



UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO
FACULTAD DE PEDAGOGÍA

Educación Audiovisual e Inteligencias Múltiples

Alumnos(as):

Carla Ximena Bernal Aguirre

Diego Leonardo Espinoza Elgueda

Julio Patricio Lagos Olmedo

Miguel Angel Solano Guajardo

Profesor(es) guía(s):

Marta Hernández Parraguez

Informe Final de Seminario para Optar al Grado de Licenciado/a en Educación y Título de
Profesor/a de Enseñanza Media con Mención en Artes Visuales

Santiago de Chile, 2021

Planteamiento del problema

La técnica audiovisual parece ser una herramienta poco explorada dentro de la pedagogía pues son pocas las escuelas que la imparten como asignatura y, si bien nos encontramos en un momento histórico donde las tecnologías son parte fundamental de nuestras vidas, al parecer aún no son muchos/as los/as profesores/as que utilizan lo audiovisual como una herramienta didáctica dentro de sus clases. Al comenzar a adentrarnos en este tema nos surge la interrogante de cuál es el lugar que ocupan tanto lo audiovisual como las nuevas tecnologías en el sistema educacional chileno, al respecto, Valdivia, Bossi, Cabalín y Pinto (2019) plantean lo siguiente:

Como se aprecia, lo que se sabe respecto de la alfabetización digital de jóvenes en Chile es más bien parcial en su cobertura, abordaje y sistematicidad. En efecto, ha existido una tendencia a reducir tanto la alfabetización como las habilidades a los aprendizajes escolares, con el encuadre limitado que ha impuesto la política de medición estandarizada al currículo educativo, así como a una mirada de lo digital que mantiene la centralidad en las tecnologías o los medios, por sobre las prácticas y saberes culturales implicados que atraviesan y soportan la relación con las tecnologías digitales. (p. 5)

Para analizar más directamente este nivel de cobertura de las nuevas tecnologías y, más específicamente, de lo audiovisual en la educación chilena, observamos dentro del currículum nacional de Artes Visuales de enseñanza media (2020). Aquí encontramos unidades relacionadas con la técnica audiovisual recién en segundo medio, la Unidad 1: Problemáticas juveniles y medios contemporáneos, que se refiere directamente a este contenido, y también se podría considerar la Unidad 3: Instalación multimedial, que si bien hace uso de las herramientas audiovisuales, está orientada hacia lo interdisciplinario y a la videoinstalación. Además, con la modificación curricular, en tercero y cuarto medio se incluye la asignatura de Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales, que no se imparte obligatoriamente en todos los establecimientos, sino en los que decidan impartirlo como asignatura. Sumado a estos espacios dentro del ramo de Artes Visuales, nos encontramos con un par de inclusiones en el currículum nacional de Lengua y Literatura, en primero medio dentro de la Unidad 4: Comunicación y Sociedad (medios de comunicación), y en segundo medio en la Unidad 2: Ciudadanía y trabajo (medios de comunicación); es decir, se menciona y se enseña siempre ligado a la comunicación, que abarca tan solo una de las aristas en las que podemos incorporar la técnica audiovisual a la enseñanza.

De acuerdo a lo planteado anteriormente es que nos proponemos investigar el cómo implementar la educación audiovisual como herramienta dentro de las aulas de enseñanza media en Chile, ya que estimamos que esto podría significar un gran avance para los/as estudiantes y también para las demás asignaturas, entendiendo su potencial en relación a la cultura visual y al mejor manejo y entendimiento de las nuevas tecnologías.

(...)es compartido el reconocimiento de las transformaciones culturales que ha producido el desarrollo digital en prácticas como la socialización, el aprendizaje y la comunicación, lo que ha acarreado que los saberes, conocimientos y habilidades necesarios para participar en el mundo sean hoy muy distintos de los requeridos hace veinte años. Así, la alfabetización y el desarrollo de habilidades digitales son claves para asumir dichas transformaciones, sin embargo, su abordaje —al menos en Chile— parece ser insuficiente y desarticulado de los procesos vitales de los sujetos. (Valdivia et al., 2019, p. 2).

Consideramos que lo audiovisual tiene gran incidencia en nuestro día a día, más aún en el de los niños/as y adolescentes, es por esto que nos planteamos abordar nuestra investigación y propuesta didáctica a partir de este interés cotidiano que implica lo audiovisual en nuestras vidas. En adición a esto es que también buscamos potenciar las distintas áreas y habilidades que abarca la apreciación y producción de una obra audiovisual, ligando nuestra propuesta a la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1983), quien define ocho tipos de inteligencias en relación a distintas habilidades y conocimientos, las que creemos pueden ser abordados desde la educación audiovisual.

Pregunta de investigación

¿Cómo utilizar la educación audiovisual como una herramienta para identificar y desarrollar inteligencias múltiples dentro del aula en la enseñanza media chilena?

Objetivo General

Desarrollar una propuesta didáctica que permita la implementación de la educación audiovisual como herramienta identificadora y desarrolladora de las inteligencias múltiples dentro del aula en la enseñanza media chilena.

Objetivos Específicos

- 1) Realizar una revisión bibliográfica de las experiencias educativas que utilizan técnicas audiovisuales en la enseñanza media en distintos países del mundo.
- 2) Establecer la relevancia de la educación audiovisual en el desarrollo de las inteligencias múltiples en estudiantes, de acuerdo a experiencias pedagógicas ya implementadas por otros investigadores y docentes.
- 3) Delimitar el concepto de educación audiovisual que se utilizará en el desarrollo de la investigación.
- 4) Definir las inteligencias múltiples desde la perspectiva de Gardner y su relación con la pedagogía según los autores Luna y Armstrong.
- 5) Crear una propuesta didáctica que desde el desarrollo de técnicas audiovisuales permita identificar y desarrollar inteligencias múltiples en las y los estudiantes de un liceo municipal en Chile.
- 6) Analizar los resultados esperados de la propuesta didáctica de acuerdo a experiencias pedagógicas previas y al marco teórico desarrollado.

Estado del Arte

Como primer acercamiento a esta investigación se realizó una búsqueda en cuanto a la contextualización de la relevancia del cine y lo audiovisual en educación, en este aspecto nos encontramos con preguntas y respuestas concretas que se plantean desde artículos provenientes, en su mayoría, del continente europeo. Por un lado, ‘Film Education: Memory and Heritage’ (2010), se centra en la importancia del cine en la memoria individual y colectiva y, por lo tanto, se presenta como una herramienta de formación ciudadana y conciencia histórica; además de esto, explora aspectos del aporte de educar en torno al cine en relación a la creatividad, la apreciación cinematográfica y la realización audiovisual, sobre todo hoy al encontrarnos inmersos en la Era Digital. Por otro lado, el artículo ‘Screening Literacy: Reflecting on models of film education in Europe’ (2012), investiga el concepto de alfabetización cinematográfica a través de la realización de una encuesta en diversos países europeos, buscando formas de establecer la educación audiovisual tanto en el área formal (colegios o instituciones) como informal (organizaciones vecinales, talleres, etc.); a partir de los resultados obtenidos en la encuesta se trazan parámetros sobre por qué es relevante incluir este tipo de educación, qué se debería enseñar, dónde, a quiénes y cómo llevarla a cabo.

Si bien nuestra realidad nacional parece bastante distante de la realidad europea, tanto en el desarrollo histórico de lo cinematográfico, como en cantidad y disposición de recursos, creemos que hoy en día la cercanía de las nuevas tecnologías de cierta forma acorta esta brecha y hace que la posibilidad de incluir lo audiovisual como un recurso educativo sea mucha más probable e incluso necesario. En este sentido, ‘Virtualidad y cultura digital en las experiencias escolares infantiles: una etnografía visual en contexto de pobreza’ (2020), nos acerca a la realidad de los/as niños/as de la educación chilena, comprobando a través de un estudio etnográfico, que las nuevas tecnologías y medios digitales tienen gran incidencia en la vida de los/as estudiantes, formando parte de sus imaginarios individuales y colectivos y, por lo mismo, siendo posibles recursos para acercar las distintas asignaturas a ellos/as. Lo audiovisual forma parte de estos nuevos medios y tecnologías y, por ello, debiese ser visto como una herramienta indispensable a incorporar en la educación escolar, pues no sólo abriría posibilidades en cuanto a la realización de obras audiovisuales o apreciación cinematográfica, sino que también se trata de una manera concreta de acercarnos a los mundos e intereses de nuestros/as estudiantes.

Siguiendo la línea de los nuevos medios y tecnologías en relación a lo audiovisual, nos pareció pertinente seguir ahondando en el tema de la oferta de pantallas y de contenidos, aquí nos encontramos con el artículo de Nestor García Canclini: ‘Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?’ (2007), en el que se describe el cambio constante de soportes en donde se pueden apreciar obras audiovisuales y cómo estos cambios influyen en la industria, la que siempre parece salir beneficiada. Se abre también la pregunta en cuanto a la calidad de los contenidos en las realizaciones audiovisuales, pues para el autor, dada la inmediatez y rapidez con que es tratada la información en los medios audiovisuales, ésta se ve simplificada, lo que sería peligroso y perjudicaría al receptor. En tanto en el ensayo ‘Capacidad crítica y relación dialógica en el aprendizaje de la comunicación audiovisual y digital’ (2014), el autor nos dice que lo audiovisual, digital y multimedial, como disciplinas son muy importantes de ser enseñadas por su carácter interdisciplinario y también porque ayudaría a detectar las inteligencias múltiples. Además, recalca que debe darse la misma importancia tanto a lo teórico que a lo práctico sin descuidar ninguno de los dos aspectos y, por otro lado, debe fomentarse el pensamiento crítico de los/as estudiantes frente a la industria del audiovisual y digital.

A partir de esto, nos adentramos en la teoría de las capacidades múltiples de Howard Gardner, quien plantea que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes habilidades específicas, sino una red de conjuntos autónomos, relativamente interrelacionados. En el audiovisual, el trabajo en equipo es indispensable para desarrollar una obra de calidad y con un sentido coherente de lo que se quiere expresar, es por esto que consideramos que el arte audiovisual posee gran potencial para desarrollar capacidades que los/as estudiantes aún no han descubierto. En relación a esto, nos encontramos con el texto de María del Rosario Luna, Profesora del Departamento de Artes en la Facultad de Filosofía y letras de la Universidad de Buenos Aires en Argentina, 'La Enseñanza Audiovisual para el Fomento de Competencias Múltiples'(2008), quien nos relata de forma directa como la enseñanza audiovisual promueve una educación integral, ya que puede atender al desarrollo de distintas competencias de los/as estudiantes que se ven implicados en ella, ayudando a resolver problemas y fomentando el trabajo en equipo, obligándolos/as a cumplir un rol enfocado a un mismo propósito. Destaca también el trabajo de planificación y regulación de actividades, además del desarrollo cognitivo mediante la realización de una obra audiovisual.

Siguiendo con el tema de la relevancia del trabajo audiovisual en la sala de clases, el texto 'Luz, Cámara, Inteligencias Múltiples en Acción' (2015) de Dayane Mónica Cordero de la Fundación CAPES del Ministerio de Educación de Brasil, donde podemos ver una forma creativa de enseñar un idioma y la idiosincrasia cultural de un país por medio de la observación cinematográfica. Su propuesta didáctica consiste en un trabajo extra programático para estudiantes brasileños con la intención de aprender el idioma y la cultura española de una forma más lúdica, a través del cine, visionando obras audiovisuales de habla hispana y, finalmente, realizando una obra de ficción audiovisual basada en el mismo idioma. Se trata de una propuesta adaptable a todos los niveles, según nos indica el texto, ya que permite que los/as estudiantes desplieguen su capacidad creativa, al tiempo que se desarrollan sus inteligencias, sin duda una excelente ejemplo para demostrar la importancia del audiovisual de forma transversal en el aula.

Frente al contexto actual donde el lenguaje audiovisual se convierte en una herramienta estándar en publicidad y propaganda dentro del aula, estas tecnologías han entrado con mayor lentitud, sin embargo, en nuestras circunstancias de pandemia de COVID19, lo audiovisual se impuso en la forma de realizar teleeducación, lo que puso en evidencia la necesidad por aplicar esas tecnologías de manera adecuada. Hace una década, Beatriz Robles escribía 'De la educación lineal secuencial, hacia una pedagogía narrativa audiovisual en la era digital' (2010). En esta investigación, plantea cómo resolver la brecha entre los nativos digitales, criados en un ambiente donde el lenguaje audiovisual domina, versus un sistema educativo que no se había (ni lo ha hecho aún) adaptado con éxito al uso de estas tecnologías. Entonces, lleva a cabo la tarea de recuperar, reconocer y problematizar, sobre este escenario tan complejo que hemos visto desarrollarse ante nosotros.

Finalmente, como elemento de la experiencia audiovisual aplicada al aula latinoamericana y a modo de ejemplo de propuestas didácticas en educación audiovisual, aparece el texto 'Eficacia intercultural y uso de videos: caracterización de la producción audiovisual de estudiantes de básica secundaria del Caribe colombiano' (2019), que establece un precedente directo del uso de la educación audiovisual y la emulación de producción audiovisual de bajo coste, para la obtención de resultados en los/as estudiantes, como lo son el descubrimiento de habilidades, la mejora de relaciones interpersonales, aprendizaje cultural y también adaptación por parte de los/as docentes. Este caso nos entrega la seguridad y un necesario ímpetu, para desarrollar nuestra investigación y proponer un proyecto sólido que permita aplicar la educación audiovisual al aula nacional.

Marco Teórico

Educación Audiovisual

El analfabetismo audiovisual en niños y jóvenes es un problema que cada día está más vigente en nuestro país, Ferres (como se citó en Granada, 2003) plantea que esto conlleva el riesgo de crear personalidades pasivas y fácilmente manipulables, llevándose a condicionar la propia esencia de la civilización democrática. En colegios y liceos son muy pocos quienes educan la forma de ver estos contenidos, para poder llevar a los/as estudiantes a comprenderlos de manera reflexiva y crítica. Es probable que esto se deba a la falta de recursos y conocimientos técnicos para gestionar un taller o asignatura del área audiovisual, además de la falta de personas capacitadas dentro del sistema educativo para desarrollar estos talleres. Es por esta razón que en este primer apartado nos referiremos a los conceptos de Educación Audiovisual y Cultura Visual, pues el primero tiene directa relación con el foco de nuestra investigación, mientras que el segundo se encuentra en la base de la problemática del analfabetismo visual y audiovisual, además de encontrarse estrechamente ligado con las posibles formas y contenidos a abordar en el desafío de la educación audiovisual.

Echazarreta (1996) plantea que, desde sus inicios, la escuela ha sido el lugar donde las personas se forman en relación a los nuevos medios de comunicación (p. 115), por lo mismo la educación audiovisual debiese ser un área esencial a incorporar en el sistema educativo, pues forma parte fundamental de nuestro día a día. Además de esto, la autora nos plantea que mientras la educación tradicional utiliza un procesamiento lineal de la información, la audiovisual lo hace de una forma paralela. “El procesamiento paralelo es sintético, instantáneo, proviene de una o varias fuentes, se aplica la intuición, sensibilidad y emotividad y se halla situado en el hemisferio derecho del cerebro” (Echazarreta, 1996, p. 116). Si bien a lo largo de su artículo se enfoca en una educación audiovisual en relación a la televisión, hoy en día podríamos aplicar este mismo sentido de relevancia y forma de procesamiento de la información a los nuevos medios audiovisuales (plataformas web, aplicaciones, etc.) que pueden ser incorporados a la escuela. A partir de esto, diremos que la educación audiovisual será el espacio para formar a las personas, principalmente niños/as y jóvenes, en lo referente a la alfabetización y apreciación audiovisual, los aspectos técnicos de esta disciplina y también, como veremos a continuación, en la cultura visual contemporánea.

Respecto a la cultura audiovisual, no es adecuado definirla por separado cuando se intenta separar de una definición de cultura visual. Actualmente, lo audiovisual está prácticamente en todos los estímulos de las nuevas plataformas y su modo de decodificación y tópicos narrativos nos obligan a adaptarnos a sus formas de entregar el mensaje. Es importante, mantener siempre presente que cuando hablamos de visualidad o audiovisualidad, estamos hablando de nuestra forma de percibir el mundo en los principios básicos para transmitir información a los seres humanos. La cultura actual postmoderna depende de los estímulos audiovisuales y se ha encargado de diluir sus barreras e imponernos incertidumbres interpretativas (*véase Harvey, 1990, “La condición de la posmodernidad”*). El lenguaje visual tiene ahora más importancia que en toda la historia humana previa, no es difícil darse cuenta, estamos rodeados de estímulos visuales y auditivos. La cultura audiovisual fusiona esos estímulos y crea un estándar distinto, más completo y que cubre la necesidad de inmediato reconocimiento por parte de los individuos.

El avance técnico siempre lleva de la mano el avance social, o al menos, nuevas formas de socializar. El avance técnico en el área educativa queda atrás en la tendencia por transformar el paradigma de la enseñanza tradicional hacia el uso prolongado y constante de nuevas tecnologías de la información. “Si los medios de comunicación se aprovechan bien, especialmente los interactivos, como puede ser Internet, la escuela sin duda ninguna sería otra cosa.” (Boza, 2005, p. 178). Como mencionamos

anteriormente, es aquí donde la educación audiovisual en conjunto con la cultura visual pueden hacer un uso didáctico y provechoso de las nuevas formas y tecnologías visuales y audiovisuales, integrando las nuevas formas de comunicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje. En nuestro caso particular, nuestra investigación apunta directamente a la formación en relación a estos nuevos avances técnicos, que se vuelven parte del cotidiano de profesores y estudiantes. En referencia a esto, Fernando Miranda plantea lo siguiente:

(...) Ver una oportunidad y no un problema cuando la imagen pierde la aparente especificidad técnica que estamos entrenados a decodificar como propiamente “artística” y se confunde con elementos cotidianos o con la manipulación de éstos en unos determinados sentidos de intereses tanto como de producción de identidades y subjetividades. (Miranda, 2013).

La importancia de tener presente lo audiovisual como parte integral de la cultura visual del individuo, se hace imperativo en el contexto del mundo postindustrial. Ya como individuos, prácticamente en proceso de mayor integración hombre-máquina (véase Koval, 2008, *La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*), el uso de la comunicación instantánea y el procesamiento de datos visuales en tiempo real obliga, necesariamente, ya no de forma opcional, sino como necesidad vital, la adaptación y la implementación de las herramientas tecnológicas que exige el avance de la sociedad en moderna en constante crisis. Es aquí donde el rol de la educación audiovisual pasa a tener un carácter fundamental en la formación de las nuevas generaciones, pues no solo se trata de observar imagen y video, sino también de poder decodificarlo más allá de la mera superficialidad.

Hoy en día las formas de comunicación y expresión de los individuos están en constante cambio y, a su vez, estos cambios están en constante relación con la cultura visual (y audiovisual) y la aparición de nuevas tecnologías; parece ser que ya no podemos concebir ninguna parte de nuestras vidas prescindiendo de todo este entramado. En relación a esto, Miranda cita en su texto a Dias (2012) con este notorio párrafo:

Si consideramos que las cuestiones de la visualidad son centrales en nuestra vida diaria cotidiana, y que las imágenes se tornaron productos y objetos materiales esenciales para nuestras vidas, entonces, (...) voy a denominar el tipo de cotidiano ampliado como 'cotidiano espectacular', (...) el espectáculo es la relación social, histórica y política entre las personas mediadas por la visualidad. (p. 67).

Lo peligroso de esta tendencia a lo espectacular, de superficialidad, consumo instantáneo y pérdida de ritual o del sentido más allá de lo inmediato, es que, incluso existiendo estas herramientas con fines positivos y como un enorme complemento al conocimiento, cae en trampas de la virtualidad y distorsión del valor de las acciones. Esto, al enmarcarse en un proceso virtual que muchas veces puede ser engañoso y tratar como una acción de fantasía, situaciones con consecuencias completamente reales y tangibles. Al respecto, Castañares menciona que:

El uso de las nuevas tecnologías es fundamentalmente solitario, pero coexiste con una nueva necesidad: la de “estar conectado”. Es posible que al sujeto posmoderno le encante verse representado en ese nuevo espejo que es la pantalla del ordenador, pero también le entusiasma pasar a la acción e intervenir en mundos de ficción en los que puede insertarse a voluntad. No hay por tanto una reducción de la experiencia. O para ser más exactos, si determinadas formas de experiencia son ya imposibles —o al menos difíciles—, han aparecido nuevas formas que como las anteriores tienen posibilidades y límites, riesgos y oportunidades. (2007, p. 46)

En este nuevo ámbito, lo visual y lo audiovisual parecen estar ligados simbióticamente, casi sin poder separarse uno del otro, como era la usanza en tiempos anteriores. Ahora el nuevo estándar cultural exige una inmersión profunda en el lenguaje audiovisual, desde la tarea más simple hasta la más compleja. Por eso mismo, las amenazas y en especial oportunidades que se abren son muy grandes y

nuestro deber como educadores pareciera consistir en comprender y neutralizar las amenazas, y aprovechar lo mejor posible las oportunidades que tenemos frente a nosotros.

A partir de todo esto, es que planteamos nuestra investigación desde la pedagogía, ya que desde nuestro rol de docentes nos parece preocupante que estos temas no están siendo abordados con la profundidad que requieren en la escuela. Para María Acaso (2009) integrar estos aspectos a la educación escolar "(...) quizá sea la meta más importante de un profesional de la educación artística del siglo XXI, ya que algunos de los estudiantes se convertirán en constructores de productos visuales pero todos, absolutamente todos, son y serán espectadores" (p. 117). Es por esto que tomamos como punto de partida para la construcción de nuestra propuesta didáctica esta necesidad de formar estudiantes que sean ciudadanos, creadores y espectadores críticos e ilustrados en relación al contexto visual, tecnológico y cotidiano en el que están inmersos.

Enfoques didácticos de las artes y la cultura visual

Dado que nuestra investigación estará enfocada en elaborar una propuesta didáctica sobre educación audiovisual, creemos que es importante conocer distintos enfoques didácticos de las artes visuales, que hasta ahora es la asignatura más cercana al audiovisual, tanto en su contenido como en sus posibles formas de enseñanza. Para Raquimán y Zamorano (2017): "Los enfoques que los profesores tienen con relación a su ejercicio profesional son profundamente significativos y determinantes, ya que nos entregan una comprensión sobre los modos en que las estrategias de enseñanza se vinculan con la producción artística" (p. 440). En este sentido, nos parece pertinente delimitar parte de nuestra propuesta a partir de los enfoques didácticos que más se acerquen a lo que buscamos generar dentro del aula. Para estos efectos tomaremos los modelos propuestos por la autora Alejandra Orbeta.

Orbeta expone cuatro enfoques didácticos de las Artes Visuales: Expresionista, Logocentrista, Reconstruccionista y Pragmatista. De estos probablemente el que más se acerca a lo que hemos estado planteando en los distintos puntos de interés que abordará nuestra investigación, es el Enfoque Reconstruccionista, pues aborda directamente el concepto de cultura visual.

(...) esta propuesta de cambio para la educación artística apunta a abordar los procesos en que los estudiantes le atribuyen significado a lo que ven y cómo estas diferentes formas de ver y comprender son acciones necesarias para la construcción de sus propias identidades y subjetividades. (Orbeta, 2015, p. 45).

Se trata de un enfoque posmoderno de la educación artística, donde se le asigna un rol de importancia a el/la estudiante, lo que nos parece muy relevante a la hora de diseñar nuestra propia propuesta didáctica. Si bien hay quienes le otorgan un carácter muy limitante a este enfoque, ya que su foco radica más que nada en lo visual, nos parece un error creer que de lo visual no puede desprenderse nada más, ni llevarse a lo práctico y creativo. María Acaso (2009) bien menciona que "aprender a analizar la cultura visual es necesario. Si no incorporamos estas imágenes como una práctica habitual, la percepción social de lo que se debe hacer en el aula de plástica seguirá siendo la misma". (Acaso, 2009, p. 118).

Raquimán y Zamorano (2017) nos indican que manejar y utilizar de forma los distintos enfoques didácticos de las artes visuales nos permitirán una mejor comprensión de las artes visuales (o en nuestro caso audiovisuales) y de todas sus posibilidades en lo referente a creación, expresión e interpretación (p. 455). Es por esto que no nos aferramos solo a lo referente a la cultura visual y al enfoque reconstruccionista, sino que tomamos distintos aspectos del Enfoque Expresionista y también del Enfoque Pragmatista. Respecto al Expresionista, Orbeta (2015) menciona que su importancia radica en abrir un espacio para la explorar la emocionalidad a través de procesos de simbolización, generados a partir de las herramientas que otorgan las artes visuales (p. 29). Lo que aquí nos parece relevante son las posibilidades creativas que se abren en torno al universo emocional de cada niño/a, lo que funcionaría bastante bien como punto de partida de la enseñanza de la práctica audiovisual. Por otro lado, sobre el Enfoque Pragmatista, nos interesa el nexo que se establece entre los distintos

contextos y realidades de los/as estudiantes y el proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes visuales.

En esta perspectiva de educación estética se considera la producción artística como relatos que son el resultado de una mirada estética de la realidad. Entonces la obra realizada – la producción artística – sería también una interpretación: una manera de referir a otras obras y otras experiencias humanas. (Orbeta, 2015, p. 52).

Habiendo delimitado ya varios de los elementos que nos serán de gran utilidad para la realización de nuestra investigación y propuesta didáctica, cabe destacar que uno de los principales objetivos de ésta será contribuir al fomento de las inteligencias múltiples de los/as estudiantes por medio de la educación audiovisual. La disciplina audiovisual aborda aristas de diversas materias, como lenguaje a través de la escritura de guiones, las matemáticas con la realización de presupuestos, las artes en cuanto a la expresión y composición, etc. Es por esto que nos parece interesante potenciar todos estos aspectos en relación a la “Teoría de las inteligencias múltiples”. Entonces, además de tomar elementos de los enfoques didácticos vistos en este punto, analizaremos en qué consisten los distintos tipos de inteligencias para tener claridad respecto a cómo fomentarlas desde nuestra propuesta educativa audiovisual.

Inteligencias múltiples en el aula

“Las inteligencias múltiples” es una teoría desarrollada por el neuro-psicólogo estadounidense Howard Gardner que fue plasmada en el libro publicado en 1983: “Estructuras de la Mente, La Teoría de las Inteligencias Múltiples”. En él se cuestiona la existencia de una sola inteligencia conocida como coeficiente intelectual, ya que para Gardner, hay por lo menos ocho tipos diferentes de inteligencias alojadas en distintas áreas del cerebro humano, las cuales interactúan entre sí para solucionar problemas y crear innovaciones que pueden ser de valor dentro de su cultura. Armstrong (2000) sintetiza la propuesta de las ocho inteligencias de Gardner a través de las siguientes definiciones:

Inteligencia lingüística. Capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente (por ejemplo, como narrador, orador o político) o por escrito (poetas, dramaturgos, editores, periodistas). Esta inteligencia incluye la capacidad de manejar la sintaxis o la estructura del lenguaje, la fonología o los sonidos del lenguaje, la semántica o los significados de las palabras, y las dimensiones pragmáticas o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos son la retórica (uso del lenguaje para convencer a otros de que realicen una acción determinada), la mnemotecnia (uso del lenguaje para recordar información), la explicación (uso del lenguaje para informar) y el metalenguaje (uso del lenguaje para hablar del propio lenguaje).

Inteligencia lógico-matemática. Capacidad de utilizar los números con eficacia (matemáticos, contables, estadísticos) y de razonar bien (científicos, programadores informáticos, especialistas en lógica). Esta inteligencia incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones (si... entonces, causa-efecto), funciones y otras abstracciones relacionadas. Los procesos empleados en la inteligencia lógico-matemática incluyen: categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis.

Inteligencia espacial. Capacidad de percibir el mundo visuo-espacial de manera precisa (por ejemplo, como un cazador, un escolta o un guía) y de llevar a cabo transformaciones basadas en esas percepciones (interioristas, arquitectos, artistas, inventores). Esta inteligencia implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales, y de orientarse correctamente en una matriz espacial.

Inteligencia cinético-corporal. Dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos (actores, mimos, atletas o bailarines), y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos (artesanos, escultores, mecánicos, cirujanos). Esta inteligencia

incluye habilidades físicas específicas, como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y hápticas.

Inteligencia musical. Capacidad de percibir (como un aficionado a la música), discriminar (críticos musicales), transformar (compositores) y expresar (intérpretes) las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical. Se puede entender la música desde una perspectiva figural o «de arriba hacia abajo» (global, intuitiva), formal o «de abajo hacia arriba» (analítica, técnica), o ambas.

Inteligencia interpersonal. Capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Puede incluir la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales (por ejemplo, influyendo en un grupo de personas para que realicen una determinada acción).

Inteligencia intrapersonal. Autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Esta inteligencia incluye una imagen precisa de uno mismo (los puntos fuertes y las limitaciones), la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos interiores, y la capacidad de autodisciplina, autocomprensión y autoestima.

Inteligencia naturalista. Facultad de reconocer y clasificar las numerosas especies de flora y fauna del entorno. También incluye la sensibilidad hacia otros fenómenos naturales (formaciones de nubes y montañas) y, en el caso de los individuos criados en un entorno urbano, la capacidad de distinguir formas inanimadas como coches, zapatillas deportivas o cubiertas de discos compactos. (p.9)

Como mencionamos anteriormente, nuestro proyecto busca contribuir a fomentar estos ocho tipos de inteligencias usando la educación audiovisual. Por lo mismo es que nos adentramos en la relación entre esta teoría y la pedagogía, a modo de poder incorporarla de mejor manera en nuestra propuesta. El propio Gardner (1983), expone algunas de sus opiniones al respecto:

Según mi punto de vista, debiera ser posible identificar el perfil (o inclinaciones) intelectual de un individuo a una edad temprana, y luego utilizar este conocimiento para mejorar sus oportunidades y opciones de educación. Uno podría canalizar a individuos con talentos poco comunes hacia programas especiales, incluso, de igual modo como uno podría diseñar protética y programas de enriquecimiento especial para individuos con semblanza atípica o disfuncional [sic] de las competencias intelectuales. (p.25)

Nos parece posible poder identificar las capacidades más desarrolladas en los/as estudiantes a través de ejercicios audiovisuales individuales y grupales, donde se aborden distintos ámbitos de esta disciplina, para así fomentar las inteligencias más visibles en cada estudiante. Es a partir de esto que también nos preguntamos qué rol tendría el/la docente dentro de este proceso. Para los autores Pérez Sánchez y Beltrán Llera (2006) este rol debe ser de: “(...)descubridor de inteligencias, facilitador de aprendizajes, y catalizador de experiencias cristalizadoras a lo largo del proceso de crecimiento y maduración del alumno” (p.162). A través de las distintas aristas de enseñanza de lo audiovisual y de la cultura visual, sumadas a los elementos de los enfoques didácticos mencionados anteriormente, nos parece perfectamente posible tomar este rol como docentes, para identificar y contribuir a la maduración de estas inteligencias en los/as estudiantes.

Finalmente, respecto a la tecnología y las inteligencias múltiples en los procesos educativos, Pérez Sánchez y Beltrán Llera (2006) nos señalan que “la única manera de determinar las inteligencias que una tecnología estimula, es ver la tarea en que la tecnología está siendo usada para lograrla. La tecnología misma no es una meta de la instrucción es sólo un instrumento para ayudar a lograr esa meta” (p.161). En nuestro caso, si bien las tecnologías son parte esencial de los procesos audiovisuales y culturales de la educación audiovisual, estamos de acuerdo con que existe una necesidad de experimentación entre los/as estudiantes y las herramientas tecnológicas a utilizar, para

que así se pueda comprobar la efectividad de éstas en torno al fomento de las distintas inteligencias en cuestión.

Marco metodológico

Desde un primer momento nos planteamos esta investigación con un enfoque cualitativo realizado a partir del método investigación acción, sin embargo, al situarnos en el contexto de pandemia que estamos viviendo, nos dimos cuenta de que llevar a la práctica nuestra propuesta didáctica sería bastante complejo y no funcionaría de la manera esperable en cuanto a su desarrollo y a la obtención de resultados. De todas formas, a pesar de la decisión de no implementar nuestra propuesta durante el desarrollo de esta investigación, el enfoque seguirá siendo cualitativo y nos valdremos de diversas herramientas de la investigación-acción para la recolección de información.

Considerando las circunstancias de nuestra investigación, hemos seleccionado el enfoque cualitativo con acción orientada al cambio, principalmente debido a las características de las herramientas audiovisuales, donde tanto la técnica como la subjetividad, vienen a cumplir un rol fundamental en el resultado final, y por lo tanto, es necesario poder entregar herramientas adecuadas para ser utilizadas en la sala de clases (desde nuestra experiencia y perspectiva), y así lograr adaptarla a situaciones pedagógicas reales. En ese sentido, si consideramos algunos preceptos de la teoría crítica, en la que se basa este enfoque, encontramos sentido en usar la herramienta audiovisual como emancipadora y educadora. Al respecto, plantea Bisquerra:

Para Habermas (Carr,1990) la sociedad está sumergida en una racionalidad instrumental que deja de lado la crítica y el pensamiento reflexivo...Desde esta posición, la teoría se genera a partir del análisis autocrítico de la práctica, localizada en un contexto social y cultural, y desarrollada por sus propios protagonistas. Se construye mediante una forma de investigación impregnada por los valores sociales emergentes en el contexto y consensuada por sus propios participantes. Mediante el ejercicio autocrítico, "en" y "desde" la práctica, éstos toman conciencia de las posibilidades del cambio y mejora de su práctica. (p. 283).

Por lo tanto, nuestra investigación mantiene un enfoque cualitativo y está orientada a la acción o cambio, con métodos dirigidos a obtener un conocimiento aplicado y solucionar problemas de la práctica educativa.

Al tratarse de una investigación teórica utilizaremos como primer recurso la recolección de información ya existente de otras experiencias previas y, sumado a esto, haremos un cruce con la información recolectada por nosotros mismos de manera empírica para así llevar a cabo una propuesta didáctica más completa. Para recolectar información realizamos observaciones participantes de clases y talleres audiovisuales dictados por nosotros(as) como docentes en distintos espacios, principalmente colegios municipales: Dentro de estos talleres tomamos notas de campo y también realizamos entrevistas a estudiantes y docentes sobre la experiencia de enseñanza-aprendizaje, además de un formulario evaluativo que los/as estudiantes respondieron después de cada sesión, esto para tener un registro formal y también para tener una mayor perspectiva de estrategias efectivas en relación a nuestra propuesta. Si bien las clases virtuales son bastante distintas a lo que podría ser una clase presencial, la estructura que emplearemos en nuestras clases y talleres tendrán una progresión similar a la que consideraremos al momento de redactar la propuesta didáctica que surja de a partir de esta investigación. Los contextos en los que realizamos dichos talleres son similares a los que abarcará

nuestra iniciativa y, por lo mismo, más allá de la virtualidad, es probable que las limitaciones a las que nos enfrentaremos en la presencialidad no distarán demasiado de lo que podremos apreciar ahora.

Nuestra propuesta busca crear un taller audiovisual que fomente la participación de los/as estudiantes en los distintos roles que conforman un equipo de realización audiovisual (fotografía, guión, arte, etc.) para así contribuir de manera integral al desarrollo de las inteligencias múltiples. Este taller está dirigido a colegios municipales, debido a que nos parece que es en este sector donde existe una mayor carencia de este tipo de iniciativas. Habiendo dicho esto, es que hacemos énfasis en el hecho de que el taller está pensado para poder ser realizado con las condiciones mínimas y las herramientas básicas que requiere la realización y comprensión de una obra audiovisual, para así poder ser implementado de manera transversal en instituciones que no cuenten con grandes implementos ni recursos, en tanto nos interesa la democratización del cine y creemos en su poder como herramienta pedagógica. Al tratarse de un taller optativo, este está pensado para estudiantes de 7mo a 4to medio, ya que también buscamos generar nuevos vínculos entre adolescentes de distintos niveles. La duración será de un semestre donde trataremos 3 grandes unidades: **1) Introducción al lenguaje cinematográfico, 2) Creación de proyectos y 3) Visionado, crítica y autocrítica.** Cada unidad contará con 6 sesiones en las que habrán clases con carácter teórico y práctico, las cuales tendrán una duración de dos horas pedagógicas.

Propuesta didáctica

Tabla de Unidades del taller.

Tiempo	Unidad	Contenido	Aprendizajes Esperados
12hp (6 sesiones de 2 horas pedagógicas)	Introducción al lenguaje cinematográfico aplicando la teoría de las inteligencias múltiples	-Conceptos básicos del lenguaje audiovisual -Historia del cine, -Manejo de equipos y recursos -Exploración de los distintos roles audiovisuales y sus inteligencias múltiples.	-Comprender conceptos básicos sobre lenguaje cinematográfico. -Conocer los roles que componen un equipo audiovisual y su relación con el desarrollo de las inteligencias múltiples. -Aplicar el lenguaje cinematográfico a la creación de sus propios ejercicios audiovisuales. -Crear videos que expresen de forma coherente la forma y el fondo de sus ideas.
16hp (8 sesiones de 2 horas pedagógicas)	Creación de proyectos y distribución de roles audiovisuales para el fomento de las inteligencias múltiples.	-Creación de proyectos a partir de la inteligencia intrapersonal, vinculados a temáticas e ideas de interés personal. -Elección de roles según los propios intereses a trabajar y la inteligencia predominante o preferente a desarrollar. -Trabajo progresivo sobre inteligencias múltiples y rol audiovisual escogido. -Elaboración de propuestas por roles audiovisuales. -Redacción de un guión según la inteligencia lingüística-verbal.	-Crear obras y proyectos basados en ideas y temas de interés personal según su inteligencia intrapersonal. -Explorar las posibilidades expresivas de distintos materiales y procedimientos audiovisuales en función de sus proyectos. -Vincular referentes artísticos a sus propuestas audiovisuales por departamento. -Desarrollar la inteligencia interpersonal en el trabajo en equipo durante todos los procesos del proyecto: pre-producción, producción y post-producción. -Redactar de manera adecuada y aplicando la inteligencia

		<ul style="list-style-type: none"> -Planificación para el desarrollo de un proyecto: pre-producción, producción y post-producción; y su vinculación con la inteligencia lógico-matemática. -Desarrollo en terreno de un proyecto: rodaje equitativo a partir de la inteligencia interpersonal. -Distintas etapas de la edición de un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> lingüística-verbal, tanto guiones como propuestas. -Realizar presupuestos y planificaciones de jornadas de sus propios proyectos, aplicando la inteligencia lógico-matemática. -Aplicar las distintas funciones de un software de edición para el montaje adecuado de sus obras, tomando en cuenta elementos del lenguaje cinematográfico y su expresividad narrativa.
8hp (4 sesiones de 2 horas pedagógicas)	Visionado, crítica, autocrítica y relaciones interpersonales en el desarrollo audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> -Apreciación y crítica cinematográfica. -Trabajo colectivo de proyectos. -Organización de instancias de muestra y difusión de obras audiovisuales. -Importancia de la inteligencia interpersonal en el trabajo colectivo y de roles en el audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> -Evaluar críticamente los resultados y procesos personales y de pares tomando en cuenta propósitos expresivos, estéticos del proceso creativo, privilegiando las relaciones interpersonales. -Relacionar conceptos del lenguaje cinematográfico con sus propias obras y las de sus pares. -Crear documentos e imágenes orientadas a la difusión de sus obras. -Organizar una instancia de visionado colectivo para exhibir y comentar el resultado de sus obras audiovisuales.

Unidad 1

Introducción al lenguaje cinematográfico aplicando la teoría de las inteligencias múltiples.

La primera unidad didáctica del taller está pensada para llevarse a cabo en doce horas pedagógicas, que estarán repartidas en seis sesiones. Estas sesiones tendrán un carácter teórico-práctico, ya que se busca entregar una base sólida respecto a los elementos fundamentales que componen al lenguaje cinematográfico y, al mismo tiempo, generar los primeros acercamientos al uso de equipos audiovisuales y la creación de videos; todo esto siempre ligado a las distintas inteligencias múltiples, sobre todo a través de las actividades.

Dentro de los contenidos a revisar a lo largo de la unidad abordaremos los conceptos básicos del lenguaje audiovisual, historia del cine, manejo de equipos y exploración de roles audiovisuales y sus inteligencias múltiples correspondientes. La comprensión del ítem teórico de los contenidos de la unidad será fundamental para una puesta en práctica más acertada, ya que sin el conocimiento de los elementos principales que componen lo audiovisual, la exploración y creación que los/as estudiantes puedan llevar a cabo a lo largo de la unidad y del taller estaría incompleta y, por ende, podría llegar a demorar mucho más tiempo del estimado.

Los momentos teóricos deberán estar siempre apoyados por imágenes y videos para hacer más fluido su entendimiento y también porque estaremos hablando en todo momento de teoría de la imagen y lo audiovisual, por lo que ejemplificar a través de estos medios será esencial. En cuanto a la práctica, nos planteamos el acercamiento a la creación y al manejo de los equipos como un proceso exploratorio, por lo que los/as estudiantes tendrán contacto directo con cámaras, micrófonos y otros equipos desde el inicio de la unidad. Lo mismo con la realización de videos, la que si bien contará con instrucciones

y restricciones dadas por él/la docente, siempre estará sujeta al imaginario de los/as estudiantes y a sus propios procesos creativos.

A lo largo de toda la unidad, tanto en lo teórico como en lo práctico, estará presente de manera transversal el tema de las “Inteligencias Múltiples”, principalmente ligado a los distintos roles y elementos que componen a una obra audiovisual. Es así como entendemos que un guión se encuentra directamente relacionado con la “inteligencia lingüístico-verbal”, la planificación y realización de presupuestos con la “inteligencia lógico-matemática”, la composición fotográfica y artística a la “inteligencia visual-espacial” y así con el resto de las inteligencias en relación a distintos aspectos que abordaremos en nuestra propuesta. La forma más concreta en que llevaremos esto a cabo será en las actividades, las que en esta unidad buscarán que los/as estudiantes puedan trabajar en distintos roles audiovisuales para descubrir de manera empírica cuál o cuáles son las inteligencias que más les acomodan, para así desarrollarlas más detalladamente durante la siguiente unidad.

Unidad 2

Creación de proyectos y distribución de roles audiovisuales para el fomento de las inteligencias múltiples.

La segunda unidad didáctica del taller está pensada para llevarse a cabo en dieciséis horas pedagógicas, repartidas en ocho sesiones. Estas sesiones tendrán un carácter teórico-práctico, buscando reforzar la profundización de saberes y la implementación de proyectos audiovisuales. También equilibrar un desarrollo de las inteligencias intra y extra personales, con diversas actividades que desafíen a los estudiantes.

Dentro del contenido que será entregado en esta unidad, se destaca el proceso de creación de proyectos de principio a fin, desde las “inteligencias intrapersonales”, al tener que desarrollar historias y relatos, hasta las “extrapersonales”, donde deberán cooperar y trabajar en grupo para sacar adelante sus creaciones. Estas actividades seguirán un orden lógico para facilitar la creación y empezar paso a paso; en los procesos que involucran crear una obra audiovisual. Diversos roles en la cadena de trabajo permitirán estimular y desarrollar distintas inteligencias e intereses.

Esta es una unidad que intenta dar una visión global al mundo del trabajo audiovisual, a la aplicación activa del trabajo en equipo y al desarrollo personal. Estas clases son en modalidad taller, se estructuran de forma de comenzar proyectos personales en forma de actividad escrita, y en el trabajo en equipo a través de diversas dinámicas creativas y al uso de material audiovisual.

El desarrollo de “inteligencias visuales y espaciales”; darán paso a estudiantes orientados a participar en roles de fotografía, iluminación, arte. Las inteligencias “lógico matemáticas”, pueden expresarse en las áreas de producción y postproducción. Las “inteligencias interpersonal y cinestésicas”, participarán activamente en las puestas en escena y en el contenido de los productos que realicen los estudiantes. El desarrollo de historias y la creatividad; será parte del desarrollo de las “inteligencias interpersonales”, así como la “lingüística verbal”.

Para el desarrollo de estas actividades, habrá visionados en tiempo real de fragmentos audiovisuales con elementos relevantes para la elaboración de estas, en conjunto con la orientación docente por parte de los monitores del taller. Así se podrá sacar el máximo provecho a los segmentos teóricos y prácticos para esta unidad.

La finalidad de la unidad es que se concreten los proyectos audiovisuales de los estudiantes orientándose durante el proceso a trabajar en las áreas de su mayor interés y desempeño, así como su creatividad. Concluyendo este proceso, se puede dar paso a la siguiente unidad.

Unidad 3

Visionado, crítica, autocrítica y relaciones interpersonales en el desarrollo audiovisual.

La tercera unidad didáctica del taller de audiovisual está diseñada para abarcar ocho horas pedagógicas las cuales están divididas en cuatro sesiones de dos horas cada una. En esta unidad se intentará abordar de manera experiencial la apreciación cinematográfica tanto de obras ajenas como propias poniendo énfasis en la inteligencia interpersonal así como en el trabajo de equipo, abordado anteriormente en las unidades pasadas. Sin embargo, en esta unidad el acento estará en el diseño y creación de piezas de difusión de las obras mismas, así como de los eventos o instancias en que serán exhibidas. Al igual que en las unidades anteriores, se dará un trabajo colectivo.

Las bases de apreciación cinematográfica serán entregada por los/as profesores mediante apoyo visual y teórico en las primeras sesiones del curso para que los/as alumnos/as luego sean capaces de argumentar críticas con una sólida base de conceptos en cuanto a propósitos expresivos y estéticos del proceso creativo, tanto de sus propios proyectos como los de otros.

La etapa de desarrollo de propuestas gráficas de difusión también contará con una base teórica previa brindada por los/as docentes, en la que los/as alumnos/as conocerán experiencias previas de campañas de difusión de realizaciones de obras audiovisuales, que justifiquen luego su toma de decisiones frente a sus propias obras.

Las inteligencias múltiples estarán presentes en toda la unidad desarrollándose en todos los momentos del trabajo que se llevará a cabo, destacando aquí al menos tres de ellas: la inteligencia interpersonal para el desarrollo del proceso de buena forma, la toma de acuerdos, asignación de roles intra grupo etc., la inteligencia lingüístico-verbal, para el desarrollo de la sinopsis y la inteligencia visual-espacial para el diseño del afiche.

Tabla de actividades por unidad.

Tiempo	Actividades	Proceso de Evaluación
Unidad 1	“Lo audio en lo audiovisual” La actividad consiste en realizar un diálogo breve, donde se añadirá música, efectos sonoros y sonidos grabados en la sala. La división de roles y acciones, se orientará a las preferencias de los estudiantes y al desarrollo de la actividad. Se les dará la oportunidad de experimentar todas las partes del proceso, mientras los docentes encaminan el ejercicio hacia un archivo multimedia.	Indicadores: -Utilizan de manera adecuada los equipos de registro sonoro. -Demuestran inteligencia corporal-cinestésica al momento de representar el diálogo, habiendo coherencia entre imagen y sonido. -Seleccionan distintos sonidos que complementan la escena visual y el diálogo, utilizando tanto sonido ambiente como otros recursos sonoros (foley, wildtrack, música extra diegética, etc.) -Colaboran en los distintos procesos que implica la actividad, tanto de forma individual como en equipo.
Unidad 2	“Descripción de persona física y psicológica”. Él o la estudiante deberá desarrollar una descripción detallada de sí mismo, de su	Indicadores: -Demuestra inteligencia intrapersonal al reflexionar sobre sí mismo para creación de un personaje

	<p>aparición física y sus características psicológicas, para tener una referencia en el momento de crear un personaje propio o en conjunto. Esta actividad implica el uso de la inteligencia intrapersonal y lingüístico-verbal, y está orientada a la primera etapa de desarrollo de proyectos, al ayudar a la creación de personajes como punto de partida para la creación de una historia.</p>	<p>-Demuestra inteligencia lingüístico-verbal en el registro del proceso de creación de personaje. -Logran crear un personaje atractivo para un posible desarrollo posterior.</p>
<p>Unidad 3</p>	<p>“Creación de material de difusión” Los/as estudiantes diseñan material gráfico para la difusión de sus proyectos, pudiendo elegir entre un afiche, una infografía, un fanzine, etc. Deberán diseñar una imagen acorde a sus obras, además de una breve sinopsis para dar a conocer sus proyectos.</p>	<p>Indicadores: -El resultado es lógico, coherente y cumple el fin de difusión propuesto. -Demuestran inteligencia interpersonal al poder trabajar en equipo en el diseño de su material gráfico de difusión. -Son capaces de generar una sinopsis que resume de forma clara y concisa el proyecto (inteligencia lingüístico-verbal). -Seleccionan materiales y herramientas visualmente acordes a sus propios proyectos y a su plan de difusión (inteligencia visual-espacial). -Difunden su material en un espacio o plataforma adecuada para su exhibición.</p>

<p>Unidad 1 6 sesiones</p> <p>1: ¿Qué es lo audiovisual? 2: Lo Visual en lo Audiovisual 3: Lo Audio en lo Audiovisual . 4: Ficción y documental 5: Preproducción Producción Postproducción 6: Edición</p>	<p>Unidad 2 8 sesiones</p> <p>1: Descripción personal / desarrollo de personaje 2: Desarrollo de una Premisa o Storyline 3: Guión 4: Desarrollo de proyecto 5: Puesta en escena con una cámara 6: Puesta en escena multicámara 7: Plano secuencia 8: Postproducción</p>	<p>Unidad 3 4 sesiones</p> <p>1: Postproducción 2: Distribución y difusión 3: visionado 4: conclusiones</p>
--	--	--

Análisis resultados esperados

Unidad 1

Sobre la primera unidad, que aborda el lenguaje cinematográfico en relación a las inteligencias múltiples, nos encontramos con algunas experiencias registradas en Europa y América Latina, en relación a la enseñanza y comprensión del lenguaje cinematográfico. En el texto ‘Screening Literacy: Reflecting on models of film education in Europe’ (Burn y Reid, 2012), se menciona la importancia de estos conocimientos básicos sobre lo audiovisual en la escuela, pero esta relevancia en la incorporación de ellos va de la mano con la formación de audiencia y la conciencia histórica del desarrollo del cine en la Unión Europea. En nuestro caso, la incorporación de estos conocimientos sobre lo audiovisual van estrechamente ligados al desarrollo de las distintas inteligencias múltiples en los/as alumnos/as que asisten a la educación pública. A partir de esto, los objetivos de esta unidad no solo estarán orientados a la comprensión de conceptos básicos sobre el lenguaje cinematográfico y la aplicación de estos en sus propias creaciones, sino también a conocer los roles que componen un equipo audiovisual y cómo estos se relacionan con cada una de las inteligencias múltiples, para así lograr una exploración consciente de las distintas áreas e inteligencias que se ven involucradas en el proceso de la realización de un video.

En la actividad “Lo audio en lo audiovisual” que llevaremos a cabo dentro de esta unidad, se hará énfasis en la inteligencia musical a través de la creación de una banda sonora, donde podrán experimentar con sonido de ambiente, diálogo y música extradiegética. Esto se vinculará directamente con la inteligencia espacial, en relación a cómo cada grupo representará los espacios y la distribución de elementos y personajes y, por otro lado, con la inteligencia cinético-corporal según el movimiento de los personajes y la representación de las acciones y los diálogos. Así podremos lograr que los/as estudiantes integren las inteligencias múltiples desde su propia experiencia con los roles audiovisuales, en este caso con el sonido, foto, actuación y montaje. Además de esta experimentación con los roles audiovisuales y las distintas inteligencias, los/as estudiantes serán capaces de comprender y aplicar el lenguaje cinematográfico a sus propias creaciones audiovisuales, por lo que esta unidad será el punto de partida para el desarrollo más profundo de las habilidades que propone este taller.

Con respecto a nuestras propias experiencias como docentes en esta área, en el “Taller de Cine y Video” realizado entre mayo y julio del 2021, en el Colegio Municipal Villa San Bartolomé de La Serena, se implementó una actividad bastante similar a la mencionada anteriormente. La actividad, al igual que todo el taller, se llevó a cabo de manera online y, por ello, las estrategias y los aprendizajes esperados no son del todo equiparables a los de nuestra propuesta didáctica. La instrucción consistió en que la docente entregó una banda sonora a los/as estudiantes a partir de la cual debían registrar de tres a cinco planos en video que tuvieran relación con el sonido, para luego editarlo en la clase siguiente. Si bien el enfoque de esta actividad y de este taller en particular no está directamente vinculado a las inteligencias múltiples, pudimos observar que cada estudiante realizó una interpretación personal en torno a la banda sonora entregada, que consistía en un sonido ambiente de un lugar exterior como un bosque (viento, árboles, aves, etc.), por lo que cada video que resultó de esta actividad estaba ligado a un imaginario y una experiencia personal de cada uno de los participantes, que fueron 10 estudiantes de 5° a 8° básico. Podríamos añadir que al igual que en la actividad que proponemos en el párrafo anterior, se fomenta la inteligencia musical, ya que deben ser capaces de percibir la banda sonora y expresarse a partir de ella utilizando también la inteligencia espacial al registrar sus propias imágenes en video. Las principales diferencias las pudimos apreciar en torno a la inteligencia cinético-corporal, pues esta banda sonora no incluía diálogo y, por lo tanto, los/as estudiantes de este taller no incluyeron personajes. También el contexto de la educación online, tomando como referencia esta experiencia, nos hace pensar que sería más compatible con la inteligencia intrapersonal que con la interpersonal, que está presente de manera transversal a lo largo de nuestra propuesta didáctica, debido a que el trabajo individual y la exploración de los intereses

propios es más viable que el trabajo en grupo y la rotación de roles.

Por otro lado, dentro de la experiencia colombiana abordada en *'Eficacia intercultural y uso de videos: caracterización de la producción audiovisual de estudiantes de básica secundaria del Caribe colombiano'* (Quintero-Solano, Riveira-Zuleta, Mosquera-Arteta, Barrios-Cano y Manotas-Salcedo, 2019), pudimos conocer que, a través de ejercicios prácticos de cine, los estudiantes realizaron un trabajo de investigación cultural al crear videos sobre las tradiciones de sus padres. El ejercicio permitió una mejor comprensión entre los estudiantes de la comunidad, al existir una gran diversidad de niños y niñas pertenecientes a distintas zonas del país. En este caso en particular podemos ver cómo a través de la experiencia de la práctica audiovisual y el uso de este lenguaje, este grupo de estudiantes logró explorar las distintas inteligencias que dialogan con los roles audiovisuales, por ejemplo, la inteligencia lingüístico-verbal al crear guiones y entrevistas, la visual-espacial al registrar y componer imágenes en video, la musical al registrar y trabajar con el sonido y, por supuesto, la inteligencia interpersonal al realizar trabajos grupales. Si bien aquí la finalidad era más bien lograr un trabajo con fines históricos y comunitarios, de igual forma podemos apreciar cómo los/as estudiantes desempeñaron distintos roles en cada proyecto y, por ende, desarrollaron de manera inconsciente las inteligencias antes mencionadas para poder llegar al resultado final de su obra audiovisual.

Unidad 2

Dentro de la segunda unidad de nuestro taller se profundizará en el trabajo de roles en función de las inteligencias múltiples. Todos los aprendizajes de esta etapa estarán orientados a la creación de proyectos, por lo que más que una exploración, acá se habla de un desarrollo. Cada estudiante deberá ser capaz de plantear una idea y luego, esta será seleccionada para ser realizada. Cada uno/a de los estudiantes deberá asumir un rol específico dentro de su grupo, por ejemplo, quien creó el proyecto seguramente será el/la director/a-guionista, quien quiera usar la cámara será el/la director/a de fotografía, y así sucesivamente.

Esta unidad puede resumirse como el momento de la aplicación de lo aprendido en la unidad anterior, avanzando más allá de la experimentación hacia una forma de concretar las habilidades aprendidas. En el marco de esta propuesta didáctica, nuestro planteamiento busca el poder incrementar las experiencias de los estudiantes, buscando que ellos manifiesten sus inteligencias múltiples de acuerdo al escenario planteado. En esta unidad, pretendemos una progresión del empleo de inteligencias múltiples, realizando ejercicios de elaboración de historias, reforzando las inteligencias intrapersonales de los estudiantes, para después encauzar las actividades en relación a la creación de una obra audiovisual de manera grupal, primero como una preproducción escrita, para luego pasar a lo práctico.

La idea de esta unidad es que la inteligencia predominante sea la interpersonal, pues es a través de ella se lograrán integrar todas las demás; a pesar de que un estudiante trabajará en torno a un solo rol y, por tanto, a una sola inteligencia, esto no implica que no habrá un trabajo integral entre pares y un aprendizaje más complejo que el rol en sí mismo. Utilizando los ejercicios prácticos como obstrucciones en el desarrollo de las historias, el principio de la actividad está enfocado en la capacidad creativa de los estudiantes a un nivel individual y grupal. Acá pretendemos personalizar la actividad para resolver las inteligencias intrapersonales, además de la autoexploración y creatividad individual.

Dentro de nuestras experiencias, podemos dar como ejemplo la práctica profesional de uno de nuestros integrantes, quien realizó un primer trimestre de artes visuales para estudiantes de Cuarto año medio, enfocado en las artes audiovisuales y multimediales. Durante uno de los ejercicios para la creación de una historia audiovisual (escribir su inspiración, motivación y breve sinopsis de su historia), dependiendo si son actividades individuales o en grupo, se pudo discernir los intereses de ciertos estudiantes por esta etapa de desarrollo. Suele suceder que en trabajos grupales los miembros del grupo gravitan el proyecto hacia la historia más sólida elaborada por algún miembro. En casos individuales, se suele interpretar por la calidad y cantidad de contenido que escriben para sus proyectos. Luego, al avanzar, la cinética de los proyectos, hacen que estos avancen, dependiendo también del grado de compromiso de los estudiantes con estos.

Retomamos del texto “Eficacia intercultural y uso de videos: caracterización de la producción audiovisual de estudiantes de básica secundaria del Caribe colombiano”, antes nombrado, por el rescate de la siguiente cita, que hemos visto aplicada en nuestras aulas de clases.

Ulloa (1996) se refiere a la producción de videos como una fase en que el alumno pasa de ser un receptor de información a ser un creador y emisor de esta. Así mismo, Espinosa y Abbate (2005) manifiestan que realizar filmación de video en contextos escolares, como experiencia educativa, implica una actitud creativa y activa por parte del estudiante, donde el docente se enfoca en la orientación y el apoyo pedagógico del proceso realizado por el alumnado. Cabe destacar que el proceso de producción audiovisual abre las puertas a la generación de espacios lúdicos y de compartir, donde los estudiantes pueden participar, aprender autónomamente y con sus compañeros, asumiendo diversas tareas y roles mientras se desenvuelven en ambientes colaborativos (Díaz-Barriga, 1999; Malpica, Rossell y Hoffmann, 2014; Ander-Egg y Aguilar, 2001).

Efectivamente, a pesar de lo humilde de las experiencias prácticas que hemos podido experimentar y recopilar para esta propuesta, es significativo que la activación de múltiples habilidades y subjetividades se despiertan en los estudiantes durante estos ejercicios, acompañados de sus compañeros en su desarrollo común. Sin embargo, estos se deben mantener guiados por docentes atentos al desarrollo de la actividad.

Un ejemplo de actividad a desarrollar aquí será la “Descripción de persona física y psicológica”, en la cual cada estudiante deberá describirse a sí mismo como si fuera un personaje. Esta será implementada al comienzo de la unidad, como punto de partida para que puedan conocer las posibilidades creativas de cada uno/a, además de desarrollar la inteligencia intrapersonal a través de la reflexión y el autoconocimiento y, también, la inteligencia lingüístico-verbal, que siempre es muy usada para dar a conocer los proyectos. Para poder desarrollar a fondo un trabajo grupal e interpersonal exitoso, primero deberán tener una fuerte noción de sus intereses y desarrollar el área intrapersonal; así como para dar a entender una idea y transformarla en video, deberán pasar primero por la escritura de esta.

Unidad 3

La unidad 3 lleva el nombre de “Visionado, crítica, autocrítica y relaciones interpersonales en el desarrollo audiovisual” y, a partir de ella, esperamos que los/as estudiantes logren ser capaces de observar obras audiovisuales propias, de sus pares y externas, además de poder organizar y difundir sus propias creaciones a través de distintas instancias, como una muestra de sus cortometrajes abierta a público que no pertenezca al taller. También realizaremos visionado de películas y cortometrajes a modo de ejemplo y de práctica en torno al análisis y la conversación respetuosa, por lo que el diálogo y la difusión serán claves a lo largo de esta unidad, también habiendo énfasis en la inteligencia interpersonal y lingüístico-verbal. De todas maneras esta unidad abarca el período final del desarrollo de sus proyectos grupales, por lo que se cerrarán los aprendizajes de los roles e inteligencias asumidos por cada estudiante.

En cuanto a la actividad “Creación de material de difusión”, creemos que con ella lograremos que los/as estudiantes logren trabajar aplicando lo mencionado anteriormente con respecto a la teoría de las inteligencias múltiples, ya que al menos en esta actividad intervienen tres de ellas: la Interpersonal, Lingüístico-verbal y la Visual-espacial. La interpersonal para el trabajo en equipo y relación entre pares, porque en el área audiovisual el trabajo en equipo es indispensable para desarrollar una obra de calidad y con un sentido coherente de lo que se quiere expresar y quedará claro con el indicador que hemos designado para este punto: Demuestran inteligencia interpersonal al poder trabajar en equipo en el diseño de su material gráfico de difusión. A pesar de tratarse del último período de desarrollo de sus proyectos, ahora más que nunca deben hacer uso de esta inteligencia para obtener el resultado

esperado y el material de difusión acorde a ello. La inteligencia lingüístico-verbal se aplicará mayormente en la redacción de textos como la sinopsis y también el título de su video, lo que también cuenta con un indicador apropiado: Son capaces de generar una sinopsis que resuma de forma clara y concisa el proyecto. Y, finalmente, la inteligencia visual-espacial para el trabajo artístico del diseño gráfico del material de difusión, vinculada con los indicadores de: Seleccionan materiales y herramientas visualmente acordes a sus propios proyectos y a su plan de difusión, Difunden su material en un espacio o plataforma adecuada para su exhibición.

En relación a nuestras experiencias personales durante el primer semestre del año 2021 en el Liceo Maximiliano Salas Marchán de Los Andes en la asignatura de profundización selectiva para terceros y cuartos medios Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales, se realizó un ejercicio de observación documental que fue desarrollado en 6 clases remotas, donde se presentó la historia del cine, se experimentó con la composición audiovisual y la luz, se creó una observación documental de un minuto, con la finalidad era exponer dentro del aula virtual y en un Web Site de Google para hacer una muestra más masiva. La actividad fue tomada con buenos ojos por parte del alumnado, quienes participaron en su totalidad con la idea de poder demostrar un segmento de su vida en relación al contexto actual, además de incentivar la reflexión individual e incluir la crítica y autocrítica en el proceso expositivo de la actividad. Con esta experiencia logramos visualizar el impacto que tiene el los/as estudiantes el conocer y aplicar las herramientas de expresión y análisis que entrega el audiovisual, además del poder de compartir sus propias obras y comentarlas. En el contexto actual este espacio de visionado es totalmente virtual y se apoya en el internet y las redes sociales, esto de igual forma es muy aplicable a la educación presencial, ya que los espacios de difusión a tratar serán tanto reales como virtuales.

Esta unidad también se relaciona con el Enfoque Didáctico Reconstruccionista de las artes, pues aborda la comprensión de la cultura visual en relación a la creación artística, como en el caso de nuestra propuesta y de esta unidad en particular, ya que además del contenido creado y su difusión, la idea es que los/as estudiantes sean capaces de generar una visión crítica propia sobre obras audiovisuales, incluso de sus propias creaciones. Además de esto, también podemos ver una experiencia similar aplicable a nuestra propuesta en 'Eficacia intercultural y uso de videos: caracterización de la producción audiovisual de estudiantes de básica secundaria del Caribe colombiano', que demuestra que es posible montar un taller a bajo costo que emule la producción audiovisual permitiendo el identificar y desarrollar habilidades en los estudiantes, también la mejora de relaciones interpersonales, cultivarles y alfabetizarles en lo audiovisual. Por otro lado también ayudar a la adaptación de los docentes a su realidad educacional, ya que no necesita un gran presupuesto para armar este tipo de taller, ni para sus actividades de muestra y difusión, lo que también podemos apreciar hoy en día con las tecnologías y el internet, que nos permiten ver y compartir un sinfín de contenido.

Conclusiones

Nuestro proyecto de investigación comenzó con un cuestionamiento a la falta de aplicación de técnicas audiovisuales en las escuelas, colegios y liceos de nuestro país, situación poco entendible dada la importancia que han tomado las tecnologías en las vidas de todos nosotros los últimos años. Nos dimos cuenta que desde los planes de estudios comenzaba a notarse una falta de presencia de lo audiovisual en las unidades del currículum, las cuales abordan el tema de manera parcial o con enfoques que no aprovechan todo el potencial de la disciplina. Por esto es que decidimos buscar nuestra propia didáctica para abordar de manera más completa la disciplina, sumando a esto la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. Para esto planteamos la siguiente pregunta:

¿Cómo utilizar la educación audiovisual como una herramienta para identificar y desarrollar las inteligencias múltiples dentro del aula en la enseñanza media chilena?

Realizamos una investigación bibliográfica en el marco teórico que dio cuenta de la importancia que plantean diversos autores por tratar los temas relacionados a lo visual como por ejemplo: educación audiovisual, cultura visual, memoria, rescate de la cultura. Temas ausentes muchas veces en el contexto escolar. Todo esto nos dio un sustento robusto para justificar nuestra propuesta de solución a la interrogante que definimos como guía de nuestro trabajo. Tomando estos aportes teóricos queremos lograr alfabetizar a los alumnos/as en cuanto a cultura visual, lo audiovisual y darles protagonismo al crear sus obras o analizar obras ajenas, porque creemos que es imprescindible que conozcan y tengan un juicio crítico de estos temas tan presentes hoy en nuestras vidas.

Planteamos una propuesta didáctica, la creación de un taller abierto para alumnos/as desde 7° básico a 4° medio de liceos municipales chilenos, en el que puedan asistir de manera voluntaria y en el que se desarrollarán todas las materias concernientes a lo audiovisual. El trabajo de los alumnos estará vinculado a la teoría de las inteligencias múltiples al rotar en los cargos de las diferentes actividades pensadas para identificar las habilidades o capacidades de los alumnos/as. La aplicación de estas premisas se ha puesto en duda durante el período de creación de esta investigación (Pandemia Covid 19), debido a numerosas medidas sanitarias que afectan el funcionamiento normal de las instancias educativas. Eso nos hizo llegar al consenso de que aplicar un ejercicio de estas características en este contexto sería problemático debido a la virtualidad de la interacción en el aula. La alternativa fue entonces, diseñar esta investigación de forma que pudiésemos estructurarla según las habilidades que considerábamos adecuadas para comprender el uso del lenguaje audiovisual y la aplicación de la teoría de inteligencias múltiples.

Tomando en cuenta que mediante el proceso de desarrollo de este informe la totalidad de los integrantes trabajó de forma remota, lo que fue más complejo en el momento de entregar actividades para que los y las estudiantes pudieran desarrollar mediante este sistema, nos llevó a un punto de reinventar los objetivos de aprendizaje desde la actividad conjunta a el trabajo individual. Pese a estos inconvenientes, se logró obtener antecedentes relevantes para nuestra investigación. Especialmente al notar que se notan diferentes tendencias en estas condiciones. Por un lado, está la muy notoria falta de participación, no sólo en clases de artes visuales, sino en todo el abanico de asignaturas. Muchas asistencias irregulares y poca constancia en los trabajos, se ha hecho evidente en la normalidad pandémica de la escuela. Sin embargo, nos hemos percatado que a pesar de las barreras de estas circunstancias, un número considerable de estudiantes trabaja con interés y buena participación en actividades relacionadas a la educación audiovisual, principalmente por una correcta motivación previa a la actividad y a lo interesante que resulta para el estudiante, el utilizar herramientas diferentes al común del currículum escolar.

Creemos que si se adaptan las herramientas de trabajo del taller al uso de teléfonos celulares de los estudiantes y a sus intereses particulares, es posible obtener los mejores resultados. Es entonces, muy necesaria la retroalimentación de nuestros estudiantes mientras están realizando sus actividades además de tener nosotros como docentes, necesariamente, la expertise y capacidad de explicar los conceptos audiovisuales de forma clara y concisa.

Proyectamos implementar esta propuesta didáctica en un futuro próximo cuando la presencialidad en los colegios, escuelas y liceos, vuelvan a una normalidad similar a la anterior pre-pandemia, porque creemos que esas son las condiciones ideales para implementar nuestro taller y para realizar la acción educativa en general, como ha quedado demostrado en este tiempo, en que las desigualdades se acentúan en el acceso a las tecnologías y la internet en los estratos más vulnerables de nuestra sociedad.

Bibliografía

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid, España: Catarata.

- Armijo, M. y Teres, M. (2020). Virtualidad y cultura digital en las experiencias escolares infantiles: una etnografía visual en contexto de pobreza. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 57 (1), 1-17.
- Armstrong, T. (2000). *Inteligencias múltiples en el aula*. Barcelona, España: Paidós.
- Bisquerra, Rafael, 2004, *Metodología de la Investigación Educativa*. (La Muralla, Madrid, p283).
- Boza, L. (2005). Proyecto educativo, herramientas de educación audiovisual. *Comunicar*, 25 (1), 177-180.
- Burn, A. y Reid, M. (2012). Screening Literacy: Reflecting on Models of Film Education in Europe. *Universitetsforlaget, Nordic Journal of Digital Literacy*, 7 (4), 314-324.
- Castañares, W. (2007). Cultura visual y crisis de la experiencia. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 12 (1), 29-48.
- Clarembeaux, M. (2010). Film Education: Memory and Heritage. *Comunicar, Scientific Journal of Media Literacy*. 35 (8), 25-31.
- Cordero, D. (2015). Luz Cámara, Inteligencias Múltiples en Acción. *Foro de Profesores de E/LE*, 11 (1), 67-76.
- Dias, B. (2012). Arrastão: o cotidiano espetacular e práticas pedagógicas críticas. En: MARTINS, Raimundo; TOURINHO Irene (Orgs.) *Culturas das imagens. Desafios para a arte e para a educação*. (pp. 55-73). Santa María: Editora UFSM.
- Echazarreta, C. (1996). La educación audiovisual, una didáctica interdisciplinar. *Comunicar*, 7 (1), 114-119.
- Gardner, H. (1983). *Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples*. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias Múltiples*. Barcelona, España: Paidós.
- Granada, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20 (1), 155- 158.
- Luna, M. (2008). La Enseñanza Audiovisual para el Fomento de Competencias Múltiples. *Revista Científica de Educomunicación*, 31 (16) 469 - 475.
- Marfil-Carmona, R. (2014). Capacidad crítica y relación dialógica en el aprendizaje de la comunicación audiovisual y digital. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 5(1), 213-221.
- Ministerio de Educación. (2020). Artes Visuales: Currículo Nacional. Santiago, Chile: <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Artes-visuales/>
- Miranda. F. (2013). Cultura visual y educación de las artes visuales: algunas incomodidades. *Revista Digital do LAV*, 6 (11).

Néstor García Canclini (2007). Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?. *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*, 30 (15), 27-32.

Orbeta, A. (2015). *Educación artística. Investigación, propuestas y experiencias recientes*. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado.

Pérez L., Beltrán, J. (2006). Dos décadas de inteligencias múltiples: implicaciones para la psicología de la educación. *Papeles del Psicólogo*, 27 (3), vol. 27, núm. 3, 147-164.

Quintero-Solano, A., Riveira-Zuleta, C. A., Mosquera-Arteta, A., Barrios-Cano, J., y Manotas-Salcedo, E. (2019). Eficacia intercultural y uso de videos: caracterización de la producción audiovisual de estudiantes de básica secundaria del Caribe colombiano. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 10(1), 119-133.

Raquimán, P. y Zamorano, M. (2017). Didáctica de las artes visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios Pedagógicos*, 43 (1), 439-456.

Robles, B. De la educación lineal secuencial hacia una pedagogía narrativa audiovisual en la era digital. (2010). *Cuaderno 39, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 19-27.

Valdivia, A., Brossi, L., Cabalin, C., y Pinto, D. (2019). Alfabetizaciones y prácticas digitales desde agencias juveniles. Desafíos para la educación en Chile. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 56 (2), 1-16.