

---

## Programa Alfabetización Audiovisual

---

Destinado a estudiantes, docentes y directivos de todos los niveles y modalidades y a equipos técnicos de programas de innovación pedagógica que se implementan en el Ministerio de Educación de Santa Fe, este programa de Alfabetización Audiovisual se inicia con capacitaciones situadas en etapas progresivas desde febrero de 2017, luego de ser planeado de manera colaborativa por diversas áreas del Ministerio de Educación y de acuerdo con las particularidades de distintos programas tales como Pedagogía Emprendedora, ESI, Feria de Ciencias y Tecnología entre otros.

Este proyecto se propone el aprendizaje de la construcción de relatos de experiencias y de proyectos con lenguaje audiovisual, a la vez que mediante esos relatos se busca potenciar y visibilizar las experiencias educativas que las instituciones escolares y los estudiantes de distintos niveles, llevan a cabo en los diferentes programas que implementa el Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe.

En un primer momento, de la mano de los programas **Educación Sexual Integral (ESI)** y **Pedagogía Emprendedora (PE)**, este proyecto acompañará a los estudiantes y docentes para que puedan realizar un producto audiovisual que retome las experiencias llevadas a cabo por dichos programas al interior de las escuelas. Estas **producciones audiovisuales** pretenden tener calidad comunicativa y estética, para que puedan ser sociabilizadas, tanto entre los propios protagonistas del sistema educativo, como con la sociedad en general, a través del Campus Educativo del Ministerio de Educación de Santa Fe y en una



serie televisiva.

El proyecto se propone fomentar la creación de materiales audiovisuales cuyas temáticas estén relacionadas a ESI y PE para que sean publicadas, compartidas y utilizadas como material educativo por los estudiantes, docentes e instituciones de todo el territorio de la Provincia de Santa Fe. Muchas de las acciones enriquecedoras que se llevan a cabo al interior de las escuelas, en raras oportunidades, alcanzan a la ciudadanía en su totalidad.

Poner en valor las experiencias que se llevan adelante en las escuelas, y crear canales de comunicación e intercambio, es un paso fundamental en el fortalecimiento de la función social de la escuela.

La apelación al lenguaje audiovisual intenta, en primer lugar, ubicar a la escuela en su rol de espacio de diálogo social, en el que el código audiovisual es una herramienta “natural” del lenguaje con el que niños, niñas y jóvenes representan y construyen el mundo. A la vez, busca hacer atractivo, entretenido y accesible el material y la temática escogida, de manera tal, que acerque e incluya a todos (docentes y fundamentalmente estudiantes). Al mismo tiempo, se propone incorporar nuevos saberes, que aborden cuestiones relacionadas a la “Civilización de la imagen”, la “videocultura” y la “dimensión pantallística”<sup>1</sup> de las experiencias de vida en las sociedades contemporáneas. Estos saberes no forman parte de los contenidos científico-disciplinarios propios de la escuela moderna, pero resultan imprescindibles de ser abordados en la actualidad, si

---

<sup>1</sup> Todos estos términos son recientes y fueron desarrollados por autores interesados en la reflexión sobre la prominencia de la imagen y de lo visual en las sociedades contemporáneas. Destacamos entre ellos Una introducción a la cultura visual, de Mirzoeff. El término videocultura lo tomamos de Vacchieri: “Todas aquellas tecnologías y configuraciones estéticas y culturales que tienen a la televisión como soporte, tales como el video, el satélite, el videocable, los videotextos, los videojuegos, el videoclip, las videocámaras, son llamadas, por muchos “videocultura” (Vacchieri, 1992: 6).



queremos que la escuela transmita saberes necesarios, relevantes y propios de este contexto de modernidad líquida, posmodernidad, sociedad posindustrial o capitalismo transnacional.<sup>2</sup>

El concepto de **Alfabetización Audiovisual** lo tomamos desde dos abordajes teóricos: por un lado, los estudios culturales y los estudios visuales<sup>3</sup> y, por el otro, pensamos la necesidad de hacer ingresar estos saberes en la escuela, desde la perspectiva de las **nuevas o múltiples alfabetizaciones**. Nos permitimos una extensa cita que explica y enmarca el concepto:

*"El término alfabetización define, inicialmente, un proceso de índole lingüística que consiste en el aprendizaje de la lengua escrita y en el desarrollo de los procesos de lectura y escritura, y que es concebido como escolar y sistemático. Sin embargo, este concepto ha adquirido sentido de metáfora en muy diversas expresiones tales como "alfabetización tecnológica", "alfabetización científica", "alfabetización musical", "ecológica", "informática", "visual", etcétera. Tales usos metafóricos del término —que se asocian a la importancia que tuvo la alfabetización lingüística a fines del siglo XIX y principios del XX— aluden a un tipo de saberes, de capacidades o de competencias ligados a una difusión rápida y masiva. Enmarcado el concepto en un recorrido histórico, el significado de alfabetización enfatiza su alcance*

---

<sup>2</sup> Durante la formación de Escuela Abierta se ha trabajado desde diferentes enfoques y autores la diferencia entre la "escuela moderna" y la escuela contemporánea (o posmoderna). Estos materiales tanto en videoconferencia como en texto, se encuentran disponibles en el Campus Educativo.

<sup>3</sup> El criterio que unifica la propuesta es la de los actuales Estudios culturales y Estudios Visuales, con autores como Stuart Hall, Jesús Martín Barbero, Nicolas Mirzoeff y W.J.T Mitchell. Para justificar y reflexionar sobre la necesidad de incorporar a la alfabetización audiovisual en la escuela (y a las nuevas alfabetizaciones, en general), tomamos, fundamentalmente, los aportes de Inés Dussel y Myriam Southwell. Los textos sobre los que partimos para el armado de esta propuesta se encuentran como material de consulta en el Campus Educativo, en la sección dedicada a Alfabetización Audiovisual.



*como conjunto de habilidades lingüísticas y cognitivas necesarias para el ingreso al mundo del conocimiento. La mirada hacia la alfabetización se fue modificando, entonces, hasta llegar en la actualidad a vincularla con un proceso cognitivo y, a la vez, creativo, que permite comprender y reelaborar el universo de percepciones, simbolizaciones, construcciones lógicas e imaginativas. Nos encontramos, hoy, con una importante generalización de los usos metafóricos de los términos alfabetización y alfabetizado, y con una redefinición de estos conceptos, marcada por la tendencia a la ampliación de conocimientos incluidos en ellos. Por otra parte, el impacto que ha tenido el desarrollo de las nuevas tecnologías a partir del último cuarto del siglo XX también ha dado lugar a repensar la alfabetización en el sistema educativo. Según señaláramos, existe hoy consenso en cuanto a que la formación de un ciudadano del siglo XXI no puede reducirse a los conceptos de alfabetización definidos por la escuela moderna, ya que, actualmente, se imponen nuevas formas y contenidos culturales. Diferentes investigaciones señalan la importancia de incorporar nuevas alfabetizaciones a las ya conocidas; hablamos, entonces, de alfabetización en múltiples lenguajes”.<sup>4</sup>*

La **alfabetización audiovisual** (AA) forma parte de las nuevas y múltiples alfabetizaciones, necesarias para el ciudadano del siglo XXI, a partir de las transformaciones sociales y culturales que se produjeron en los últimos tiempos. Estos cambios, propios de la “modernidad líquida”, impactan en las escuelas y, por eso, la AA pasa a ser uno de los saberes que la escuela debe transmitir. La escuela de hoy convive con otros agentes de producción de cultura,

---

<sup>4</sup> Ministerio de Educación de Santa Fe “Alfabetización en múltiples lenguajes”, disponible en el Campus Educativo. Cabe señalar también que esta definición de alfabetización se inspira en el trabajo de Berta Braslavsky “¿Qué se entiende por alfabetización?”



fundamentalmente el mercado, los medios masivos de comunicación e internet. La transmisión de saberes, la formación académica, la educación de la sensibilidad y la capacidad de ejercer el consumo cultural con sentido crítico, por parte de los niños, niñas y jóvenes son una responsabilidad del sistema educativo. Debemos, en tal sentido, propiciar espacios de formación de consumo cultural crítico, de reflexión sobre el rol del espectador y las audiencias, así como promover la pluralidad de voces, a través de la creación de contenidos audiovisuales y digitales dentro de las escuelas, realizados por los estudiantes. La centralidad de la experiencia audiovisual en las sociedades contemporáneas es hoy innegable y nos interpela e incita a tomar un rol activo dentro de los espacios educativos para reflexionar sobre las diferentes maneras de vincularnos con las imágenes. Sin embargo, según Mirzoeff (2003), en la actualidad, hay una distancia importante entre la riqueza y diversidad de la experiencia visual y nuestras habilidades para analizar esas observaciones y hacer algo con ellas. Las reproducciones visuales no siempre nos sirven ya que, generalmente, son incapaces de conmovernos realmente, transformar o afectar la marcha de los acontecimientos o, aunque sea, de permitirnos siquiera entender lo que pasó. Por eso, creemos necesario retomar las preguntas que Mitchell (2005) se hace en su texto "No existen medios visuales": ¿Por qué se muestran tantas imágenes? ¿Para qué sirve mirarlas? ¿Por qué y cómo lo visual ha adquirido tanta potencia? ¿Por qué las imágenes son, por momentos, sobrevaloradas e idolatradas, y en otras ocasiones, infravaloradas y demonizadas? Una particularidad del enfoque de los estudios visuales es que abandona la idea de que la lectura es el modo privilegiado de abordar los acontecimientos



visuales. Por eso, afirman que las imágenes no son como "textos" que se "leen"<sup>5</sup>. Dice Mirzoeff que si nos centramos únicamente en el significado lingüístico de las imágenes visuales, estamos negando un elemento que hace que éstas sean distintas a los textos. Este elemento es la inmediatez sensual.

Con los aportes de los estudios visuales y acercándonos al ámbito de la educación, podemos preguntarnos varias cosas: ¿Cómo se ubica la escuela ante este mundo-imagen? ¿Es posible enseñar y aprender a mirar? ¿Cómo encarar esta tarea? ¿Cuál es la especificidad de una transmisión que toma como vehículo central a las imágenes? ¿Qué agrega, quita, modifica, el uso de imágenes a la hora de transmitir?

No se trata, de ninguna manera, de que la escuela abandone los saberes que tradicionalmente transmite, y se transforme en un espacio de puro entretenimiento. No se trata de "videoculturizar" a la escuela, sino de cuestionar dicha cultura y darle herramientas a nuestros estudiantes para que puedan ser sujetos críticos dentro de esta cultura mediatizada. Dice Beatriz Sarlo al respecto:

*"Y esto me conduce al segundo punto que quería indicar brevemente: la posición intermedia y extremadamente incómoda en la cual quedan las instituciones formales (y la escuela no se salva de ello) entre la cultura massmediática, la cultura de las pantallas, y las formas, destrezas y saberes científico-culturales, que son indispensables para el trabajo, que son indispensables para la reproducción de la vida, que son indispensables para la inclusión en un mundo tecnológico y político. La escuela, como otras*

---

<sup>5</sup> Esta postura teórica fue la que sostuvo la Semiología a partir de los famosos y consagrados textos de Roland Barthes sobre el análisis de las imágenes publicitarias. En este sentido, los estudios visuales resultan un abordaje superador de las hipótesis centrales de la semiología, ya que pone en el centro del análisis el poder sensual del lenguaje visual, lo que lo diferencia de la cultura letrada y del texto.



*instituciones, está suspendida frente a este universo sobreabundante y barroco de las pantallas. Compite con sus elementos, más pobres tecnológicamente, quizás más pobres también desde el punto de vista de la pluralidad de oferta de símbolos persuasivos. (...) Muy probablemente la solución no esté en llenar de pantallas las escuelas. Ésta es una reacción ciega, basada en un vínculo ciego con la tecnología. Muy probablemente la solución no esté en esa tendencia que mereció la tapa de la revista Time con la pregunta acerca de si, en los Estados Unidos, se estaba corriendo el riesgo de videoclipzar la educación y cuánto de pérdida y cuánto de ganancia había en esa tendencia. Videoclipzar la educación es más de lo mismo, no formas distintas de aquello que necesitamos. Sin embargo, allí están, arrasadoras, las pantallas. No tengo ninguna solución frente a esto. Simplemente estoy planteando un problema tal como se percibe en la sociedad contemporánea. El conflicto persiste porque el mundo de las pantallas está fuera de la escuela y también está dentro en el imaginario de los alumnos y de los maestros, quienes están integrados al mundo de las pantallas como los chicos. La cultura de los maestros y de las maestras, que hace cuarenta años era libresca, hoy es una cultura mixta, entre los discursos, prácticas, rituales, calores y estéticas audiovisuales y los discursos y prácticas del libro. ¿Qué significan, entonces, nuevas tecnologías comunicacionales, nuevas tecnologías de pantallas en la educación? ¿Cómo puede una escuela en crisis económica rearmar su currículum y su didáctica para disputar una colocación en el imaginario colectivo?"*

*B. Sarlo [1998], "Reflexiones sobre el lugar de la educación en el campo de la cultura", en: Birgin, A., Dussel, I. y Tiramonti, G. [comp.], La formación docente. Cultura, escuela y política. Debates y experiencias, Buenos Aires, Troquel, págs. 36-37.*

**Creemos que promover calidad educativa y garantizar también la inclusión social**





requiere, sin dudas, de integrar las prácticas contemporáneas de la cultura audiovisual a las escuelas, acercando una propuesta de formación en Alfabetización Audiovisual. Los cambios socioculturales que necesita integrar la escuela están relacionados, por una parte, con las nuevas tecnologías y la cultura de la imagen, pero también con prácticas comunicacionales que afectan los modos de construcción del conocimiento y la circulación de saberes.

Es decir, este proyecto cumplirá un doble propósito:

- alfabetizar en lenguaje audiovisual a los docentes y estudiantes para que puedan, apropiándose del nuevo lenguaje y la tecnología necesaria para ello, realizar sus propios contenidos audiovisuales y promuevan una reflexión crítica sobre las imágenes y realizaciones audiovisuales que consumimos día a día, en nuestra sociedad (en todos los formatos y soportes, desde la televisión a internet).
- sociabilizar las producciones audiovisuales tanto entre los propios protagonistas del sistema educativo (estudiantes y docentes), como con la sociedad en general, a través de la serie de TV que dará cuenta de estos procesos en construcción.

Entre sus objetivos específicos, podemos detallar:

- Alfabetizar en lenguaje audiovisual como lenguaje que actualiza las formas de aprender, enseñar y comunicar en la cultura contemporánea.
- Desarrollar una formación específica -destinada tanto a los estudiantes como a sus docentes- en producción de material audiovisual y su circulación en la web, que permita ampliar los alcances de otros programas y acortar la distancia generacional en cuanto a la apropiación de estos lenguajes.





- Potenciar la visibilización de los programas y producciones desarrolladas por el Ministerio de Educación con estudiantes y docentes de la provincia, a través de la producción de contenidos audiovisuales de calidad comunicacional y estética, creados por ellos mismos.
- Potenciar los canales de comunicación e interconexión entre los estudiantes de todos los niveles a través de la creación de un espacio virtual, dentro del Campus Educativo, en el cual puedan compartir contenidos y producciones audiovisuales realizados en el marco de programas ya establecidos por el Ministerio de Educación de Santa Fe.
- Promover el uso de entornos virtuales cuidados que propongan un intercambio de contenidos educativos que escapen a la lógica del mercado y promuevan la ciudadanía digital y el uso del espacio público dentro de la web.
- Promover la participación y el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes de la provincia intra e inter escolarmente.
- Difundir, nutrir y consolidar la comunidad de aprendizaje en continua retroalimentación conformada en el Campus de Educación, a través de la participación gradual, la construcción colaborativa, y la apropiación del sitio por parte de los diversos actores del sistema educativo.

### **Implementación:**

El despliegue territorial del proyecto se basa en la construcción de un dispositivo de formación a través de talleres destinado tanto a los estudiantes como a los docentes que promueve la desjerarquización de los roles maestro-alumno, el diseño de estrategias de construcción dialógica entre niños, jóvenes y adultos, la orientación del rol docente como "facilitador", la puesta en marcha de metodologías de producción de conocimiento de manera horizontal y



participativa, en las que todos (adultos, niños y jóvenes) aprendemos lo mismo, al mismo tiempo y en las que cada uno aporta desde sus propios saberes de la experiencia.

El dispositivo de formación se arma a partir de la idea de “formador de formadores”, con la intención de garantizar que la experiencia se replique y se potencie en la extensión del territorio provincial. Para esto, se propone complementar la formación de los equipos técnicos de los programas específicos con los que ya cuenta el Ministerio de Educación, quienes acercarán luego la capacitación de manera presencial a las escuelas, brindando, en un mismo taller, formación a los estudiantes y a los docentes. Así, es posible replicar la experiencia al interior de cada institución.

Al dispositivo presencial, se le sumará un espacio de formación virtual desde el Campus Educativo, al servicio del seguimiento de los proyectos.

El Campus Educativo se posiciona como una herramienta de interconexión, visibilización y espacio promotor de vínculos. El uso del Campus por parte de los estudiantes, protagonistas del sistema educativo, promueve la participación y construcción de ciudadanía, crea el sentido del espacio público en ámbitos virtuales y potencia la comunicación entre pares, desde entornos protegidos. Motivar a los estudiantes al uso de estos espacios virtuales públicos, acompañados por sus docentes y el Ministerio de Educación, desarrolla formas alternativas al uso indiscriminado de la web por parte de los niños y jóvenes y pone a disposición los medios y los lenguajes -tan familiares para ellos- con un sentido constructivo que defiende el cuidado de la infancia y las juventudes.

Este es un proyecto transmedia porque se sirve de diferentes medios y soportes y los interconecta: los propios videos realizados por estudiantes se subirán al Campus Educativo para ser compartidos con la comunidad, lo que incluye las



aulas físicas y espacios públicos de proyección como cines o plazas.

En las aulas virtuales, estudiantes y docentes encontrarán una propuesta de formación en alfabetización audiovisual con contenidos digitales (videos, animaciones, presentaciones hipermedia) creados por el equipo de Alfabetización Audiovisual, tutoriales en diferentes soportes, textos de contenido educativo y creativo, acompañamiento virtual para la realización de las actividades, espacio de sociabilización e intercambio de los materiales creados por ellos.

Además, estas producciones se publicarán en el canal de YouTube del Ministerio de Educación, e integrarán una serie de TV cuyo hilo conductor recupera y recontextualiza el género del *reality*. Este ciclo está diseñado con el formato serie y cada episodio pondrá en escena no sólo el video realizado por los niños, sino y fundamentalmente, el proceso de construcción colaborativa de ese producto. La intención es mostrar cómo se realizó el video, que podamos acceder a la experiencia en su totalidad, lo cual pone en valor la participación, el hacer y deshacer, la instancia creativa y colectiva, la creatividad en marcha y el aprender y disfrutar juntos los logros grupales.

## **Plan de trabajo:**

### **Etapas 1**

- Reunión entre equipos: coordinadores de la capacitación + referentes de los Programas
- Reunión Coordinadores + Programa + directivos de escuelas, para consensuar el plan de trabajo
- Reunión equipo de capacitación con las instituciones y sus docentes elegidos para la experiencia + Referentes de Programa. Avance sobre temas de



interés/investigación.

## **Etapas 2**

- Encuentros de capacitación presencial: 6 jornadas de 2 horas cada una, espaciadas semanal o quincenalmente.

Los primeros dos encuentros se focalizan en el contenido propio de cada programa abordado desde el lenguaje audiovisual e introduciendo a los estudiantes, junto a los docentes, en las características y posibilidades propios de este lenguaje de manera práctica y concreta, aportando referencias de piezas realizables en diversos formatos.

A partir del tercer encuentro se da comienzo al trabajo grupal de construcción colaborativa de guiones y *storyboards*, motivados por técnicas relacionadas al contacto con los sentidos y con los deseos, a partir de los contenidos que se proponen expresar en lenguaje audiovisual. Durante el proceso de pre-producción se consensuan formatos, roles y tareas en la grabación, los recursos necesarios y el plan de rodaje.

El cuarto, quinto y sexto encuentro se focalizan en el rodaje, previa revisión detallada del guión y su desglose.

## **Etapas 3**

- Visibilización
  - Como cierre de esta instancia, antes del receso escolar de invierno, se propone un evento que reúna a todos los participantes, para la proyección de los materiales realizados en cines públicos de Rosario y Santa Fe, para convocar a las escuelas, medios de comunicación y la comunidad en general, con la finalidad de compartir las experiencias con la comunidad.
  - Publicación de la sistematización de la experiencia en el Campus Educativo.
  - Realización de una serie audiovisual que contenga los materiales producidos y



compartidos, además del seguimiento de los procesos de trabajo y la interconexión que se genera entre los participantes, formateada para emitir en televisión.

#### **Etapas 4**

- Evaluación

Revisión de la experiencia piloto implementada, evaluación de los procesos y resultados, planificación de las etapas subsiguientes, con miras a replicar con mayor alcance territorial a partir de la segunda mitad de 2017.

