El ámbito de la educación a distancia, es la participación mucho más con la sensación y el contenido como la presencia física en sí misma - a menudo carente de compromiso. En el contexto de EAD, la distancia entre profesores y alumnos para superar el punto de vista geográfico o temporal, y se centra en la separación entre profesores y alumnos en el psicológico y comunicacional encuentra entre ellos (Moore y Kearsley, 1996).

La interactividad del proceso comunicativo que se establece a través de las redes digitales se rompe la distancia hacia la cartografía y empieza a marcar el comienzo de lo que Sanz (2006) llama a la oralidad segundo basado en la aparición de nuevos aprendizajes, principalmente por el contacto con los medios de comunicación digitales en especial la aparición de los recursos audiovisuales. El aparato físico es más pequeño y más pequeño de manera que el espacio de aprendizaje está configurado mucho más en redes y flujos que necesariamente en medios materiales. En este escenario, las pantallas se ponen de relieve que enseñan (Pfromm Neto, 2011).

La atención que los recursos audiovisuales han recibido en los últimos años se debe al hecho de que la sociedad cada vez está más poblada de imágenes y sonidos. Este movimiento se ha establecido de forma clara en los últimos años, en los que diferentes autores como

Ferres (1994), nos indica que es posible que en los próximos años, las poblaciones grandes pasen a la cultura de la palabra (oral) para la cultura de la imagen, sin haber pasado por la etapa intermedia representada por el libro y la escritura. Para él, la imagen se encuentra ahora en una forma superior de comunicación.

Sin embargo, el aprendizaje a través de imágenes tiene sus raíces en la antigüedad. Las pinturas rupestres, por ejemplo, determinaban una forma de aprendizaje para el hombre de la época. Eran, además de registros de eventos, también las formas de enseñanza y aprendizaje, tal como se expresaba en ella contenido fue de gran relevancia para los hombres que compartía la misma cultura en el mismo espacio y tiempo. El reconocimiento del potencial pedagógico de las imágenes, sin embargo, sólo se produciría en la segunda mitad del siglo XIX. Hasta entonces, se utilizaban las imágenes obtenidas con linternas mágicas, cuyo origen data del siglo XVII. Desde la segunda mitad del siglo XIX, las linternas comenzaron a ser reconocidas como los modernos recursos audiovisuales dedicados a la enseñanza-aprendizaje (Pfromm Neto, 2011). En el siglo XX, poco después de la invención del cine, las películas cinematográficas comenzaron a ser utilizados educativo en las escuelas. A partir de entonces, varios estudios comenzó a desarrollarse a fin de verificar el potencial educativo de las películas y ofrecer una nueva forma de ver el mundo también hizo posibles nuevas formas de aprendizaje (Wittich y Shuller, 1979). Las ayudas visuales también recibió un fuerte impulso de la investigación clásica de lo que indica que los estudiantes son capaces de retener el 10% de lo que leen, el 20% de lo que escuchan, el 30% de lo que ven, el 50% de lo que ven y oyen, el 70% de lo que se dice y discutir y el 90% de lo que dicen y luego de hacer ejercicio (Gallego, Alonso, 1999, p.28).

Según Pfromm Neto (2011), de una revisión crítica de la investigación que entró en el "Programa de Instrucción de Investigación de Cine" que el 80 de investigación original, compilado por Hoban y Van Ormer Jr. (1951). Entre los resultados, podemos destacar algunos puntos relativos a este artículo, a saber: 1 - La gente aprende a través de películas, 2 - Cuando se utiliza correctamente, las personas son capaces de retener más contenido a través de películas y, además, son capaces de aprender más en menos tiempo, 3 - Las películas tienden a estimular el aprendizaje y otras formas de 4 - Algunas películas son capaces de soportar el pensamiento crítico. El informe también pedía formas más eficientes de usar la película: "Cuando las películas se utilizan para complementar los métodos de enseñanza habituales, su efectividad es la más pronunciada de una ayuda a la retención que para el aprendizaje inmediato" (Hoban y Van Ormer, 1951.). Si bien el diseño de los recursos audiovisuales es mucho más amplio que las películas educativas, lo cierto es que los resultados obtenidos en estudios de investigación contribuyen mucho a estos recursos hoy en día.

Babin y Kouloumdjian (1989) pusieron de relieve, en la década de 1980, el audiovisual, imprimió una nueva manera de entender la realidad a través de imágenes y sonidos que, a su vez, fueron capaces de representar a una nueva realidad. El audiovisual fue la inauguración de un nuevo lenguaje que se caracteriza esencialmente por comunicar ideas a través de sentimientos y emociones. La escritura acabó siendo delegada a un segundo plano, ya que el audiovisual era capaz de atraer a más y, hasta ahora.

Los estudios de la narrativa audiovisual evolucionado mucho y, poco a poco, los medios de comunicación de televisión se ha vuelto más explotado en términos de comercial y educativo. Con respecto al punto de vista comercial, varias funciones se han desarrollado en las nuevas áreas de actividades profesionales: escritores, periodistas, editores, etc. Por otra parte, cada vez más especializada, la televisión comenzó a ocupar la posición central de la casa y la familia dictando modas, costumbres y hábitos. Poco a poco, la televisión también se convirtió en el objetivo de los estudios que traicionó a su influencia negativa en las familias y especialmente para los niños. Por otra parte, el aspecto educativo mostró buenos resultados, especialmente para el aprendizaje abierto, pero carecía de la inversión y los estudios en

profundidad. Las diferentes posturas lenguaje audiovisual requieren que el espectador perspicaz, de la imaginación a la reinención de afecto. En este punto, Moran (1995) explica que, mientras que el lenguaje audiovisual establece un papel fundamental en la mediación con el mundo, el lenguaje escrito se desarrolla más el rigor, la organización, la abstracción y el análisis lógico. En su artículo, Moran (1995) llega para ofrecer, incluyendo una propuesta para usar la televisión y el vídeo en la educación.

La producción de televisión, en general, requiere trabajo en equipo y profesionales capacitados para la función que desempeñan: un equipo de buena mano (camarógrafos, editores, iluminación, equipo de audio, etc.), y otro equipo de buena producción contenido y esto puede ser subdividido en otros sectores (producción, periodismo, etc.). En el caso de una producción educativa, debe añadirse a estos recursos también un equipopedagógico (pedagogos, educadores, psicólogos, etc.) para garantizar el carácter educativo del contenido que se quiere transmitir. La integración de estos equipos es capaz de proporcionar material educativo con un objetivo pedagógico bien definido, con buen contenido y una buena calidad técnica de imagen, sonidos y efectos, de modo que, en la situación opuesta, la ausencia de una de estas áreas compromete la calidad final del material (Pfromm Neto, 2011).

Llegamos al siglo XXI en un escenario en el que convergente en el que el texto, la imagen y el sonido son capaces de interrelacionarse y ofrecer nuevas formas de relacionarse con el contenido. Aunque la esencia del proceso es la misma, ahora gracias al factor multimedia, se implican más sentidos para llevar a cabo el ejercicio de ver. Los soportes también son variados y permiten una mayor movilidad. El ordenador personal ha permitido que el contenido pueda ser manipulado, almacenado y recuperado por lo que ahora es común la expresión PC-TV, o sea, ordenadores que también son televisores. Aunque a primera vista puede parecer sólo una cuestión de soporte, de hecho, estamos asistiendo a un cambio radical en el contexto de la recepción, hasta el punto de que la recepción en sí misma comienza a ser discutida. Antes era necesario dedicar algún tiempo para ver contenidos audiovisuales exclusivos en la televisión, en programas que sólo aparecen en determinados días y horas (lo que obliga al espectador adquirir una rutina), ahora es el espectador quien determina lo que ve, y también cómo, cuándo y dónde. Por otra parte, el esquema emisor-receptor también comienza a ponerse en entredicho ya que cada vez más, es el espectador quien se transforma en el productor y el editor de contenidos.

Estas transformaciones fueron el telón de fondo para la creación de la Web 2.0 que se caracteriza principalmente por la provisión de plataformas para que el usuario (y no simple espectador) ponga a disposición sus propios contenidos, ya sean fotos, videos, textos, etc. La idea principal es compartir diferentes contenidos en diferentes momentos. En este escenario, el espectáculo audiovisual es cada vez más interactivo ya que ofrece múltiples posibilidades de lectura. El contexto de producción y recepción también está sufriendo cambios, de modo que, para las generaciones futuras, lo que alguna vez podría configurarse como un ruido en el proceso de comunicación es ahora parte del material de lectura en su conjunto. Es necesario repensar la forma de aprendizaje en estos entornos multimedia.

La teoría del aprendizaje multimedia de Mayer y Moreno (2012, p. 2) nos da pistas sobre el proceso cognitivo que ocurre en estos nuevos entornos.

In multimedia learning the learner engages in three important cognitive processes. The first cognitive process, **selecting**, is applied to incoming verbal information to yield a text base and is applied to incoming visual information to yield an image base. The second cognitive process, **organizing**, is applied to the word base to create a verbally-based model of the to-be explained system and is applied to the image base to create a visually-based model of the to-be explained system. Finally, the third process, **integrating**, occurs when the

learner builds connections between corresponding events (or states or parts) in the verbally-based model and the visually-based mode. [La negrita es nuestra]

El énfasis de estos autores indica los procesos clave para entender cómo procesar el aprendizaje multimedia a través de los procesos cognitivos, la selección y la integración. Es importante tener en cuenta que estos procesos no se producen de forma aislada, ya que están necesariamente integrados en el contexto cultural.

Es fundamental tener en cuenta que, dependiendo de los avances en las tecnologías digitales, los entornos multimedia pueden ofrecer oportunidades más personalizadas y satisfacer las necesidades y preferencias de los diferentes sujetos. Sumado a este contexto, la aparición de tecnologías que ofrecen nuevas lecturas del lenguaje audiovisual como teléfonos móviles y televisión digital. Sin embargo, las necesidades de aprendizaje siguen siendo urgentes y tenemos que ver una forma de ofrecer contenidos de calidad para un gran número de personas que, a su vez, tiene necesidades, deseos y motivaciones diferentes.

3. ESTILOS DE APRENDIZAJE

Para iniciar este capítulo sobre los estilos de aprendizaje es importante tener en cuenta que hay diferentes formas de entender los estilos y por lo tanto, varias formas de conceptualizarlos. Asumimos aquí la definición de Keefe (1988) y que también es compartida por Alonso, Gallego y Honey (2005, p.48), que dice: "Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje."

El marco teórico disponible en los estilos de aprendizaje (Alonso y Gallego, 2002), junto con la tecnología digital audiovisual, sugieren nuevas narrativas con un enfoque en las metas educativas. Según los autores, es posible reconocer mediante la aplicación del cuestionario CHAEA, cuatro estilos de aprendizaje, a saber: activo, reflexivo, teórico y pragmático (Gallego y Alonso, 2002).

Los estudios realizados por Barros (2010, p.5) demuestran cómo estos estilos se presentan en los entornos virtuales característicos de la educación a distancia. El autor analiza la importancia de otros elementos en el espacio virtual: "Los elementos clave de la educación a distancia son: el virtual, la interactividad, el tiempo y el espacio y la complejidad en la producción de conocimiento" (Barros, 2010, p. 8).

Es importante señalar que los estilos no deben ser vistos como etiquetas de catalogación fijas. Los estilos son relativamente estables, pero eso no quiere decir que son inmutables, es decir, pueden cambiar a través del esfuerzo y el desarrollo de prácticas específicas. De hecho, mucho se ha discutido acerca de las implicaciones de este nuevo paradigma en las formas de aprendizaje y la educación sobre los efectos que una manera más profunda. Numerosos estudios, seminarios, conferencias e informes se han realizado con el fin de entender la educación en este siglo. Recientemente, la UNESCO, a través de la Comisión Internacional sobre Educación para el Siglo XXI, presidida por Jacques Delors (2001), escribió un informe que destaca los cuatro pilares de un nuevo tipo de educación: 1. Aprender a conocer, 2. Aprender a hacer, 3. Aprender a vivir juntos, y por último, 4. Aprender a Ser.

El diseño de los espacios de aprendizaje más allá de las paredes de la escuela nos permite entender la importancia que el aprendizaje a lo largo de la vida (lifelong learning) tiene adquirido con el pulso de las tecnologías digitales que abren la posibilidad de que el proceso de aprendizaje se tenga lugar en diferentes épocas y lugares, favoreciendo especialmente las necesidades de los sujetos aprendices. Por otra parte, subyace en el reconocimiento de los estilos una premisa más profunda, que es permitir la igualdad de oportunidades para todos. En este sentido, Alonso, Gallego y Honey (2005, p. 44-45) llaman la atención sobre el hecho de

que auténtica igualdad de oportunidades educativas no se basa sólo en el hecho de que los estudiantes tengan los mismos recursos de apoyo, como el libro, la pluma, etc.,...Es importante prestar atención al hecho de que "el Estilo de Enseñar preferido por el profesor puede provocar un favoritismo inconsciente para los alumnos con el mismo Estilo de Aprendizaje, con los mismos sistemas de pensamientos y cualidades mentales".

Rescatar los estudios sobre los estilos es importante y es muy urgente debido al contexto de la sociedad moderna, que requiere que los sujetos permanezcan en un estado constante de aprendizaje. Esta característica de la sociedad se ha expresado a través de políticas públicas que se centran en la necesidad de aprender a aprender. Conocer el estilo de aprendizaje es esencial, ya que permite identificar los puntos fuertes y débiles hacia el aprendizaje de contenidos diversos. De cara al futuro, desde el momento en que el sujeto se vuelve capaz de aprender a aprender, se hace libre, ya que será capaz de vivir plenamente en un mundo cambiante. Alonso, Gallego y Honey (2005) resaltan la contribución de los estilos en este escenario: más que conocer los estilos predominantes, se deben desarrollar también los estilos más débiles, con miras a la adaptación constante. Sobre el papel, los autores dedican un capítulo destacando las actividades que se pueden desarrollar para el desarrollo de éstos estilos de aprendizaje.

Nos detenemos en este punto para entender que la información y la comunicación - entendida aquí como las tecnologías digitales - ofrecen nuevas posibilidades interactivas que mejoran el proceso de comunicación y, más importante, actualizan las posibilidades de aprendizaje en contextos multimedia. Estos valores, a su vez, tienden a utilizar la imagen y el sonido ampliamente. Si a principios de los 1980 se realizaron encuestas a fin de comprender el lenguaje audiovisual, hoy en día, al inicio de un nuevo siglo, no sólo una la comprensión de los contextos multimedia y su lenguaje son importantes, sino también, su potencial educativo. Recientemente, la televisión digital ha sido denominada como un nuevo medio al servicio de la educación. Por ser la televisión digital un híbrido entre la televisión tradicional y la computadora, se entiende que las posibilidades pedagógicas de los medios de comunicación deben tener en cuenta tanto la concepción clásica de estilos de aprendizaje como su actualización. Como producto de los medios de comunicación, formato audiovisual puede ofrecer la posibilidad de que el espectador guiar su propia lectura de flujo mediante la creación de una narrativa que se adapte a su estilo a través de la interactividad y más allá, tratando de desarrollar otros estilos a través del audiovisual. Se entiende, sin embargo, incluso ofreciendo una calidad de sonido e imagen, la misma narrativa audiovisual, desarrollado en la televisión se puede producir en los equipos (a través de la mencionada PC-TV), teléfonos móviles, tabletas y diversos dispositivos móviles. Es importante para nosotros, centrarnos en el propio audiovisual.

4. CONSTRUYENDO EL DISCURSO

Se pretende exponer las aproximaciones iniciales de un debate que se encuentra conectado con la principal característica de la nueva sociedad: la necesidad del aprendizaje constante. En este escenario los audiovisuales están ganando fuerza y es necesario comprender como están relacionados con los nuevos contextos multimediáticos. Los estilos de aprendizaje pueden indicar caminos para las narrativas audiovisuales educativas. Aunque tengamos a nuestra disposición una gran cantidad de materiales audiovisuales, es importante comprenderlos bajo el punto de vista pedagógico y no únicamente en función del contenido y la producción audiovisual. El desarrollo de la producción de audiovisuales necesita profundizar los formatos y narrativas para la educación por medio de los nuevos dispositivos, incluidos los móviles. Además, los estudios conducidos por Lago, Covin y Cacheiro (2008) proponen que es posible combinar los estilos y desarrollarlos por medio de actividades específicas para las distintas combinaciones. El planeamiento didáctico puede mejorarse por parte del docente con

actividades que se basen en el estilo/estilos preferentes, así como fomentando los menos desarrollados, todo ello a través de una optimización de combinación de los estilos.

Aunque la aplicación de los recursos audiovisuales es más amplia que solamente películas educativas, es importante destacar que se trata de una forma de comprensión muy utilizada para comprender los estudios de los Recursos Multimedia Audiovisuales Educativos (RMAE). El uso de esos materiales en los contextos de educación a distancia permite que el alumno se centre en el proceso educativo y ofrecer el desarrollo de nuevas formas de aprender a aprender con ayuda de los RMAE. Además, para la selección de recursos debemos considerar los destinatarios, la persona que los implementa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el contexto en el que se aplica (Sánchez, 2011, p. 372).

El camino recorrido por los cursos a distancia es bastante largo pero también se puede considerar emergente debido a las nuevas posibilidades que ofrece la creciente digitalización multimedia. El número de proyectos sobre las tecnologías en el contexto educativo aumenta todos los años y, es necesario re-pensar la utilización de los medios y recursos en la educación de forma más eficiente e inclusiva. Nuevos medios como la TV Digital o el MobilLearning – y sus potencialidades interactivas – también aportan contribuciones importantes la modalidad de enseñanza a distancia.

Aunque el potencial interactivo proporcionado por la tecnología digital es elevado, es importante destacar que el elemento central está en la existencia una propuesta pedagógica comprometida con las demandas sociales. El uso de la tecnología debe estar respaldado por su uso social que colabore para la disminución de la desigualdad social y contribuya a una educación para todos.

5. REFERENCIAS

- Alonso, C. M.; Gallego, D. J. (2000). *Aprendizaje y ordenador*. Madrid: Dykinson.
- Alonso, C. M.; Gallego, D. J.; Honey, P. (2005). *Los estilos de aprendizaje: procedimientos de diagnóstico y mejora*. Madrid: Mensajero.
- Babin, P.; Kouloumdjian, M.F. (1989). *Os novos modos de aprender: a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo: Edições Paulinas.
- Barros, D. M. V. (2010). Estilos de aprendizagem e educação a distância: algumas perguntas e respostas?. *Revista Estilos de Aprendizaje*, nº5, Vol5.
- Brunner, J.J. (2001). Preguntas desde el Siglo XXI. *Revista Perspectivas (Departamento de Ingeniería Industrial, Universidad de Chile)*, vol. 4, Nº 2.
- Castells, M. (2002). *A sociedade em rede*. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra.
- Castells, M. (2003). *A galáxia da internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Delors, J. et al. (2001). *Educação: um tesouro a descobrir – relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI*. 6ª. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: MEC; UNESCO.
- Sanz, F. (2006). *El aprendizaje fuera de la escuela: tradición del pasado y desafío para el futuro*. Ediciones Académicas.
- Ferrés, Joan (1994). *Video y educación*. Ediciones Paidós.
- Gallego, D. J.; Alonso, C. M. (1999). *Multimedia en la web*. Madrid: Dykinson.
- Gallego, G.J.; Alonso, C.M.; Cacheiro, M.L. (Coord.) (2011). *Educación, Sociedad y Tecnología*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Kenski, V. M. (2007). *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. 3.ed. Campinas, SP: Papirus.
- Kumar, K. (1997). *Da sociedade pós-industrial à pós-moderna: novas teorias sobre o mundo contemporâneo*. Tradução de Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Zahar.

- Lago, B.; Colvin, L.; Cacheiro, M.L. (2008). Estilos de aprendizaje y actividades polifásicas: modelo AEEP. *Revista Estilos de Aprendizaje*, nº. 2. Vol. 2. Outubro.
- Mayer, R.E.; Moreno, R. (2012). A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles. Recuperado de: <http://www.unm.edu/~moreno/PDFS/chi.pdf>
- Moore, M.G.; Kearsley, G. (1996). *Distance education: a system view*. Belmont: Wadsworth Publishing Co.
- Moran, J.M. (1995). O vídeo na sala de aula. *Comunicação & Educação*. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. Recuperado de http://www.eca.usp.br/comueduc/artigos/2_27-35_01-04_1995.htm
- Pfromm Netto, S. (2001). *Telas que ensinam*. 2. ed. Campinas: Alínea.
- Sánchez, C. (2011). El educador social se orienta en la tecnoselva contemporánea: evaluación y selección de recursos para la intervención socioeducativa (pp. 367-388). En: D.J. Gallego; C.M. Alonso; M.L. Cacheiro (Coord.). *Educación, Sociedad y Tecnología*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Wittich, W.A. y Schuller, Ch. (1979). *Instructional Technology: its nature and use*. 6ªed. Harper & Row Publishers.