


Alfabetización mediática audiovisual en personas con discapacidad visual: El lenguaje y la narrativa audiovisual como herramientas para mejorar la experiencia cinematográfica

Audiovisual media literacy in people with visual disabilities: audiovisual language and narrative as tools to improve the cinematic experience

Media literacy audiovisual em pessoas com deficiência visual: a linguagem e a narrativa audiovisual como ferramentas para melhorar a experiência cinematográfica

Marta González Caballero^{1*} 

Victoria Mora de la Torre^{2**} 

¹ Universidad Nebrija, Madrid, España

² Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España

* Profesora e Investigadora

** Profesora e Investigadora

Recibido: 30/03/2023; Revisado: 03/04/2023; Aceptado: 05/06/2023; Publicado: 01/09/2023

Para citar este artículo: González Caballero, Marta; & Mora de la Torre, Victoria. (2023). Alfabetización mediática audiovisual en personas con discapacidad visual: El lenguaje y la narrativa audiovisual como herramientas para mejorar



Resumen

La comprensión de las obras audiovisuales y la calidad de la experiencia de su visionado, son dos de los principales desafíos a los que se enfrentan las personas con discapacidad visual. El presente artículo aborda la importancia de los planes de alfabetización mediática para este colectivo y propone el diseño de un programa formativo que facilite el conocimiento de los códigos del lenguaje y la narrativa audiovisual como herramienta para lograr una mejora en su capacidad crítica, facilitando un aprendizaje más acorde a las transformaciones tecnológicas de la sociedad actual.

Mediante una revisión de la literatura científica y un modelo metodológico mixto transversal que combina el uso de encuestas, con entrevistas a expertos, se han identificado sus necesidades, intereses y demandas formativas en relación con los medios audiovisuales, contribuyendo a optimizar el diseño del programa. El análisis de los datos obtenidos nos confirma que este tipo de propuestas contribuyen a una mejora significativa en la vida de las personas en riesgo de exclusión social, facilitan su interacción con el mundo y colaboran en la eliminación de barreras que interfieren en la mejora de sus habilidades digitales y mediáticas.

Palabras clave: Alfabetización mediática; cine; discapacidad visual; lenguaje audiovisual; narrativa audiovisual; programa formativo

Abstract

Understanding audiovisual works and the quality of the viewing experience are two of the main challenges faced by people with visual impairments. This article addresses the importance of media literacy plans for this group and proposes the design of a training program that facilitates knowledge of the codes of language and audiovisual narrative as a tool to achieve an improvement in their critical capacity, facilitating learning more in line with the technological transformations of today's society.

Through a review of the scientific literature and a cross-sectional mixed methodological model that combines the use of surveys with interviews with experts, their needs, interests, and training demands have been identified in relation to audiovisual media, contributing to optimizing the program's design.

The analysis of the data obtained confirms that this type of proposal contributes to a significant improvement in the lives of people at risk of social exclusion, facilitates their interaction with the world, and collaborates in the elimination of barriers that interfere with the improvement of their digital and media skills.

Keywords: Audiovisual language; audiovisual narrative; film; media literacy; training program; visual impairment

Resumo

A compreensão das obras audiovisuais e a qualidade da experiência de visualização são dois dos principais desafios enfrentados por pessoas com deficiência visual. Este artigo aborda a importância dos planos de alfabetização midiática para este grupo e propõe o design de um programa educacional que facilite o conhecimento dos códigos da linguagem e da narrativa audiovisual como ferramenta para alcançar uma melhoria em sua capacidade crítica, permitindo uma aprendizagem mais alinhada com as transformações tecnológicas da sociedade atual.

Por meio de uma revisão da literatura científica e de um modelo metodológico misto transversal que combina o uso de pesquisas com entrevistas a especialistas, suas necessidades, interesses e demandas de treinamento em relação aos meios audiovisuais foram identificados, contribuindo para otimizar o design do programa.

A análise dos dados obtidos confirma que esse tipo de proposta contribui para uma melhoria significativa na vida de pessoas em risco de exclusão social, facilita sua interação com o mundo e colabora na eliminação de barreiras que interferem na melhoria de suas habilidades digitais e midiáticas.

Palavras-chave: Alfabetização midiática; deficiência visual; cinema; Linguagem audiovisual; narrativa audiovisual; programa de treinamento

1. Introducción

Según la encuesta de 2020 sobre discapacidad, autonomía personal y situaciones de dependencia del Instituto Nacional de Estadística, existen en nuestro país más de un millón de personas con algún tipo de discapacidad visual (INE, 2020). Una cifra que va en aumento debido al envejecimiento de la población y a la multiplicación de patologías relacionadas con el uso y abuso de pantallas digitales, de manera que nos encontramos ante una problemática sobre la que hay que actuar desde diferentes perspectivas, especialmente desde la educativa.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, establecidos por la Asamblea General de las Naciones Unidas en el año 2015, plantearon la necesidad de promover una educación inclusiva y equitativa de calidad que permitiera disminuir la brecha digital y que facilitase la participación social de las personas con discapacidad, haciendo hincapié en que los medios y la tecnología no deben aislar, sino incluir (García Galera et al., 2018). Desde

esta perspectiva, los proyectos de alfabetización mediática constituyen una herramienta esencial para la mejora en su calidad de vida, facilitando un aprendizaje acorde a las transformaciones tecnológicas de la sociedad actual, promoviendo su autonomía y ampliando las posibilidades no solo de acceder a un mayor conocimiento, también de disfrutar de las posibilidades que dicho conocimiento les puede proporcionar.

El cine, como medio audiovisual de información y entretenimiento, supone un hándicap para este colectivo pese a su potencial como vehículo de aprendizaje, ya que como indican Hernández y Montes: “la modalidad de acceso táctil, la más inmediata y adecuada cuando se trata de apreciar propiedades de los objetos o de leer información textual desde el código braille, queda descartada” (2002, p. 23), dejando el canal auditivo como vía única de acceso a la información audiovisual. Así, la audiodescripción se ha convertido en la herramienta principal para la recepción del contenido audiovisual, limitando la experiencia perceptiva y el placer derivado de ella. Sin embargo, desde diferentes instituciones -y muy particularmente desde la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE)- se ha impulsado la accesibilidad y educación en medios al entender que se puede hacer más y que, partiendo del conocimiento de los intereses y necesidades del colectivo, se pueden habilitar programas acordes.

Los docentes en el área de la narrativa y el lenguaje audiovisual somos conscientes de las posibilidades que brinda el conocimiento de sus elementos sintácticos, semánticos y/o estéticos en áreas tan diversas como la enseñanza de idiomas (Contreras Castillo, 2015), la formación del profesorado (Saavedra Munar et al., 2022), la educación para la ciudadanía o la educación en valores (Sell Trujillo et al., 2014). Desde este punto de vista, y partiendo de nuestra propia experiencia profesional, iniciamos la tarea de investigar sobre la utilización de los medios audiovisuales en colectivos de personas con diferentes grados de discapacidad visual, habida cuenta de las limitaciones que apreciábamos de origen en un contexto de estas características. Así es como surge la idea de trabajar en colaboración con la ONCE y se concibe el planteamiento de un programa de alfabetización mediática en el que se pueda enseñar a ver cine a quienes en realidad no pueden verlo. Con el respaldo de la Fundación y el apoyo y asesoramiento del grupo CINESA, representante del sector de la exhibición cinematográfica, se ha ido gestando un primer estadio del proyecto, que es el que se presenta en las siguientes páginas y que da cuenta de los pasos previos que han sido necesarios abordar antes de proceder con la implementación de un programa formativo.

1.1. Tecnificación de la sociedad, alfabetización mediática y discapacidad

El flujo de conocimiento e información que define y modela la cultura del siglo XXI está configurado de forma ineludible por las tecnologías y los medios de comunicación. Ambos conforman un entorno mediático complejo y en permanente cambio al que tenemos que adaptarnos, puesto que como ya indicaban Bauman y Payás (2013) la sociedad

contemporánea vive en una cultura líquida, inestable y volátil en la que el conocimiento es transitorio y en la que las reglas de elaboración, distribución y consumo de información se han transformado de manera notable (Villegas Simón, 2014).

Este contexto exige un replanteamiento del concepto de alfabetización audiovisual y de competencia digital, puesto que no solo hay que adquirir habilidades para entender los mensajes de los medios y comunicarse en esta sociedad hiperconectada, también hay que saber utilizar las tecnologías -y vivimos tiempos de metaversos, inteligencias artificiales y realidades aumentadas- de manera efectiva, ética y responsable (García-Ruiz y Pérez-Rodríguez, 2018). Por el mismo motivo, cualquier proceso de inmersión consciente y activa en dichas tecnologías, implica una formación previa de los ciudadanos que les permita conocer, analizar y generar ese espíritu crítico tan necesario ante la enorme cantidad de códigos, símbolos, signos, lenguajes digitales o audiovisuales con los que estamos en contacto permanentemente.

La alfabetización audiovisual ayuda al entendimiento, a interpretar el contexto donde se están llevando a cabo estos lenguajes, incentivando la creación, el análisis, la reflexión y, como consecuencia última, facilitando un disfrute relacionado con el placer de saberte partícipe de ese contexto, muy especialmente si hablamos en términos de colectivos con algún tipo de discapacidad.

Hablar de medios audiovisuales, tecnificación y discapacidad implica entrar en un debate necesario y consciente sobre el grado de acceso real que tienen estas personas, así como de los pasos que se han ido dando desde las instituciones y estados para facilitar políticas de intervención para una educación inclusiva (Aguaded, 2009). Así, en las últimas dos décadas se han promovido diversas normativas tanto nacionales como internacionales, en un intento por facilitar su inclusión en la vida pública, convirtiendo la accesibilidad universal en algo real y efectivo. Así, en 2003 se aprobó en España la Ley de Igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, convirtiéndose en la primera legislación general al respecto. En 2007 se aprobó el Reglamento sobre las condiciones básicas para el acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías, productos y servicios relacionados con la sociedad de la información y medios de comunicación social (BOE, 2007) y, unos meses después, fue aprobada la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (BOE, 2008), a la que siguió la aprobación del Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social (BOE, 2013).

Respecto a las regulaciones concretas del sector audiovisual, se han ido sucediendo normativas desde 2003, pasado por la Ley de los Servicios Audiovisuales, la Ley de Telecomunicaciones, la Ley General de la Comunicación audiovisual o la Ley del Cine, que ha tenido diversas modificaciones desde su formulación de 2007 (García Castillejo y CERMI, 2015).

En cuanto al análisis documental de la literatura científica, se ha observado una preocupación creciente debido a la relevancia que está adquiriendo a nivel mundial el uso educativo de las TIC en los colectivos de personas en riesgo de exclusión. Esta cuestión ha sido abordada en propuestas sobre aprendizaje adaptativo y personalizado (González et al., 2022), accesibilidad universal y brecha digital (García-Prieto y Figuereo-Benítez, 2022), tecnologías emergentes (Scolari et al., 2018) o incluso desde la vertiente del análisis de su representación en los discursos de ficción (Álvarez Moreno y Mora, 2020). Estos datos muestran que, pese a su incipiente interés investigador, sigue siendo necesario generar estrategias prácticas centradas en superar barreras de acceso que promuevan la adquisición de competencias audiovisuales y, muy especialmente, que incidan en la generación de motivación ya que las personas con discapacidad tienen que hacer frente a un mundo complejo y sujeto a constantes transformaciones tecnológicas.

El presente proyecto parte de esta última idea para tratar de hacer visible y dar voz a un colectivo como el de las personas con diferentes tipos de discapacidad visual con el que los medios de comunicación interactúan poco y, por tanto, por el que apenas se promueven proyectos o se realizan propuestas de accesibilidad (Figuereo-Benítez y García-Prieto, 2021). Entendemos que las ayudas y las propuestas pedagógicas no deben ceñirse exclusivamente al ámbito educativo formal, puesto que se deben involucrar distintos actores. La familia, como núcleo imprescindible en cualquier iniciativa educativa, debe ser tenida en cuenta, ya que desde este contexto se puede conseguir un efecto multiplicador (Domínguez Martínez, 2010). Del mismo modo, empresas, fundaciones, organizaciones sociales y, desde luego, los propios medios de comunicación deben asumir su responsabilidad en esa tarea, facilitando propuestas que complementen o refuercen esa parte de educación formal que se realiza en los centros educativos en sus diferentes niveles (Aguirre Pérez y Vázquez Moliní, 2004). No es una cuestión de Responsabilidad Social Corporativa es una cuestión de desarrollo y, como indican Suárez Ibáñez y López-Catalán (2013), de “reciprocidad universalizadora” (p.71), concepto que hace referencia al proceso por el cual las empresas se involucran en las problemáticas de la sociedad a la que pertenecen, devolviéndoles parte de su éxito o ganancia en forma de acciones que mejoren la calidad de vida de las personas, facilitando un mayor conocimiento y/o un consumo más responsable y justo.

Por otro lado, como indica Camps (2009), la educación no sólo como un derecho, fundamentalmente como un proceso, está en fase de transformación, ya que debe adaptarse a un entorno de múltiples pantallas o de instrumentos y aplicaciones que hasta hace poco eran completamente desconocidas, y “no se puede abordar la educación con un mínimo de realismo ignorando que dicho entorno existe” (p.19). En el caso de las personas con discapacidad visual, la educación en medios es indispensable para facilitar que este entorno no se vuelva hostil o alienante, porque los medios audiovisuales son parte activa en la construcción de nuestra relación con el mundo, son portavoces de cultura, valores e incluso creencias y, como indican García Crespo et al. (2012), la omnipresencia de los medios audiovisuales “se ha convertido en un elemento conformador de los sentidos, de

la realidad, de la verdad y las utopías. Conseguir autonomía respecto a esos contenidos y tecnologías es fundamental para el ejercicio de la ciudadanía” (p.9).

En definitiva, el mundo es en sí mismo audiovisual y plantea un apabullante consumo de imágenes en un ejercicio de hiperestimulación de contenidos al que las personas con discapacidad visual no pueden acceder en igualdad de condiciones, algo que entronca de forma directa con las recomendaciones del Informe sobre Educación y Políticas para la Creatividad de la UNESCO (2022) o con el estudio sobre accesibilidad e igualdad de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2011). Es, en este contexto, en el que se plantea la presente propuesta de actuación mediática.

1.2. Accesibilidad de contenidos audiovisuales en personas con discapacidad visual: la audiodescripción

Según Belén Ruíz, directora del Centro español de subtulado y audiodescripción (CESyA), las personas ciegas o con diferente grado de discapacidad visual es un público que tradicionalmente ha quedado vetado en el acceso al cine (Servicio de información sobre discapacidad, 2013) ya que no se les ha proporcionado un servicio adecuado de accesibilidad. Este problema tiene más que ver con la concienciación social que con la tecnología necesaria, algo que ocurre en todos los países del mundo. De hecho, España es uno de los pocos que cuenta con la norma AENOR: Norma UNE 153020:2005, cuyo objetivo es hacer recomendaciones específicas sobre cómo realizar una audiodescripción. Tal y como indica Mendoza (2016), este servicio funciona como un apoyo a la comunicación audiovisual, traduciendo y explicando con palabras todo lo que ocurre en las imágenes. De esta manera, el espectador con discapacidad visual puede apreciar las obras de una forma más parecida a como lo hace una persona que ve, aunque se debe vigilar el cumplimiento de la norma para evitar una sobrecarga informativa que obstaculice la comprensión sonora o interfiera con los diálogos y voces internas, según nos indican desde la Fundación ONCE.

Esta norma constituye el primer paso para lograr la integración y accesibilidad en salas de cine, teatros, exposiciones, danza, ópera o eventos, aplicándose de igual modo a la programación de las cadenas de televisión, quienes han ido incorporando audiodescripciones en series de ficción y programas de entrenamiento de forma lenta pero paulatina, algo similar a lo que ha ocurrido con las plataformas de contenido en *streaming*, las cuales se encuentran en un momento de transición hacia un modelo más inclusivo (Ellis et al., 2016).

Sin embargo, aunque hasta hace unos años la mayor preocupación en cuanto a accesibilidad en los medios estaba en la cantidad de material audiodescrito o subtulado, desde los últimos años se ha observado un giro necesario hacia la calidad de este material (Richart-Marset y Calamita, 2020), lo que ha traído consigo la aparición de nuevas aplicaciones encaminadas a facilitar información más precisa y clara en las

audiodescripciones, así como mejores condiciones en cuanto a técnicas en la captación y sincronización del sonido, como es el caso de AudescMobile. Esta aplicación gratuita promovida por la ONCE y la Fundación Vodafone, permite seguir las audiodescripciones disponibles en un catálogo, en el lugar que el usuario desee -salas de cine, televisión, DVD/ BluRay- utilizando para ello su propio teléfono móvil y unos auriculares. Como indica Ángel Luis Gómez, técnico I+D en ONCE-CIDAT: “puedo ir a casa de cualquier amigo o estar en cualquier lugar y puedo acceder a la misma información de una película que mis compañeros que sí ven. Y no tengo la necesidad de estar preguntando ¿qué sale ahora?” (ONCE, 2016). Este es, sin duda, un salto cualitativo importante ya que no se trata de que una persona ciega o con determinado grado de discapacidad visual acuda a una sesión “especial” de proyección adaptada, se trata de que pueda participar y disfrutar de una obra audiovisual en igualdad de condiciones que una persona que puede ver, como sostiene el responsable de prensa de la Fundación.

Otros proyectos experimentales que trabajan en esta misma dirección son el ADLAB PROJECT: Audiodescription. Lifelong Access for the Blind (<http://www.adlabproject.eu/>) y el HBB4ALL: Hybrid Broadcast Broadband For All (<https://cordis.europa.eu/en>), ambos programas, financiados por la Comisión Europea, investigan en soluciones tecnológicas para facilitar el visionado de contenido audiovisual adaptado en tablets, ordenadores o teléfonos móviles (Fernández, 2019).

En cuanto a la tecnología de interfaces táctiles y gestuales como opción no sonora para el complemento de información audiovisual, apenas se ha implementado su uso comercial debido a lo costoso que resulta la fabricación de estos dispositivos de lectura de imágenes mediante códigos de puntos, si bien los prototipos de fabricantes como Dot Incorp (<https://www.dotincorp.com/>) permiten vislumbrar un horizonte tecnológico de grandes posibilidades.

En el campo de la aplicación experimental de las audiodescripciones especializadas, resulta relevante el estudio de Barnés Castaño y Jiménez Hurtado (2020), para traducciones intersemióticas en el ámbito museístico, al proponer una modalidad de aplicación sobre imágenes tanto estáticas como dinámicas, que son traducidas de forma automática a palabras. De igual modo, existen programas piloto de audiodescripciones basadas en el uso de realidad virtual (Oncins et al., 2020), así como experiencias mixtas en las que se recurre al enfoque cognitivo basado en la generación de imágenes mentales junto con el apoyo táctil (Holsanova et al., 2015) por lo que nos encontramos ante un panorama empírico abierto a la innovación.

1.3. La narrativa y el lenguaje audiovisual como herramienta de alfabetización mediática audiovisual

Aunque estamos sometidos a un volumen ingente de contenidos audiovisuales en nuestro día a día, esta sobre exposición mediática no implica que seamos competentes audiovisualmente hablando. Si bien este tema resulta tremendamente interesante de tratar, no es objeto del presente artículo por lo que simplemente dejaremos constancia de la preocupación social que existe acerca de los efectos que dicha sobreexposición acarrea en términos de consumo de información, detección de *fakenews* o construcción de estereotipos, entre otros muy diversos (Delgado-Ponce y Pérez-Rodríguez, 2018), lo que da una idea del impacto que la narrativa y el lenguaje audiovisual puede llegar a tener en nuestra concepción y entendimiento del mundo.

Ateniéndonos a nuestro ámbito de aplicación, se concibe la narrativa audiovisual como la articulación de todos los elementos del lenguaje que componen una obra audiovisual (Jiménez, 1993), tanto los que conforman la imagen -color, escala de planos, composición visual, profundidad de campo, angulación y movimiento de la cámara-, como los que integran la banda sonora -música, diálogos, efectos y silencios- en un intento de contar una historia de forma atrayente, que emocione, genere sentimientos y transmita sensaciones a quienes son receptores de los discursos generados a través de ella. No es un simple sumatorio de elementos regidos por unas normas, es el arte de la expresión audiovisual y siempre apunta a un sentido (García y Rajas, 2011).

El tiempo y el espacio también forman parte de los elementos generadores de ese sentido, pudiéndose comunicar así historias del presente cotidiano del individuo o, como ocurre en el campo de la ficción, transmitir otra realidad, la de un universo imaginario que, mientras nos es narrado, tendrá apariencia de realidad. El lenguaje audiovisual es la herramienta que le da sentido y, por ello, su conocimiento resulta imprescindible en una sociedad de la información, la digitalización y la tecnificación, puesto que nos permite interpretar e interactuar con este tipo de relatos (Portalés Oliva, 2019).

Partiendo de esta base teórica, se hace necesario establecer programas de alfabetización audiovisual que permitan adquirir un conocimiento crítico de los mensajes y las obras generadas por este medio, máxime si la audiencia a la que van dirigidos posee algún tipo de discapacidad visual, ya que el proceso de inmersión narrativa, tan necesario para poder disfrutar de una obra fílmica, resulta extraordinariamente complicado de alcanzar. En este sentido, son escasas las iniciativas que se han realizado al respecto ya que hasta ahora la formación se ha concentrado en las audiodescripciones (Vargas Vergara, 2013). Sin embargo, en la propia encuesta sobre discapacidad y dependencia del INE (2020) se indica que la actividad principal realizada por las personas con discapacidad visual durante su tiempo libre es *ver la televisión, cine u otras pantallas*, tal y como puede observarse en la figura 1.

Figura 1. Tipos de actividades realizadas por personas con discapacidad visual en su tiempo de ocio



Fuente: A partir de los datos de la Encuesta sobre discapacidad, autonomía personal del INE (2020).

De hecho, esta actividad dobla en usuarios a la que aparece en segundo puesto: *Ejercicio físico, pasear, deportes*, lo que pone de manifiesto el interés que existe por el contenido audiovisual, reforzando así la idea de este proyecto.

2. Objetivos y método

Como ya se ha ido esbozando en estas páginas, el objetivo principal del proyecto consiste en conocer y analizar las necesidades que el colectivo de personas con discapacidad visual tiene con respecto al uso y disfrute de los medios audiovisuales, especialmente el cine, para establecer en base a ello una propuesta de alfabetización audiovisual que les permita conocer los códigos propios del lenguaje, para mejorar su experiencia. Partiendo de esta premisa surgen una serie de objetivos secundarios:

- 1) Investigar sobre el concepto de alfabetización audiovisual para personas con discapacidad visual. Esto proporciona un marco teórico solvente para el diseño posterior de la propuesta formativa, al estar basada en los principios, reglamentaciones y prácticas más efectivas en este ámbito.
- 2) Analizar la situación actual de las personas con discapacidad visual respecto al uso y acceso a medios audiovisuales, lo que nos permitirá:

- Identificar las barreras a las que se enfrentan
 - Conocer la tecnología que se aplica y evaluar si existe vía de mejora.
- 3) Plantear una metodología de investigación que proporcione homogeneidad al estudio y que permita el análisis multinivel.
 - 4) Elaborar un primer borrador de propuesta formativa accesible y efectiva en consonancia con los intereses del colectivo.

Derivadas de estos objetivos surgen una serie de preguntas de investigación que han servido de hilo conductor en la propuesta, tales como: ¿qué tipo de iniciativas se han efectuado sobre el colectivo ciego o con algún grado de discapacidad visual?, ¿existe una necesidad real de trabajar en la creación de planes de formación mediáticos activos? y, derivado de ello, ¿cómo podría afectar a la mejora de su día a día?, e incluso ¿qué percepción tienen los individuos de este colectivo con respecto al consumo que hacen de los medios?

2.1. Metodología

Las ciencias sociales permiten conocer mediante la observación las pautas de interacción entre sociedades, establecer acciones directas sobre ellas mismas y, como no, aprender de los resultados de su aplicación. Con esta finalidad, se aborda el presente trabajo desde una metodología mixta de corte transversal, basada en procedimientos cuantitativos -medición de variables y obtención de datos de carácter exploratorio a través de una encuesta- y procedimientos descriptivos, que permiten conocer la experiencia y las necesidades de los encuestados.

Se ha partido de una revisión de la literatura previa de carácter exploratorio (Vilches, 2020) y se ha procedido a realizar un estudio más profundo mediante el empleo de herramientas propias de un enfoque inductivo como son las entrevistas semiestructuradas, las cuales constituyen una herramienta cualitativa eficaz (Blasco Hernández y Otero García, 2008). En concreto, se han efectuado entrevistas al jefe del gabinete de prensa y contenidos multimedia de la Fundación ONCE, y a directivos de Odeon Cinemas Group/ CINESA, entre diciembre de 2022 y febrero de 2023, obteniendo un conocimiento más concreto sobre la situación, experiencia y consumo del colectivo con respecto a los medios de comunicación y, de forma más específica, del cine.

El objetivo de utilizar ambas técnicas fue la verificación y comparación de la información obtenida en diferentes momentos mediante distintos métodos, lo que también se conoce como triangulación metodológica en la recolección de datos (Betrián Villas et al., 2013). Esta triangulación permite obtener resultados más rigurosos, especialmente cuando se trabaja con muestras reducidas, porque analiza el objeto de estudio desde diferentes perspectivas (Requena y Ayuso, 2018) permitiendo un análisis en múltiples contextos.

Con respecto al uso de la encuesta, para la obtención de análisis cuantitativos y/o cualitativos se debe partir de un testeo previo ante un grupo de control (Grasso, 2016). En este caso, tras una primera entrevista con nuestro enlace en la Fundación ONCE, se nos recomendó plantear su difusión dentro del grupo de afiliados al ser lo suficientemente representativo ya que lo conforman un total de 70.490 personas, siendo cerca de 50.000 las que se encuadran en el rango de edad consultable -mayores de 18 años-. Bajo estas directrices, se preparó un modelo con la herramienta *Microsoft Forms*, que fue puesto a prueba con 8 personas con diversos tipos de discapacidad visual, para validar su fiabilidad, accesibilidad y tiempo medio de realización (18 minutos). Tras recibir las opiniones del estudio piloto, se ajustó definitivamente la encuesta que, con 20 preguntas, que quedó dividida en tres bloques:

- Bloque 1. Perfil personal y datos sociodemográficos.
- Bloque 2. Formación recibida y conocimiento previo en medios audiovisuales.
- Bloque 3. Valoración de propuestas formativas y grado de satisfacción con las experiencias de visionado.

Resulta importante indicar que el *pretest* de la encuesta fue providencial ya que, pese a tratarse de un formulario adaptado que permite la activación del lector inmersivo, llegado el momento de tener que marcar las respuestas comprobamos que no se había logrado una plena accesibilidad, lo que nos llevó a modificar la manera de preguntar e indicar la valoración en las preguntas de escala de Likert, permitiendo la introducción directa del dato en formato abierto, puesto que las personas con discapacidad visual grave y las ciegas totales encontraron una gran dificultad en el marcado preciso de un dato dentro de una hilera, cuadrícula o fila. Por tanto, la encuesta en sí misma ha sido nuestro primer choque de realidad con respecto a la accesibilidad de los contenidos digitales y/o multimedia y ha supuesto la primera barrera para el desarrollo de la investigación.

Pese a ello, se obtuvieron un total de 92 respuestas, lo que supone un elevado número de participantes teniendo en cuenta las dificultades inherentes del grupo a encuestar. El análisis de los datos ha sido eminentemente descriptivo, basándonos en frecuencias, promedios y porcentajes (López Romo, 1998), ya que la encuesta estaba diseñada tanto con preguntas cerradas de escalas nominales excluyentes, preguntas cerradas dicotómicas, preguntas abiertas de carácter perceptivo y preguntas de valoración, es decir, se han combinado preguntas de identificación, información y opinión con la finalidad de obtener datos relacionables que nos permitieran generalizar en las conclusiones.

Como última cuestión metodológica debemos indicar que, teniendo en cuenta la muestra obtenida, se ha recurrido a la utilización de la prueba de *t* de *Student* como método estadístico para analizar los datos. Esta técnica, ampliamente utilizada en el campo de la investigación científica, permite comparar grupos o variables de interés y determinar si hay una diferencia significativa entre ellos o si la correspondencia de los datos responde al azar. En nuestro caso, se ha comprobado que se cumplen los dos supuestos teóricos necesarios para que sea válida: la normalidad de la distribución de las variables y la

homogeneidad de varianzas, por lo que, aunque la muestra es significativamente pequeña, resulta estadísticamente válida.

3. Resultados

Se exponen, a partir de este punto, resultados a dos niveles, por un lado, se aportan y explican los datos cuantitativos obtenidos en la encuesta. Este análisis nos permite conocer mejor a nuestro público objetivo y nos facilita avanzar hacia el segundo nivel de resultados: el planteamiento de una propuesta de alfabetización audiovisual.

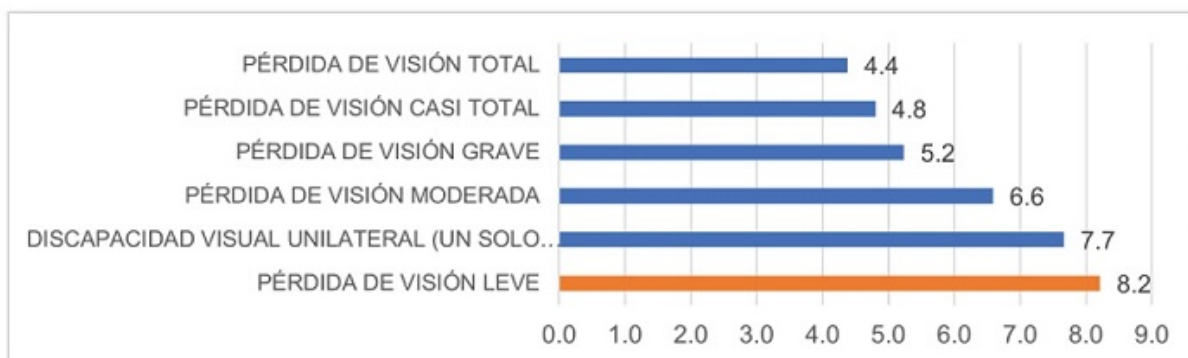
En la tabla 1 se recogen los datos del Bloque 1: Perfil de la muestra, compuesta por 47 mujeres (52%), 39 hombres (42%) y 6 individuos que no desearon indicar su género (6,5%). En cuanto al estratificado por rangos de edad, se observa la presencia mayoritaria de dos grupos: los enmarcados entre 21-25 años y los de 46-50. El tercer dato es la variable sobre su tipo de discapacidad visual, variable que se erigen en el condicionante más relevante a la hora de plantear cualquier acción formativa y que permite además establecer relaciones de correspondencia significativa -prueba *t de Student*- con otras preguntas del cuestionario, por lo que se obtiene así un significado inferido. Se observa una presencia reveladora de individuos que se incluyen en el grupo de “pérdida de visión total” - 24%- y “pérdida de visión casi total- 21,7%-.

Tabla 1. Datos totales y en porcentaje del perfil del colectivo de personas con discapacidad visual encuestado

Bloque 1. Perfil personal y variables sociodemográficas		
Variable	Total	Porcentaje
Género (N total=92)		
FEMENINO	47	52%
MASCULINO	39	42%
NO DESEO DAR ESTE DATO	6	6,50%
Edad		
15-20	4	4,30%
21-25	25	27%
26-30	8	8,60%
31-35	13	14,10%
36-40	8	8,60%
41-45	13	14,10%
46-50	21	22%
51-55	7	7,60%
56-60	5	5,40%
61-65	9	9,70%
66 o más	6	6,50%
Tipo de discapacidad visual		
PÉRDIDA DE VISIÓN CASI TOTAL	20	21,70%
PÉRDIDA DE VISIÓN GRAVE	18	19,60%
PÉRDIDA DE VISIÓN LEVE	14	15,20%
PÉRDIDA DE VISIÓN MODERADA	15	17,30%
UNILATERAL (UN SOLO OJO)	2	2,20%
PÉRDIDA DE VISIÓN TOTAL	22	24%

En el Bloque 2 se consultaba sobre la formación específica en medios audiovisuales, la valoración de su nivel de conocimientos al respecto y el grado de satisfacción con dichas formaciones. Se perseguía con estas preguntas tener un enfoque más preciso del colectivo y, de hecho, en la figura 2 se observa la relación significativa entre las variables “Tipo de discapacidad visual” y “Valoración del nivel de conocimientos en medios audiovisuales”, ya que dicha valoración aumenta cuanto menor es el grado de discapacidad.

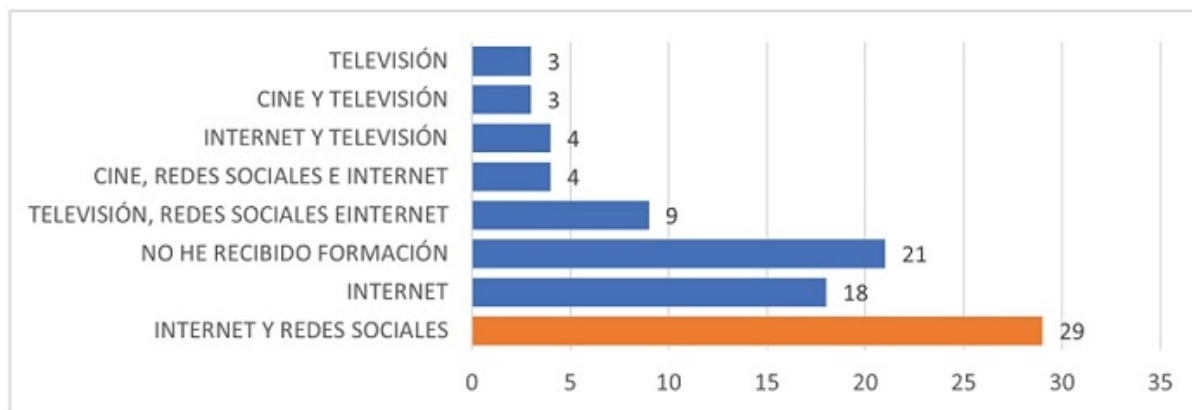
Figura 2. Promedio de valoración en la percepción sobre el nivel de conocimientos en medios audiovisuales según tipo de discapacidad



Aunque los rangos se han movido entre el 4,4 y el 8,2, el promedio de las respuestas ha sido de 5,83 lo que podemos considerar suficiente, aunque con un interesante margen de mejora.

Mediante la figura 3 podemos conocer qué tipo de formación han recibido previamente en medios audiovisuales, destacando los planes orientados a redes sociales e internet. Al tratarse de una pregunta de respuesta múltiple, se han obtenido respuestas simples y en combinación, aunque uno de los datos más llamativos es que hay 21 individuos que han indicado no haber recibido formación en medios.

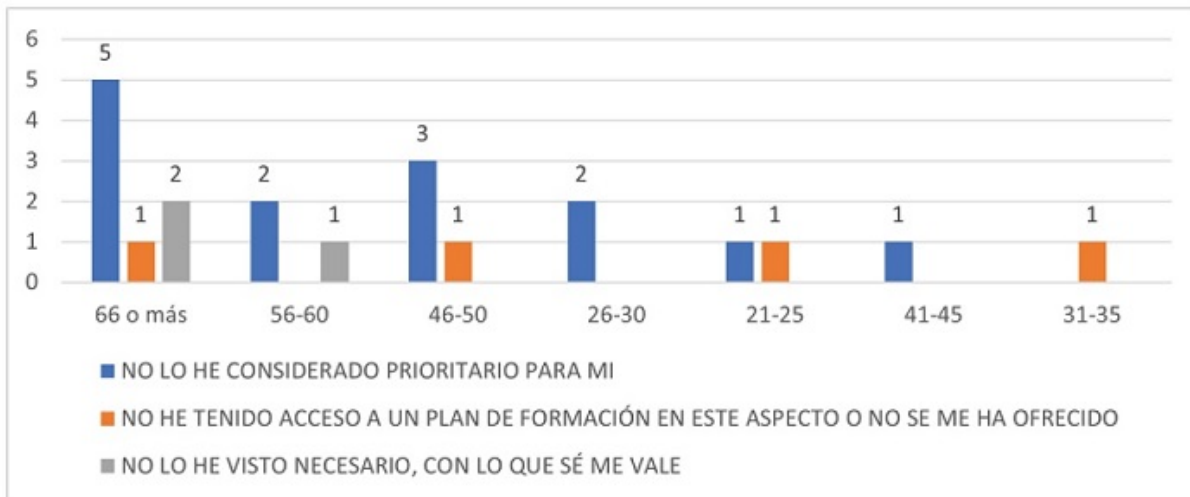
Figura 3. Programas de formación recibidos en medios audiovisuales



El itinerario generado en la encuesta al llegar a este punto permitía conocer los motivos por los que pudieran darse respuestas negativas en formación. En la figura 4 se observa

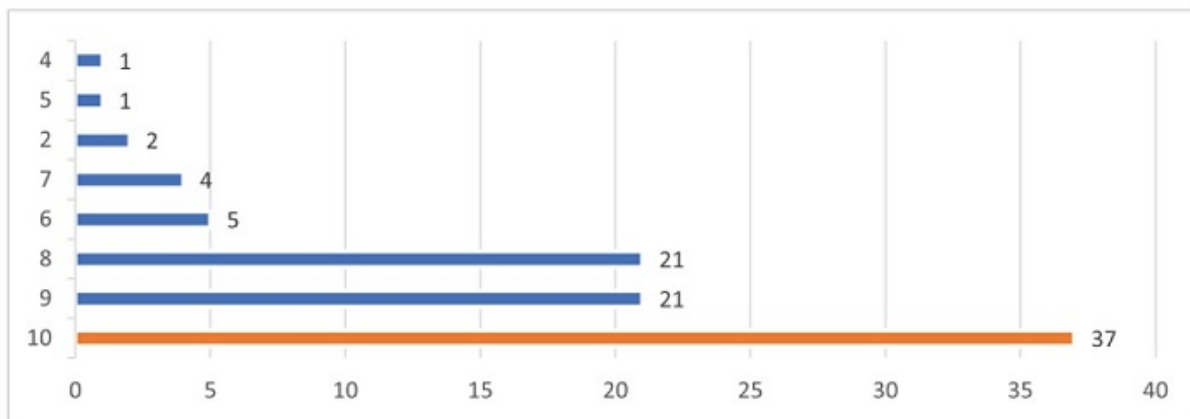
que mayoritariamente fue por una cuestión de prioridades y que se produjeron en los rangos de edad más avanzados.

Figura 4. Motivos por los que no ha recibido formación



En cuanto a la valoración sobre la necesidad de recibir una formación adecuada, se han producido respuestas favorables muy elocuentes, tal y como se muestra en la figura 5, existiendo una clara aceptación en este sentido al alcanzarse un promedio de 9,2 sobre 10.

Figura 5. Valoración de la necesidad de tener una adecuada formación en medios audiovisuales, en escala 1-10



El Bloque 3 contenía otro de los aspectos importantes a conocer: la frecuencia de asistencia al cine y de visionado en el hogar, puesto que estos datos no existen hoy día o no se conocen. Las figuras 6 y 7 nos indican que existe una relación creciente entre el

grado de satisfacción con la experiencia cinematográfica en función de la frecuencia con la que se asiste o visiona en casa.

Figura 6. Grado de satisfacción de asistencia al cine según la frecuencia, en escala 1-10

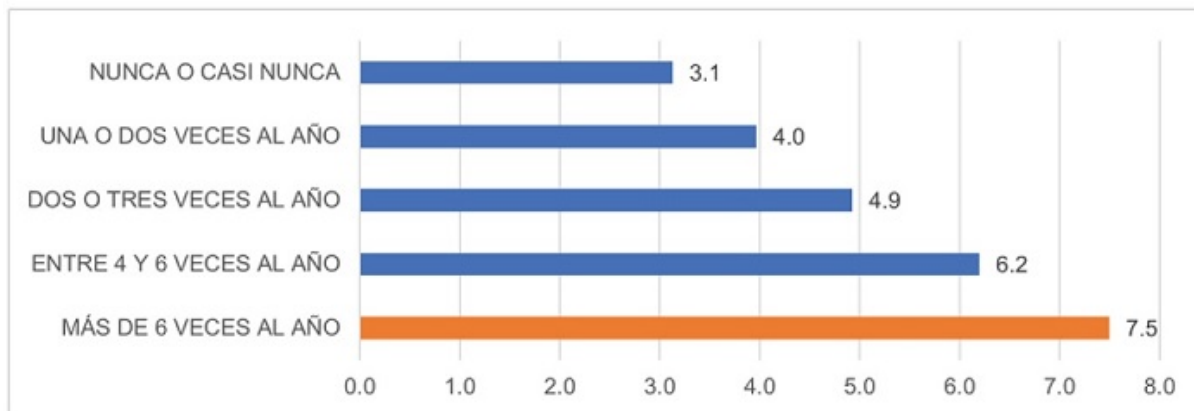
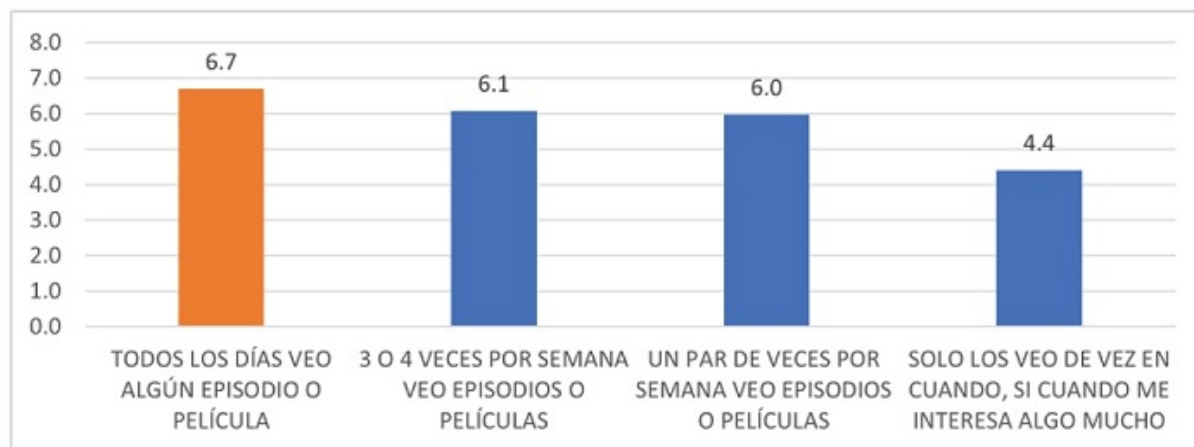


Figura 7. Grado de satisfacción del visionado en hogar, según frecuencia, en escala 1-10



Sin embargo, resulta importante destacar que, mientras que el promedio de la satisfacción en el cine es de 4,60 sobre 10, en casa la puntuación alcanza el 5,62 lo que nos indica que en este segundo espacio existen menos barreras para el visionado, por lo que su valoración es ligeramente mayor. Este dato nos plantea una dificultad que debemos tener en cuenta a la hora de preparar la propuesta formativa ya que el hecho de salir de esa zona de confort puede implicar una resistencia inicial.

A todos estos datos debemos añadir la información obtenida a través de las entrevistas semiestructuradas realizadas a los expertos de la Fundación ONCE y del grupo CINESA, ya que sus opiniones no sólo nos han servido para entender mejor la situación actual de las

personas con discapacidad visual y su problemática con respecto al acceso a los medios audiovisuales, también nos han proporcionado el contexto necesario para la propuesta formativa.

Tabla 2. Selección de fragmentos de entrevistas a expertos (Fundación ONCE y CINESA)

Desde la fundación ONCE se realizan programas de formación y capacitación permanentemente porque la demanda de este colectivo es altísima, dada su necesidad de adaptación a un mundo que está, cada vez más, ligado a la tecnología. En este sentido, las iniciativas basadas en alfabetización mediática y audiovisual, forman parte de nuestra prioridad formativa, tal y como puede comprobarse en el programa Por Talento Digital (XTD).

El programa INSERTA, que surgió ante la necesidad de implementar políticas de inclusión plena de personas con discapacidad en la sociedad, ha ido afianzando una estrategia de acciones de impulso, patrocinio y promoción de cara a su inserción laboral, pero todo ese esfuerzo pasa siempre por la adquisición de una formación adecuada a la demanda de la sociedad. De igual modo, trabajamos por facilitar formación que proporcione una mejora en la calidad de vida de estas personas, por ello, las propuestas relacionadas con actividades de ocio y tiempo libre resultan esenciales.

Cine y televisión son medios de alta demanda en este colectivo, medios que, pese a resultar atractivos y de interés, son poco accesibles, por lo que pese a su potencialidad no solo como una forma de entretenimiento o información, también como un vehículo para el aprendizaje, está limitada. En este sentido, reclamamos una mayor investigación e innovación.

El cine audiodescrito supuso una mejora sustancial en este ámbito, pero es un servicio relativamente joven, ya que en España se ha trabajado seriamente en ella con la llegada del siglo XXI. Sin embargo, no es un servicio que guste por igual en el colectivo de personas con discapacidad visual, ya que pese a existir una norma de desarrollo y aplicación, en la práctica puede resultar agobiante al incorporar una gran cantidad de información sonora sobre la técnica o la narrativa audiovisual, interfiriendo de esa forma en la comprensión del significado, en el disfrute de la obra en sí.

Una formación basada en el audiovisual (para este colectivo) debe plantearse siempre desde la perspectiva de quien no puede ver, debe tener en cuenta sus preocupaciones y limitaciones, porque es la única manera de solventarlas o de facilitar su superación. También debe plantearse que la incorporación y el uso de otros sentidos que no sea el oído será siempre muy bienvenido y, en esto, habría que pensar en acciones prácticas que faciliten los códigos de interpretación del medio audiovisual, porque agilizaría la cantidad de información sonora a procesar

Desde CINESA entendemos que "ir al cine" no es solo ver una película, es una experiencia en el amplio sentido de la palabra y por eso hemos ido implementado en los últimos años la tecnología Whatscine, que permite convertir la sala de cine en un entorno accesible para personas con discapacidad, sin que afecte en nada al resto del público. Hablar de inclusión y accesibilidad es esto.

Nos planteamos que existe un público que no va al cine, pese a desear hacerlo, porque no cuenta con un servicio adecuado a sus necesidades. Ese público es el de las personas con discapacidad visual y en los tiempos que corren, con la mejora a nivel tecnológico que existe en el campo de la exhibición cinematográfica, es un público con el que se puede trabajar de cara a ampliar su capacidad de disfrute, especialmente porque es un público que desea ir al cine. Es, en cierta forma, un público "cinéfilo".

La experiencia en sala no es comparable a la experiencia en casa, todo buen amante del cine lo sabe y, en esto, las salas de cine tenemos trabajo pendiente con las personas con discapacidad visual, pero estamos en ello. Nosotros contamos con salas con sonido envolvente Dolby 7.1, con proyección ScreenX para visión en 240° y también con butacas DBOX que tienen movimiento inmersivo que puede ser regulado por el usuario. Estas tecnologías pueden ser herramientas importantísimas para este tipo de público, pero hay que darlas a conocer, explicar su utilidad.

Fuente: A partir de las entrevistas semiestructuras realizadas a expertos

4. Discusión

Comprender y conocer el mundo que nos rodea nos permite interactuar de una forma autónoma, crítica e independiente como ciudadanos de pleno derecho (Gozálvez-Pérez y Contreras-Pulido, 2014), por ello, crear planes de adaptación y accesibilidad integral que tengan en cuenta todas las realidades debe ser una meta para la que existen diversas herramientas y tecnologías que, como hemos visto, se encuentran en permanente evolución.

En este sentido, los medios audiovisuales, y de forma más específica el cine, constituye una pieza fundamental para contribuir a esta reconstrucción (Russo, 2018), siendo clave para llegar a colectivos como las personas con algún grado de discapacidad visual quienes, como se ha visto, demandan planes de formación más específicos, que les proporcionen mejoras en dos ámbitos concretos:

- a) el grado de comprensión de las obras, ya que la audiodescripción está enfocada hacia el sentido del oído, sobrecargando en ocasiones la cantidad de información recibida, duplicándola o presentándola de manera insuficiente, lo que resulta limitante.
- b) la experiencia de visionado, es decir, el grado de disfrute que puede experimentarse, algo que va ligado a la generación de emociones más inmersivas y empáticas, pilares básicos de la narrativa audiovisual (Pérez, 2019) y que llegan como consecuencia de logro en el punto anterior.

Como respuesta a ambas cuestiones, se ha diseñado un primer borrador de propuesta formativa cumpliendo así con uno de los principales objetivos del trabajo. Dicho borrador recoge los contenidos a impartir divididos en módulos, que cuentan con la asignación de objetivos, resultados de aprendizaje y actividades formativas, tal y como puede apreciarse en la tabla 3. Además, se ha sugerido una posible temporalización de las sesiones con el objetivo de contar con un calendario que facilite el seguimiento a los alumnos y su mejor participación.

Tabla 3. Primer boceto de programa formativo

MÓDULO	OBJETIVO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO
Presentación	Motivar a los alumnos a participar . Concientiarles de la necesidad de conocer los elementos del lenguaje audiovisual y la narrativa para facilitar la comprensión de la obras y mejorar su experiencia filmica	Escuchar y aprender	1. Presentación personal de cada participante: gustos cinematográficos, temas que interesan, actores/directores que les apetezca conocer más	45 minutos
Módulo 1. ¿Qué es la narrativa audiovisual?	Conocer el concepto y los distintos tipos de narrativa que existen en función de los discursos que se desean generar.	Identificar los diferentes tipos de narrativas en los ejemplos trabajados en el aula. Participar activamente en la discusión creativa que pueda surgir en cada caso	1. Visionar fragmentos de distintas obras: spot, videoclip, noticia, film	60 minutos
	Conocer la evolución de la narrativa a lo largo del tiempo	Desarrollar capacidades interpretativas y comunicativas Participar activamente en la discusión creativa que pueda surgir en cada caso	1. Realizar Fichas narrativas o filmográficas 2. Realizar comentarios interpretativos de las obras o fragmentos visionados	90 minutos
Resumen Módulo 1	VISIONADOS ANALÍTICOS DE REFUERZO - FORO - TRABAJO PRÁCTICO			60 minutos
Módulo 2. Lenguaje audiovisual: Elementos	Conocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual en el ámbito visual (I): Nomenclatura básica y Escala de planos	Identificar los diferentes tipos de planos que existen	1. Realizar ejemplos de los distintos tipos de planos con el teléfono móvil 2. Visionar fragmentos	60 minutos
	Conocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual en el ámbito visual (II): Angulación y movimiento de la cámara	Identificar diferentes tipos de angulaciones de cámara y movimientos	1. Realizar ejemplos de distintas angulaciones con el teléfono móvil	60 minutos
	Conocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual en el ámbito visual (III): Composición visual	Identificar esquemas compositivos	1. Visionar fragmentos	90 minutos
	Conocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual en el ámbito visual (IV): Iluminación	Identificar patrones de color en iluminación y su sinestesia asociada	1. Iluminar una escena	60 minutos
	Conocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual en el ámbito sonoro (I): Palabra y música	Diferenciar entre audodescripción y sonidos internos de las obras	1. Visionar fragmentos	60 minutos
	Conocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual en el ámbito sonoro (II): Efectos/Ruidos y silencios		1. Visionar fragmentos	60 minutos
Resumen Módulo 2	VISIONADOS ANALÍTICOS DE REFUERZO - FORO -TRABAJO PRÁCTICO			60 minutos
Módulo 3. Tiempo narrativo	Conocer las características del tiempo	Identificar las diferente formas de mostrar el paso del tiempo en las obras audiovisuales	1. Visionar fragmentos	60 minutos
Módulo 4. Espacio narrativo	Conocer los tipos de espacios narrativos: Naturales/Artificiales, Explícitos/ Implícitos	Diferenciar entre espacios de distinta naturaleza	1. Visionar fragmentos	90 minutos
Resumen Módulos 3 y 4	VISIONADOS ANALÍTICOS DE REFUERZO - FORO - TRABAJO PRÁCTICO			60 minutos
Módulo 5. Los personajes y sus conflictos	Conocer las tipologías de personajes y sus funciones narrativas	Categorizar personajes	1. Construir la ficha de un persc	90 minutos
	Conocer los tipos de conflictos	Establecer relaciones entre conflictos y objetivos	1. Visionar fragmentos	60 minutos
	VISIONADOS ANALÍTICOS DE REFUERZO - FORO - EXPOSICIÓN TRABAJOS PRÁCTICOS			90 minutos
Módulo 6. Despedida. Encuesta de satisfacción	Valorar críticamente el aprendizaje del curso	Escuchar y aprender	Realización de la encuesta de satisfacción Entrega de materiales complementarios	45 minutos
TUTORIAS				5 horas

Fuente: elaboración propia a partir del modelo metodológico para propuestas formativas de López Mayor y Cascales Martínez (2019)

Este programa, concebido desde el estudio de los datos y las entrevistas realizadas con los expertos de la Fundación ONCE, deberá pasar un primer filtro ante su dirección de proyectos, garantizando así que tanto el contenido, su distribución y las herramientas metodológicas planteadas son acordes con el principio de accesibilidad universal. Por tanto, entendemos que sería muy conveniente la coparticipación del colectivo en su

revisión, ya que son quienes conocen de manera concreta las barreras que obstaculizan su aprendizaje y lo que interfiere en la mejora de sus habilidades digitales y mediáticas.

Confirmamos igualmente que la aplicación de la metodología propuesta nos ha permitido contrastar datos acerca de comportamientos y experiencias -observación- con información estructural -análisis cuantitativo-, siendo adecuada a nuestros propósitos y aportando al estudio una visión global (Andréu Abela, 2011) que puede ayudarnos a generar investigaciones futuras.

Finalmente, debemos dejar constancia de que el trabajo con propuestas de alfabetización mediática contribuye a la inclusión social de las personas con discapacidad visual, mejora su interacción con el mundo que les rodea y, por tanto, crea ciudadanos informados y participativos. Este planteamiento se erige como imprescindible ya que el aprendizaje audiovisual facilita su acercamiento a los medios de una manera crítica. En consecuencia, la posible mejora, por pequeña que sea, destinada a incrementar la experiencia de recepción de una persona con cualquier tipo de discapacidad visual es una meta que no sólo mejora su propia rutina, sino la de quienes le rodean, por lo que, tal y como nos indicaban desde CINESA, se debe continuar investigando a este respecto ya que la tecnología avanza muy rápido, especialmente para aquellos que no pueden seguirla o que tienen que realizar un gran esfuerzo para adaptarse a ella. No se trata, en definitiva, de consumir tecnología, sino de hacer de ella una herramienta creativa de crecimiento personal y de progreso social, porque ya no es suficiente con tener las herramientas en nuestras manos, hay que saber qué hacer con ellas.

Contribución de autoras

Marta González Caballero: Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Investigación, Metodología, Software, Redacción-borrador original y Redacción- revisión- y edición. **Victoria Mora de la Torre:** Análisis de datos, Investigación, Metodología, Redacción-borrador original y Redacción- revisión- y edición. Todas las autoras han leído y están de acuerdo con la versión publicada del manuscrito. Conflictos de interés: Las autoras declaran no tener conflicto de intereses.

Referencias

- Aguaded, Ignacio. (2009). El Parlamento Europeo apuesta por la alfabetización mediática. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 16(32), 7-8. <https://doi.org/10.3916/c32-2009-00-001>
- Aguirre Pérez, Constancio; & Vázquez Moliní, Ana María. (2004). Consideraciones generales sobre la alfabetización científica en los museos de la ciencia como espacios educativos no formales.

Revista electrónica de enseñanza de las ciencias, 3(3), 1-26. http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen3/REEC_3_3_6.pdf

- Álvarez Moreno, Isabel; & Mora, Victoria. (2020). La representación de la discapacidad en las nuevas series de ficción españolas en las principales plataformas de video bajo demanda desde 2018. *Comunicación y Diversidad. Libro de comunicaciones VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 1565-1585.
- Andréu Abela, Jaime. (2011). El análisis multinivel: Una revisión actualizada en el ámbito sociológico. *Metodología de encuestas*, 13(1), 161-176. <http://casus.usal.es/pkp/index.php/MdE/article/view/11017>
- Barnés Castaño, Celia; & Jiménez Hurtado, Catalina. (2020). El detalle en audiodescripción museística: una aproximación experimental. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 12, 180-213. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.06>
- Bauman, Zygmunt; & Payás, Dolores. (2013). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Ediciones Paidós.
- Betrián Villas, Ester; Galitó Gispert, Núria; García Merino, Núria; Jové Monclús, Glòria; & Macarulla García, Marta. (2013). La triangulación múltiple como estrategia metodológica. *Reice. Revista iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 11(4), 5-24. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/2869>
- Blasco Hernández, Teresa; & Otero García, Laura. (2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista (I). *NURE investigación: Revista Científica de enfermería*, 33, 6. <https://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/408>
- BOE. (2007). *Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento sobre las condiciones básicas para el acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías, productos y servicios relacionados con la sociedad de la información y medios de comunicación social*. <http://www.boe.es/eli/es/rd/2007/11/12/1494>
- BOE. (2008). *Ratificación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, hecho en Nueva York el 13 de diciembre de 2006*. [https://www.boe.es/eli/es/ai/2006/12/13/\(1\)](https://www.boe.es/eli/es/ai/2006/12/13/(1))
- BOE. (2013). *Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social*. <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/2013/11/29/1>
- Camps, Victoria. (2009). La educación en medios, más allá de la escuela. *Comunicar*, 16(32), 139-145. <https://doi.org/10.3916/c32-2009-02-012>
- Contreras Castillo, María Presila. (2015). *Aplicación de los medios audiovisuales en el logro de los aprendizajes del área de inglés en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa "Mariscal Cáceres"*. Universidad de Lima.
- Delgado-Ponce, Águeda; & Pérez-Rodríguez, A. (2018). *La competencia mediática*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Domínguez Martínez, Sofía. (2010). La Educación, cosa de dos: La escuela y la familia. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1(8), 1-15. <https://feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=7214&s=14&s=14>
- Ellis, Katie M.; Kent, Mike; & Locke, Kathryn. (2016). Video on Demand for People with Disability: Traversing Terrestrial Borders. *M/C Journal*, 19(5), Article 5. <https://doi.org/10.5204/mcj.1158>
- Fernández, Miguel. (2019). Smartphones y tabletas que vibran y hablan para personas con discapacidad visual. *Tecnobility*. <https://onx.la/b22a8>

- Figueredo-Benítez, Juan C.; & García-Prieto, Victoria. (2021). Propuestas metodológicas para el diseño de programas de alfabetización mediática para personas con discapacidad. *QVADRATA. Estudios sobre educación, artes y humanidades*, 3(6), 13-34. <https://doi.org/10.54167/qvadrata.v3i6.865>
- García Castillejo, Ángel I., & CERMI (Eds.). (2015). *Propuestas de mejora del marco normativo de la accesibilidad audiovisual* (Primera edición). Ediciones Cinca.
- García Galera, Carmen; del Olmo Barbero, Jesús; & del Hoyo Hurtado, Mercedes. (2018). *Alfabetización mediática, públicos vulnerables y empoderamiento ciudadano. La educación mediática en España: artículos seleccionados* (pp. 287-294). Editora Universitas.
- García, Francisco; & Rajas, Mario. (2011). *Narrativas audiovisuales: el relato*. Icono 14. <https://www.icono14.es/editorial/estudios-de-narrativa/item/19-narrativas-audiovisuales-el-relato>
- García-Crespo, Ángel; Quintana, Iratxe; Ruiz Mezcuca, Belén; & Mauch, Carla. (2012). *Principios de accesibilidad audiovisual en el cine. El cine para todos como vehículo de aprendizaje*. Real Patronato sobre Discapacidad.
- García-Prieto, Victoria; & Figueredo-Benítez, Juan C. (2022). Accesibilidad de los contenidos televisivos para personas con discapacidad: limitaciones y propuestas de mejora. *Contratexto*, 038, Article 038. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5779>
- García-Ruiz, Rosa; & Pérez-Rodríguez, M. Armor. (2018). La educomunicación como reto para la educación inclusiva. *Edmetic*, 7(1), 66-86. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.10029>
- González, Marta; Mora, Victoria; & Ramos-Rodríguez, Mar. (2022). Aprendizaje adaptativo y educación para la diversidad: propuestas para un modelo de enseñanza personalizado en la educación superior. En *Aprendizaje personalizado y education maker: Nuevos paradigmas didácticos y otras aproximaciones* (pp. 25-56). Octaedro.
- Gozálvez-Pérez, Vicent; & Contreras-Pulido, Paloma. (2014). Empowering media citizenship through educommunication. *Comunicar*, 21(42), 129-136. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-12>
- Grasso, Livio. (2016). *Encuestas: elementos para su diseño y análisis*. Encuentro Grupo Editor. <http://www.digitaliapublishing.com/a/41856/>
- Hernández, Mercedes; & Montes, Evelio. (2002). Accesibilidad de la cultura visual: límites y perspectivas. *Integración: Revista sobre ceguera y deficiencia visual*, 40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2652163>
- Holsanova, Jana; Hildén, Anita; Salmson, Maria; & Kesen Tundell, Veronica. (2015). *Audio description and audio subtitles—a study of a user preferences: with guidelines for audiovisual media*. Tundell Salmson Lär.
- INE. (2020). *Encuesta sobre Discapacidad, autonomía personal y situaciones de dependencia en España*. INE. <https://onx.la/34e44>
- Jiménez, Francisco. (1993). *Narrativa audiovisual* (vol. 33). Anaya.
- López Mayor, Cristian; & Cascales Martínez, Antonia. (2019). Acción tutorial y tecnología: propuesta formativa en educación primaria. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 22(3), 233-249. <https://doi.org/10.6018/reifop.347231>
- López Romo, Heriberto. (1998). La metodología de la encuesta. *JG cáceres, Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, 33-74.
- Mendoza, Nuria. (2016). Audiodescripción: Cultura accesible para ciegos y personas con discapacidad visual. *Actualidad Nebrija*. <https://onx.la/51a16>
- OMS. (2011). *Informe mundial sobre la discapacidad 2011*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/publications/i/item/9789241564182>

- ONCE (Director). (2016, octubre 27). *Aplicación móvil AudescMobile, audiodescripción de producciones audiovisuales*. <https://www.youtube.com/watch?v=YO1TxWc3V6Y>
- Oncins, Estella; Bernabé, Rocío; Arnáiz, Verónica; & Montagud, Mario. (2020). Accessible scenic arts and Virtual Reality: A pilot study with aged people about user preferences when reading subtitles in immersive environments. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 12, 214-241. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.07>
- Pérez, Laura. (2019). Emociones y narrativa audiovisual. Análisis de la subtitulación para sordos en la televisión infantil y juvenil. *Cuadernos de investigación en juventud*, 6, 37-53. <https://doi.org/10.22400/cij.6.e029>
- Portalés Oliva, Marta. (2019). *Nuevos entornos digitales y alfabetización mediática. Dispositivos móviles, jóvenes y el lenguaje audiovisual* [PhD Thesis]. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://produccioncientifica.uhu.es/documentos/6381691418a84b178fea9d14>
- Requena, Félix; & Ayuso, L. (2018). *Estrategias de investigación en Ciencias Sociales*. Tirant lo Blanch.
- Richart-Marset, Mabel; & Calamita, Francesca. (2020). El gran reto de la traducción y la accesibilidad audiovisual en los medios de comunicación. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 12, 29-52. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.01>
- Russo, Eduardo A. (2018). Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 66, Article 66. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi66.1190>
- Saavedra Munar, Leonardo; Martínez Castro, Diego; Marulanda Bohórquez, Jorge Alonso; & Narváez-Cardona, Elizabeth. (2022). Aprendizaje-servicio y la cultura maker. Desarrollo de material educativo para niños con parálisis cerebral y discapacidades cognitivas. *Limaq*, 010, 59-83. <https://doi.org/10.26439/limaq2022.n010.5246>
- Scolari, Carlos A.; Winocur, Rosalía; Pereira, Sara; & Barreneche, Carlos. (2018). Alfabetismo transmedia. Una introducción. *Comunicación y sociedad*, 33, 7-13. <https://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/7227>
- Sell Trujillo, Lucía; Martínez Pecino, Roberto; & Loscertales Abril, Felicidad. (2014). El cine como herramienta educativa para abordar la violencia en las aulas. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 45, 111-124. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2014.i45.08>
- Servicio de información sobre discapacidad. (2013). *Existe falta de información sobre la oferta de cine accesible*. <https://onx.la/5eb1a>
- Suárez Ibáñez, Jon Mirena; & López-Catalán, Blanca. (2013). Responsabilidad Social Corporativa y Educación para el Desarrollo en las empresas. *Hekademos: revista educativa digital*, 14, 63-73. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6249353>
- UNESCO. (2022). *2022 Informe mundial. Repensar las políticas para la creatividad*. <https://es.unesco.org/creativity/publications/2022-informe-mundial-repensar-las-politicas-para-creatividad>
- Vargas Vergara, Montserrat. (2013). Trabajamos para adaptar el cine y otros medios a personas ciegas y sordas. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 2(2), 359-362. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4407022>
- Vilches, Loreno. (2020). *La investigación en comunicación: métodos y técnicas en la era digital*. Editorial Gedisa.
- Villegas Simón, Isabel María. (2014). *Alfabetización mediática y cultura escolar: adquisición y uso de las competencias mediáticas dentro y fuera del entorno escolar*. <https://ddd.uab.cat/record/123459>