

Capítulo 6

Producción audiovisual de estudiantes de Turismo: un aporte creativo para el aprendizaje del idioma portugués

Nájla Elisabeth Caixeta

profenajla@gmail.com

María Beatriz Arce

maria.arce@fadel.uncoma.edu.ar

Universidad Nacional del Comahue

Neuquén - Argentina

Resumen

El lenguaje audiovisual está más presente que nunca en nuestro entorno, ya sea por medio de la pantalla grande del cine, a través del televisor e inclusive a través de los celulares y tabletas. Los videos grabados por profesionales o por un amateur con celular pueden convertirse en un éxito en minutos al *viralizarse* en la red. Para aprovechar el interés de los jóvenes por este lenguaje, la cátedra de Portugués de la carrera de Guía Universitario de Turismo de la Universidad Nacional del Comahue (UNCo) solicitó a los estudiantes la producción de videos turísticos como forma de incentivarlos a expresar su creatividad y demostrar el aprendizaje del idioma estudiado a través de audio, imágenes y movimiento. Como marco teórico se utilizó el proyecto del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales para el programa desarrollado en conjunto con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación denominado “Lenguaje audiovisual, un universo de sentidos”, que busca, precisamente, estimular el análisis y el uso creativo del lenguaje audiovisual a través de propuestas didácticas en las escuelas. En este programa se estipula que se debe promover el uso de las nuevas tecnologías con el fin de preparar a las futuras generaciones en el “uso crítico de los medios como instrumento y camino de interrelación humana, búsqueda de información e instrumento de investigación y de aprendizaje” (Martínez-Salanova Sánchez, 2002, párr. 1). Se propone en este trabajo un análisis de las producciones audiovisuales de los estudiantes durante los años 2013 y 2014, con el objetivo de evaluar en qué medida estas producciones colaboran con el aprendizaje del idioma portugués.

Introducción

Como sostiene Litwin (2008) “las tecnologías a disposición de los docentes se sucedieron en el tiempo de acuerdo con los cambios y el impacto del desarrollo tecnológico: tizas y pizarrones, láminas, audiocasetes, videos, películas cinematográficas, filminas, materiales en la Web” (142). Nosotros, los educadores, estamos recién aprendiendo a aprehender las nuevas tecnologías, a asimilar la educación autónoma y colaborativa, a buscar nuevas formas de enseñar que no se realicen utilizando el pizarrón. Tenemos el desafío abrumador de transformar los recursos disponibles en herramientas capaces de atraer e inspirar a los estudiantes al aprendizaje, o sea, se hace necesario cambiar la mirada y buscar otras escenas educativas.

Una escena educativa puede consistir en la utilización de la producción audiovisual como un recurso educativo creativo. Gran parte de lo que vemos hoy en día nos llega a través del lenguaje audiovisual. Desde niños hasta adultos mayores buscan videos para divertirse, informarse o aprender. Son esclarecedoras, en ese sentido, las afirmaciones de Etcheberry, Rubio, López, Maestri, Talamoni y Rodríguez (2005):

Accedemos hoy a la información y al conocimiento a través de aparatos electrónicos –mediante los cuales se producen los discursos y se ponen en circulación– lo que implica un modo muy diferente de adquirir conocimientos del tradicional, centrado fundamentalmente en el libro. No queremos decir que la cultura del libro haya desaparecido, pero sí es cierto que desde hace tiempo que está en crisis la relación libro–escuela–joven. Los jóvenes leen más allá de los libros, incluso más allá de las revistas y de los diarios, más allá del papel. La lectura tiene otro soporte: la pantalla (del cine, de la TV o de la computadora)(4).

El éxito de esto se debe al lenguaje complejo, sensorial, que alcanza nuestra percepción como un todo. Sierra (2015) delinea algunos principios básicos del lenguaje audiovisual y sustenta que “el lenguaje audiovisual está compuesto por los modos de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándolos a la capacidad del hombre para percibirlos y comprenderlos” (1). Según el autor este lenguaje tiene la capacidad de generar mensajes artificiales que estimulan al receptor de manera parecida a como lo haría la naturaleza, y está integrado por símbolos y normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Las características principales del lenguaje audiovisual se pueden resumir de la siguiente manera: se trata de un sistema de comunicación mixto (visual y auditivo), proporciona una experiencia unificada a partir del procesamiento global de la información visual y auditiva, además tiene la particularidad de movilizar la sensibilidad antes que el intelecto.

Así, comprender las ventajas del lenguaje audiovisual y aprovechar la gran potencialidad de su uso, significa favorecer instancias de producción, comunicación, reflexión y elaboración de nuevos significados desde el lugar de un alumno activo y creativo.

Acerca de las potencialidades del lenguaje audiovisual, Crespo (2010) señala que es muy representativo ya que las imágenes, sonidos y discursos se perciben de manera inmediata por el sujeto, permitiendo una identificación con el material visto o producido según el contexto en que vive. Este lenguaje permite también desarrollar la creatividad, expresar emociones y construir conocimientos que serán transmitidos a través de la pantalla.

La cátedra de Portugués de la UNCo, buscando una mirada distinta para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma, y para aprovechar el interés de los jóvenes por las pantallas chicas, o sea, celulares, tabletas, computadoras, etc., decidió solicitar a los estudiantes la producción de videos turísticos como forma de incentivarlos a expresar su creatividad y demostrar el aprendizaje del idioma estudiado, a través de audio, imágenes y movimiento. Al mismo tiempo esta actividad también serviría como oportunidad de evaluación por parte de la cátedra. Tal como describe Hoffmann (1999)

Una nueva perspectiva de la evaluación exige del educador una concepción del niño, del joven y del adulto, como sujetos de su propio desarrollo, insertos en el contexto de su realidad social y política. Seres autónomos intelectual y moralmente (con capacidad y libertad para tomar sus propias decisiones), críticos y creativos (inventivos, descubridores, observadores) y participativos (actuando con cooperación y reciprocidad). En esa dimensión educativa los errores y las dudas de los alumnos son considerados como episodios altamente significativos y que impulsan la acción educativa. (18)

Para justificar este proyecto se tomó como base el perfil profesional del Guía Universitario de Turismo, el cual según el plan de estudios de la carrera, actuará como un facilitador mediador - nexo, intérprete - para el buen intercambio entre visitantes, residentes y los recursos que hacen atractiva la actividad turística. Deberá estar convenientemente preparado en las competencias necesarias para efectuar un trabajo intelectual riguroso en la búsqueda, selección y utilización de la información, en la aplicación de los recursos más pertinentes y en el ejercicio de una observación crítica.

Se utilizó como marco teórico la afirmación de Etcheberry *et al.* (2005)

[...] las instituciones escolares no pueden quedar afuera de la cultura de la imagen en la que están sumergidas, por el contrario, deben intervenir en ella y ocupar el rol de formadoras de competencias y habilidades comunicativas con el fin de clasificar, ordenar, interpretar, criticar y producir en el veloz y fluido mundo en el que se encuentran imbuidas (57).

También se consideraron para este proyecto las escenas descritas por Litwin (2008): “los docentes utilizan la tecnología dentro de cuatro escenas: la ayuda, la optimista, la de la producción y la problematizadora” (142).

En relación a la escena ayuda, el objetivo es sostener el interés y motivación del estudiante a través de material audiovisual. La escena optimista se propone hacer de la universidad un lugar real. Para lograr esto los estudiantes deben buscar material en su ambiente para producir los videos. En la escena optimista se trata de crear mensajes y propuestas originales, en las que la innovación generalmente se restringe a la utilización de un medio. En este caso el medio utilizado fue la plataforma de educación a distancia de la Universidad Nacional del Comahue PEDCO. Los alumnos crearon videos y los compartieron entre pares, relacionándose así con la escena de producción. De este modo se estimuló el trabajo colaborativo para el aprendizaje. También se buscó la integración de diversas tecnologías en las clases y en las prácticas docentes a través de proyectos que tuvieran como objetivo la generación de recursos creados especialmente para el aula, pues, como afirma Litwin (2008) “las tecnologías proporcionan mejores explicaciones, permiten llevar al aula imágenes que favorecen las comprensiones y son provocativas por el tipo de relaciones que suscitan” (145).

Acerca del proyecto

Basado en los principios orientativos y la fundamentación del plan de estudios establecido por la universidad, se desarrolló una propuesta innovadora apoyada en las sugerencias de actividades pedagógicas insertas en la “Cartilla para el análisis y el uso creativo del lenguaje audiovisual” (Etcheberry *et al.*, 2005) producida en el contexto del proyecto del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales para el programa desarrollado en conjunto con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación denominado “Lenguaje audiovisual, un universo de sentidos”. Se focalizó en el discurso audiovisual publicitario, utilizado para convencer a determinado público a consumir bienes o servicios y para realizar campañas de toma de conciencia.

El encuadre teórico y las estrategias seleccionadas se apoyan en los siguientes pilares:

1. El enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que favorece la colaboración y cooperación entre pares y potencia el trabajo en grupo, particularmente adecuado para el contexto y problemática planteados.
2. El Método Globalizador, es decir,

[...] aquellos métodos completos de enseñanza que, de una manera explícita, organizan los contenidos de aprendizaje a partir de situaciones, temas o acciones, independientemente de la existencia o no de unas materias o disciplinas que hay que impartir. En los métodos globalizados el alumnado se moviliza para llegar al conocimiento de un tema que le interesa, para resolver unos problemas del medio social o natural que se le cuestionan, o para realizar algún tipo de montaje. En esta acción por conocer o realizar alguna cosa, el estudiante ha de utilizar y aprender una serie de hechos, conceptos, técnicas y habilidades que se corresponden a materias o disciplinas convencionales, además de adquirir una serie de actitudes. Para el profesorado es un medio que permite que el alumno o la alumna aprendan a afrontar los problemas reales, en los que todos los conocimientos tienen un sentido que va más allá de la superación de unas demandas escolares más o menos fundamentadas. (Zabala Vidiella, 2006: 24)

3. El método didáctico sustentado en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (2005), que define la inteligencia como el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en nuestra cultura.

Destinatarios: Estudiantes de la carrera de Guía Universitario de Turismo, que estén cursando el Nivel 2 de Portugués.

Recursos humanos: Profesor titular de la cátedra, profesor ayudante y ayudante alumno.

Recursos tecnológicos: Plataforma PEDCO, servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube, operado por la compañía *Dropbox*, proyector, computadora y parlantes en el aula. Se sugirió a los alumnos la utilización de algunos recursos libres en la web, como los aplicativos para editar imágenes *Aviary* o *Pixlr*, el editor de audio *Audacity* y el editor de videos *Slide.ly*.

Objetivos: Integrar contenidos y utilizar vocabulario de la carrera. Trabajar colaborativamente integrando las TIC. Desarrollar el habla en público y fomentar el diálogo.

Metodología de trabajo: La metodología de trabajo se fue modificando según las necesidades detectadas en el proceso de autoevaluación realizado por los integrantes de la cátedra. En el apartado *Análisis* se refleja por qué y cómo influyeron los cambios metodológicos en los resultados de aprendizaje. Además también se especifica cómo se trabajó cada año.

Evaluación de las producciones: El proceso de evaluación de las producciones se cimienta en las evidencias resultantes del propio registro de las actividades desarrolladas por los participantes (guión, producción del video y debate), de modo que sus publicaciones en la plataforma PEDCO se constituyen en portafolios digitales que contienen las producciones de los equipos, es decir “una selección de evidencias/ muestras (que forman un dossier o una carpeta) que tiene que recoger y aportar el estudiante a lo largo de un período de tiempo determinado y que responde a un objetivo concreto” (Barberà, Bautista, Espasa y Guash, 2006: 56). A su vez, también se valora y pondera la calidad de los aportes de los miembros de los grupos en el ámbito compartido de discusión, socialización y análisis de resultados.

Cabe aclarar que todas las producciones se calificaron conceptualmente, siendo consistentes con la propuesta y evitando el puntaje convencional, dado que en este caso se considera que la modalidad conceptual resulta más provechosa para el estudiante. Para este fin, se diseñó una en la plataforma con los siguientes conceptos: Excelente, Muy bien, Bueno, Promedio, Regular, Insuficiente. En la Universidad Nacional del Comahue las calificaciones usuales son las numéricas, las cuales han sido establecidas mediante la ordenanza N° 640 del Honorable Consejo Superior en 1996. En el artículo 22 de la misma, se establece el siguiente sistema de calificaciones: Sobresaliente: diez (10); Distinguido: nueve (9) – ocho (8); Bueno: siete (7) - seis (6) - cinco (5); Suficiente: cuatro (4); Insuficiente: tres (3) - dos (2) - uno (1); Reprobado: cero (0).

Evaluación del proyecto: El equipo de cátedra revisa regularmente la eficacia del proyecto, con el mayor grado de objetividad posible, para orientar los cambios hacia la mejora continua. También se evalúan los resultados de los aprendizajes previstos a fin de garantizar su claridad y utilidad. Se busca lograr una alineación de los resultados de aprendizaje de una actividad a la siguiente, y de la escritura a la oralidad, incluyendo la participación de los alumnos en el proceso.

Análisis de las producciones audiovisuales

Se analizan a continuación las producciones audiovisuales de los estudiantes durante los años 2013 y 2014, con el objetivo de evaluar en qué medida estas producciones colaboran con el aprendizaje del idioma portugués.

Segundo cuatrimestre 2013

Cantidad de alumnos: 18 alumnos

Cantidad de grupos: 6 grupos de 3 personas cada uno.

Consigna del trabajo: A partir del tema *Turismo XX: ¿dónde ir y cuándo?*, se solicitó a los alumnos que elaboraran en grupos un guión escrito que respondiera a la pregunta de referencia, según el tipo de turismo sorteado en cada grupo. Se les pidió a los alumnos utilizar el siguiente esquema: a) Introducción acerca del tipo de turismo sorteado, concepto, características y destinatarios. b) Breve descripción de los lugares en la región (Alto Valle - Neuquén y Río Negro) en los que se puede practicar ese tipo de turismo, cómo llegar, cuándo visitar y qué hacer. c) Elaboración de un video tipo publicitario que deberá ser compartido con los profesores a través de Dropbox. Los videos realizados serían luego presentados en clase. Durante esa presentación, cada grupo expuso cómo fue producido el video, problemas encontrados y resultados obtenidos. Para la producción del video, los alumnos recibieron las siguientes especificaciones:

1. fotos o imágenes y animaciones: en el caso de que no sean de autoría de los integrantes del grupo, se debe especificar su fuente al final de la producción.
2. utilizar cualquier editor de video y salvar el archivo con alguna de las siguientes extensiones: mp4, avi o wmv.
3. duración máxima de 3 minutos.
4. insertar dos audios con grabaciones de voz de cada componente del grupo.
5. insertar, como mínimo, 6 (seis) oraciones con marcas de tiempo.

Las especificaciones y el enunciado para realizar la producción audiovisual y los tutoriales de diferentes programas de edición de video fueron puestos a disposición de los alumnos a través de la plataforma PEDCO. Se utilizó para ello el espacio que se había creado como apoyo a las clases presenciales, y se creó un foro de dudas especialmente para este tema.

Metodología de trabajo: En el año 2013 el trabajo se planificó en cuatro etapas. En paralelo se mostraron en clase ejemplos de videos relacionados con la temática y con los contenidos del programa de Portugués II, para que los alumnos pudiesen identificar el modo de argumentación de la publicidad, comparar los eslóganes y el lenguaje utilizado en los videos y hacer un análisis crítico de los mismos.

Primera etapa: El 03/10/2013 se explicó el proyecto y se informaron los plazos a cumplir, pues se consideró que los alumnos estaban en condiciones de realizar las producciones propuestas por haber visto el 50% del contenido previsto para el cuatrimestre. Los alumnos se agruparon de acuerdo con sus preferencias, y se sortearon los sub-temas considerando que el tema principal de la producción audiovisual era contestar la pregunta: *Turismo XX: ¿dónde ir y cuándo?* Los subtemas sorteados fueron: 1. Turismo aventura, 2. Turismo de relax, 3. Turismo gastronómico, 4. Turismo religioso, 5. Turismo rural, y 6. Turismo histórico.

Segunda etapa: La fecha límite de entrega del guión escrito fue el 28/10/2013.

Tercera etapa: Una vez hecha la devolución del trabajo escrito-guión, los grupos realizaron la producción de los videos. Cada grupo debía subir al Dropbox la versión definitiva de su video en un espacio creado para este fin.

Cuarta etapa: El 11/11/2013 los grupos presentaron sus videos en clase, seguido de un debate entre todos acerca de cómo fue trabajar en grupo, qué TIC utilizaron, qué aprendieron y la experiencia adquirida en el proceso.

Evaluación de la producción audiovisual en 2013

En un primer momento hubo resistencia por parte de los estudiantes con respecto a las consignas propuestas, ya que algunos consideraban que era una complicación reunirse fuera del horario de clase y trabajar en grupos. Además, el 80% de los alumnos nunca había creado un video con fines educativos, y suponía que sería una tarea sumamente difícil.

En relación a las TIC también algunos alumnos mostraron rechazo inicial e inexperiencia. Para las grabaciones de audio, cuatro grupos utilizaron los celulares, y después no sabían cómo insertarlas en el video. Solamente dos grupos optaron por utilizar el programa sugerido por la cátedra (*Audacity*). Para la edición de los videos, con excepción de un grupo que utilizó el programa *Camtasia*, todos los grupos trabajaron con el programa *Windows Movie Maker*, pues lo consideraron el más fácil de manejar. Ningún alumno se animó a trabajar con los editores on-line, alegando poca conectividad.

Considerando que “[...] lo más importante de estos trabajos está en la etapa del guión. Este debe ser claro, fluido y lógico. Su importancia es vital y allí se resolverán las cuestiones de desarrollo posterior” (Etcheberry *et al.*, 2005: 44), se resaltó que en el guión producido por el grupo se incluyeran los contenidos vistos en clase y se utilizara el lenguaje propio de un texto publicitario. Los alumnos manifestaron su preocupación por el poco tiempo que se había asignado a la realización de esta tarea, a pesar de que disponían de 25 días corridos para completar un trabajo de máximo tres hojas y sobre cuyo tema se había trabajado exhaustivamente en clase. Se detectó que para escribir el guión en portugués en dos grupos se utilizó el programa Google Traductor sin corregir posteriormente el texto y un grupo utilizó el recurso copiar-pegar sin seguir los lineamientos de las consignas con respecto a la mención de las fuentes, y sin respetar el lenguaje publicitario. A estos grupos se les requirió que rehicieran la parte escrita. A partir de las correcciones de los guiones se detectaron las dificultades de los alumnos en varios aspectos. El siguiente ejemplo, fragmento de uno de los trabajos, dan cuenta de ello:

“se você gosta de visitar a antiga Expresso Patagônico você não pode perder a viagem é uma locomotiva a vapor, sua largura é de 750 mm, desde 1945 junta Jacobacci localidades na província de Rio Negro, e Esquel na província de Chubut. Totalizando uma distância de 402 km do ramo que alcança alturas acima do mar de 600-1.200 m, com inclinações de até 15 graus, e tem 626 curvas em seu projeto. Pode vir para um passeio com sua família e sua namorada.”

Se pueden observar las siguientes dificultades:

1. problemas al intentar resumir datos, alejándose del género visto.
2. omisión del uso de expresiones apelativas: en el ejemplo se utilizó *se você gosta de visitar...* en lugar de *visite... não perca... venha para um passeio*).

3. incoherencia en algunas oraciones como “...a viagem é uma locomotiva a vapor.....desde 1945 junta Jacobacci localidades na província de Rio Negro”, lo que demuestra claramente la utilización de un traductor sin posterior lectura.

Para la entrega de los videos se eligió el servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube, operado por la compañía *Dropbox*, por considerarlo el medio más rápido y confiable para recibir los videos. Lamentablemente, solo un grupo consiguió manejar la herramienta de manera satisfactoria. Los otros cinco grupos alegaron no haber trabajado nunca con una nube y, a pesar de los tutoriales y explicaciones, no consiguieron subir el video. Finalmente se aceptó recibir los videos en pendrives, pero se solicitó que se hiciera con anticipación, para poder realizar observaciones y sugerencias. A pesar de esto, tres grupos llevaron los videos el mismo día de la presentación grupal. Los grupos que habían entregado los videos con anticipación pudieron hacer modificaciones y correcciones y, por lo tanto, lograron una mejor producción.

Uno de los objetivos de este proyecto era el trabajo colaborativo. Sin embargo, en el debate posterior a la presentación de los videos, dos grupos admitieron que habían repartido las tareas a ser realizadas individualmente, por considerar que era más cómodo trabajar así. En los grupos en los cuales había existido una interacción entre los integrantes se pudieron apreciar resultados altamente positivos en las producciones finales. Un grupo - Turismo Rural - se animó a filmar a sus integrantes realizando algunas de las actividades comprendidas en este tipo de turismo, lo que agregó una nota de humor y originalidad a la producción.

Los grupos fueron unánimes al afirmar que, superadas las dificultades técnicas, disfrutaron de grabar un video en otro idioma, aprendieron más sobre su región y mejoraron el aprendizaje del idioma portugués. También se mostraron conformes con la modalidad implementada para la resolución de dudas y problemas a través de la plataforma PEDCO y en las clases de consulta.

Segundo cuatrimestre 2014

Cantidad de alumnos inscriptos: 22 alumnos.

Cantidad de alumnos a la fecha de la presentación del trabajo: 11 alumnos.

Cantidad de grupos: tres grupos de tres alumnos y un grupo de dos alumnos.

La diferencia entre el número de inscriptos y el número de alumnos que finalizaron la materia se debe a que en 2014 existió una superposición de horarios entre Portugués II y una materia de segundo año de la carrera de Guía Universitario de Turismo. Dado que Portugués II es una materia de tercer año, los alumnos tuvieron que cursar la otra materia primero. No obstante esto, durante el primer mes de clase se contó con la presencia de los 22 alumnos inscriptos y el proyecto fue presentado y aceptado por todos.

Metodología de trabajo: En el año 2014, considerando la experiencia del año anterior, se realizaron algunos cambios en la metodología. El cambio más significativo fue en relación a las fechas y modo de entrega de los trabajos. Se continuó trabajando con cuatro etapas y en clase se mostraron ejemplos de videos relacionados con la temática, los contenidos del programa de Portugués II y los objetivos expuestos anteriormente. En esta oportunidad se resaltó la importancia, al escribir el guión, de definir el destinatario

del servicio turístico, de acuerdo con la “Cartilla para el análisis y el uso creativo del lenguaje audiovisual”, donde se afirma que “En cuanto a la publicidad de marca podemos decir que articula su discurso en función de los diferentes signos de identidad que subyacen en cada grupo y en sus motivaciones” (Etcheberry *et al.*, 2005: 48).

Primera etapa: El 01/09/2014 se trabajó con los alumnos sobre la importancia de la producción audiovisual y su participación activa en el proyecto propuesto para que los objetivos fueran alcanzados. Se explicó que en las semanas siguientes se mostrarían las producciones de los alumnos de años anteriores como ejemplo y posteriormente se armarían los grupos y se sortearían los temas. También se estableció la plataforma PEDCO como único medio para entregar los trabajos solicitados, intercambiar dudas y sugerencias. El 02/10/2014 se abrió el espacio para compartir los trabajos en la plataforma de la universidad PEDCO, se explicaron las consignas del trabajo y, por último, se realizó la asignación de temas y grupos. Las consignas y los temas fueron idénticos a los del año 2013. Como la cantidad de alumnos era inferior a la del año anterior, también se redujo la cantidad de temas: 1. Turismo Religioso, 2. Turismo Rural, 3. Turismo Gastronómico y 4. Turismo aventura.

Segunda etapa: Se solicitó la entrega de un trabajo escrito a modo de guión, que serviría de guía para hacer los videos. Este guión debía contener una introducción acerca del tipo de turismo sorteado, concepto, características y destinatarios, y una breve descripción de los lugares en la región (Alto Valle) en los que se pudiera practicar ese tipo de turismo, cómo llegar, cuándo visitar y qué hacer. Después de evaluar la modalidad de entrega utilizada en 2013, se decidió que todos los integrantes del grupo deberían subir un documento *Word* en el espacio especificado en la PEDCO para que se pudiera llevar un control de entrega, corrección y devolución. De este modo los alumnos podrían contar con un medio extra de aprendizaje, ya que los trabajos podrían ser modificados y/o mejorados.

Tercera etapa: Una vez que los guiones estuvieron corregidos, los grupos realizaron la producción de los videos. Para esta etapa también hubo modificaciones en la dinámica de entrega, ya que se consideró que el uso del *Dropbox* había resultado poco provechoso. Además, también se pretendía estimular la participación activa de todos los grupos, por lo que se decidió en 2014 que cada grupo debería subir al espacio consignado en la PEDCO - Foro de discusión - el video finalizado para ser compartido, socializado y analizado por todos los grupos, es decir, todos los demás grupos deberían verlo y hacer comentarios y/o preguntas.

Para la producción audiovisual se debieron seguir las siguientes especificaciones:

1. fotos o imágenes y animaciones: en el caso de que no sean de autoría de los integrantes del grupo, fue obligatorio especificar su fuente al final de la producción.
2. utilizar cualquier editor de video y salvar el archivo con alguna de las siguientes extensiones: mp4, avi o wmv.
3. duración máxima de 2,5 minutos. (Se evaluó que 3 minutos era demasiado extenso.)
4. insertar dos audios con grabaciones de voz de cada componente del grupo, con frases cortas.
5. insertar, como mínimo, 4 (cuatro) oraciones con marcas de tiempo.

Cuarta etapa: El 27/11/2014 cada grupo presentó en clase su video, y posteriormente se realizó un debate entre todos acerca de cómo había sido trabajar en grupo, qué TIC habían sido utilizadas, qué habían aprendido y la experiencia adquirida en el proceso.

Evaluación de la producción audiovisual en 2014

Quizá por trabajar con un grupo reducido de alumnos, se percibió una mayor fluidez y una mejor utilización del vocabulario en los diálogos de práctica realizados en clase. El grupo aceptó sin problemas el proyecto propuesto, aunque cuatro de los alumnos admitieron que nunca habían producido ningún video con anterioridad.

Así, se obtuvieron producciones textuales más coherentes con lo solicitado. Se muestra a continuación como ejemplo un fragmento de uno de los grupos:

“Na região de alto vale do Rio Negro e Neuquén caracterizam-se pelo cultivo de exportação de frutas, especialmente peras e maçãs. A produção de frutas permite que os turistas possam visitar as chácaras que estão em atividade durante todo o ano, com varias atividades, tais como galpões de embalagem que são responsáveis pela comercialização de frutas, cidra e espremedores de frutas, que aproveitam do fruto que não pode ser vendido para a fabricação de productos locais, tais como doces, conservas, licores, que são produtos únicos no mercado hoje (...)”.

Se puede observar que, si bien existen errores, no perjudican el sentido global del texto. Esto fue notado en el 80% de los trabajos escritos.

Para la grabación de los audios se explicó que era importante lograr una calidad de sonido similar en todas las voces del grupo, para lo cual se les sugirió a los alumnos que evitasen utilizar los celulares para este fin. De este modo se logró que tres de los cuatro grupos hicieran uso del programa sugerido por la cátedra (*Audacity*). Para la edición de los videos todos trabajaron con *Windows Movie Maker*. Al igual que en 2013 ninguno se animó a trabajar con los editores on-line, alegando que consideraban al *Windows Movie Maker* más sencillo de manejar.

Para la entrega del trabajo escrito -guión- se concientizó a los alumnos sobre la importancia de usar racionalmente los traductores *online* y de leer los textos y corregir errores de ortografía y de coherencia antes de ser enviados. Además, se insistió también en la importancia de consignar correctamente las fuentes de todo el material utilizado.

Para la entrega de los videos se utilizó la plataforma PEDCO, pues los alumnos ya estaban familiarizados con el uso de la misma. Para poder cumplir con los objetivos establecidos, se insistió en la importancia de respetar estrictamente las consignas, como duración de los videos, utilización de oraciones con marcas de tiempo, presencia de las voces de todos los integrantes de los grupos, y uso de vocabulario y expresiones propias del género texto publicitario. Todos los alumnos demostraron responsabilidad y flexibilidad para realizar los cambios necesarios antes de la entrega definitiva de los videos, lo que aseguró la calidad del producto final logrado.

Otro aspecto a destacar fue la realización del trabajo colaborativo, el cual enriqueció las producciones. Este fue realizado por medio del foro abierto en el espacio de la

PEDCO para compartir, socializar y analizar los videos de los grupos. La respuesta de los alumnos a esta propuesta fue muy positiva y además colaboró para enriquecer el aprendizaje del idioma portugués, ya que las participaciones debían hacerse en este idioma.

Un aspecto a ser analizado para la implementación de este proyecto para los próximos años es la conformación de los grupos de trabajo. Hasta el momento se permitió el agrupamiento libre por parte de los alumnos de acuerdo con criterios de afinidad, proximidad geográfica y comodidad para reunirse. Pero luego del análisis de las producciones, el equipo de cátedra está considerando la posibilidad de realizar el agrupamiento según criterios de participación en las actividades en clase, rendimiento en diferentes actividades de evaluación, resultados de la cursada de Portugués I y conocimientos tecnológicos mostrados en la realización de diferentes tareas asignadas a lo largo del curso.

Los grupos fueron unánimes al afirmar que, superadas las dificultades técnicas, disfrutaron de grabar un video en otro idioma, aprendieron más sobre su región y sobre diferentes regiones de Brasil después de ver las producciones audiovisuales en clase, a la vez que mejoraron el aprendizaje del idioma portugués. También se mostraron conformes con la modalidad implementada para la resolución de dudas y problemas a través de la plataforma PEDCO y en las clases de consulta.

Conclusión

De acuerdo con lo analizado a lo largo de los dos años en que se implementó el presente proyecto, se puede concluir que a pesar de que generalmente se considera que los jóvenes nacidos en la era digital deberían tener menos problemas para utilizar herramientas tecnológicas, la mayoría son receptores de contenidos, y a la hora de realizar su propias producciones, no se sienten seguros y manifiestan tener muchas dificultades, ya que no están acostumbrados a este tipo de utilización de la tecnología. Sin embargo, con esta propuesta se logró la aceptación por parte de todos los alumnos de una forma diferente de trabajar los contenidos del programa de estudio. El 80% de los alumnos afirmó que aprendieron a manejar distintas herramientas tecnológicas en las clases de Portugués y que las producciones audiovisuales realizadas colaboraron en gran medida con el proceso de aprendizaje del idioma.

Desde la cátedra se evaluaron los resultados de este proyecto de manera positiva, lo que reafirmó la convicción de todos sus integrantes de que es posible cambiar la mirada y los escenarios de los entornos educativos, aun cuando esto requiera muchas horas dedicadas a elaborar material, evaluar y autoevaluarse, contestar dudas y acompañar a los alumnos en el proceso. Para la efectiva implementación del proyecto fue necesario aplicar ajustes de acuerdo con el diagnóstico realizado a lo largo de las diferentes etapas. La falta de experiencia en el uso de las TIC por parte de los alumnos obligó a realizar cambios en el nivel de exigencia planteado, a flexibilizar los plazos impuestos, a modificar tareas y actividades y a trabajar con las múltiples inteligencias de todos los participantes. También fue necesario transmitir lo que se esperaba como trabajo colaborativo en cada una de las instancias del proyecto, ya que la mayoría de los alumnos tenía un concepto de trabajo en grupo consistente en simplemente repartir las tareas que le tocaban a cada uno, y después unir todo para la presentación final,

sin realizar una verdadera interacción enriquecedora entre todos los integrantes del grupo de trabajo.

Los beneficios de la forma de trabajo implementada fueron muchos y variados. La realización de producciones audiovisuales proporcionó a los alumnos no solamente los conocimientos y habilidades necesarios para producir un video, sino que también les permitió reforzar la práctica de la expresión escrita en idioma portugués y trabajar la capacidad para sintetizar y expresar ideas al elaborar el guión, entrenar la fonética al grabar los audios, y aplicar los conocimientos de estructuras gramaticales adquiridos durante las clases al crear las frases establecidas por las consignas. Al mismo tiempo, el poder elaborar un video de promoción y exponerlo frente a un grupo, brindó a los futuros Guías Universitarios de Turismo herramientas invaluable para desarrollar su futura actividad profesional.

De acuerdo con Etcheberry *et al.* (2005)

Las posibilidades que se abren a partir de la multiplicación de las pantallas son inmensas. Centrándonos en el proceso de enseñanza/aprendizaje, podemos decir que el uso de estos recursos audiovisuales permite pensar y elaborar los más diversos recorridos didácticos. Para ello es necesario jerarquizar, discernir y analizar los distintos discursos que circulan. Se vuelve estratégico, entonces, capacitar en el análisis y uso creativo del lenguaje audiovisual (5).

Así pues, se llega a la conclusión de que la producción audiovisual es una herramienta muy útil para el aprendizaje del idioma portugués. En virtud de los resultados obtenidos, se realizarán los cambios necesarios para mejorar la implementación de esta forma de trabajo en los siguientes ciclos lectivos, para poder de esta manera enriquecer el proceso siempre dinámico de enseñanza-aprendizaje.

Referencias bibliográficas

Barberà, E., Bautista, G., Espasa, A., y Guash, T. (2006). Portfolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la Red. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. 3(2). UOC. Recuperado de http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/barbera_bautista_espasa_guasch.pdf

Crespo, K. (2010). La producción audiovisual como estrategia didáctica. *Módulo 3: Producción audiovisual*. Buenos Aires: Educ.ar. Ministerio de Educación.

Etcheberry, C., Rubio, M., López, M., Maestri, M., Talamoni, A., y Rodríguez, A. (2005). Cartilla para el análisis y el uso creativo del lenguaje audiovisual. *Programa Lenguaje audiovisual. Un universo de sentidos*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.

Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.

Hoffmann, J. (1999). *La evaluación: mito y desafío - una perspectiva constructivista*, Porto Alegre: Mediação.

Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar*. Buenos Aires: Paidós.

Martínez-Salanova Sánchez, E. (2002). Propuestas críticas y creativas para vivir en la nueva sociedad mediática. *Agora Digital*, nº 3. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/propuestascreativas.htm>

Sierra, G. (2015). Producción audiovisual. Cuaderno 2: principios básicos del lenguaje audiovisual. *Curso Producción de Contenidos Digitales*. Buenos Aires: Educ.ar. Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=125445>

Zabala Vidiella, A. (2006). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo: una respuesta para la comprensión e intervención en la realidad*, 3ª ed. Barcelona: Graó.

Parte II:

Lecto-comprensión con fines específicos a través de las TIC