

LA FORMACION EN COMPETENCIAS MEDIACIONALES EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

Dra. Pilar Colás Bravo¹

D. Jesús Conde Jiménez

D. Salvador Reyes De Cózar

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad de Sevilla

RESUMEN

Esta comunicación presenta los resultados de una innovación llevada a cabo en las aulas universitarias dirigida al desarrollo de competencias mediacionales. Los resultados más significativos muestran el potencial educativo de esta innovación que se manifiesta en la alta satisfacción obtenida por parte de los estudiantes en cuanto al desarrollo de este tipo de competencias. Este estudio está enmarcado dentro del Proyecto “Formación, en competencias mediante la creación de videos disciplinares”(Código: 100/A9-2010), desarrollado el durante el curso 2009/10 en el I Plan Propio de Docencia, Convocatoria de Proyectos de Innovación y Mejora Docente del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

1. INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, las instituciones de enseñanza superior están siendo requeridas para dar respuesta a demandas de formación más flexibles y adaptadas y a la necesidad de incorporar nuevos sistemas pedagógicos que, en buena medida, deben vincularse al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, con una presencia importante en la sociedad.

Neil Postman (1994) planteó una distinción relevante entre tecnología y medio. Así, la tecnología se convierte en un medio cuando obtiene un lugar en un contexto social determinado. De este modo, en palabras del autor “*una tecnología es simplemente una herramienta, una máquina, mientras que un medio es una creación social y cultural*”. Este planteamiento implica que la utilización de una tecnología por parte de una determinada cultura en particular no es necesariamente la única forma en que puede ser utilizada. En consecuencia, es posible emplear una tecnología de modo que sus consecuencias sociales, económicas o políticas sean muy diferentes de

¹ Contacto: pcolas@us.es; jconde6@us.es; salreydec@alum.us.es

una cultura a otra. Por tanto, esa *transformación* (de una tecnología a un medio útil y aplicable) es un proceso que tiene que llevarse a cabo tanto en un plano social e institucional, como en un plano personal, con tal de buscar y encontrar esa *utilidad real* que la tecnología puede aportar como valor añadido (De Pablos, 2010).

Por otra parte en el Espacio Europeo de Educación Superior la formación en competencias resulta clave en la enseñanza universitaria. De acuerdo con el proyecto DeSeCo de la OCDE, una competencia es “*la capacidad para responder a las exigencias individuales o sociales para realizar una actividad o una tarea [...] Cada competencia reposa sobre una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (incluyendo el conocimiento tácito), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y de comportamiento que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de manera eficaz*” (2004; cit. en Perrenoud, 2009:3). Esta definición refleja con claridad los matices principales que conlleva el concepto de competencia. El primero se refiere a la movilización de los conocimientos (Perrenoud, 2009), es decir, ser competente en un ámbito de actividad o de práctica significa, desde este enfoque, ser capaz de activar y utilizar los conocimientos relevantes para afrontar determinadas situaciones y problemas relacionados con dicho ámbito. Una segunda especificación remite a la reflexividad y al uso de destrezas metacognitivas como requisitos de cualquier competencia clave, pues una competencia necesita más que la habilidad de aplicar lo aprendido en una situación originaria. La reflexividad hace referencia a “*la estructura interna de una competencia clave y es una característica transversal importante, relevante para la conceptualización de competencias clave*” (Rycheny Salganik, 2006: 106).

Por otro lado, las competencias no pueden desligarse de los contextos de práctica en los que se adquieren y se aplican. Un enfoque basado en la adquisición y desarrollo de competencias generales destacará probablemente la necesidad de enseñar a los alumnos y alumnas a transferir lo aprendido en una situación concreta a otras distintas. Los enfoques basados en competencias identifican tres dimensiones claves que las determinan y que resultan pertinentes en el caso de las competencias tecnológicas : la socialización, la autonomía personal y la capacidad para interactuar con la tecnología.

Así que, el aprendizaje basado en competencias, también implica una capacidad para seguir aprendiendo a lo largo de la vida, la que permite desarrollar las capacidades metacognitivas que hacen posible un aprendizaje autónomo y autodirigido. Un aprendiz competente que conoce y

regula sus propios procesos de aprendizaje, tanto desde el punto de vista cognitivo como emocional, puede hacer un uso estratégico de sus conocimientos, ajustándolos a las exigencias del contenido o tarea de aprendizaje y a las características de la situación.

2. COMPETENCIAS MEDIACIONALES

El término de *competencia mediacional* lo plantea Chan (2005) retomándose posteriormente por otros autores (Sevillano, 2009: 79) para referirse a las habilidades que son necesarias para la participación en la construcción del entorno virtual, es decir, para diseñar y actuar en el entorno digital. La sociedad tecnológica actual requiere de sujetos activos, participativos y por tanto generadores de conocimiento. Este conocimiento se crea, transmite y accede a través de recursos digitales (tecnológicos y multimedia). El dominio y uso de estos nuevos lenguajes requiere del desarrollo de competencias “mediacionales”.

Corresponde a la universidad, principal responsable de generación de conocimiento y difusión del mismo, la tarea de formar al alumnado universitario en estas competencias. Para ello debe constituir herramientas claves para el aprendizaje a lo largo de la vida y su competencia profesional en la sociedad de la información y del conocimiento. Las competencias *mediacionales* implican la conjunción y articulación de competencias más específicas.

El gráfico 1 incluye las dimensiones y habilidades que se combina en las competencias *mediacionales*.



Gráfico1. Tomado de Chan (2005)

Como se puede comprobar en el gráfico, las competencias mediacionales son habilidades *visagra* entre el mundo de las ideas y del conocimiento y el mundo de la concreción visual de la idea. Esta idea puede comprenderse más fácilmente si nos servimos de la experiencia didáctica que exponemos en esta comunicación. Se trata de una propuesta didáctica de creación de videos disciplinares con objeto de desarrollar competencias en el aula universitaria. Con esta actividad

didáctica se pretende que el alumnado “aprenda” y profundice en un determinado contenido y/o tema de una disciplina académica. Y, posteriormente, lo transfiera a una comunicación audiovisual mediante el diseño y creación de un video disciplinar. Será precisamente su conocimiento (del tema) lo que le permita su comunicación. El dominio de contenido temático le exige un aprendizaje del mismo. Es, por tanto, con aprendizaje y conocimiento cuando la comunicación se hace posible. Este primer plano, que atañe a la esfera del conocimiento, tiene que ser trasladado a la representación visual que opera a través de imágenes “objetos” que “representan” una idea mediante una narrativa. La narrativa visual implica una determinada “significación-interpretación” de los objetos. Por ello en este proceso de creación de videos disciplinares se desarrollan y generan competencias mediacionales, ya que implican a su vez “representación”, “interpretación” y la “significación”.

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Conocer el impacto real de la formación en competencias mediacionales a través de la creación de videos disciplinares, es decir, comprobar si se ha conseguido desarrollar competencias comunicativas y expresivas en lenguajes multimedia (*competencias mediacionales*) a través de la innovación de “Creación de videos disciplinares” en las aulas universitarias.

4. ÁMBITO DE APLICACIÓN DEL PROYECTO

El contexto formativo donde se ha llevado a cabo este proyecto de innovación, se circunscribe a las Licenciaturas de Psicopedagogía, Pedagogía y Grado en Educación Infantil, en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. El número total de alumnos y alumnas implicados e implicadas es de aproximadamente de 400.

5. EVALUACIÓN DE LA INNOVACIÓN REALIZADA

Para evaluar los aprendizajes logrados con la experiencia de innovación (realización de videos que fomenten el desarrollo de competencias *mediacionales*) construimos una escala tipo Likert que incluye una relación de competencias/aprendizajes mediacionales para que los alumnos valoren su desarrollo en las mismas. Esta valoración se realiza mediante una escala de 1 a 5, siendo 1 el nivel más bajo y 5 el más alto.

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS MEDIACIONALES					
Datos Identificativos : Titulación:					
Asignatura:			Curso:		
Grupo:					
Valora los aprendizajes/competencias que has conseguido haciendo los vídeos disciplinares Siendo 1 el nivel más bajo y 5 el más alto.	1	2	3	4	5
1 Buscar y manejar información					
2 Organizar, analizar y sintetizar información					
3 Elaborar un Guión Técnico					
4 Adaptar una temática académica a un guión audiovisual					
5 Hacer vídeos (iluminación, colocación y manejo de cámaras, etc.)					
6 Montar vídeos (utilización de programas, elección de música, adaptación temporal.....)					
7 Utilizar un lenguaje audiovisual para transmitir información académica					
8 Desarrollar la creatividad					
9 Representar y escenificar el guión técnico-pedagógico					

Cuadro 1. Escala para la valoración de las “competencias mediacionales”

Como se puede apreciar en esta escala, se han utilizado competencias que denominamos “mediacionales” ya que en ella se incluyen *competencias de aprendizaje*, tales como : “buscar y manejar información”, *competencias de conocimiento*: “organizar, analizar y sintetizar información” y *competencias comunicativas* “utilizar un lenguaje audiovisual para transmitir información académica”. La *competencia de “representación”* quedaría plasmada en la capacidad para “elaborar un Guión Técnico”; *la interpretación* en la capacidad de “adaptar una temática académica a un guión audiovisual”. La capacidad de representación y escenificación del guión técnico-pedagógico, expresaría la *competencia mediacional de significación-objetivación*. La creatividad opera a modo de competencia subyacente en todo el proceso.

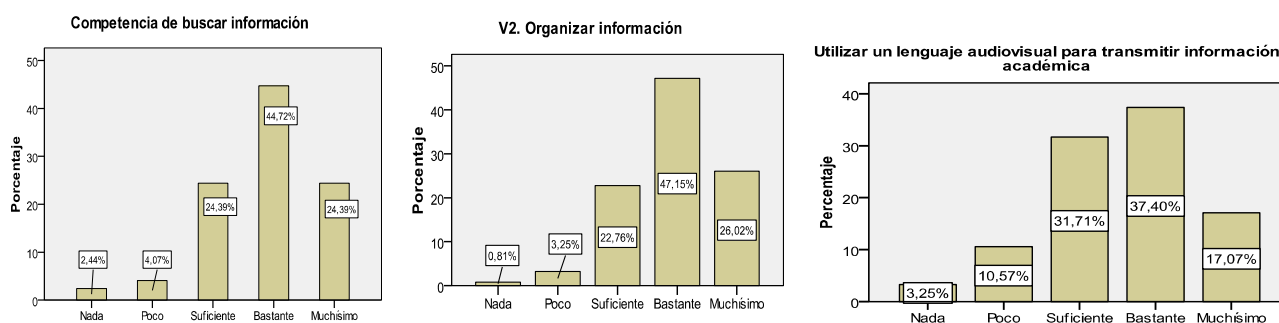
6. RESULTADOS.

Las valoraciones obtenidas de los estudiantes a través de las escalas valorativas aplicadas, se analizan estadísticamente mediante el programa SPSS V.18. En el cuadro 1 se recogen los resultados obtenidos en las competencias mediacionales valoradas estrechamente relacionadas con el Aprendizaje, Conocimiento y Comunicación, según el esquema anteriormente referenciado de Chan (2005).

Variables	N	Media	Mediana	Moda
1. Buscar y manejar información	123	3,85	4,00	4
2. Organizar, analizar y sintetizar información	123	3,94	4,00	4
7. Utilizar un lenguaje audiovisual para transmitir información académica	123	3,54	4,00	4

Cuadro 2. Valoraciones obtenidas en competencias mediacionales.

Los resultados obtenidos nos indican que, en todos los casos, las medias son altas oscilando entre el 3,54 y 3,94 en una escala de 1 a 5. La mediana, con un valor de 4 en todos los casos, nos indica que el 50% de respuestas se sitúa entre los valores 4 y 5 y el restante 50% en las valoraciones entre 1 y 3. Los porcentajes de respuestas obtenidos, en cada caso, los presentamos a continuación en los siguientes gráficos:



Para la competencia **buscar y manejar información**, el 92% del alumnado participante valora positivamente esta innovación mientras que sólo un 8% la valora negativamente o de forma insuficiente. Dentro de las valoraciones positivas predomina la respuesta de bastante (44,7%) que sumada a muchísimo (24,39%) nos indica que, para cerca del 75% del alumnado universitario encuestado, esta innovación resulta altamente positiva para el desarrollo de la competencia mediacional estudiada.

En cuanto a la competencia **organizar, analizar y sintetizar información**, el Gráfico 2 muestra los resultados obtenidos:

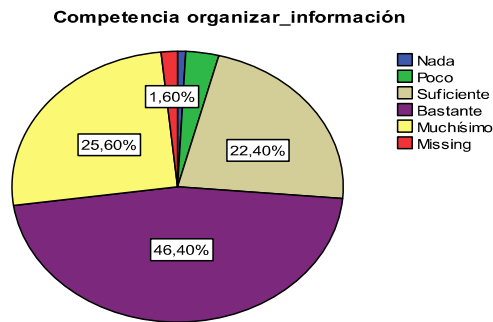


Gráfico 2. Porcentajes de respuestas valorativas respecto al potencial de esta innovación para desarrollar la competencia de organizar, analizar y sintetizar información.

Se puede apreciar como el 94,6% del alumnado participante valora esta innovación positiva o muy positiva para desarrollar las competencias de organizar, analizar y sintetizar información siendo prácticamente nulo el porcentaje de alumnos que la valora de forma negativa

De los resultados obtenidos en la competencia **elaborar un guión técnico audiovisual** (gráfico 3) se puede observar, el 95,93% de los sujetos valora positivamente esta actividad, excepto en el caso de la variable 5 “hacer videos”.

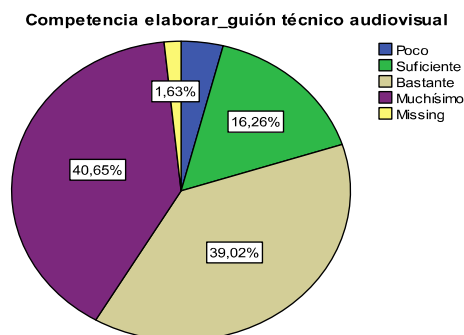


Gráfico 3. Porcentajes de respuestas valorativas respecto al potencial de esta innovación para desarrollar la competencia de elaborar un guión técnico audiovisual.

En cuanto a la valoración de la competencia **utilizar un lenguaje audiovisual**, el 84,8% del alumnado participante lo valora de forma positiva, siendo un 15,02% el porcentaje de alumnos y alumnas poco satisfechos. El descenso en los porcentajes positivos respecto a las anteriores competencias, podría explicarse por la amplitud y complejidad de esta competencia. No es lo mismo ni está al mismo nivel de complejidad elaborar un guión técnico que utilizar un lenguaje audiovisual. Las respuestas valorativas de los estudiantes en este sentido denotan una diferenciación entre una y otra competencia.

Competencia de utilizar un lenguaje_audiovisual

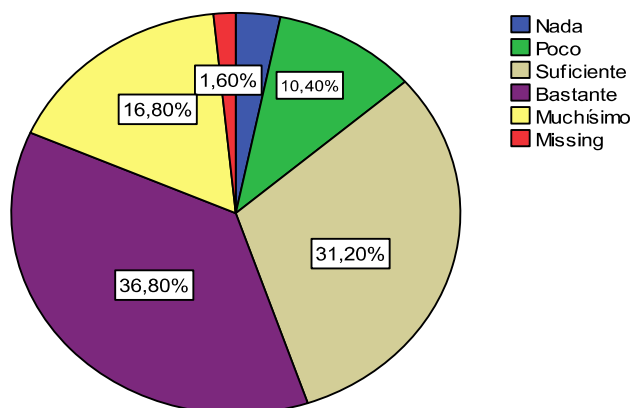


Gráfico 4. Porcentajes de respuestas valorativas respecto al potencial de esta innovación para desarrollar la competencia de utilizar un lenguaje audiovisual

El estudio de los resultados obtenidos para la competencia **adaptar una temática académica a un guión audiovisual** (competencia mediacional que consideramos clave, en tanto significa la capacidad de trasladar el conocimiento de un medio a otro) presenta un 94, 4% del alumnado que estima que esta innovación tiene valor para ello (valoración sumada de las opciones de suficiente, bastante y muchísimo) mientras que es muy escaso el porcentaje de éste que la considera pobre (Gráfico 5). Estos altos porcentajes en valoraciones positivas defiende lo recomendable de esta innovación para activar en el alumno la diversificación de lenguajes de comunicación, haciéndolo más versátil para los retos de la sociedad del conocimiento.

Competencia para adaptar una temática académica a un guión audiovisual

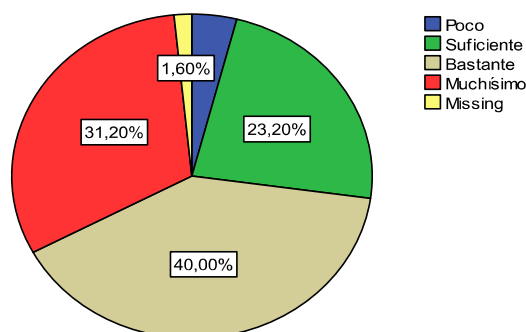


Gráfico 5. Porcentajes de respuestas valorativas respecto al potencial de esta innovación para desarrollar la competencia de “adaptar una temática académica a un guión audiovisual”.

Del estudio de los resultados obtenidos para la competencia **representar y escenificar el guión técnico-pedagógico**, representación que parece restringida a la acción de “traspaso” de un espacio en la interfaz –el de los contenidos, lecturas o insumos– al de los productos, un 93,6% considera que esta innovación desarrolla competencias para ello siendo, de nuevo, muy bajo el porcentaje de alumnos y alumnas que no lo consideran eficiente.

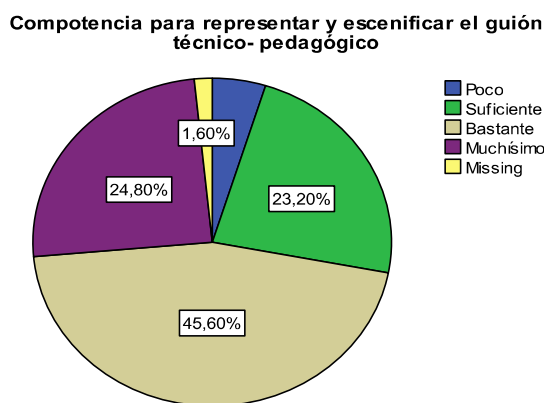


Gráfico 6. Porcentajes de respuestas valorativas respecto al potencial de esta innovación para desarrollar la competencia de “representar y escenificar el guión técnico-pedagógico”.

Por último, en el siguiente cuadro se comparan las valoraciones globales en las competencias estudiadas. Como se observa, la elaboración de un guión de video y adaptar la temática académica a un guión audiovisual son las competencias que alcanzan mayores valoraciones, valores de 4 sobre 5. En cualquier caso, para todas las competencias los valores medios son altos, ya que son superiores a la media de la escala.

Estadísticos Descriptivos

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Buscar Información	123	1	5	3,85	,924
Organizar Información	123	1	5	3,94	,833
Elaborar Guión	123	2	5	4,16	,843
Adaptar Temática	123	2	5	4,00	,849
Hacer Vídeos	123	1	5	3,37	1,073
Representación	123	2	5	3,92	,826
Valid N (listwise)	123				

7. CONCLUSIONES

En primer lugar, la propuesta de creación de videos disciplinares en distintas materias nos muestra que es una técnica de enseñanza muy pertinente y acorde con los objetivos de formación universitaria marcados por el nuevo marco europeo propuesto en Bolonia, ya que su eje pivota sobre la participación y creación activa de los estudiantes.

En este sentido, la innovación llevada a cabo muestra una alta satisfacción por parte del estudiantado en cuanto al desarrollo de competencias clave en las recomendaciones de Bolonia como: a) “*Desarrollar la creatividad*”, b) “*Desarrollar las competencias comunicativas y expresivas en lenguajes multimedia*”, c) “*Desarrollar las capacidades de resolución de problemas de índole práctico y aplicado (ser capaz de afrontar nuevos retos)*” y d) “*Desarrollar las competencias de trabajo en equipo*”. Hecho, éste, que consideramos relevante a la hora de medir el potencial educativo de la innovación llevada a cabo.

En cuanto a los resultados obtenidos, consideramos que se han alcanzado valores altamente positivos. Así, el 94% valora de forma positiva esta innovación para desarrollar la creatividad, casi el 84% considera que esta innovación desarrolla competencias comunicativas y expresivas en lenguaje multimedia, el 93% de alumnos universitarios señalan que esta metodología es valiosa para desarrollar la competencia de presentación pública del trabajo académico y el 94,4%, para impulsar la capacidad de adaptar una temática académica a un guión audiovisual.

Nuestra iniciativa se suma a la de otras universidades (Universidad Pompeu Fabra de Barcelona) que llevan a cabo prácticas universitarias similares a la nuestra, valorándose de muy positivos los resultados obtenidos. Estas experiencias han sido noticia en la prensa nacional (El Mundo, 25 de agosto de 2010):954075526

“Casi todos los alumnos entregaron sus trabajos a partir de videos, prescindiendo de los soportes habituales. Esta experiencia resulta muy atractiva entre los jóvenes para profundizar en los conocimientos académicos... En este sentido el profesor responsable de esta propuesta aseguró que “enganchando” a los estudiantes a este tipo de producciones, se pueden obtener resultados satisfactorios sobre la capacidad de aprendizaje desde una perspectiva creativa” (p.22).

La metodología didáctica innovadora que se evalúa en esta comunicación se fundamenta en las siguientes ideas pedagógicas:

El aprendizaje requiere implicación activa por parte del alumnado, así como de trabajo autónomo. En este sentido la actividad del alumnado y la resolución de tareas o problemas es clave tanto para desarrollar competencias profesionales como para tomar conciencia de nuevos aprendizajes que necesita alcanzar. De ahí que aprendizaje, entendido como construcción personal del alumno, se produce cuando este es capaz de integrar conocimientos diversos y hacer una elaboración propia. Los aprendizajes logrados pueden expresarse a través de diferentes lenguajes y medios de expresión. La comunicación educativa tradicional en el aula universitaria es principalmente oral y textual mientras que, actualmente, los alumnos universitarios tienen mayor familiaridad con lenguajes audiovisuales y tecnológicos. Las producciones multimedia son manifestaciones de aprendizajes complejos, más acorde con la cultura tecnológica actual, que a su vez representan *competencias mediacionales* adquiridas.

La metodología innovadora también pretende reforzar en la enseñanza universitaria *la motivación del alumno* para el aprendizaje, ya que las altas tasas de abandono universitario son un indicador de la baja motivación de los alumnos en los estudios por lo que consideramos urgente el *potenciar la capacidad creativa* de los alumnos, esencial para el avance intelectual y la excelencia profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COROMINA, E. (2001). Competencias genéricas en la formación universitaria. *Revista de Educación*, 325, 299-321.
- CHAN, M. E. (2005). Competencias mediacionales para la educación en línea. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 7 (2). Consultado el día 29 de septiembre de 2010: <http://redie.uabc.mx/vol7no2/contenido-chan.html>
- COLÁS, P. y DE PABLOS, J. (2005). *El Nuevo Espacio Europeo de Enseñanza Superior y su Impacto en la Docencia*. Málaga: Aljibe.
- DE PABLOS (2010). Universidad y sociedad del Conocimiento. Las competencias informales y digitales. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 7 (2), pp.6-16.
- GONZÁLEZ, T. (2005). El espacio europeo de Educación Superior: una nueva oportunidad para la universidad. En COLÁS, P. y DE PABLOS, J. (Ed.) *El nuevo Espacio Europeo de Educación Superior y su impacto en la docencia*. Málaga: Aljibe, pp. 3-25.

- HUTMACHER, W (2003): “Definición de las competencias básicas”. La situación en Europa. Conferencia presentada en el *Congreso de competencias básicas*. Barcelona, 26-27 de Junio.
- PERRENOUD, P. (2009). Enfoque por competencias, ¿una respuesta al fracaso escolar? *Revista Interuniversitaria de Pedagogía Social*, 16, 45-64.
- POSTMAN, N. (1994). *Tecnopolis: la rendición de la cultura a la tecnología*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores.
- ROMAINVILLE, M. (1996). La irresistible ascensión del término competencia en Educación. *Enjeux*, 37/38, 132-142.
- RYCHEN, S.D. (2003). La naturaleza de las competencias clave. Una perspectiva interdisciplinaria e internacional. Algunos resultados del proyecto DeSeco de la OCDE. En *Congreso de competencias básicas*. Barcelona, 26-27 de Junio.
- RYCHEN, D. y SALGANIK, L. (2006). *Las competencias clave para el bienestar personal, social y económico*. Archidona (Málaga): Ediciones Aljibe.
- SCHLEICHER, A. (2003). *La evaluación de las competencias del alumnado. PISA2000: Datos sobre la calidad y la equidad del rendimiento académico*. Barcelona: Generalitat de Catalunya.
- SEVILLANO, M.L. (2009). Posibilidades formativas mediante nuevos escenarios virtuales. *Educatio Siglo XXI. Revista de la Facultad de Educación*, 27(2), 71-94.
- TIANA, A. Y RYCHEN, S.D. (2004): *Developing key competencies in education: some lessons from international and national experience*. France: Unesco, International Bureau of Education.