

## C-111. NUEVOS HORIZONTES EN LA ENSEÑANZA DE LA “NARRATIVA AUDIOVISUAL”: DE LA DOCENCIA PRESENCIAL A LA VIRTUAL

María del Mar Ramírez-Alvarado, Virginia Guarinos e Inmaculada Gordillo

*Universidad de Sevilla*

### **Introducción**

En la actualidad la enseñanza virtual se ha convertido en una realidad que las instituciones educativas tienen cada vez más presente como una herramienta clave para facilitar y flexibilizar el acceso de sus estudiantes al aprendizaje. En los últimos años las universidades han estado inmersas en una revolución de la enseñanza, impulsando la ruptura de la linealidad en la transmisión de conocimientos y la llegada de la hipertextualidad gracias a la interacción entre docentes y alumno/as. El *e-learning* ha implicado una importante transformación en la esencia de la docencia universitaria, lo que está conllevando un reciclaje sin precedentes de los profesores y sus metodologías docentes: de la palabra textual al *link* que amplía la información, de la imagen fija a la interactiva, del lenguaje lineal al hipertextual.

Siguiendo esta línea, este artículo se centra en la experiencia de la asignatura “Narrativa Audiovisual” en el Campus Andaluz Virtual, proyecto enmarcado en el programa Universidad Digital promovido por la Junta de Andalucía a través de la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa que asume en la comunidad autónoma las competencias sobre Universidad e Investigación. Se busca, además de la comodidad del aprendizaje para los alumnos/as sin dependencias geográficas ni limitaciones de horarios, una mayor comunicación interactiva. En el portal [campusvirtualandaluz.es](http://campusvirtualandaluz.es) se detallan las características de la enseñanza a recibir, con profesor tutor, evaluación continuada, plan docente preciso y adaptación al ritmo de aprendizaje de cada alumno/a. Las personas interesadas pueden encontrar en esta web los guiones docentes y programas de cada una de las materias ofertadas (objetivos, contenidos, bibliografía y requisitos previos).

Este Campus ha incorporado en el curso 2009-2010 una oferta de 86 asignaturas por el conjunto de las diez universidades públicas andaluzas, nueve de cada universidad, y un total de 5.900 plazas convalidables por créditos de libre configuración. El eslogan “diez universidades en un solo clic”, anima a matricularse en cualquiera de ellas y desarrollar el

trabajo exclusivamente en red, como materias adaptadas al Espacio Europeo de Educación Superior que, una vez superadas, serán reconocidas en la universidad de origen como créditos de Libre Configuración.

Una de estas asignaturas es la “Narrativa Audiovisual”, asignatura obligatoria que forma parte del Plan de Estudios de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual y que es impartida en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. La misma incluye contenidos relacionados a conceptos, límites y perspectivas de estudio en el área, la segmentación y estructura narrativa, la enunciación y el punto de vista en el cine, la temporalidad y el espacio en el discurso fílmico, la historia, la narración y los personajes, así como las acciones y transformaciones en el discurso narrativo. En el curso 2009-2010 esta asignatura virtual cuenta con 65 estudiantes matriculados.

### **Método**

A efectos de la presente comunicación presentaremos de forma descriptiva los contenidos de la asignatura virtual de Narrativa Audiovisual para el Campus Virtual Andaluz estructurados de acuerdo a las recomendaciones de buena praxis de expresión y contenidos en una web formativa, como son interactividad, no linealidad, estructuración, limpieza visual, multimediación, facilidad de control del usuario y detallismo educativo y técnico (Cabero et al., 2004). Teniendo en cuenta la experiencia puesta en marcha, se analizarán algunas de las herramientas de innovación docente incorporadas en uno de los entornos virtuales de aprendizaje *online* más empleados por universidades -entre ellas, la de Sevilla- y otras instituciones de educación superior como lo es *WebCT (Web Course Tools)*, desarrollado en la University of British Columbia (Canadá) y propiedad actualmente de la empresa estadounidense Blackboard, por lo que también se lo conoce como *Blackboard Learning System*.

### **Resultados**

Los estudiantes que cursan la asignatura disponen, en primer término, de un Mapa conceptual de cada tema del programa en el cual se destacan las relaciones jerárquicas y las diversas conexiones entre los principales conceptos. Este mapa les permite tener una panorámica general de los principales contenidos, a partir del lugar que ocupan en relación al

conjunto de conceptos de cada tema de la asignatura.

También se ha desarrollado una Guía docente confeccionada siguiendo las pautas de la Universidad de Sevilla y del propio Campus Andaluz Virtual, en la cual se recogen todos los elementos referidos a contenidos, objetivos, bibliografía, número de créditos, carácter de los mismos, etc., contemplando siempre la asignatura de modo global. Para el cumplimiento de objetivos en la enseñanza virtual es imprescindible orientar a los alumnos/as para que organicen la asignatura de forma libre y flexible, pero con recomendaciones temporales, y consejos sobre temas llave o prácticas asimiladas a la asimilación de determinados conceptos. De allí que también en la plataforma se haya incluido un cronograma detallado a seguir.

Los temas organizados como nodos de información, definidos como “contenidos de una acción formativa presentados de manera sintética y desarrollados a partir de las ideas básicas que el estudiante debe conocer para después dirigirse a las fuentes documentales y ejecutar las actividades que le permitan construir su propio aprendizaje” (Cabero y Gisbert, 2005: 67), son otro de los núcleos importantes, así como las recomendaciones bibliográficas y materiales específicos para cada tema que los estudiantes deben emplear para crear sus propios temarios, evitando la pasividad teórica. También se dispone de lecturas objeto de temas de foros y de enlaces a publicaciones y otros materiales *on-line*. Esto además de un listado de visionados obligatorios por temas y análisis narrativo de los filmes elegidos por el profesor.

También se han desarrollado foros en los que se discutirán temas teóricos aplicados a cortometrajes o películas de visionado obligatorio repartidas por temas (“Visto y oído”), reflexiones sobre lecturas especializadas (“Aquí hay tema”) o el foro “Íntimo y personal” abierto a las dudas, intereses, inquietudes y gustos de los alumnos/as.

La evaluación es variable por temas. Cada unidad tiene una tarea de naturaleza diferente para la calificación de los contenidos: trabajos analíticos de micro y macroanálisis, escritura de guión, reseñas de lecturas, aportaciones o localizaciones de elementos en textos fílmicos...

En cuanto a las herramientas de innovación mencionaremos dos. Por una parte el Salón de cortometrajes “Con el corto en los talones” que ofrece a los alumno/as una guía de cortometrajes, agrupados por conceptos, organizando un corpus teórico-práctico consistente. Éste permite, por una parte, la asociación de conceptos a ejemplos prácticos concretos y

breves permitirá la aclaración de nociones teóricas complejas. Por otro lado, permite que los estudiantes reflexionen sobre el lenguaje y la narrativa audiovisual a partir de piezas breves pero con sentido completo.

En segundo término los alumnos/as cuentan con el Taller de guión “Escrito en la mirada” que permanece abierto todo el semestre. Esta actividad persigue que, a partir de una idea de prensa, de algo oído o de una vivencia personal, los estudiantes desarrollen en distintas fases la sinopsis, el argumento, la estructura y la dialogación hasta la finalización del guión literario. Las profesoras supervisan todo el proceso creativo y el guión debe estar concluido un mes antes del final del semestre para que puedan quedar colgados en la plataforma. Este trabajo será en grupo (entre dos y cinco alumnos por curso) con la intención de fomentar la participación activa entre ellos, sean o no de la misma universidad.

### **Conclusiones**

En líneas generales puede señalarse que la iniciativa del Campus Andaluz Virtual, aunque ha tardado algún tiempo en concretarse, está siendo positiva en el sentido de que permite el acceso de estudiantes de todas las universidades andaluzas a contenidos que en un principio no se impartían en sus entornos. La experiencia irá aconsejando modificaciones o añadidos en los contenidos y sobre todo en las metodologías empleadas, en tanto se irá ampliando paulatinamente el catálogo. Sostenida en principio esta iniciativa por la capacidad de cooperación de los profesores motivados, quedan por concretar aspectos como, entre otros, el reconocimiento de créditos para ese profesorado entusiasta.

Una de las primeras conclusiones de la puesta en marcha de la experiencia de una asignatura como la Narrativa Audiovisual en el Campus Andaluz Virtual tiene que ver con la idea de que los alumnos/as que la cursan, además de nativos virtuales, se han incorporado a la generación 2.0 de forma completamente natural, y están acostumbrados a producir y generar información a la vez que la consultan. De allí el interés de las profesoras de la asignatura por canalizar esa producción para que sea la respuesta a un estímulo forjado a partir de los materiales de la asignatura.

El trabajo constante de los alumnos en el cumplimiento de las tareas que se les asignan para la evaluación de los distintos temas, la escasa deserción de los mismos, su participación activa en los distintos foros puestos y la calidad de los trabajos finales desarrollados en el

Taller de guión, nos permiten aseverar que la asignatura virtual Narrativa Audiovisual cumple con el objetivo de despertar la capacidad del alumnado en relación a los conceptos e información exigida en los descriptores de la asignatura, reforzando su capacidad de reflexión. También que los estudiantes son capaces de comprender, interiorizar y asimilar contenidos teóricos a partir de e-actividades y foros. Por último, puede decirse también que la forma de trabajo propuesta en este entorno virtual no es un impedimento para el estímulo de la capacidad creativa lo cual se manifiesta en la puesta en práctica de los contenidos teóricos de la asignatura en la elaboración de guiones.

### Referencias

- Aguaded, J. I. y Pérez, M. A. (2001). Nuevas corrientes comunicativas, nuevos escenarios didácticos. *Comunicar*, 16, 120-130. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=185290>
- Añel, M. E. (2008). Formación on-line en la universidad. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Comunicación*, 33; 155-163 [www.sav.us.es/pixelbit/actual/11.html](http://www.sav.us.es/pixelbit/actual/11.html)
- Cabero, J.; Morales, J. A. & otros (2004). La red como instrumento de formación. Bases para el diseño de materiales didácticos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Comunicación*, 22. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n22/n22art/art2201.htm>
- Cabero, J. y Gisbert, M. (2005). *La formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos*. Sevilla: Mad.
- Cabero, J. y Román, P. (coords) (2006). *E-actividades. Un referente básico para la formación en internet*. Sevilla: Mad.
- Cebrián de la Serna, M. y Vain, P.D. (2008). Una mirada acerca del rol docente universitario, desde las prácticas de la enseñanza en entornos no presenciales. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Comunicación*, 32, 117-129 [www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n32/8.html](http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n32/8.html)
- Ortega, J. A. y Chacón, A. (2007). *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital*, Madrid, Pirámide.