



EMPLEO DE MATERIAL MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA PSICOLOGÍA CLÍNICA¹

Antonia Rentería Rodríguez² y Sandra A. Anguiano Serrano³
Facultad de Estudios Superiores Iztacala
Universidad Nacional Autónoma de México

RESUMEN

El presente artículo tiene como principal objetivo exponer un fragmento del trabajo elaborado por un grupo de profesores del área Psicología Clínica de la carrera de psicología de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (UNAM), durante el año 2005. El marco de referencia para dicho trabajo surge del interés por renovar y actualizar los materiales de enseñanza empleados en una de las asignaturas del plan curricular del área de psicología clínica, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación. Diversos estudios sugieren que el empleo de tecnologías computacionales y materiales multimedia en la enseñanza de diversas disciplinas favorecen la motivación y satisfacción estudiantiles, así como el desarrollo de aprendizaje significativo. Dentro de esta propuesta de materiales de enseñanza-aprendizaje, se elaboró un material multimedia, que incluye el programa y una antología electrónica para la asignatura de Psicología Clínica Teórica IV. El presente trabajo constituye una muestra general de esa propuesta de material didáctico.

Palabras Clave: Tecnologías de la información, Comunicación, Multimedia, Enseñanza de la psicología clínica, Educación Superior

ABSTRACT

Several studies suggest that the use of multimedia in the development of didactic materials favours motivation toward learning and student's satisfaction. In this way, a didactic material developed with the use of multimedia was

¹ Auspiciado por el Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME) Proyecto EN302304

² Profesora Titular del Área de Psicología Clínica. Carrera de Psicología. Correo Electrónico: antoniar@unam.mx

³ Profesora Titular del Área de Psicología Clínica. Carrera de Psicología. Correo Electrónico: sandraaa@unam.mx

elaborated, including academic program contents and an electronic anthology for Clinical Psychology IV Course. The aim of this text is to describe the process carried out by a group of professors from the Faculty of Superior Studies Iztacala (UNAM) in order to incorporate new strategies that allow better teaching and learning practices. The issue arises from the interest to renew and update training materials in a clinical psychology course, making use of the new information and communication technologies.

Key words: Information and Communication Technologies, Multimedia, Teaching of clinical psychology, Higher Education

Emplear las tecnologías de la información y comunicación (TIC), dentro de la educación superior y en particular en el entorno de la enseñanza de la psicología clínica, representa un nuevo reto y oportunidad para el proceso enseñanza-aprendizaje de esta disciplina. El impacto de estas nuevas tecnologías en la psicología, abarca, desde nuestro punto de vista, dos ámbitos cardinales. Por un lado, está el relacionado con los efectos de las TIC sobre la comunicación humana (comunicación sincrónica versus diacrónica, entre otras) y sobre las relaciones sociales (relaciones directas, cara a cara versus relaciones mediadas por una máquina). De hecho tanto a nivel individual, organizacional e incluso global los efectos se han dejado sentir cambiando calidad, cantidad, periodicidad, entre otras, de los vínculos humanos (Kraut, Lundmark, Patterson, Kiesler, Mukopadhyay, y Scherlis, 1998); de forma paralela a lo anterior, la conformación del ser en el tiempo y en el espacio (analícese las connotaciones de la llamada realidad y entornos virtuales en la estructuración del ser psicológico) se están trastocando seriamente.

La vida y el ser humano se están modificando de tal forma con el advenimiento de estas tecnologías que no es de sorprender que la psicología forme parte ya de las disciplinas que han visto transformado y engrosado su tradicional campo fenoménico de análisis, así como sus métodos e instrumentos de abordaje.

Otro ámbito afectado por las TIC lo constituye el proceso de enseñanza/aprendizaje de las diferentes disciplinas, e incluso nuestra concepción de las mismas. La educación constituye actualmente un campo fértil

donde estas tecnologías despuntan con notorio éxito (Clarke, 1982, Kozma, 1991, Mayer, 2001). El empleo de todo este paquete de nuevas tecnologías en la educación ha vuelto a centrar el interés de los pedagogos y tecnólogos de la educación, en los medios instructivos, es decir, en los auxiliares de la educación, como son los materiales, aparatos y cualquier otro vehículo del proceso enseñanza/aprendizaje.

El presente trabajo está enfocado en este último aspecto mencionado de las TIC: su empleo como auxiliar dentro del proceso enseñanza/aprendizaje de la psicología clínica.

Marco teórico

El camino que ha seguido la práctica educativa ha sido largo y sinuoso: diversas aproximaciones teóricas, diferentes propuestas metodológicas y una muy variada tecnología de la educación⁴, han inundado el panorama de la enseñanza/aprendizaje, planteándolo como proceso continuo.

Hace aproximadamente 50 años la práctica educativa en las aulas de las escuelas de psicología, giraba alrededor del gis y del pizarrón. El mimeógrafo, la reproducción en offset constituían los primeros recursos tecnológicos que acompañaban esta enseñanza. Poco después fueron apareciendo la fotocopia, las películas en 16mm, diapositivas, películas con audio, y las computadoras. Ya en los años 80 del siglo XX surgen los cartuchos de video (videotape), transparencias y con la llegada de los 90 surgen los primeros discos compactos, la World Wide Web, y las proyecciones digitales. Ya en este siglo, los DVD acompañan un sinnúmero de textos y la red internet con fines educativos hace su aparición junto con las computadoras de gran velocidad y con gran capacidad de almacenamiento de información en memoria así como diferentes dispositivos portátiles.

La era actual es testigo de la fecunda producción de trabajos y publicaciones académicas donde se plasma el interés por analizar, emplear,

⁴ Ésta tiene dos acepciones, a) tecnología aplicada a la educación y b) tecnología desarrollada desde la disciplina psicoeducativa (Díaz-Barriga, 1994).

evaluar e investigar todos los usos actuales y potenciales de las computadoras en todas las áreas del conocimiento y en particular la educación.

Area (2005) considera que los trabajos desarrollados en la última década sobre las tecnologías digitales en la educación podrían clasificarse en cuatro grandes tipos:

- 1) Estudios sobre indicadores cuantitativos que describen y miden la penetración y uso de las computadoras en los diferentes sistemas escolares.
- 2) Estudios sobre los efectos de las computadoras en el rendimiento y aprendizaje de los estudiantes.
- 3) Estudios acerca de las perspectivas y opiniones de los agentes educativos externos (funcionarios, administradores, entre otros) y de los profesores hacia el uso e integración de este tipo de tecnología en las aulas.
- 4) Estudios sobre las prácticas de uso de las computadoras en los centros y aulas desarrollados en contextos reales.

A este listado se podría agregar un quinto tipo de estudios, realizados con el objetivo de investigar los usos potenciales o futuros de las computadoras en el ámbito escolar de estudiantes “normales” así como alumnos con diversas discapacidades.

De acuerdo al análisis que realizó Area (2005) sobre los diferentes trabajos desarrollados sobre las nuevas tecnologías en la educación; las computadoras constituyen un elemento que le aporta eficacia a la labor docente. De manera similar, Bagui, (1998); Fletcher, (2003) y Mayer, (2001) indican que emplear las nuevas tecnologías en el aula puede mejorar el aprendizaje y la retención del material presentado durante la clase o en el estudio individual en casa.

El empleo de recursos multimedia constituye un refuerzo didáctico dado que ayudan a focalizar la atención del estudiantado en los nuevos materiales, y facilitan el aprendizaje gracias a que se procesa a través de una doble codificación: la visual y la auditiva (Najjar, 1996).

Diversos estudios (Astleitner y Wiesner, 2004; Yarbrough, 2001) sugieren que el empleo de computadoras y materiales multimedia en la enseñanza de diversas disciplinas, favorece la motivación y satisfacción estudiantil. De igual forma, Shuell y Farber, (2001) encontraron una actitud positiva de los estudiantes hacia el empleo de la computadora y materiales multimedia en los cursos académicos de un amplio rango de disciplinas.

Antecedentes del trabajo

A partir del año 2005, un grupo de profesores del Área de Psicología Clínica de la FES-Iztacala-UNAM nos dimos a la tarea de renovar los materiales de enseñanza empleados en las diversas asignaturas del plan curricular de la asignatura de psicología clínica.

De acuerdo a la información recabada y al énfasis mostrado por algunos profesores en el empleo de las nuevas tecnologías en el proceso enseñanza/aprendizaje , se procedió a diseñar y elaborar una antología de trabajo para una de las asignaturas del plan curricular correspondiente a la materia Psicología Clínica Teórica IV. Esta antología digital tiene el propósito, entre otros, el de focalizar el proceso enseñanza/aprendizaje en la interacción alumno-docente y facilitar la colaboración entre ambos, alrededor del material digital.

En la tabla 1, se pueden observar los diferentes tipos de aprendizaje y enseñanza de acuerdo a sus objetivos, y sus respectivos medios instruccionales empleados (material didáctico).

Aprendizaje centrado en:	Medios instruccionales empleados:	Enseñanza centrada en:
Información	pizarrón, apuntes, conferencias magistrales	Docente
Competencias	trabajo en equipos, exposición/conferencias estudiantiles	Estudiante
Interacción	materiales diversos (tradicionales y/o digitales)	Interacción docente/alumno
Colaboración	materiales multimedia interactivos	Colaboración docente/alumno/alumno/ materiales interactivos

Tabla 1. Esquema donde se aprecia el cambio progresivo de medios instructivos y su correspondencia con el tipo de aprendizaje y el sujeto de la enseñanza.

A lo largo de la historia de la carrera de psicología de la FES Iztacala-UNAM y de la implementación del programa de psicología clínica, se han empleado diversos materiales didácticos encaminados hacia el logro de diferentes metas académicas. Se ha pasado de centrar el aprendizaje en la información y focalizar la enseñanza en el docente a través de la elaboración y empleo de conferencias, apuntes, textos (entre otros); a centrar el aprendizaje en las competencias del estudiante, valiéndonos de materiales y fomentando la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Actualmente, el interés de los profesores del Área de Psicología Clínica está centrado en inducir la interacción activa entre alumno-docente, mediante materiales multimedia, como vía idónea para el mejor aprovechamiento, superando así modelos pasivos de enseñanza-aprendizaje. Con este propósito es que se creó este material digital.

Las metas propuestas hacia el futuro incluyen la elaboración de materiales multimedia interactivos para facilitar el aprendizaje en colaboración y la

enseñanza integral entre docente-alumnos, alumno-alumno y éstos con los materiales de trabajo.

Propuesta

Se elaboró la antología del programa de Psicología Clínica Teórica IV en formato multimedia, con el objetivo de que los estudiantes puedan tener acceso a un aprendizaje más interactivo de los contenidos del programa y puedan adecuarlo a sus intereses y necesidades, lo cual facilita la comprensión del material, además de utilizar la tecnología informática.

La antología está dirigida a alumnos de octavo semestre de la carrera de psicología, y tiene como objetivo la revisión de diversos materiales bibliográficos que ilustran el quehacer profesional del psicólogo y las principales funciones de éste, que son: detección y evaluación, planeación y desarrollo, prevención, rehabilitación e investigación.

Al abrir el material multimedia en la pantalla de *Bienvenida* se pretende que el alumno conozca de manera general los contenidos del programa y la manera de acceder a cada uno de los contenidos (ver Figura 1)

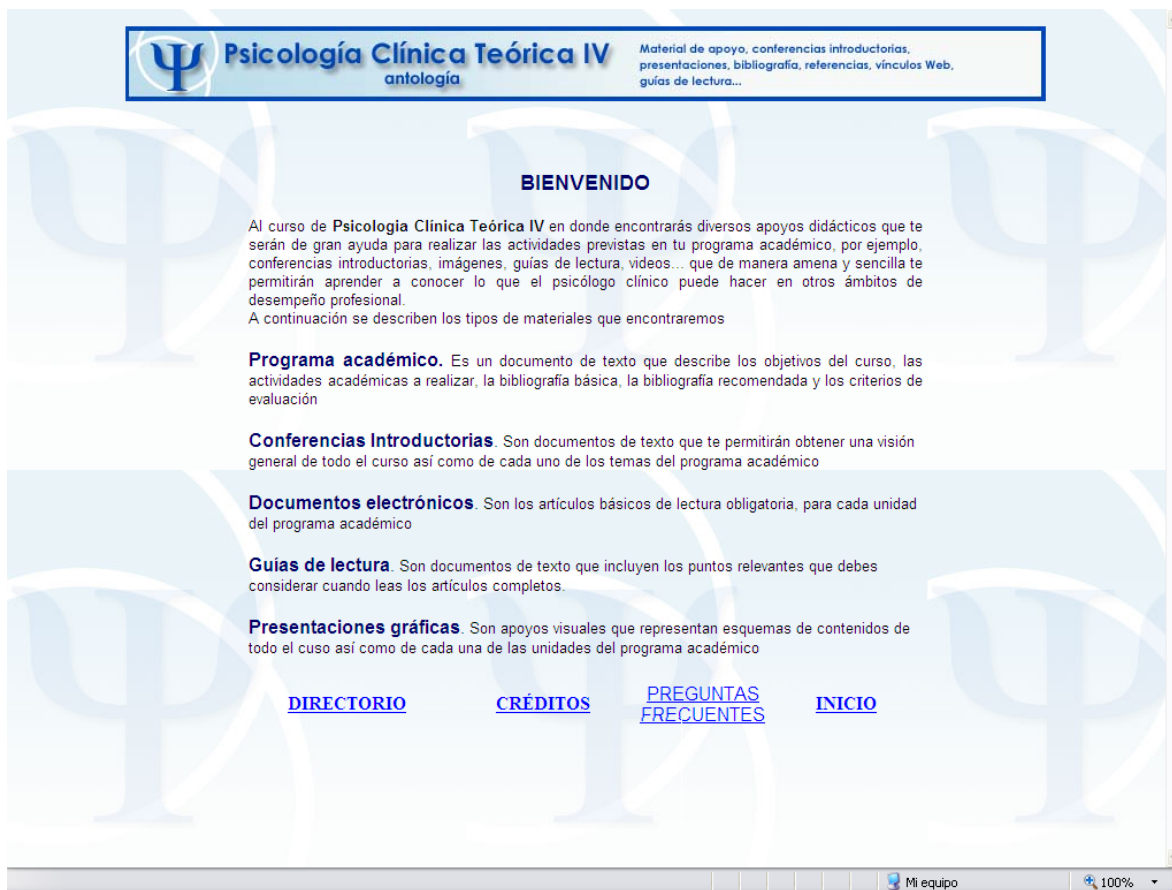


Figura 1. Pantalla de Bienvenida

Como se puede apreciar en esta ventanilla, en la parte inferior se ubican cuatro distintos comandos: DIRECTORIO; CREDITOS; PREGUNTAS FRECUENTES e INICIO, mediante este último se accede a los contenidos de toda la antología, tal como lo muestra la Figura 2.



Figura 2. Contenidos de la Antología

En esta pantalla se enlistan los temas del contenido programático, el estudiante puede seleccionar en el orden que prefiera los contenidos a revisar, sin embargo por cuestiones de orden, se sugiere que la primera vez que se tenga acceso a la antología se comience con la INTRODUCCIÓN y el PROGRAMA ACADÉMICO, dado que este orden permite conocer los elementos fundamentales de los temas a revisar a lo largo de la antología (Figuras 3 y 4).

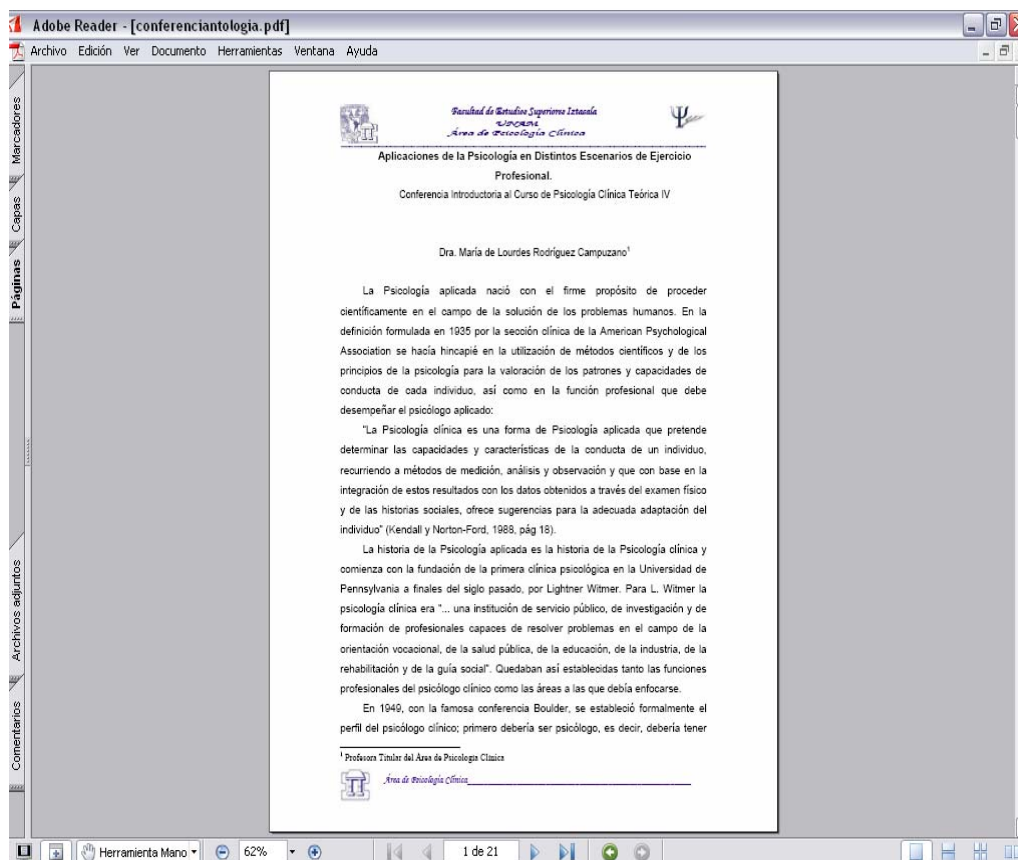


Figura 3. Introducción (primera página).

Posteriormente, el estudiante podrá elegir el tema o los temas que más le interesen de esta antología. Puede hacerlo en orden o al azar. A continuación se presentarán algunos fragmentos de los contenidos de la antología. Por ejemplo: PSICOLOGÍA DEL CONSUMIDOR (Figura 5).

The screenshot shows a web page with a light blue background featuring a large, faint Psi symbol. At the top left, there is a logo with the Greek letter Psi (Ψ) and the text "Psicología Clínica Teórica IV antología". To the right of the logo, a small text box contains the following information: "Material de apoyo, conferencias introductorias, presentaciones, bibliografía, referencias, vínculos Web, guías de lectura...". Below the header, there is a navigation menu with five items: "Conferencia Introductoria", "Presentación Gráfica", "Guía de Lectura", "Lectura Básica", and "Sitios de Interés". To the right of the menu, there is a section titled "PSICOLOGÍA DEL CONSUMIDOR" with a photograph of a person walking through a supermarket aisle. Below the photograph, there is a link that says "REGRESAR A CONTENIDO". At the bottom of the page, there is a status bar with the text "Mi equipo" and "100%".

Figura 5. Página del tema: Psicología del consumidor.

Para seguir el orden de los contenidos, el estudiante deberá abrir el archivo de CONFERENCIA INTRODUCTORIA de este tema, que viene en formato PDF (Figura 6).

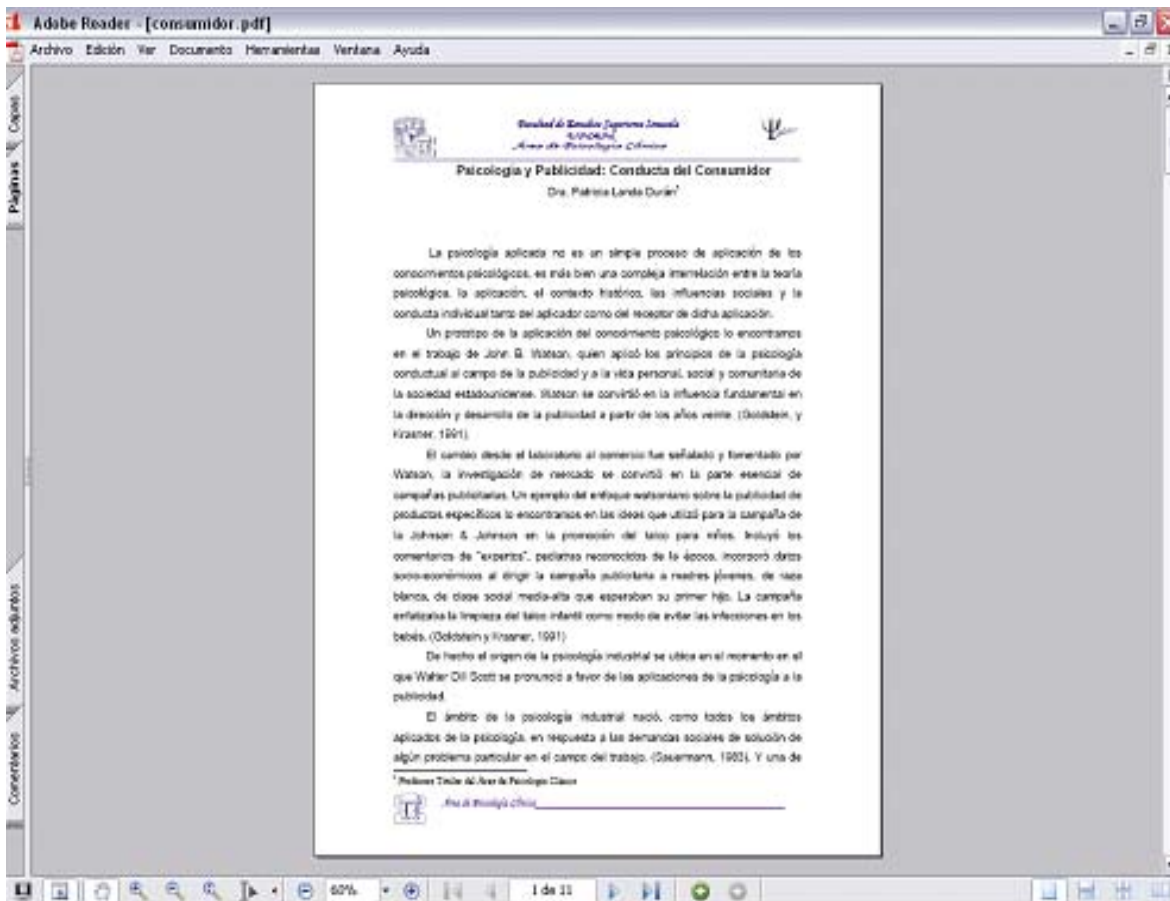


Figura 6. Introducción al tema: Psicología y publicidad: Conducta del consumidor (primera página).

Posteriormente, en lo que se denomina PRESENTACIÓN GRÁFICA (en formato power point), permitirá al estudiante acceder a más contenidos gráficos, archivos, vídeos, entre otros, que facilitará aún más la comprensión y el aprendizaje del tema (Figura 7).

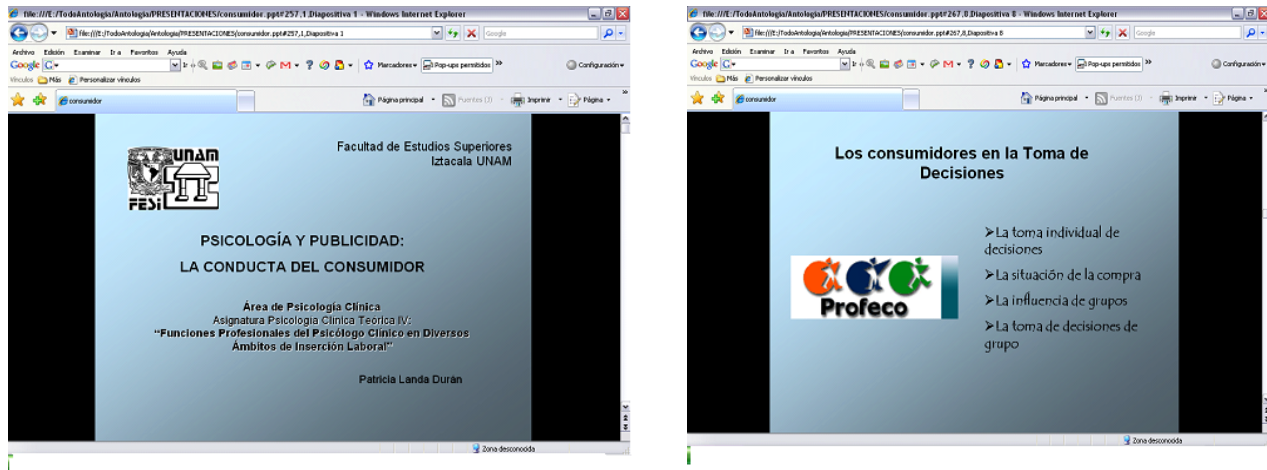


Figura 7. Presentación gráfica del tema de Psicología y publicidad en formato power point (diapositivas 1 y 2)

En el apartado de LECTURA BÁSICA se encuentran los artículos teóricos básicos que el estudiante debe leer para adentrarse en el tema, además de lecturas recomendadas. La GUÍA DE LECTURA es una herramienta útil que ayuda a guiar el proceso de análisis del artículo leído, facilitando de esta manera la identificación de temas complementarios a tener en cuenta. Estos dos archivos están en formatos PDF (Figura 8)

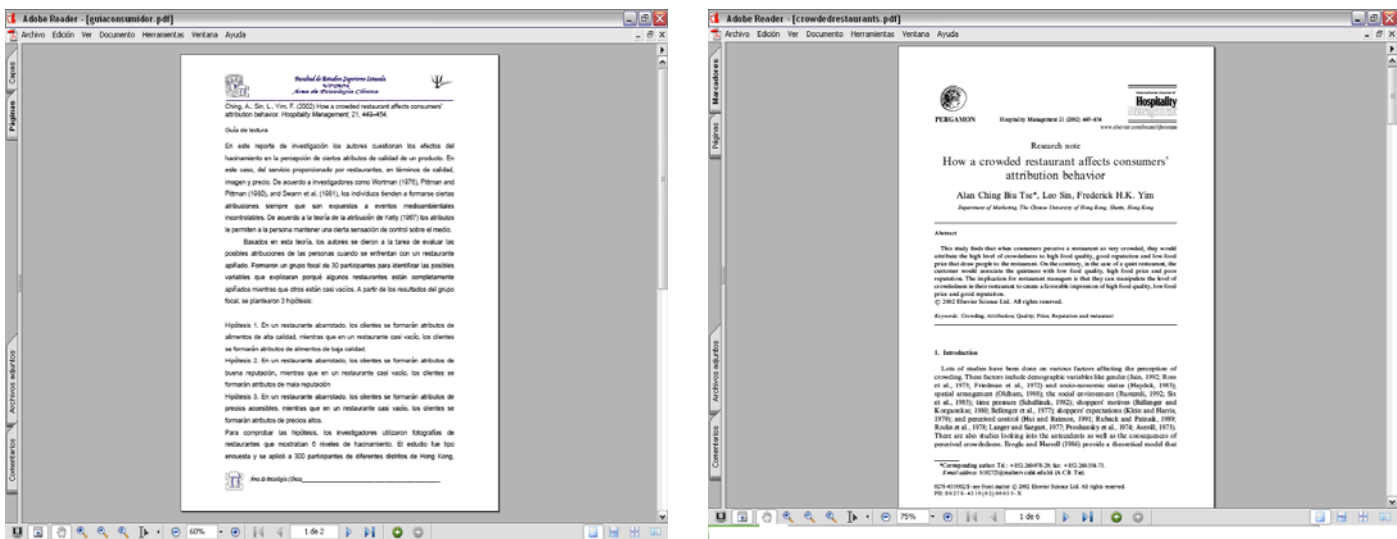


Figura 8. Guía de lectura y artículo básico del tema de Psicología y publicidad (primera página de ambos)

El último apartado: SITIOS DE INTERÉS, es una lista de sitios Web en donde el estudiante puede encontrar información adicional y complementaria sobre los temas abordados en esta antología, éste viene en formato Word (Figura 9).

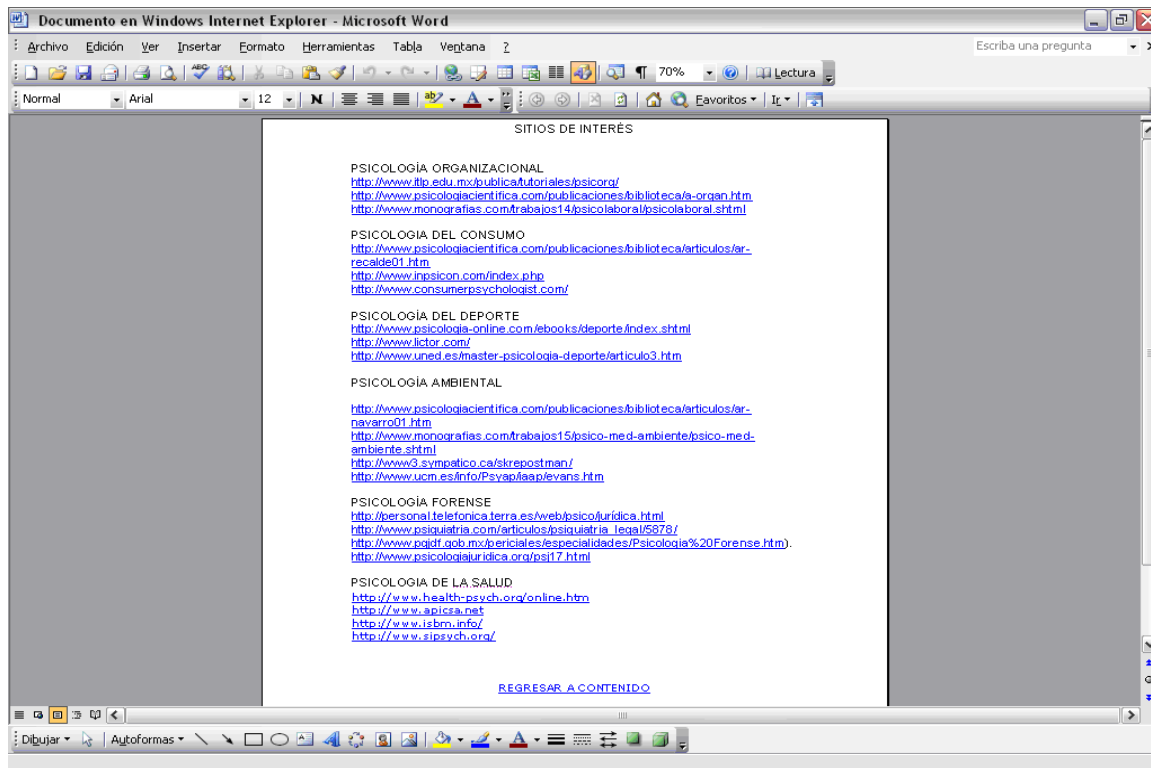


Figura 9. Sitios Web de interés, relacionados con cada uno de los temas vistos en la antología.

Para visitar cualquiera de estos sitios, es necesario estar conectado a Internet, y poniendo el puntero sobre el enlace, se accederá fácilmente a la página Web. Por ejemplo: <http://www.consumerpsychologist.com/>. Se abrirá la siguiente página, y una vez abierta, se podrá navegar por cualquier de sus contenidos (Figura 10).



Figura 10. Inicio de la página Web: <http://www.consumerpsychologist.com>

Esta página constituye un ejemplo de los diferentes enlaces enlistados dentro de los SITIOS DE INTERES; así como ésta, el estudiante puede tener acceso a otras páginas y explorar diversos contenidos y sitios relacionados.

Comentarios finales

A pesar de la creciente aceptación e inclusión de las computadoras y materiales multimedia en clase, existen algunos autores que mencionan que no todos los docentes están dispuestos a incluir estas tecnologías en clase; ni todos los materiales hechos dentro de estos entornos son lo mejor para la enseñanza (Daniel, en prensa). No obstante esta realidad dividida entre los docentes que apoyan la inclusión de las nuevas tecnologías y los que están reacios a emplearlas y recomendarlas, el avance y difusión de las TIC es notorio, creciente y prometedor.

Actualmente en el área de psicología clínica, algunos profesores diseñan y desarrollan nuevos instrumentos multimedia, páginas y videotecas digitales con el propósito de crear un banco de materiales con estas características para poder ser implementados dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Referencias

- Area, M. (2005). Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar. Una revisión de las líneas de investigación. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa* v. 11, n. 1. Apareció en http://www.uv.es/RELIEVE/v1n1/RELIEVEv11n_1.htm. Consultado el 5 mayo del 2007.
- Astleitner, H. y Wieser, C. (2004). An integrated model of multimedia learning and motivation. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13, 3-21.
- Bagui, S. (1998). Reasons for increased learning using multimedia. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 7, 3-8.
- Clarke, M. (1982). ¿Tecnología aplicada a la educación o tecnología educativa?. *Perspectivas*, 3, v. XII, 337-348.
- Daniel, D.B. (en prensa). Using technology to ruin a perfectly good lecture. En: Perlman, B.; McCann, L. y Buskist, B. (eds.) *Voices of NITOP: Favorite talks from the National Institute on the Teaching of Psychology*. American Psychological Society.
- Díaz-Barriga, F. y Hernández R. G. (1994). Aportaciones de la psicología educativa a la tecnología de la educación: algunos enfoques y desarrollos prevalentes. *Tecnología y Comunicación Educativas*, 24, 31-68.
- Fletcher, J. D. (2003). Evidence for learning from technology-assisted instruction. En: H.F. O'Neil, Jr. & Kopec, D. (eds.). *Technology applications in education: A learning view*, (p. 79-99). Mahwah, NJ: Erlbaum
- Kozma, R. (1991). Learning with media. *Review of Educational Research*, 61, 179-211.
- Kraut, R., Lundmark, V., Patterson, M., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. y Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American Psychologist*, 53, (9), 1017-1031.

Mayer, R.E. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.

Najjar, L.J. (1996). Multimedia información and learning. *Journal of Multimedia and Hypermedia*, 5, 129-150.

Shuell, T.J. y Farber, S.L. (2001). Students' perceptions of technology use in collage courses. *Journal of Educational Computing Research*, 24, 119-138.