

## Educación y Tecnología

Ángel E. Bajarlía<sup>1</sup>

### Resumen

El artículo se refiere fundamentalmente a la experiencia y uso del docente de la tecnología en la educación, realizando un recorrido desde las herramientas más antiguas como el VHS hasta la descripción de lo que hoy conocemos como video interactivo.

**Palabras clave:** Video interactivo, Prezi, Streaming, audiovisual.

Para las generaciones del siglo XXI la educación debería ser un tema sencillo y sin embargo es más complicado de lo que parece.

Voy a hablar de mi propia experiencia como alumno y como docente.

A diferencia de nuestros padres, abuelos y nosotros mismos, que aceptábamos obedientemente lo dictado por el profesor, los jóvenes actuales no son afectos a la lectura ni a contenidos largos y están permanentemente bombardeados por información.

Cuando el que escribe cursaba el colegio secundario, tenía que soportar al profesor de biología con clases muy aburridas y que en algunos casos utilizaba la tecnología existente en esa época, un proyector de diapositivas antepasado del actual Power Point, proyectando imágenes estáticas acompañadas por la lectura de un texto a cargo de un alumno para acompañar cada imagen.

Realmente no se podía esperar que los alumnos se entusiasmaran con ese tipo de clases que carecían de atractivo audiovisual y eran realmente somníferas.

Si bien en la década del 70 los colegios estatales no contaban con recursos audiovisuales como en la actualidad, la mentalidad de los docentes en muchos casos era dictar los conocimientos de una manera enciclopedista sin importarle en muchos

---

<sup>1</sup> Editor de video y cine. Trabajó en los canales de televisión 13 y 9 de la ciudad de Buenos Aires. Asimismo es responsable de la postproducción y corrección de color de largometrajes cinematográficos. Es profesor adjunto en la cátedra de Montaje I en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la UBA y Profesor a cargo de las cátedras Introducción a la tecnología y Tecnologías de postproducción I y II de la Lic. en Producción y Dirección de TV, Cine y Radio de la Universidad de Belgrano.

casos si el alumno incorporaba o no sus conocimientos o si simplemente repetía de memoria sin comprensión alguna por el tema del que hablaba.

Por suerte no todos mis profesores eran así, estoy hablando en líneas generales, mi experiencia dentro de todo fue bastante buena porque no concurrí a un colegio secundario común.

Me refiero al colegio Nacional N° 17 que en ese entonces estaba regido por un plan experimental llamado Proyecto 13 y en el que descubrí mi vocación estudiando cine y realizando cortometrajes educativos para el colegio.

Ese plan contemplaba clases de 60 minutos, extraclases de apoyo los días Sábado y actividades extraprogramáticas voluntarias como periodismo, cine, y comprensión de textos.

Hoy, después de 39 años de experiencia en cine y televisión y 17 como docente universitario, aplico en mis clases toda mi experiencia audiovisual para generar interés en los alumnos por diferentes temas.

Disponemos actualmente de excelentes recursos tecnológicos al alcance de cualquiera. Solo es necesario buscar la mejor forma de implementarlos.

Obviamente mis clases en el 2001 no tenían nada que ver con las que dicto actualmente, fue necesaria también una evolución tecnológica que nos acompañara.

En mis tiempos de estudiante contar con un proyector de películas o ver un audiovisual con varios proyectores era realmente excepcional.

El video fue la primer gran herramienta con la que contamos a través de los cassettes VHS y su posterior evolución al DVD.

El desarrollo de las computadoras personales nos permitió incorporar otros recursos como el Power Point o el más moderno y dinámico Prezi, además del uso de Internet.

Pero así y todo con eso no alcanza para generar interés de los alumnos en las clases, hoy día es importante buscar la manera de que el alumno deje de ser un estudiante pasivo y se convierta en protagonista.

Siempre la participación en clase es importante y necesitamos entender como piensan los jóvenes actuales para despertar su interés.

Desde hace por lo menos dos o tres años comenzamos con mi equipo de cátedra a buscar la manera de acercarnos más a los alumnos.

Para ello debimos interpretar sus códigos de lenguaje y su manera de pensar y, a pesar de mi edad, no me avergüenza escuchar la opinión de mis ayudantes más jóvenes a la hora de implementar nuevas formas de enseñanza.

Decidimos utilizar como herramienta didáctica un elemento que a muchos de mis colegas les molesta, y con razón, como instrumento de aprendizaje.

Me estoy refiriendo al smartphone.

Perjudicial o no, esa es otra discusión, pero la realidad es que es el elemento de comunicación, entretenimiento y fuente de información no solo para los jóvenes sino para personas de cualquier edad.

Las redes sociales fueron la otra gran herramienta para tener más llegada a los alumnos, primero con Facebook y luego con Instagram.

Admito que el ser docente en carreras audiovisuales tal vez me resulte más fácil el uso de la tecnología pero ahí es donde cada profesor debe ser creativo, abrir su mente a las nuevas tecnologías y aceptar los cambios de paradigma.

El primer elemento que use con los alumnos fue Dropbox, un sitio en la nube desde donde los estudiantes podían descargar apuntes e información adicional a las clases.

El segundo paso fue Facebook, que abrió un canal de comunicación más fluido entre alumno y profesor y que nos permite incluso mantener contacto con ex alumnos para cualquier consulta que requieran.

El tercer paso fue la incorporación de Instagram encargando a los alumnos trabajos fotográficos que íbamos siguiendo en tiempo real a cualquier hora y desde cualquier lugar.

Eso sirvió para que el estudiante se sintiera acompañado y apoyado en todo momento por el docente, observando que nuestro espacio y tiempo de trabajo no se limitaba exclusivamente al aula.

El hecho de contar con un contacto virtual a través de Internet hace que el alumno se vuelva más permeable a los conocimientos que queremos inculcarle porque observa que el docente maneja sus mismos códigos de lenguaje generando empatía y un mayor interés por los temas dictados en clase.

Al mismo tiempo en el aula complementábamos la parte teórica utilizando videos y presentaciones dinámicas con Prezi.

Por supuesto que el viejo pizarrón también sigue siendo de utilidad.

El otro elemento que comenzamos a usar para tener un mejor acercamiento fue el tratar de conocer los gustos audiovisuales de los alumnos que en la mayoría de los casos, no miran televisión y el mundo donde se manejan es el streaming.

Los jóvenes hoy, miran todo en Netflix, You Tube u otros canales de Internet.

Si bien van al cine, prefieren ver una película en su tablet o en el celular.

Además su formato preferido son las series y en ellas nos basamos para tomar ejemplos que sirvieran a nuestras temas y que les facilitara la comprensión de los temas.

Por ejemplo cuando dictamos corrección de color en las películas y hablamos del uso del mismo para generar climas y atmósferas con carácter expresivo, Games of Thrones nos sirvió para mostrar todo tipo de ejemplos por la gran diversidad de escenarios en los que se desarrolla.

Además al ser una serie tan conocida, los mismos alumnos comenzaron a dar ejemplos y a aplicar con su propio criterio y sentido común los conocimientos dictados en clase.

En otra universidad estamos comenzando a implementar el aula virtual para comunicarnos con los alumnos, incluir material adicional de las clases y donde ellos pueden ver sus notas, realizar consultas y “subir” sus trabajos.

Desde hace un tiempo contamos con un nuevo elemento que quizá no este tan difundido pero que es una excelente herramienta no solo educativa sino también para aplicaciones de marketing digital y entretenimiento.

Me refiero al video interactivo.

El video Interactivo es un contenido audiovisual al que se le pueden agregar capas con información adicional.

Por ejemplo, cualquier lugar de la pantalla puede convertirse en un botón que abra una ventana con fotos y/o texto para ampliar la información de lo que se está mostrando,

puede abrirse una ventana con otro video o derivarnos a otras páginas web para tener más elementos de estudio.



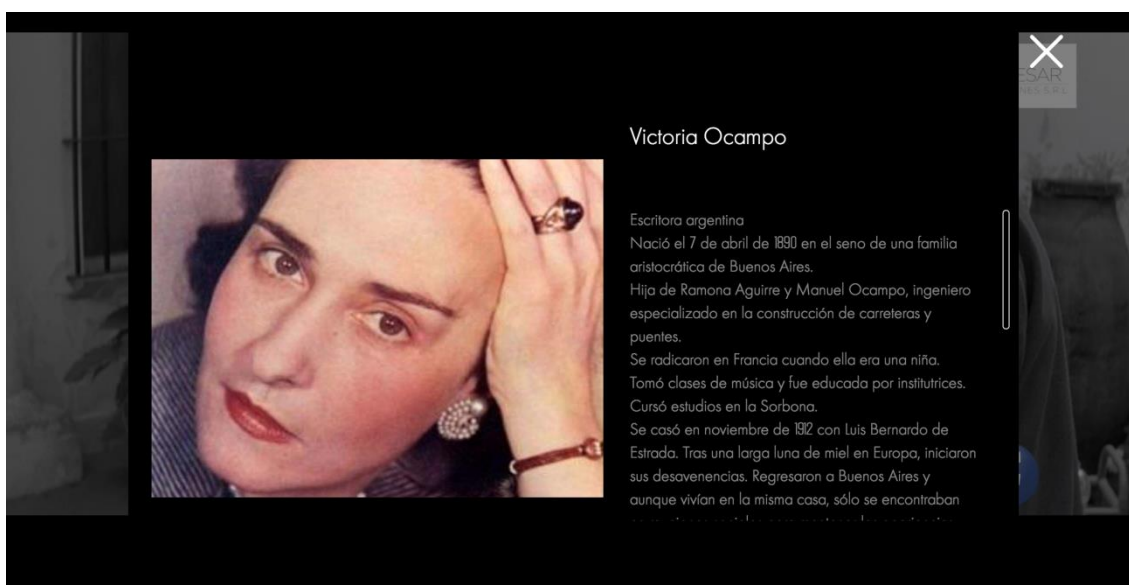
Pantalla 1



Pantalla 2



### Pantalla 3



### Pantalla 4



### Pantalla 5

Ejemplo de video interactivo: trailer del film Pensando en él de Pablo César

Pantalla1: al hacer clic en el área indicada de la pantalla se abre una ventana (pantalla 2) con información sobre Rabindranath Tagore.

En las pantallas 3 y 4 ocurre lo mismo con información sobre Victoria Ocampo y en la pantalla 5 se abre un video dentro del video con información sobre la actriz Eleonora Wexler.

El botón de arriba a la izquierda con el logo de la productora nos lleva a la web del director y el botón de Facebook abajo a la derecha de la pantalla nos deriva al Facebook de la película.

Esta técnica se aplica también en documentales interactivos o en video story para seguir una película desde el punto de vista de diferentes personajes.

Este tipo de videos solo pueden reproducirse en computadoras personales, tablets o smartphones.

A nivel de E-learning podemos incorporar diferentes preguntas sobre lo que el espectador esta viendo para que las conteste clickeando en la pantalla y de acuerdo a como haya respondido cada pregunta le aparecerá si contestó correcta o incorrectamente.

Al analizar los resultados podemos evaluar donde el alumno necesita que reforzemos los temas o tener otra visión de su rendimiento en clase.

También podemos “gamificar” el video, convirtiéndolo en un juego con trivias y con algún tipo de recompensa material o emocional si contesta correctamente.

El video interactivo hace que el espectador deje de tener un rol pasivo a una interacción con la historia que está viendo, convirtiéndose en protagonista.

Dependiendo del software utilizado para programarlos, se pueden incluir formularios para que el espectador complete y envíe por mail desde el mismo video solicitando más información.

Actualmente tecnología y educación deben ir de la mano, incorporar la tecnología a nuestras clases no quiere decir que trabajemos menos o que queremos darle al alumno los conocimientos servidos en bandeja y que no haga nada.

Es justamente todo lo contrario, la tecnología nos da la posibilidad, dependiendo de nuestras ganas y creatividad, de llegar más a los estudiantes generando más interés en los temas y haciéndolos pensar, trabajar y participar de manera activa en las clases y en sus casas.

Solo es cuestión de encontrarle la vuelta de tuerca dependiendo de la materia que estemos dictando