Reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos en estudiantes de 4to. año de educación media general

LUCINDA ISABEL PÉREZ, HEDDY COROMOTO ARAQUE MALDONADO y MARIANELA REINOZA DUGARTE
Programa de Profesionalización Docente
Universidad de Los Andes
Mérida
Venezuela
lucindaperez9@gmail.com; heddy777@hotmail.com y marianelareinoza@gmail.com

Resumen. La presente investigación tuvo el propósito de promover contenidos audiovisuales mediante el uso de reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de 4to. año de educación media general. El estudio se enmarcó bajo el enfoque cualitativo y en una investigación de tipo descriptivo. Se utilizó como técnica la encuesta para la elaboración de dos cuestionarios, los mismos, se aplicaron a veintisiete (27) estudiantes y doce (12) docentes de 4to año de educación media general. El análisis partió de seis categorías, de acuerdo a los instrumentos aplicados. Se concluyó que el uso de los reproductores Mp3, Mp4, iPod y teléfonos inteligentes, por parte de estudiantes y docentes representa un reto para que la acción docente se ejecute en cualquier espacio y tiempo. Debido al escaso conocimiento respecto al uso educativo y didáctico de estos dispositivos; se evidenció el uso de métodos tradicionales de enseñanza y escaso uso de materiales audiovisuales en el aula que estimulen a los estudiantes a alcanzar un pensamiento crítico, reflexivo y creativo. Al respecto, existe la necesidad de implementar un proceso de capacitación y adaptación de ambos grupos en el uso de los reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos. Por consiguiente, se hizo necesario proponer un plan de estrategias, para sensibilizar a los docentes en el uso de contenidos audiovisuales, utilizando como recursos didácticos los reproductores de audio y vídeo, con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de 4to. Año de educación media general.

Palabras Clave: contenidos audiovisuales, reproductores de audio y vídeo, práctica educativa.

INTRODUCCIÓN

Desde la creación de dispositivos y equipos que procesan formatos de audio y vídeo hasta la actualidad, han evolucionado vertiginosamente la forma, modelos, contenidos que en ellos se procesan, aplicaciones de funcionalidad, alcance, modalidades perceptivas y confort que se ofrece a los usuarios. De igual manera, los usos de estos dispositivos han cambiado incorporándose a actividades no sólo de esparcimiento y recreación, sino cotidianas, laborales y educativas, ya no del dominio de un grupo de expertos sino de usuarios comunes.

No obstante, esta tecnología no nace con la generación actual de nuevos usuarios entre ellos los estudiantes y docentes que se tomaron en cuenta como informantes claves de esta investigación, pues a lo largo de la historia se han ideado instrumentos y dispositivos que con el tiempo se desarrollaron para almacenar cada vez mayor información, donde los formatos comunes han sido el audio, las imágenes y el vídeo, los cuales se encuentran al alcance de todos.

Es así, como de las manifestaciones del hombre primitivo alrededor de lo sonoro, el dibujo y el movimiento, se avanzó para dar paso a la innovación de los reproductores de audio y vídeo desde los más rudimentarios hasta los que hoy se conocen y son objeto de estudio en esta investigación. Tal como lo plantea Chaupart (2002), al referir que Thomas A. Edison fue el creador del primer equipo capaz de grabar y reproducir la voz humana llamado fonógrafo y desde allí se pasó al gramófono, el cassette, la computadora hasta llegar a los reproductores de audio y vídeo como el mp3, mp4, el iPod y teléfonos inteligentes entre otros.

En consecuencia, Venezuela no escapa de este avance, pues el gobierno nacional se encuentra convencido de que las tecnologías y en particular el Internet, tienen una incidencia importante en los ambientes educativos y la formación de los ciudadanos, como lo expresa el Decreto N°825 publicado en Gaceta Oficial N° 39.955 de fecha 22 de mayo de 2000, donde se declara el acceso y uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela (Art.1º). En consecuencia, se trata de la apropiación y uso de las tecnologías de la información junto a los dispositivos que la promueven, para propiciar el intercambio de información en todos los ámbitos de la vida nacional y en especial en el educativo.

Por ello, se desprende la necesidad de que en las instituciones educativas, por ende docentes y estudiantes, se comprometan adoptar una actitud crítica y de apertura para usar estos reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos, es decir, según Shroeder (2002): "todos aquellos instrumentos que, por una parte ayudan a los docentes en su tarea de enseñar y por otra, facilitan a los estudiantes lograr los objetivos de aprendizaje" (p. 12).

A la luz de la nueva realidad incuestionable de que los reproductores de audio y vídeo han de ser utilizados en el proceso educativo como herramientas de trabajo académico e intelectual para aumentar la motivación, participación y el pensamiento creativo de docentes y estudiantes, se hace necesario promover el uso de reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos que fortalezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del 4to. año de educación media general.

En virtud de lo anterior, esta investigación descansa en responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los usos que se les están dando a los reproductores de audio y vídeo por parte de los estudiantes de 4to. año de educación media general?, ¿Qué experiencia poseen los docentes para incorporar estos dispositivos al aula y fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje? y ¿Es viable proponer un plan de estrategias para sensibilizar al docente en la incorporación de contenidos audiovisuales en sus asignaturas, usando reproductores de audio y vídeo?

Objetivos y Justificación de la Investigación

Objetivo general. Promover contenidos audiovisuales mediante el uso de reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las estudiantes de 4to. año de educación media general.

Objetivos específicos

1. Conocer los usos y tipos de reproductores de audio y vídeo que poseen las estudiantes de 4to año de educación media general.
2. Identificar en el docente su experiencia para incorporar contenidos audiovisuales a través de los reproductores de audio y vídeo como punto de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje.
3. Proponer estrategias para sensibilizar al docente en cuanto al uso de contenidos audiovisuales en los reproductores de audio y vídeo, como recursos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las estudiantes de 4to. Año de educación media general.

Justificación de la investigación

Los reproductores de audio y vídeo, poseen aplicaciones que facilitan el uso de materiales audiovisuales, los cuales han sido considerados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje

como un importante recurso educativo, ya que la mayor parte de la información que reciben las personas, entre ellos estudiantes y docentes, se realiza a través del sentido de la vista y del oído. Según Tomás (2009), "La principal razón para la utilización de imágenes y sonido en los procesos educativos es que resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado, de modo que facilitan la instrucción completando las explicaciones verbales impartidas por el profesorado" (p.3). Por tanto, la investigación buscó promover la utilización de contenidos audiovisuales a través del uso de reproductores de audio y vídeo vistos como recursos didácticos, que permiten fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de 4to año de educación media general.

En atención a lo anterior, la investigación se justifica en lo social, académico e institucional, obedeciendo a los cambios que está experimentando la educación al pasar de modelos tradicionales de enseñanza a modelos alternativos, donde pueden incorporarse estos recursos tecnológicos como herramientas didácticas, que sensibilizan a los docentes a su incorporación en el proceso de enseñanza y aprendizaje obteniendo una educación de calidad y significativa.

Por consiguiente, desde el punto de vista social se justifica, porque permite determinar el impacto del uso de los reproductores de audio y vídeo en los estudiantes como integrantes de una comunidad y las consecuencias de su uso en la adquisición de un aprendizaje para la vida, lo que garantiza su formación integral.

En el mismo orden de ideas, en lo académico la investigación pone en evidencia las fortalezas que representan los reproductores de audio y vídeo para el proceso de enseñanza y aprendizaje, al ser incorporados en actividades dentro del aula de clase, para reforzar contenidos fuera de ella con la orientación de los docentes y el aval de la institución educativa.

En lo institucional, se justifica porque da a conocer las consecuencias del uso de esta tecnología dentro del ambiente educativo; la actitud de los docentes, el control disciplinario que se impone en las instituciones educativas respecto al uso de los reproductores de audio y vídeo y las formas de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas de clases.

Finalmente, se justifica como aporte en lo teórico, para la prosecución de nuevas investigaciones, a favor de fortalecer el proceso educativo, además de sensibilizar a los docentes en el uso de los reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos, de manera que las clases se conviertan en un encuentro de participación estudiantil continua, donde exista una integración de saberes entre docentes, estudiantes y en el que las herramientas tecnológicas permitan la conexión de los temas propios de cada asignatura con el mundo cotidiano en el que conviven ambos grupos.

Antecedentes de la Investigación

Esta investigación considera como primer antecedente el de Educared Fundación Telefónica Movistar (1998), en su proyecto intitulado *Red Proniño de educadores. Comunidad de Aprendizaje en entornos de trabajo infantil,* el cual se fundamenta en las teorías del socioconstructivismo y el conectivismo que vienen a ser parte de las teorías del aprendizaje con base al intercambio de información a partir de experiencias del entorno en el que vive quien aprende y busca que ese aprendizaje sea duradero en el tiempo.

La metodología del proyecto consiste, en el aprendizaje desde la práctica de las habilidades básicas para el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el diálogo y el intercambio entre los educadores sobre su práctica educativa (creación de red) y la realización de actividades de comunicación e interacción con el uso de las TIC en la generación de contenidos e intercambio a través de la red. El plan de formación y atención personalizado a los docentes, se

concreta en un itinerario formativo estructurado en seis módulos progresivos (el primero presencial y el resto en línea), adecuados a los diversos niveles de capacitación en las TIC de los docentes.

Los resultados de este proyecto se orientan a las actividades que desarrollan los estudiantes en el aula y que por un principio de conectividad, pueden compartir la experiencia con otros grupos de estudiantes cuyos docentes se encuentren trabajando en los módulos descritos dando formación en línea, siguiendo la orientación de un docente guía que vincula de manera lógica y coordinada las actividades de los grupos de trabajo.

La experiencia mencionada, contribuye con la investigación en cuanto a que se precisa una metodología que permite indagar sobre la influencia de las TIC en el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, aparte de de la disposición de los docentes para utilizar como recursos contenidos audiovisuales a través de dispositivos tecnológicos de audio y vídeo que los induce a una nueva manera de enseñar y aprender en sus ambientes educativos.

Así mismo, se puede citar como antecedente el de O'brien (2004), en el que se planteó como propósito implementar el reproductor de audio iPod como una herramienta de estudio dentro del aula de clase. Los participantes fueron estudiantes de nuevo ingreso de la Universidad de Duke y la metodología utilizada consistió en entregarle un iPod de 20Gb a cada nuevo estudiante, contentivos de información desde los horarios de las clases de orientación hasta los calendarios de eventos, se habilitó un sitio web, similar a iTunes (plataforma con la cual se descargan las canciones y archivos para iPods) para que estos estudiantes pudieran descargar contenidos de cursos, lecciones de lenguas extranjeras y audio-libros.

En consecuencia, la anterior experiencia contribuye con esta investigación, en cuanto confirma la utilidad de los reproductores de audio y vídeo en la creación de proyectos que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje y el uso de las nuevas tecnologías por parte de estudiantes y docentes de cualquier institución educativa.

En este mismo orden de ideas, el trabajo de Reinoza (2007), apoya esta investigación, porque tuvo el objetivo de incorporar un software educativo como recurso innovador, favoreciendo el proceso enseñanza y aprendizaje, específicamente en el nivel inicial de una Unidad Educativa del Estado Mérida, con niños y niñas en edades comprendidas entre los 5 y 6 años, a través de la adaptación de las clases de informática junto a los proyectos de aprendizaje. En el inicio de este estudio, se elaboró un proyecto de integración tecnológica curricular denominado *La tecnología en el colegio,* el cual surgió a partir del proyecto de aprendizaje que se desarrollaba en el aula de clase para ese momento, se resaltó de igual forma, la importancia del trabajo del laboratorio de computación junto con los proyectos de aprendizaje que se realizaron en el aula de clase. Igualmente, se fomentó el uso de la computadora en el ambiente de aprendizaje de forma integrada, logrando de esta manera que se dieran clases en el laboratorio de computación a los niños y niñas del nivel inicial de esa institución educativa.

El trabajo citado, contribuye con la investigación en cuanto a la importancia de incorporar dispositivos tecnológicos como apoyo al desarrollo de contenidos dirigidos a los estudiantes, para mejorar la comprensión de ellos en el proceso de aprender y motivarlos a desarrollar los contenidos académicos del proyecto de aprendizaje a través de recursos tecnológicos; a su vez la apropiación por parte de los docentes de ellos, sean software o dispositivos de audio y vídeo como los que se estudian en esta investigación, a manera de promover la incorporación de contenidos audiovisuales a través de los reproductores de audio, vídeo y de la implementación de estrategias innovadoras en el ambiente educativo donde interactúa con sus estudiantes.

En este orden y dirección de los antecedentes, se cita el proyecto desarrollado por Urdaneta

(2009). Su objetivo se fundamentó en promover el uso de la computadora como herramienta didáctica, aplicando un plan de acción para el logro del aprendizaje significativo en el aula. Se desarrolló bajo la modalidad de investigación acción-participante, con una población conformada por estudiantes de primer año de una Escuela Básica. Los resultados obtenidos demostraron la necesidad de incorporar la computadora como una herramienta para modificar la enseñanza tradicional en el aula, logrando sensibilizar en materia tecnológica a los docentes de la escuela abordada y proponer planes de acción para optimizar la forma como se alcanza el aprendizaje significativo.

El estudio contribuye con la investigación, en cuanto a la incorporación de acciones dirigidas a sensibilizar a los docentes en el uso de tecnología como herramientas de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje, e ir a la par de las necesidades y exigencias de los estudiantes de hoy en día en cuanto a usos de dispositivos que pueden integrarse al aula, fortaleciendo lo académico y la formación de éstos a través de contenidos que logren aprender de forma significativa y garantizar la transformación de la práctica educativa.

Mientras, Hernández y Rodríguez (2009) proponen un plan de estrategias didácticas dirigido a los docentes de la tercera etapa de Educación Básica de un colegio del estado Mérida, basado en el uso de tecnología como punto de apoyo en la labor de enseñanza. El estudio apoya la investigación que se desarrolla, en cuanto a la necesidad de capacitar a los docentes en materia tecnológica para que éstos cambien sus prácticas convencionales en el aula e incorporen estrategias que apuntalen el uso de dispositivos y recursos tecnológicos, aportando el cambio en el docente del rol transmisor de conocimientos al rol administrador, coproductor y orientador de ese conocimiento de una forma más creativa, protagónica y significativa.

Finalmente los antecedentes citados, se orientan a enriquecer no sólo la labor de enseñanza del docente haciéndolo más creativo a la hora de diseñar u organizar los contenidos impartidos en clases usando recursos tecnológicos como los propuestos en esta investigación, sino la forma de aprender de los estudiantes al incorporar estrategias de aprendizaje apoyadas en contenidos audiovisuales facilitando el intercambio de experiencias que mantienen su atención en los contenidos e incrementar la reciprocidad de información y motivación de éstos, rompiendo los obstáculos que representa lo espacial y temporal de las prácticas convencionales de enseñanza.

Uso didáctico de los reproductores de audio y vídeo

Al referirse al uso de dispositivos que reproducen audio y vídeo en los entornos educativos, pueden vincularse los términos informática y educación vistos como medios a través de los cuales los estudiantes y docentes se apoyan para innovar en la forma como acceder a la información del entorno y como aprender significativamente la misma.

Es así como Segovia (2007) plantea que los medios audiovisuales son “medios informativos que utilizando la tecnología, difunden información de manera simultánea a muchos destinatarios. La definición que la Real Academia Española ofrece es: “…métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas, acompañadas de imágenes ópticas” (p.7). De allí que se observe en las aulas de clase la incorporación de recursos tecnológicos como la televisión y el vídeo, que consiguen mantener el interés y la atención del estudiante en el contenido que se le enseña.

En tal sentido, los reproductores de audio y vídeo que se estudian en esta investigación pueden ser incorporados al aula de clase para llevar a cabo los objetivos planteados en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que según Salinas (2004), deben obedecer criterios de planificación y evaluación preestablecidos y adaptarse a los siguientes factores: “Actividades, que se desempeñarán en el aula, el contexto en el que se desarrollan dichas actividades y las

características del grupo de estudiantes" (p.4). Atendiendo a este planteamiento, al tener en cuenta los criterios propios de la planificación y evaluación que hace el docente y la incorporación de tecnología como la que representan los reproductores de audio y vídeo, ofrecen según Salinas (2004), ventajas en el contexto educativo como: "la inmaterialidad, conexión, interactividad, integración de códigos, navegación, instantaneidad, la capacidad expresiva, formación contínua y flexibilidad en la enseñanza" (p.6).

Estas ventajas que generan la incorporación de tecnología al ambiente de enseñanza convencional en las aulas de clases, enriquece la práctica educativa en la medida que elementos como éstos son incorporados por los docentes para que sus estudiantes creen el conocimiento y logren demostrarlo a otros, al realizar reflexiones de lo comprendido, más aún cuando se les da la oportunidad de crear sus propios contenidos, utilizando por un lado herramientas de audio para crear diálogos orales, argumentación sobre los resultados de una investigación, entonación de palabras en algún idioma, listado oral de pasos para llevar a cabo una tarea o actividad y por otro, herramientas de vídeo para representar un acontecimiento, grabar o capturar datos visuales para el análisis en investigaciones posteriores, visualizar fenómenos naturales, presentar distintos tipos de información, entre otros.

Descripción de la Metodología

Con relación al objetivo general planteado en la presente investigación y el enfoque cualitativo en el que se fundamenta, se describen a continuación las etapas a través de las cuales se garantizó la presentación de resultados coherentes y válidos, teniendo presente que se trata según Serrano (1994) citado por Gurdían (2007) de "un proceso cualitativo, dinámico y de diseño no lineal, ni estático" (p.170).

Fase Preactiva

La conforman los aspectos inherentes al proceso de exploración de la realidad, selección del lugar a explorar, la identificación del problema, preselección del método a utilizar, el qué, por qué y para qué de la investigación, a quiénes estuvo dirigida, así como las primeras aproximaciones teóricas, haciendo uso de recursos bibliográficos y consulta de artículos indexados, electrónicos, entre otros.

Fase Interactiva. Plan y desarrollo del estudio

Determinada por la elaboración de instrumentos de recolección de datos, la selección definitiva del método, los informantes claves representados por veintisiete (27) estudiantes femeninas y doce (12) docentes de diferentes géneros y asignaturas de 4to año de educación media general, así como la selección de las técnicas de recolección y análisis de evidencias documentales. Para ello, se elaboraron dos cuestionarios usando la técnica de la encuesta de quince (15) preguntas cada uno y se aplicaron a los informantes claves de este estudio correspondiente a los docentes y estudiantes de 4to año de educación media general.

Fase Posactiva

En esta fase de organizó, y sistematizó la información recabada en la fase anterior, se registraron, tabularon y codificaron los datos obtenidos haciendo uso de la aplicación de Excel de Windows XP y se interpretaron las respuestas obtenidas en las encuestas aplicadas. Se elaboró una categorización de ítems para facilitar la comprensión del análisis e interpretación de la información, lo cual forma parte del diagnóstico que justifica la propuesta, que consistió en la elaboración de un plan de estrategias para sensibilizar a los docentes en el uso de contenidos audiovisuales, utilizando como recursos didácticos los reproductores de audio y vídeo, con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de 4to. Año de educación

media general. En esta fase se incluyen las conclusiones y recomendaciones, a través de las cuales se verifica si los objetivos fueron logrados.

Análisis de los Resultados

1. En cuanto a posesión y tipos de dispositivos

En esta categoría se relacionan las respuestas dadas por los encuestados de acuerdo a los ítems 2 y 5 del instrumento del docente referentes a la posesión, tipos de dispositivos y matrícula vs. posesión e ítem 1 del instrumento del estudiante referente a la posesión y tipos de dispositivos.

En cuanto a la posesión de estos, se observó que ocho de los doce docentes encuestados poseen cualquier tipo de dispositivo de audio y vídeo, sean Mp3, Mp4, iPod o teléfonos inteligentes, al igual que el total de estudiantes indagadas, demostrando que son recursos de fácil acceso no sólo a la población estudiantil sino a la de docentes, al mismo tiempo, se pudo corroborar dicha posesión y uso al realizar la comparación de la matrícula que cada docente maneja con el número aproximado de estudiantes que poseen algunos de los dispositivos nombrados, como se observa en el gráfico N º1, lo que deja ver la tenencia y uso masificado de los mismos.

Cabe destacar que de los cuatro dispositivos que forman parte de este estudio, el teléfono inteligente es el de mayor posesión y uso, seguido del iPod en los docentes y del Mp3 en los estudiantes (Gráficos Nº 2 y 3).

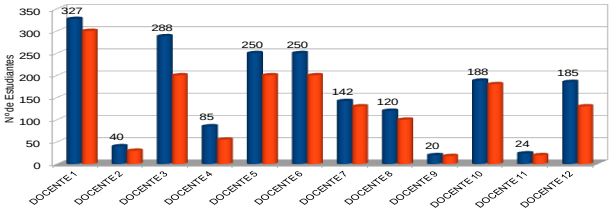


Gráfico 1. Matrícula vs. Posesión de Dispositivos

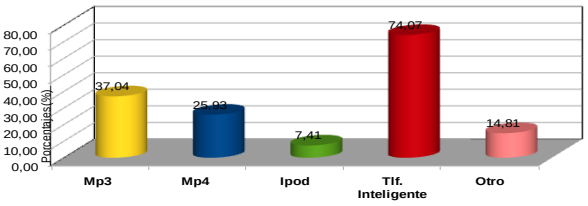


Gráfico 2. Posesión de Dispositivos por parte de las Estudiantes

Esto significa que tanto docentes como estudiantes, poseen una herramienta que no solamente sirve para la comunicación y la información al momento, o para elaborar agendas, blocs de notas, acceso a las redes sociales o a disposición innumerables aplicaciones, sino que en su forma y fondo, es una herramienta potencial para promover desde las aulas de clases una forma distinta de enseñar y aprender en un contexto real, nada ajeno a las situaciones cotidianas en la que docentes y estudiantes deben poner en práctica los conocimientos adquiridos, como lo describe Torres (2008) cuando afirma que a través de estos dispositivos "se puede explorar el mundo fuera de las cuatro paredes, el pupitre y el pizarrón del aula tradicional, para generar motores que desarrollen currícula académica y contenidos específicos para la educación a través del uso de la tecnología" (p. 5).

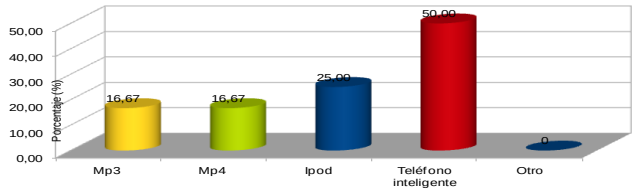


Gráfico 3. Posesión de Dispositivos por parte de los Docentes

Sin duda alguna, los resultados obtenidos en esta categoría representan un reto para que la acción docente se ejecute en cualquier espacio y tiempo, con resultados orientados a la adquisición de conocimientos académicos puestos en práctica en el mundo cotidiano de cada estudiante, conforme a una tecnología accesible y de fácil uso como lo son los teléfonos inteligentes, Mp3, Mp4 o iPod, que ambos grupos poseen.

2. En cuanto a conocimiento del Reglamento Interno del Colegio

Esta categoría se fundamenta en las respuestas obtenidas en los ítem 3, 9 y 10 del instrumento aplicado al docente y los ítem 4 y 14 del instrumento aplicado al estudiante, respecto al conocimiento del Reglamento Disciplinario, las prohibiciones estipuladas en el mismo para el uso de los dispositivos Mp3, Mp4, iPod y teléfonos inteligentes dentro del aula de clase, las razones institucionales que avalan la prohibición y la actitud del docente y estudiante frente al uso de los reproductores de audio y vídeo en el aula.

Ahora bien, tanto los docentes como estudiantes asintieron conocer el contenido del Reglamento Interno denominado: Reglamento Escolar Disciplinario, cuyo objeto se encuentra descrito en su Artículo 1: refiriéndose a las relaciones y el comportamiento esperado por parte de los miembros de la comunidad educativa con el objeto de resguardar los derechos y garantías de todos quienes conviven en la institución educativa. Si bien es cierto, tanto docentes como estudiantes por normativa conocen y aceptan el modelo de comportamiento y garantías que ofrece la institución en este artículo, algunos ignoran el articulado donde se les prohíbe el uso de dispositivos móviles y reproductores como el Mp3, Mp4, iPod, teléfonos inteligentes y derivados dentro del aula de clase (Gráfico Nº 4).

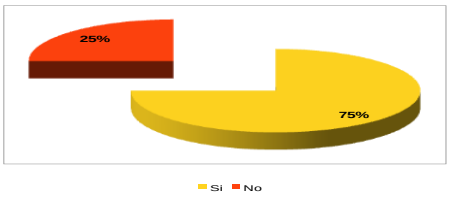


Gráfico 4. Posesión de Dispositivos por parte de los Docentes

Sin embargo, al preguntarle a los docentes si estaban conformes con dicha prohibición, más de la mitad de éstos respondieron negativamente, condicionando su respuesta a que el uso de los reproductores dentro del aula sea dirigido y observado por el docente, se le dé un uso didáctico y educativo, sea usado como herramienta para facilitar el aprendizaje de los contenidos de las diversas materias de manera que la información sea mejor captada por el estudiante, así como, considerar la ayuda que estos dispositivos representan para llevar a cabo estrategias de enseñanza más versátiles y dinámicas que garanticen el aprendizaje significativo de cualquier conocimiento.

A tal efecto, el Reglamento Escolar Disciplinario posee seis artículos que incluye la

prohibición (84, 91, 95) y las sanciones (97, 103) ante el uso de los dispositivos nombrados tal como se indica en el marco teórico de esta investigación, cuyo cumplimiento por parte de los docentes, se observa en la opinión recibida de las estudiantes en el ítem 14 respecto de la actitud del docente frente al uso de los dispositivos, la cual es de prohibición e incomodidad por parte del docente, aludiendo al cumplimiento de la prohibición que indica el Reglamento Escolar Disciplinario.

Este resultado, contrapone lo establecido en las bases legales que fundamentan a nivel nacional el uso de las tecnologías de la información y comunicación en la educación, tal como lo describe la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en su artículo 8 donde se afirma que "El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información de todas y todos los ciudadanos"; o la Ley de telecomunicaciones que establece el marco legal de regulación general de las mismas, "en particular el del respeto a los derechos al honor, a la intimidad, al secreto en las comunicaciones y el de la protección a la juventud y la infancia" y el artículo 8 del Decreto Nº 825 que garantiza en las instituciones educativas tanto públicas como privadas, la disposición en formatos de Internet de manera tal que permitan el aprovechamiento de las facilidades interactivas, todo ello previa coordinación del Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Atendiendo a estas consideraciones, el Reglamento Escolar Disciplinario debe ser flexible e incluir el uso de estos dispositivos obedeciendo la base legal que fundamenta su uso, así como el cambio del paradigma de la prohibición por ser un elemento distractor y causante de situaciones de indisciplina por el paradigma del la accesibilidad por ser una herramienta que puede contribuir al aprendizaje significativo, aprovechando las múltiples ventajas de conectividad y de aplicaciones que facilitan la integración de los contextos educativos de la escuela, la familia y la comunidad.

3. Disposición para incorporar los dispositivos en el aula

En esta categoría se relacionan los ítem 4, 11, 12 y 13 del instrumento tipo encuesta aplicada a los docentes, respecto a la disposición por parte de éstos para incorporar los dispositivos en el aula de clase, su uso como apoyo e incentivo para favorecer el aprendizaje y la enseñanza, sus razones para incorporarlos; así como el ítem 5 de la encuesta del estudiante, respecto a la incorporación de contenidos audiovisuales a las diferentes materias desde sus puntos de vista.

A este propósito, la mayoría de los docentes encuestados afirman que han tenido la disposición para incorporar contenidos audiovisuales a sus materias, pese a la prohibición impuesta en el Reglamento Escolar Disciplinario, a través del uso de los reproductores de audio y vídeo para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo la salvedad que dicho uso sea guiado y planificado por el docente al buscar información actualizada de los temas de estudio, crear nuevos métodos didácticos de aprendizaje que ayude a los estudiantes a alcanzar un aprendizaje significativo al relacionar textos, imágenes o sonidos con su realidad y aumentar los niveles de motivación en los estudiantes en ciertos temas que no son del gusto de la mayoría.

Sin embargo, a pesar, de la disposición que poseen los docentes para incorporar a sus clases el uso de contenidos audiovisuales, se observa en sus respuestas, que más de la mitad de los encuestados no se han apoyado en los mismos por razones de prohibición del Reglamento Escolar Disciplinario del colegio (Gráfico Nº 5), aparte de aceptar el escaso conocimiento que poseen en cuanto al manejo de aplicaciones de estos dispositivos para sacarle provecho en el ámbito educativo, no poder usar la sala de medios audiovisuales y el laboratorio de informática para fomentar el uso de contenidos audiovisuales que las estudiantes carguen consigo en sus

reproductores, ya que estos salones son uso exclusivo del docente de informática, y quienes lo han hecho es para buscar vídeos y audios referentes a un tema particular que permita visualizar de mejor manera dicho contenido y hacerlo más atractivo.

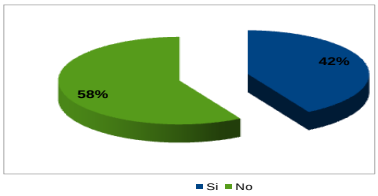


Gráfico 5. Apoyo en los Dispositivos por parte de los Docentes

Ciertamente, la experiencia les ha demostrado que las estudiantes captan mejor y más rápido la información, les parecen más atractivas e interesantes las actividades donde son incorporados estos dispositivos y surgen muchas inquietudes y participación al elevarse los niveles de motivación en el grupo de estudiantes por aprender temas nuevos o complementar los ya vistos, usando contenidos donde el vídeo, la imagen o el audio las ayuda a alcanzar un aprendizaje significativo.

Los docentes encuestados, aseguran que de permitirse el uso de los dispositivos de audio y vídeo en el aula de clase y recibir la capacitación adecuada para poder usar sus aplicaciones con fines didácticos, los utilizarían para buscar información actualizada sobre un tema, promover discusiones e investigaciones entre los estudiantes y poner al servicio del proceso educativo la utilidad de las múltiples aplicaciones que poseen estos dispositivos. Por consiguiente, si tuvieran que darle razones a otro docente para que usen los reproductores de audio y vídeo en el aula, los recomendarían ampliamente gracias a su versatilidad, por ser un método innovador, por su velocidad de consulta y resaltarían las bondades de su uso, dando ejemplos de experiencias exitosas que han llevado a cabo otros docentes dentro del aula de clase.

Ahora bien, desde el punto de vista de las estudiantes, en su mayoría se encuentran dispuestas a la incorporación de estos dispositivos a las clases, ya que pueden acceder con facilidad a cualquier libro o información que en digital el docente haya recomendado, las clases se hacen menos tediosas si se usan vídeos y demostraciones de los temas vistos que los hacen más llamativos, dinámicos, entendibles y menos repetitivos. Las estudiantes encuestadas, señalaron que con este nuevo sistema de enseñanza sería necesario: utilizar el salón de medios audiovisuales no sólo con el docente de informática sino con los docentes de las otras asignaturas, en vista de que consideran aburridas las clases donde se utiliza únicamente el pizarrón.

En sentido contrario, una minoría de estudiantes no estuvieron de acuerdo con la incorporación de contenidos audiovisuales a través de los dispositivos de reproducción de audio y vídeo por cuanto su uso permite que se distraigan con facilidad perdiendo el hilo de la clase, otras porque lo impide el Reglamento Escolar Disciplinario del colegio y les parece que por respeto a los docentes deben mantener apagados dichos equipos.

Lo expresado por los docentes y las estudiantes respecto a la incorporación de materiales audiovisuales a través de los reproductores de audio y vídeo, garantiza el uso de éstos como recursos didácticos que permiten el manejo de contenidos que vinculan imágenes y sonidos que motivan, estimulan y sensibilizan a los estudiantes y docentes frente a los temas de clase sea de cualquier asignatura, facilitando la instrucción y el entendimiento de las explicaciones que de forma verbal realizan comúnmente los docentes, pero ahora apoyados en contenidos digitales de

accesos gratuitos ubicados en portales educativos o por el contrario usando aquellos materiales digitales elaborados por los propios docentes ajustados a los objetivos y necesidades del currículo flexible con que cuenta la educación venezolana.

Sin embargo, para incorporarlo se deben tomar en cuenta tanto el conocimiento de las estudiantes como de los docentes poseen de las diferentes aplicaciones para que complementen el accionar pedagógico y pase a considerarse la aplicación de un método más dinámico y colaborativo, donde se revisen, discutan y compartan contenidos web, multimedia, blogs e Internet, frente al método clásico de enseñanza con materiales impresos, libros, guías o pizarrón. Esto viene a colación en el sentido, de que son muchas las dificultades y resistencias que circundan en el ambiente del aula de clase, donde se ha formado una cultura de enseñanza tradicional basada en ese método clásico y donde se ve el uso de tecnología en el aula como una fuente de distracción que desvía en los estudiantes la atención de los contenidos que deben aprender de acuerdo a los fundamentos del currículo establecido.

De allí, la importancia de sostener un proceso de capacitación y adaptación de ambos grupos (estudiantes y docentes) para el uso de los reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos en el aula de clase, de manera que, por un lado se pongan al servicio de la educación las bondades que este método implica, entre ellas: "…las funciones informativas, instructivas, motivadoras, evaluadoras, investigadoras, creativas, metalingüísticas y lúdicas implícitas en sus materiales" (p.13). Tal y como lo expresan García y González (2006), consultados en el marco teórico de esta investigación, ofreciendo nuevas alternativas en el uso actual que las estudiantes le dan a los dispositivos (escuchar música, enviar mensajes u otras actividades recreativas); por otro lado, lograr que la institución apruebe su incorporación como un primer paso, de manera que estudiantes y docentes los usen en cualquier asignatura y apegados al objetivo establecido en cada una; de allí que esta aseveración se corresponda con lo que afirma Sacco (2005): "Entre las razones más importantes que pueden llevar a una institución educativa a la decisión de incorporar alguna de las herramientas mencionadas encontramos que -considerando el eje tecnológico como transversal a todas las demás áreas que son objeto de estudio- se puede aprovechar estas herramientas para esclarecer o complementar el desarrollo de cualquier tema" (p.3). Con lo cual, institución, docentes y estudiantes adecuarían su accionar para incorporar sus métodos de enseñanza y aprendizaje, al uso formativo de las tecnologías de la información que se encuentran al servicio de la educación.

4. *Propósitos de usos de los reproductores de audio y vídeo*

En esta relación de variables se vinculan los ítem 6 de la encuesta realizada al docente respecto al uso que le dan las estudiantes a los reproductores de audio y vídeo y los ítem 3, 6 y 15 de la encuesta realizada a los estudiantes, respecto al mismo uso pero ahora desde la perspectiva del estudiante, usos negativos y el uso que le da el docente desde el punto de vista de las estudiantes.

En cuanto al ítem n° 3, según las opciones de esta pregunta escogidas por las estudiantes, en comparación a las opciones del ítem 6 de la encuesta al docente, la mayoría de las estudiantes usan los dispositivos de audio y vídeo dentro y fuera del aula de clase en primer lugar para actividades recreativas como: escuchar música o ver vídeos de cantantes famosos y recibir/enviar mensajes personales, en segundo lugar se encuentran actividades más académicas como: realizar investigaciones asignadas en clases, ampliar temas vistos en clases, escuchar/ver noticias o audio libros consultar dudas con sus compañeros y compañeras, recibir y/o enviar temas de estudio, consultar dudas a los docentes o para ver/grabar vídeos educativos y un tercer lugar, pero no

menos importante para actividades como: enviar burlas, difundir información falsa sobre alguna persona, desprestigiar, acosar o amenazar, estas con mayor puntuación frente a algunas de las actividades académicas nombradas anteriormente (Gráfico Nº 6).

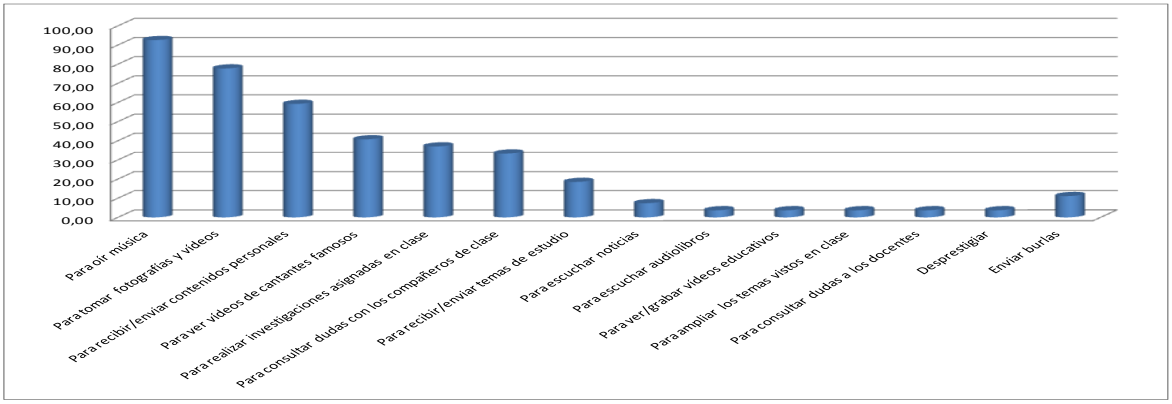


Gráfico 6. Usos de los Dispositivos por parte de los Estudiantes

Cabe señalar que, la selección de preferencia de las actividades recreativas como escuchar música o ver vídeos de cantantes famosos frente a las actividades de índole académico, por ejemplo, no es producto de una casualidad, sino de las relaciones afectivas propias de la adolescencia que viven las estudiantes encuestadas, respecto a la necesidad que se plantean de buscar nuevos puntos de referencias, tomando modelos que las integre a determinados grupos de compañeras o compañeros, tal como lo afirman Martínez y Pérez (1997) "... los adolescentes toman como modelo a ídolos o héroes que se convierten en arquetipos de la propia identidad en formación. No es de extrañar que su afectividad se dirija a ciertas modas, corrientes culturales, grupos sociales, etc" (p.47).

Es así como, estas preferencias de escuchar música, de ver/grabar vídeos de cantantes famosos y enviar/recibir mensajes personales, ayuda a las adolescentes a integrarse en grupos que frecuentan estas mismas actividades para aliviar sus contradicciones, la falta de motivación o las exigencias que el entorno familiar o escolar le demandan, gracias al poder que representa la música, el vídeo y el estilo de comunicación virtual como elementos culturales que se adaptan y se identifican con ellos. Es de hacer notar que mientras las estudiantes desde su propio punto de vista y desde la perspectiva del docente mantienen esos usos, los docentes utilizan los reproductores de audio y vídeo llámese Mp3, Mp4, iPod o teléfonos inteligentes, para actividades académicas en mayor grado.

Esto demuestra que el docente tiene frente a él, recursos que puede poner a favor del proceso enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula, aprovechando la cualidad que ellos tienen de atrapar la atención y resultar estimulantes, por la facilidad de activar múltiples sentidos que facilitan el aprendizaje de contenidos curriculares, como lo demuestran las opciones escogidas por ellos mismos en el ítem 15 de la encuesta: orientar la investigación de los temas vistos en clase, el seguimiento de actividades asignadas y complementar temas vinculados a los vistos usando el Internet (Gráfico Nº 7).

De esta manera, los contenidos audiovisuales que se incorporan a través del uso de los reproductores de audio y vídeo pueden convertirse en recursos didácticos que complementan la acción pedagógica del docente que de una manera inicial, ya se encuentra familiarizado con ellos, esto es, ser usados para introducir una temática nueva, motivar a las estudiantes con imágenes y vídeos frente a contenidos que no le son atractivos, para enriquecer el idioma, las

formas de expresión oral, cultural, apropiación de valores para la vida de las estudiantes, entre otros.

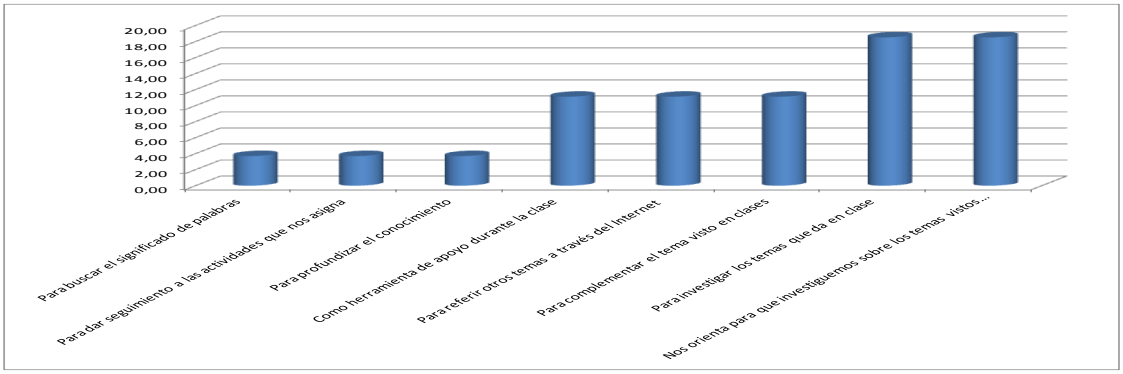


Gráfico 7. Usos que los Docentes le dan a los Dispositivos

Para hacer posible esta dinámica, la institución educativa y por ende su Reglamento Interno, deben estar acordes con el marco jurídico nacional vigente que avala y garantiza el uso de tecnología en las aulas de clases tal como lo describe el artículo 108 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Dentro de este contexto, es necesario que el docente se encuentre capacitado para poder complementar sus métodos pedagógicos de enseñanza con la incorporación de recursos didácticos a través de la tecnología, como los reproductores de audio y vídeo, con el fin de optimar y fortalecer el proceso de aprendizaje tanto afuera como adentro del aula de clase, ello conlleva adquirir competencias y habilidades en tecnologías de la información y comunicación.

Por consiguiente, se garantiza proponer estrategias para sensibilizar al docente en cuanto al uso de contenidos audiovisuales en los reproductores de audio y vídeo portátiles como el Mp3, Mp4, iPod o teléfonos inteligentes, como recursos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de 4to. Año de educación media general, tal como se describe en el tercer objetivo específico de esta investigación.

Respecto a las respuestas que las estudiantes encuestadas dieron al ítem 3, sobre los usos negativos de los reproductores de audio y vídeo, se observó que las opciones desprestigiar y enviar burlas, fueron las escogidas por un grupo de ellas, pero desde el punto de vista del docente entre los usos negativos hay que agregar las evidencias de usos para difundir información falsa sobre alguna persona aparte de las seleccionadas por las estudiantes (Gráfico Nº 8).

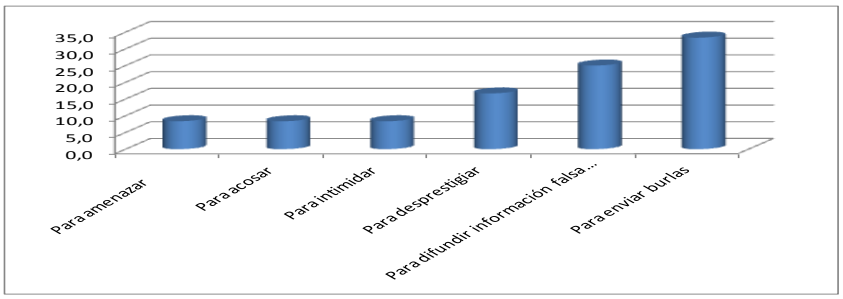


Gráfico Nº 8. Usos negativos de los reproductores de audio y vídeo por parte de las estudiantes

Aunque el *acoso cibernético* o *ciberbullying*, no es tema central de esta investigación, entre los usos negativos no puede pasarse por alto esta práctica presente en las aulas de clases la cual Garaigordobil (2011) citada por Pizarro (2012) la define como "el uso y difusión de información lesiva o difamatoria en forma electrónica a través de medios de comunicación como el correo

electrónico, celular, correo instantáneo y las redes sociales" (p.12). Con las opciones seleccionadas por las estudiantes no se puede concluir que haya presencia de *ciberbullying* entre las estudiantes encuestadas, sin embargo, puede evidenciarse como uno de los usos negativos de mayor impacto entre adolescentes y dentro de las instituciones educativas, teniendo como medio, los reproductores de audio y vídeo en especial los teléfonos inteligentes, cuyo uso entre la muestra encuestada es el de mayor número. De allí que sea necesario incorporar estrategias que ayuden a los docentes junto a la familia a revertir los usos negativos que se le dan a estos dispositivos, evitando que se generen condiciones para el c*iberbullying* y convertirlos en reales recursos didácticos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula de clase.

5. Efectos por uso de los reproductores de audio y vídeo

En esta categoría se vincularon los ítem 7 y 8 de la encuesta del docente referentes a los cambios de actitud de las estudiantes fuera y dentro del aula de clase frente al uso de los dispositivos de audio y vídeo, así como las formas en que las afecta positiva o negativamente; los ítem 2, 10, 11, 12 y 13 de la encuesta realizada a las estudiantes, se refieren a las personas con quienes comparten sus aplicaciones, con quienes tienen conflictos, el tipo de conflicto que le genera su uso, como afecta su desempeño escolar y el por qué lo usa mientras el docente imparte sus clases.

En cuanto a los cambios de actitud que desde la perspectiva del docente se observan en las estudiantes que usan dispositivos de audio y vídeo, se constata que dentro del aula de clase si la utilización de los mismos es supervisada y dirigida, las estudiantes muestran una actitud de atención a la clase, cuando el uso es con fines educativos mantienen el interés por el tema e indagan sobre el contenido más aún cuando se trabajan imágenes y videos, de lo contrario su uso se convierte en adicción y cuando el docente los prohíbe se molestan, su atención es nula con respecto a los contenidos de la clase, se aíslan y dirigen su concentración a lo que ven y escuchan en los dispositivos. Los docentes generalmente no les permiten usarlos dentro del aula, en primer lugar, porque así lo exige el Reglamento Escolar Disciplinario del colegio y en segundo lugar, los usan como entretenimiento más que como herramienta educativa.

Fuera del aula los docentes observan que las estudiantes frente al uso de los dispositivos de audio y vídeo, dan riendas a todas sus inquietudes y curiosidades, se animan para molestarse, irrumpen entre las compañeras para escuchar música, bailar y se relajan cantando, se divierten y se mantienen casi totalmente concentradas en dichos dispositivos, muy pocas presentan aislamiento, poca atención en lo que ocurre a su alrededor y agresividad con algunas compañeras.

Además, es visto que las estudiantes hacen de los dispositivos de audio y vídeo, un recurso para agruparse, compartir entre sus iguales y girar la atención a lo que realmente les entretiene y disfrutan, esto, sin dejar de lado la motivación que sienten ellas cuando sus dispositivos son utilizados por el docente con fines educativos en el aula.

Sin embargo, se observan posiciones encontradas desde el punto de vista del docente, en cuanto a cumplir con el Reglamento Escolar Disciplinario, es decir, prohibir el uso de estos dispositivos en el aula o aprender a utilizarlos como recursos didácticos, ya que actualmente por no manejar estrategias adecuadas utilizando recursos entre ellos los tecnológicos, no encuentra la forma de vincular contenidos audiovisuales en los objetivos que quiere alcanzar en las estudiantes, respecto a un contenido curricular y las exigencias que desde la vida fuera del aula de clase le son propias a las mismas, y esto va, desde sus inquietudes, proyectos, hasta la forma

en que enfrentan sus problemas y a los recursos que acostumbran acudir para solventarlos o evitarlos. Ante esta dificultad del docente Martínez y Pérez (2012) afirman lo siguiente: "Ante la falta de correspondencia entre los contenidos de las asignaturas y las exigencias que la vida extraescolar imponen, no es de extrañar que muchos adolecentes no encuentren ningún atractivo en el ámbito académico, y proliferen entre ellos actitudes de apatía e indisciplina" (p.42).

Esta afirmación concuerda con los resultados presentados en esta investigación en las respuestas dadas por las estudiantes en cuanto a los ítem 2, 10 y 11 puesto que ante la pregunta: ¿con quienes compartes las aplicaciones de tus dispositivos?, se desdibuja la persona del docente y se concentra en la familia, amigos, compañeras y parejas (Gráfico Nº 9); pero al contestar con quienes tienen conflictos por su uso, luego de los padres se encuentran en segundo lugar los docentes cuyas causas se atribuyen a la pérdida de concentración, tiempo, atención, por usarlos en momentos y lugares inadecuados y por descuidar actividades importantes (Gráfico Nº 10).

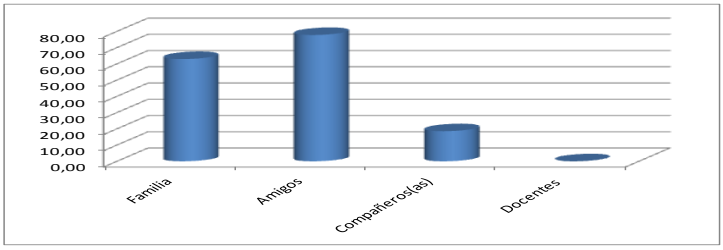


Gráfico Nº 9. Personas con quienes comparten las estudiantes las aplicaciones de los reproductores de audio y vídeo

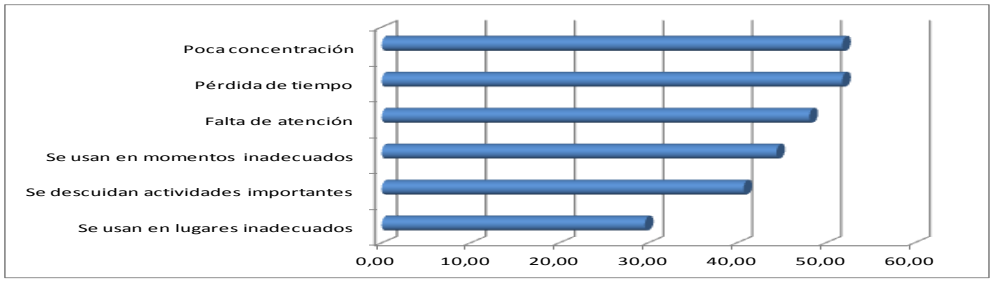


Gráfico Nº 10. Causas de conflictos que poseen las estudiantes por el uso de los reproductores de audio y vídeo

Con ello se puede deducir, que ante la etapa de cambios que en lo físico, psicológico y cognitivo transitan las adolescentes, es mayor la responsabilidad del docente de formarse adecuadamente para entender e interpretar las características propias de esta etapa y sus exigencias, orientándose hacia una formación que permita establecer una adecuada relación docente-estudiante, que incentive el desarrollo intelectual de ellos, pero también sus modelos comunicativos, motivación e integración a los grupos de iguales, por lo que el docente debe adecuarse al uso de sus recursos o medios de relacionarse, en este caso, los tecnológicos, respetar sus talentos y formas de aprender. De lo contrario seguirá siendo visto como el docente cuya práctica educativa, está centrada sólo en la enseñanza, sin permitir el uso de métodos innovadores, ajeno a las expectativas e inquietudes de sus estudiantes e incapaz de enfrentar sus necesidades y problemas.

De allí que Floriano (1952) citado por Martínez y Pérez (2012) al referirse a la falta de formación inicial del docente para tratar con adolescentes, le haga un llamado de atención cuando dice: "…lo más regular es que no encuentre manera de entender a los muchachos, y, lo que es todavía mucho peor, ni que los muchachos lo entiendan a él" (p.38).

Esta debilidad referida, a la formación del docente para entender el mundo de los estudiantes

adolescentes, así como la dificultad de éste para utilizar recursos tecnológicos de manera didáctica, afecta la motivación de las estudiantes y esto se ve reflejado en el rendimiento académico de las mismas, tal y como lo indican en sus respuestas al ítem 12, cuando afirman que el uso no académico de los reproductores de audio y vídeo en el aula de clases, las afectan al perder concentración, tiempo, atención en las actividades de interés escolar y eso se refleja en bajos rendimientos.

En consecuencia, menos de la mitad de las encuestadas no usan los dispositivos de audio y vídeo mientras el docente está dando las clases como responden al ítem 13, pero las que persisten afirman hacerlo para ver la hora, chatear por Messenger o WhatsApp y en mayor medida para distraerse cuando la clase se torna aburrida. Con las respuestas dadas por los docentes y las estudiantes, se deduce que se requiere de una integración de competencias que debe dominar tanto el docente como las estudiantes, en cuanto al manejo de estos dispositivos como recursos didácticos que vayan en beneficio de una nueva forma de enseñar y aprender en el entorno escolar, pero sin dejar de lado la realidad del estudiante fuera del aula, de manera que el docente use nuevos modelos de enseñanza más participativos, los cuales llamen la atención de las estudiantes, que frente a los modelos tradicionales se han visto minimizadas a escribir pasivamente y recibir de la misma forma nuevos aprendizajes.

Es así como, estos dispositivos adquieren gran importancia como recursos didácticos necesarios en toda actividad formativa dentro y fuera del aula, para cumplir funciones que potencien la comunicación entre los actores de la práctica educativa, facilitar la correspondencia de experiencias y conocimientos entre estudiantes y docentes que enriquezca el aprendizaje de determinada temática y promover el acceso a la información, complementando los contenidos curriculares, asimismo ayudar a alcanzar de una manera más dinámica y acertada los objetivos propuestos en cada asignatura, traduciéndose esto, en mayor nivel de motivación, entusiasmo y consolidación de los conocimientos de parte de las estudiantes.

6. Condiciones favorables para proponer el plan de estrategias

En esta categoría se agruparon las respuestas a los ítem 14 y 15 dadas por los docentes respecto a la existencia y uso de los laboratorios de informática de la Institución y su disposición a ser capacitado para incorporar los dispositivos de audio y vídeo como recursos didácticos en el aula de clase y las del ítem 9 de la encuesta realizada a las estudiantes referente al tiempo de uso diario de estos dispositivos.

En cuanto a las respuestas de los docentes, referidas a la existencia de laboratorios de informática, el colegio cuenta con dos laboratorios equipados y ambientados para recibir clases de informática en todos los niveles de básica y media general. Sin embargo, de los doce docentes encuestados sólo el de la asignatura Informática tiene acceso a éste para impartir sus clases. El resto de los docentes sugiere la oportunidad de que la institución les permita hacer uso de estos espacios, ya que el beneficio no sólo iría dirigido hacia las estudiantes, sino a ellos por estar en mayor contacto con equipos tecnológicos, promover de una mejor manera actividades de investigación y ganar experticia en el manejo de recursos tecnológicos para enriquecer los temas de cada asignatura con contenidos audiovisuales ya creados o diseñados por el docente o las estudiantes.

Esta situación representa una debilidad para el cuerpo de docentes, pues se limita de alguna manera su actividad académica al salón de clases, y acentúa su falta de capacitación en el manejo de dispositivos tecnológicos al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje, tal y como lo muestran los resultados donde solo la tercera parte de los docentes ha sido medianamente

capacitado por cuenta propia en esta actividad (Gráfico Nº 11).

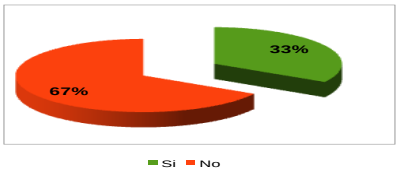


Gráfico Nº 11. Capacitación recibida por los docentes en el uso de dispositivos tecnológicos como apoyo en el aula

Al respecto Segovia (2007), al referirse a los dispositivos de audio y vídeo que incorporan contenidos audiovisuales para el aprendizaje y forman parte de un elemento más en lo cotidiano, afirma que "…tanto profesores como alumnos deberán adquirir una serie de conocimientos que les permitan utilizar estas herramientas de una manera racional, optimizando sus ventajas y minimizando sus efectos negativos, es decir, el docente necesita una buena formación técnica sobre su manejo y una formación didáctica que le proporcione un buen "saber hacer" (p.11).

De este apartado se deduce la necesidad de proponer bajo esta investigación, estrategias de enseñanza y aprendizaje donde se valore el manejo de los dispositivos, la incorporación de materiales audiovisuales y la adaptación de estrategias de enseñanza y aprendizaje bajo métodos alternativos en los que "las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales" (p.11), indicadas por Segovia (2011) el docente debe usar los recursos tecnológicos en el ámbito educativo, asimismo transferir a las estudiantes para que ellas les den igualmente un uso positivo a la tecnología de acceso que representan los dispositivos de audio y vídeo en estudio.

Aunado a esto, poder colocar a favor del aprendizaje y la enseñanza el tiempo de exposición y uso de las aplicaciones propias de los dispositivos de audio y vídeo, ya que sus usos predominan entre dos y seis horas (Gráfico Nº 12), que pudieran dirigirse al fortalecimiento de los contenidos impartidos en el aula, al aprendizaje de nuevos conocimientos, a la divulgación e intercambio de experiencias del entorno vinculadas a los contenidos curriculares y hacer de ellos un puente para el aprendizaje significativo, o a través de actividades lúdicas ayudar a las estudiantes a alcanzar un pensamiento crítico y reflexivo, a elevar los niveles de participación, colaboración y motivación en la clase, tal como sucede en las experiencias expuestas en los antecedentes de esta investigación en el caso de la UNESCO (2011) con el proyecto *Mobile Learning* que ha permitido colocar en evidencia en países como Venezuela "las respuestas dadas por parte de instituciones educativas oficiales respecto a la aplicación de tecnología móvil en el aula de clase, las cuales estaban dirigidas a ignorarla, prohibirla o por el contrario comprometerse con su aplicación tomando en cuenta el perfil de los docentes para incorporar estos dispositivos a sus clases para que éstas sean más significativas para sus estudiantes" (p.11).

Igualmente, Torres (2008) al referirse al objetivo y la intención del docente, cuando incorpora dispositivos tecnológicos como recursos didácticos: "explorar el mundo fuera de las cuatro paredes, el pupitre y el pizarrón del aula tradicional y generar motores que desarrollen currícula académica y contenidos específicos para la educación a través del uso de la tecnología" (p.5), perspectivas de distintos programas pero con el objeto común de sugerir estrategias, en donde se incorporen los dispositivos de audio y vídeo como Mp3, Mp4, iPod o teléfonos inteligentes como recursos didácticos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, como aporte de esta investigación al ámbito educativo y dadas las condiciones favorables respecto de la apertura por parte de los docentes, el marco jurídico vigente, la tenencia de dispositivos y las ventajas que ofrece el entorno educativo, entre otros aspectos tocados en este apartado, se elaboró como propuesta un plan de estrategias con el

propósito de sensibilizar a los docentes en el uso de contenidos audiovisuales a través de los reproductores de audio y vídeo aquí estudiados.

La Propuesta

Está fundamentada en los resultados obtenidos una vez que fueron conocidos los usos y tipos de reproductores de audio y vídeo que poseen las estudiantes de 4to año de educación media general e identificado en el docente, su experiencia para incorporar contenidos audiovisuales como punto de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al realizar esta investigación, se pudo evidenciar la necesidad de proponer a través de un plan, estrategias para sensibilizar al docente en cuanto al uso de contenidos audiovisuales a través de los reproductores de audio y vídeo como el Mp3, Mp4, iPod y teléfonos inteligentes. La propuesta de actividades fue ideada con cuatro etapas conforme a la realidad educativa de la institución y aula abordada, tomando en cuenta las doce (12) asignaturas que se imparten en el 4to año de educación media general.

Para ello, una primera etapa concibe a la concienciación de directivos y docentes del 4to año de educación media general a través de un conversatorio de contacto inicial y presentación del plan de estrategias; una segunda etapa, está conformada por la realización de 4 talleres para el conocimiento de las estrategias dirigidas a la incorporación de los reproductores de audio y vídeo, manejo de los dispositivos y aplicaciones educativas; una tercera etapa, actividades donde se trabajen las asignaturas usando contenidos audiovisuales relacionadas con ellas, aplicando el uso de estos dispositivos a la realidad de la práctica educativa, con la participación de docentes y estudiantes; una cuarta etapa, evaluación de las actividades al finalizar el plan, en la que se dará las situaciones encontradas al término de cada etapa, a manera de retroalimentar el proceso de sensibilización y formación de los docentes en el uso de contenidos audiovisuales, utilizando como recursos didácticos los reproductores de audio y vídeo.

Para comprender como se instrumenta la propuesta del plan de estrategias, el esquema se muestra en la figura 1, cuyo modelo tiene su origen en el triángulo didáctico propuesto para las aulas virtuales según Cristani (2013):



Figura 1. Esquema del proceso de sensibilización y formación de los docentes a través del plan de estrategias propuesto

CONCLUSIÓN

A término de esta labor, se ha experimentado la evolución que en todos los ámbitos tienen las herramientas tecnológicas que se han estudiado a lo largo de esta investigación como son los reproductores de audio y vídeo, a través de sus diferentes formas y modelos llámense Mp3, Mp4, iPod o teléfonos inteligentes.

Estas herramientas, suponen en sí mismas un cambio en las formas de enseñar y aprender que ha modificado la acción docente y la interacción entre los actores del hecho educativo, tal como lo demuestran las experiencias citadas en el contenido de este trabajo.

En consecuencia, atendiendo a los cambios que ellas producen, se estableció como objetivo de esta investigación promover contenidos audiovisuales mediante el uso de reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las estudiantes de 4to. año de educación media general.

De igual manera, se conocieron a través de un diagnóstico los usos y tipos de reproductores de audio y vídeo que poseen las estudiantes de 4to año de educación media general. A tal efecto, puede concluirse que existe un uso masivo por parte de estudiantes y docentes de los dispositivos Mp3, Mp4, iPod y teléfonos inteligentes, lo que representa un reto para que la acción docente se ejecute en cualquier espacio y tiempo, con resultados orientados a la adquisición de conocimientos académicos vinculados con la experiencia y realidad que vive cada estudiante.

Se logró identificar en cada uno de los docentes diagnosticados, su experiencia para incorporar contenidos audiovisuales a través de los reproductores de audio y vídeos, como punto de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje. De lo cual, se demostró que existe un escaso conocimiento de los docentes y de las estudiantes, respecto al uso educativo y didáctico de estos dispositivos, por lo que es necesario implementar un proceso de capacitación y adaptación de ambos grupos (estudiantes y docentes), en el uso de los reproductores de audio y vídeo como recursos didácticos.

Los resultados evidenciaron el uso de métodos tradicionales de enseñanza y escaso uso de materiales audiovisuales, que estimulen a los estudiantes a alcanzar un pensamiento crítico, reflexivo y creativo para hacer de los contenidos que se le imparten, un aprendizaje para la vida.

Al indagar sobre los usos que las estudiantes dan a los dispositivos nombrados, se evidenciaron usos negativos de los mismos, por consiguiente es necesario incorporar estrategias que ayude a los docentes junto a los estudiantes, a revertir los usos negativos que se le dan a estos dispositivos, evitando que se generen condiciones para el Ciberbullying y convertirlos en reales recursos didácticos, para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula de clase.

Las respuestas dadas por estudiantes y docentes en los instrumentos del diagnóstico, evidenciaron que los reproductores de audio y vídeo, pueden orientarse a favor del aprendizaje y la enseñanza fuera y dentro del aula de clase, tomando como fortalezas el tiempo de exposición y uso de las aplicaciones propias de los dispositivos por parte de los estudiantes, de manera de elevar sus niveles de participación, colaboración y motivación en la clase.

Según las razones hasta aquí expuestas, se hace necesario promover un plan de estrategias, que implique la incorporación de contenidos audiovisuales a través del uso de dispositivos: Mp3, Mp4, iPod y teléfonos inteligentes, como recursos didácticos, que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al mismo tiempo, que garantice la capacitación de los docentes para adecuar su práctica educativa, a las nuevas formas de aprender y enseñar usando recursos tecnológicos como los aquí estudiados, así como procesar y crear contenidos ricos en imágenes, gráficas, audios y/o vídeos, que estimulan por un lado, a los estudiantes a consolidar los conocimientos de sus asignaturas y a mantener el entusiasmo por aprender y por otro, a los docentes enriqueciendo su práctica educativa al hacer de estos dispositivos, elementos de gestión y organización de experiencias de aprendizaje significativo, con las que puede innovar en el aula adaptando los contenidos curriculares según las preferencias, necesidades y modos de aprender de los estudiantes.

REFERENCIAS

- *Constitución de la República Bolivariana de Venezuela*, en Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.453 Extraordinario, Asamblea Nacional Constituyente, 1999.
- C. Chaupart, *Las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación y su uso en la educación*, Ponencia en el Seminario de la Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales, Universidad de Santiago de Cali, 2002, pp. 15- 22.
- Decreto N° 825. *Decreto ley sobre el acceso y uso de Internet*, en Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.955. Presidencia de la República, 2000.
- García y G. González, *Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: Sus ventajas en el Aula*, Universidad de Salamanca - Madrid, España, 2006, pp. 12-13.
- Gurdián, *El paradigma cualitativo en la investigación socio-educativa*, Agencia española de cooperación internacional (AECI), Colección investigación y desarrollo, San José - Costa Rica, 2007, pp. 170.
- Hernández y C. Rodríguez, *La tecnología como herramienta de apoyo al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje*, Programa de profesionalización Docente - ULA Mérida, Proyecto de Grado, 2009, pp. 9-72.
- V. Martínez, y O. Pérez, *Los adolescentes ante el estudio. Causas y consecuencias del rendimiento académico*, 1era edición. Madrid - España,1997, pp. 38-47.
- J. Pizarro, *Metodología para la planificación estratégica de un modelo ecológico/holístico para prevenir el acoso escolar Bullying y Ciberbullying en las escuelas públicas, privadas e instituciones de educación superior de Puerto Rico (Innovación Disruptiva*, Estados Unidos, 2012, pp. 12.
- Reglamento interno de la Unidad Educativa Colegio Inmaculada Concepción. Aprobado por la División de Asesoría Jurídica de la Zona Educativa Número 14. Mérida, 2007, pp. 2-32.
- M. Reinoza, *Un software educativo como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje*, Tesis de Magister en Educación y Diseño Instruccional, Universidad de Los Andes, 2007.
- S. Salinas, *Medios Didácticos Multimedia para el aula en Educación Infantil. Aplicación de las TIC's como recursos educativos en el Aula. Guía práctica para el docente*, Editorial IDEASPROPIAS, España – Madrid, 2004, pp. 2-12.
- N. Segovia, *Aplicación de las TIC a la docencia. Usos prácticos de las NNTT en el proceso de enseñanza aprendizaje*, 1era edición, Editorial Ideas propias, España, 2007, p. 7-11.
- J. Shroeder, *Los materiales didácticos para la formación de docentes*, Editorial El Ministerio de Educación de Perú, Perú, 2002, pp. 12.
- Tómas, *Medios Audiovisuales en el Aula,* Revista código ISSN 1998-6047 Depósito legal GR2922/2007 Nº19 Temática: Pedagogía de los medios audiovisuales, Cordova-España, 2009, pp. 3.
- M. Urdaneta, *La computadora como herramienta didáctica para el logro del aprendizaje significativo*, Programa de Profesionalización Docente – ULA Mérida, Proyecto de Grado 2009, pp. 23.
- M. Cristiani, *Las TIC en el triángulo didáctico. Blog sobre didáctica y el impacto de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje*, [Documento en línea][Consulta 2013, mayo 20]. Disponible: http://consedtic.blogspot.com/2011/11/las-tic-en-el-triangulo-didactico.html.
- UNESCO "Mobile_Learning". [Documento en línea] [Consulta 2013 febrero 26]. Disponible: http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/