

El uso pedagógico del vídeo interactivo en la Animación Comunitaria

SindoFroufe
Salamanca

La necesidad de la introducción del vídeo interactivo en los ámbitos profesionales de la Animación Comunitaria es una de las urgencias pedagógicas que todo animador debe pretender. Existen ciertas dificultades operativas que se superarán si, de verdad, pretendemos conseguir unas comunidades sociales más cultas, capaces de diseñar sus propios proyectos y más documentadas. El autor nos presenta las posibilidades educativas del videointeractivo en el amplio mundo de la Animación Comunitaria.

Cada día es más frecuente el uso pedagógico de las diversas tecnologías en el campo de la Animación. Hasta ahora sus posibilidades didácticas y comunitarias han sido escasamente explotadas, unas veces por desconocimiento de sus repercusiones en los ámbitos de los colectivos sociales, otras por el temor/miedo a proponer actividades donde su uso se haga necesario. La conclusión que podemos sacar (siempre desde un enfoque positivista) es la urgencia de crear unos resortes educativos o unos contextos múltiples que aconsejen su aprovechamiento profesional en las tareas de animar a los grupos humanos. Estas tecnologías de índole informático las tenemos a nuestro alcance, forman ya parte de nuestro mundo familiar y escolar. Intentemos sacarles el provecho que tienen en sus aplicaciones, ya que

posibilitan que las reuniones colectivas o las dinámicas grupales sean más productivas, más gratificantes y siempre más amenas. Nos centraremos en el uso pedagógico del vídeo interactivo en los ámbitos de la Animación Comunitaria.

1. El vídeo interactivo y sus características básicas

El vídeo interactivo o videotexto interactivo (según la nomenclatura de algunos autores) es una de las últimas conquistas de la tecnología informática con posibles funciones y finalidades socioeducativas. El vídeo interactivo es un sistema con doble sentido que permite al espectador solicitar información de un banco de datos, utilizando como medio la línea telefónica, comunicada con el ordenador. «Es una tec-

nología híbrida en la cual cada equipo complementa las deficiencias del otro: lentitud y falta de interactividad del sistema vídeo, falta de realismo de la imágenes del ordenador» (Bautista, 1994, 153).

El vídeo, tal como se utiliza en la actualidad, se convierte en un medio pasivo, donde el espectador contempla únicamente las imágenes, dado que la imagen es ilustrativa de la información y se transmite oralmente. Las relaciones interactivas entre vídeo y ordenador dan origen al llamado *vídeo interactivo*. El vídeo interactivo es una producción de vídeo que puede ser controlada directamente o a través de un programa de ordenador.

El vídeo interactivo supone la conjunción de la tecnología vídeo con la tecnología informática. Mayer (1986) lo define como «cualquier sistema electrónico interactivo que permite a los usuarios enviar o recibir datos de ordenadores de otros usuarios de videotexto por medio de un terminal capaz de mostrar textos e imágenes». El videotexto interactivo consiste en el acceso a bases de datos mediante el ordenador y el teléfono. Copeland (1989, 111) considera el vídeo interactivo como «la presentación de información audiovisual de acuerdo con las respuestas proporcionadas por el usuario». Por su parte Gil (1991) afirma que se denomina bajo ese epígrafe a «todo programa de vídeo en el que las secuencias de imágenes y la selección de los manejos están determinados por las respuestas del usuario».

«El factor clave en el desarrollo del videotexto es la receptividad de los gobiernos ante los nuevos sistemas de medios de masas» (Fleur y Ball, 1993: 441). Las características del video-texto interactivo son las siguientes:

- Es un medio *interactivo*. Permite establecer un diálogo activo entre el usuario y el sistema (esto no se da en el vídeo convencional). El usuario puede decidir la secuencia de la información, establecer el ritmo, cantidad y profundización y elegir el tipo de código con el que desea establecer relaciones con el sistema. Los programas interactivos son siempre bidireccionales, en cuanto hacen posible el diálogo entre el hombre y la máquina.

- Implica en el usuario un *comportamiento activo*. Obliga a los usuarios a pulsar el teclado para obtener cualquier tipo de información. Emisor y receptor son activos, ya que se intercambian los papeles. La información es ofrecida mediante la modalidad de *progresividad lógica*, en función del nivel de comprensión y de aprendizaje del usuario (enseñanza programada).

En España, el vídeo interactivo recibe el nombre de servicio *Ibertex*. Se creó en el año 1979, cuando Telefónica y Entel comienzan a experimentar el sistema videotexto interactivo. Los mundiales de fútbol del 82, celebrados en España, confirmaron el éxito del proyecto español. Se pusieron en funcionamiento 400 terminales que daban información en varios idiomas. El Ibertex o vídeo interactivo español es un sistema telemático que permite el acceso interactivo a una base de datos. La estructura la aporta la red telefónica y la Iberpac. «El videotexto es el servicio telemático que nos permite entrar

en las bases de datos de forma sencilla a través de una red fiable y económica (ibertexto), con terminales baratos o aprovechando ordenadores compatibles, con interface persona/máquina sencilla y común para todas las Bases de Datos» (Sevillano, 1993: 131).

La Animación Comunitaria se fundamenta en la comunidad, como elemento social con un dinamismo interno propio y una organización hacia la búsqueda de unos objetivos generales que intentan transformar el contexto sociocultural y conseguir una mejora en el nivel de vida de los ciudadanos.

Inicialmente, en España, el videotexto interactivo, en su versión Ibertex, fue un sistema para obtener acceso *on-line* a bases de datos de información general (entretenimiento, ocio, viajes, información sobre grandes almacenes, etc.), basado en una estructura en forma de árbol y con consulta mediante menú. En la actualidad, gracias a las tarjetas de comunicación multinorma y a la disponibilidad de terminales, nos permite distribuir bases de datos de cualquier tipo. El número de llamadas a Ibertex durante el año 1992, fueron 786.000, en comparación con las 70.000 en el año 89.

El videotexto interactivo se encuentra ya en muchas instituciones públicas y privadas españolas. Funciona ya en la Universidad de Barcelona, en la UNED, la Generalitat de Catalunya, el Gobierno Vasco; distintos Ayuntamientos como Barcelona, Sabadell, Lleida, Tarrasa, Écija, etc.; bancos como el Santander, Bilbao-Vizcaya, Zaragozano, Popular, Urquijo, Caja de Ahorros de Navarra, del Mediterráneo, etc. Otras entidades: El Corte Inglés, Diputación de Sevilla, Seat, Iberduero, etc.

2. Hacia una aproximación operativa al concepto de Animación Comunitaria

La Animación Comunitaria se fundamenta en la comunidad, como elemento social con un dinamismo interno propio y una organización hacia la búsqueda de unos objetivos generales que intentan transformar el contexto sociocultural y conseguir una mejora en el nivel de vida de los ciudadanos. El concepto de *comunidad* es uno de los más ricos dentro del campo de las Ciencias Sociales.

En la actualidad, las actividades de intervención social deben centrarse más en los grupos/colectivos que en las personas como individuos. Tönnies distinguió claramente entre comunidad y sociedad. Comunidad se refiere al grupo de personas cuyas relaciones son íntimas, primarias y el control social se basa en costumbres más que en leyes dictadas por los organismos públicos. Como factores elicitanes de la comunidad, proponemos los siguientes:

2.1. Territorialización

Nos referimos al lugar físico, social, cultural, económico y educativo donde la gente y los grupos viven, se desarrollan y se comunican. El territorio es un espacio educativo donde la comunidad se implica en la solución de problemas versus necesidades sociales. «Ese territorio definido, inmediato y cotidiano, es el lugar de referencia de la persona, donde se establecen todo tipo de interacciones hacia una colectividad social que les ata y que es lazo de unión entre lo festivo y lo lúdico, entre los usos y hábitos sociales, entre los problemas familiares y las ausencias imprecisas» (Froufe, 1994, 190). La identidad de un territorio se estructura a partir de las múltiples interacciones que se suceden de un modo continuo y permanente.

2.2. Identificación de lazos afectivos

Las relaciones de la comunidad son casi siempre relaciones afectivas y estrechas, donde las personas se comunican directamente. Los individuos se sienten unidos por lazos afectivos, por sentimientos compartidos y participativos. La actividad participativa es un elemento básico dentro de la dinámica de la Animación Comunitaria. «La participación de los lazos afectivos (empatía) lleva a un aumento de los niveles de participación en las tareas grupales» (Froufe, 1994, 191).

2.3. Compromiso con los valores existentes

Los miembros de la comunidad se relacionan entre sí bajo el clima de la solidaridad ante la toma de decisiones. La solidaridad aglutina los intereses personales en proyectos comunes en favor del bienestar social de los miembros del grupo. Los valores aceptados por la comunidad asumen la tarjeta de guía para la creación de utopías posibles dentro del panorama de las intervenciones sociales. Las redes comunicativas implican la ayuda mutua, el intercambio de opiniones escuchadas y un compromiso real ante cualquier decisión colectiva. «La metodología de la Animación Comunitaria se fundamenta en las acciones so-

ciales donde los miembros de la comunidad se deben implicar en la gestión de los recursos disponibles con la intención de realizar una transformación social comunitaria» (Froufe, 1994, 192).

Estos tres factores definen operativamente la realidad de la Animación Comunitaria.

Quintana (1993, 68) entiende que «se hace Animación Comunitaria cuando en ciertos sectores del Trabajo Social se aplican técnicas propias de la Animación». La Animación Comunitaria debe convertirse en una herramienta del cambio social y de la mejora del nivel de vida de la persona dentro de la comunidad donde vive. Los distintos poderes públicos y privados deben actuar en armonía, bajo una conciencia social más o menos uniforme, que sirva para conseguir la transformación investigativa de la realidad humana.

Las Nuevas Tecnologías están ya presentes en casi todos los ámbitos profesionales de la sociedad. Deben entrar de lleno en el funcionamiento de todas las actividades de la acción social. Favorecen las relaciones comunicativas, eliminan cierto tipo de trabajo mecánico/rutinario y posibilitan el nacimiento de una cultura tecnológica donde los recursos y los materiales son usados en función de los valores que subyacen en cada comunidad social.

Los usuarios dejan de ser receptores pasivos para convertirse en fuentes informativas (no de datos) de primera mano y el uso de las tecnologías se orienta como ayuda a los colectivos para entender el mundo donde viven, relacionarse con él y recrearse con otras personas iguales pero diferentes (interculturalismo).

3. Aplicaciones pedagógicas del videotexto interactivo en el campo de la Animación Comunitaria

Las primeras experiencias del uso del vídeo interactivo se encuentran en el mundo empresarial. Se empleó como medio para actualizar destrezas e informaciones de aquellos

empleados/obreros que geográficamente se encontraban lejos. Así Ford lo usó para formar técnicamente a su personal (básicamente vendedores) sobre los nuevos modelos de coches que salían al mercado. Actualmente se usa mucho para la formación del profesorado, en cuanto facilita la adquisición de destrezas reflexivas sobre su comportamiento didáctico y profesional. En concreto, las posibilidades reales de la aplicación del vídeo interactivo en los campos profesionales de la Animación Comunitaria, pueden ser:

- Es un banco de datos para cualquier tipo de consulta personal o profesional.
- Facilita los tratamientos individualizados para la adquisición de todo tipo de conocimientos.
- Permite que el diálogo

entre el usuario y el sistema sea personalizado, ya que respeta el ritmo y las capacidades de cada persona, involucrándola en el control o evaluación de su propio aprendizaje.

- Potencia la simulación de procesos interpersonales que pueden ayudar a otras personas a acceder a fuentes de datos para que la toma de decisiones esté bien informada.

- Sirve de archivo de evidencias o de base de datos para apoyar todo tipo de estrategias de intervención en los proyectos comunitarios. Es una fuente de información donde se almacenan los datos de los contextos sociales para que en ningún momento pierdan su significa-

Trabajar con el vídeo interactivo es una actividad lúdica, de naturaleza competitiva (donde el individuo compite consigo mismo). Sin embargo, ese carácter competitivo no es esencial, sino que constituye algo colateral, que se contrarresta mediante la potenciación de la dimensión comunitaria del grupo con el que se trabaja.

ción real y concreta. No podemos olvidar que los suministradores de cualquier tipo de información son siempre las personas, los ordenadores únicamente contienen datos.

- El vídeo interactivo es un excelente recurso didáctico para realizar y potenciar el aprendizaje grupal y a distancia, donde todos los miembros de los colectivos sociales proponen actividades basadas en la discusión y en el encuentro amistoso de opiniones personales.

- Permite que en la fase instructiva el individuo aprenda a su propio ritmo, pudiendo revisar, en cada momento, lo aprendido.

- El vídeo interactivo como medio de demostración, libera al animador comunitario de la repetición de muchas explicaciones, dado que el usuario puede acudir a la base de datos, siempre que lo desee o lo crea oportuno.

- Se puede usar como complemento de las exposiciones orales por parte del animador. Su misión sería reforzar ciertas situaciones significativas para la reflexión y la discusión, relacionadas con las experiencias previas.

- El vídeo interactivo hace que los usuarios se diviertan, siendo ésta una de las mayores virtualidades recreativas/lúdicas.

- El sistema de vídeo interactivo potencia las relaciones entre el animador comunitario y los grupos sociales, mejorando el acceso a las fuentes de datos y favoreciendo las tareas comunitarias y participativas.

- Es un excelente medio didáctico para la formación técnica y profesional de los animadores comunitarios. Especialmente mediante la técnica del estudio de casos, dado que la presentación de casos facilita la adquisición de destrezas reflexivas sobre el pensamiento del animador y sus ámbitos de intervención.

- Trabajar con el vídeo interactivo es una actividad lúdica, de naturaleza competitiva (donde el individuo compite consigo mismo). Sin embargo, ese carácter competitivo no es esencial, sino que constituye algo colateral,

que se contrarresta mediante la potenciación de la dimensión comunitaria del grupo con el que se trabaja.

- Fomenta las actividades de investigación y estructuración de la información, intelectualmente complejas y atractivas.

- Potencia la discusión estructurada sobre diversos temas y el intercambio de todo tipo de experiencias formativas.

- Proporciona al usuario una inmediata retroalimentación y, al mismo tiempo, técnicas activas de autoaprendizaje.

- Permite entrar en contacto con otras personas y comunicarse desde la lejanía. De ahí la importancia del *vídeo comunitario* usado en residencias de la tercera edad, en asociaciones de barrio o en grupos de colectivos, cuya función es motivar con actividades de animación comunitaria.

- Su uso pedagógico es recomendado en los programas de entrenamiento de ciertas habilidades: sociales, morales, culturales, etc.

- Posibilita la recuperación inmediata de la información, lo que nos permite acudir rápidamente a las fuentes o a las bases de datos. Hace a la persona partícipe de su propia innovación.

Referencias

- BALLESTA, J. (1995): *Enseñar con los medios de comunicación*. Barcelona, PPU.
- BAUTISTA, A. (1994): *Las nuevas tecnologías en la capacitación docente*. Madrid, Visor.
- FLEUR, N. y BALL, J. (1993): *Teoría de la comunicación de masas*. Buenos Aires, Paidós.
- FROUFE, S. (1994): «El trabajo en grupo dentro del ámbito de la Animación Comunitaria», en *Teoría de la Educación*, VI, pág. 136-149.
- FROUFE, S. y GONZÁLEZ, M. (1995): *Para comprender la Animación Sociocultural*. Pamplona, Eud.
- QUINTANA, J.M. (1993): *Los ámbitos profesionales de la Animación*. Madrid, Narcea.
- SEVILLANO, M.L. (1993): *Estrategias de enseñanza y aprendizaje en la Reforma*. Madrid, UNED.
- VARIOS (1991): *Tecnología de la educación*. Madrid, Santillana.

• *Sindo Froufe Quintas es catedrático de Pedagogía Social en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca.*