

CAJA DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES
UNA PROPUESTA COMUNICATIVA PARA LA REALIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL
AULA

Camilo Andrés Ricardo Báez

Jose Johan Ortiz García

Miguel Ángel Gómez Castro



UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS
FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
SOACHA OCTUBRE DE 2016

CAJA DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES
UNA PROPUESTA COMUNICATIVA PARA LA REALIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL
AULA

Proyecto de investigación:

Camilo Andrés Ricardo Báez

Jose Johan Ortiz García

Miguel Ángel Gómez Castro

Asesor:

Miguel Ángel Castiblanco



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS
FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
SOACHA OCTUBRE DE 2016



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS
FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
SOACHA OCTUBRE DE 2016

Director Regional Soacha
Carlos Rodríguez

Directora Facultad Comunicaciones
Paola Vásquez

ASESOR DEL PROYECTO
Miguel Ángel Castiblanco

Soacha Octubre del 2016

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Octubre, 31 de 2016

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
PREGUNTA PROBLEMA	20
OBJETIVO GENERAL	21
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	22
JUSTIFICACIÓN.....	23
ANTECEDENTES	24
MARCO TEÓRICO	28
Realización Audiovisual.....	28
1.1 Conceptualización teórica.....	28
2. Didáctica.....	29
2.1. Conceptualización Teórica	29
2.2. Tipos De Didáctica	30
2.3. Prácticas Didácticas Mediadas Por Recursos Audiovisuales	31
3. Enseñanza Aprendizaje.....	32
3.1. Conceptualización de Enseñanza.....	32
4. Uso de las TIC en la Educación.....	37
5. Proceso de Enseñanza – Aprendizaje	39
6. Educomunicación	40

6.1. Concepto De Comunicación.....	40
6.2. Concepto Educomunicación.....	43
METODOLOGÍA.....	45
7. Tipo de investigación: Cualitativa.....	45
7.2 Diseño Metodológico: I.A.P.....	45
7.3 Instrumentos para la recolección de la información.....	46
Resultados de la investigación.....	51
Diarios de Campo.....	98
Entrevistas En Profundidad.....	122
Producción audiovisual.....	122
PEDAGOGÍA Y EDUCACIÓN.....	136
ANALISIS Y RESULTADOS.....	144
8.1 Análisis Del Cuestionario.....	144
8.2 Cuestionarios.....	145
8.4 Entrevistas En Profundidad.....	146
8.5 Talleres.....	147
Propuesta Comunicativa.....	153
CONCLUSIONES.....	170

INDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 TRABAJO DE CAMPO SESIÓN PRIMARIA	99
ILUSTRACIÓN 2 TALLER PRÁCTICO CÁMARA PRIMARIA	101
ILUSTRACIÓN 3 TALLER TEÓRICO PLANOS GRUPO PRIMARIA	104
ILUSTRACIÓN 4 EJERCICIO PRÁCTICO GRUPO BACHILLERATO	106
ILUSTRACIÓN 5 EJERCICIO PRÁCTICO GRUPO PRIMARIA	108
ILUSTRACIÓN 6 REUNIÓN EQUIPO DE TRABAJO PRIMARIA	110
ILUSTRACIÓN 7 TALLER PLANOS FOTOGRÁFICOS GRUPO PRIMARIA	112
ILUSTRACIÓN 8 EJERCICIO PRÁCTICO GRUPO BACHILLERATO	114
ILUSTRACIÓN 9 CLASE EDICIÓN GRUPO PRIMARIA	119
ILUSTRACIÓN 10 DISEÑO GUIÓN CORTOMETRAJE CRUCE DE CAMINOS	
BACHILLERATO	121
ILUSTRACIÓN 11 DESTILACIÓN DE INFORMACIÓN EXPERTO EN PRODUCCIÓN	
AUDIOVISUAL	129
ILUSTRACIÓN 12 DESTILACIÓN DE INFORMACIÓN EXPERTO EN TICS	135
ILUSTRACIÓN 13 DESTILACIÓN DE INFORMACIÓN EXPERTO EN PEDAGOGÍA	143
ILUSTRACIÓN 14 TALLER BACHILLERATO EJERCICIO PRÁCTICO DE ÁNGULOS	
FOTOGRÁFICOS	159
ILUSTRACIÓN 15	TALLER PRIMARIA CLASE DE PLANOS
FOTOGRÁFICOS	160
ILUSTRACIÓN 16 TALLER DE PRIMARIA MUESTRA DE CORTOMETRAJES	
ANIMADOS	160
ILUSTRACIÓN 17 CREACIÓN DE STORY BOARD PARA CORTOMETRAJE UNA	
OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	161

ILUSTRACIÓN 18	REUNIÓN EQUIPO DE TRABAJO DE PRIMARIA PARA DEFINIR LA PIEZA AUDIOVISUAL A TRABAJAR	162
ILUSTRACIÓN 19	CREACIÓN DE ESCALETA PARA EL CORTOMETRAJE DE BACHILLERATO	163
ILUSTRACIÓN 20	REGISTRO AUDIOVISUAL DEL CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	164
ILUSTRACIÓN 21	REGISTRO VISUAL DEL DOCUMENTAL CAJA DE HERRAMIENTAS	165
ILUSTRACIÓN 22	IMAGEN CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	166
ILUSTRACIÓN 23	IMAGEN CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	166
ILUSTRACIÓN 24	IMAGEN CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	167
ILUSTRACIÓN 25	IMAGEN CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	167
ILUSTRACIÓN 26	IMAGEN CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	168
ILUSTRACIÓN 27	IMAGEN CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	168
ILUSTRACIÓN 28	IMAGEN CORTOMETRAJE UNA OPORTUNIDAD PARA EL PLANETA	169

INDICE DE TABLAS

TABLA 1 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	50
TABLA 2 DIARIO DE CAMPO SESIÓN 1	99

	10
TABLA 3 DIARIO DE CAMPO 2 CLASE BACHILLERATO	102
TABLA 4 DIARIO DE CAMPO 3 CLASE PRIMARIA	104
TABLA 5 DIARIO DE CAMPO 4 CLASE BACHILLERATO	106
TABLA 6 DIARIO DE CAMPO 5 PRIMARIA	108
TABLA 7 DIARIO DE CAMPO 6 GRUPO BACHILLERATO	110
TABLA 8 DIARIO DE CAMPO 7 GRUPO PRIMARIA	112
TABLA 9 DIARIO DE CAMPO 8 GRUPO BACHILLERATO	114
TABLA 10 DIARIO DE CAMPO 11 GRUPO PRIMARIA	118
TABLA 11 DIARIO DE CAMPO 12 GRUPO BACHILLERATO	121
TABLA 12 REJILLA DE VALORACIÓN EJEMPLO	149
TABLA 13 CRITERIOS DE EVALUACIÓN REJILLA DE VALORACIÓN	150

INDICE DE GRAFICAS

GRAFICA 1 TABULACIÓN DE ENCUESTA DOCENTES	52
GRAFICA 2 TABULACIÓN ENCUESTA DOCENTES	53

	11
GRAFICA 3 TABULACIÓN DE ENCUESTA DOCENTES	54
GRAFICA 4 TABULACIÓN DE ENCUESTA DOCENTES	55
GRAFICA 5 TABULACIÓN DE ENCUESTA DOCENTES	56
GRAFICA 6 TABULACIÓN DE ENCUESTA DOCENTES	57
GRAFICA 7 TABULACIÓN DE ENCUESTA DOCENTES	58
GRAFICA 8 TABULACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES	59
GRAFICA 9 TABULACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES	60
GRAFICA 10 TABULACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES	61
GRAFICA 11 TABULACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES	62
GRAFICA 12 TABULACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES	63
GRAFICA 13 TABULACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES	64
GRAFICA 14 TABULACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES	65
GRAFICA 15 TORTA DE PORCENTAJE VALORES REJILLA DE VALORACIÓN	151

RESUMEN

Este trabajo investigativo encuentra como punto de partida, la necesidad por parte del grupo de investigación de responder y brindar una nueva estrategia para darle la importancia de orientar

el uso de las nuevas tecnologías como dispositivos generadores de dinámicas innovadoras en el aula para generar refuerzos académicos a los estudiantes. Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación buscó generar herramientas audiovisuales de manera didáctica para el acompañamiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de primaria y bachillerato del Colegio María Magdalena del barrio San Mateo – Soacha.

Definido esto, la investigación se enmarcó dentro del enfoque cualitativo, asumiendo como diseño metodológico la Investigación Acción, entendida desde Sandi (2009) que la define como: “una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos”

Es así como una vez ejecutados los diferentes momentos o ciclos que implicó el diseño metodológico como fueron la planificación, la acción, la observación y finalmente la reflexión, los resultados obtenidos permitieron observar a manera de conclusión, que docentes y alumnos consideran pertinente involucrar recursos didácticos para las formaciones en el aula, y que también adquiriendo conocimientos de temas audiovisuales, les permitiría reforzar sus procesos académicos de una manera dinámica y didáctica.

PALABRAS CLAVES: Audiovisual, estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje, ensayo, formación en el aula, investigación.

INTRODUCCIÓN

El trabajo investigativo Caja de herramientas audiovisuales, una propuesta para la realización de material didáctico implementado en el aula de clases, se presenta a la facultad de Comunicación Social y Periodismo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios regional Soacha.

La presente investigación se basó en el diseño de una estrategia didáctica la cual partió del uso e implementación de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en el aula de clase, que permitiera no sólo responder a los intereses particulares del grupo de investigadores (conformado por tres comunicadores sociales) sino también cubrir los intereses pedagógicos, didácticos y educativos del colegio María Magdalena de San Mateo, Soacha y a su vez, que respondiera asertivamente a la problemática del porqué los profesores no logran una vinculación óptima entre el estudiante y la herramienta, de acuerdo con esto se encuentra la necesidad de generar un aporte para mejorar esta situación.

De acuerdo con lo anterior, se propuso como apuesta investigativa y objetivo general de este proyecto, brindar herramientas de realización audiovisual a niños y jóvenes del Colegio María Magdalena de Soacha, con el propósito de crear recursos didácticos que les permitan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Lo anterior llevó a los investigadores a realizar una búsqueda orientada a trabajos investigativos de corte académico, relacionados con el uso de las TIC en el aula y métodos de enseñanza y aprendizaje que promovieran la innovación pedagógica y aquellas que mostraran alguna relación con la propuesta investigativa fueron utilizadas para sustentar casos exitosos en la

implementación de herramientas de realización audiovisual en el aula, generando mejoramiento en los procesos académicos, paralelo a esto, se inició una rigurosa investigación enfocada hacia los referentes teóricos que dieran sustento a las categorías centrales de este proyecto, como lo son: En realización audiovisual: Sadoul (2004) ,Lumiere, Melies, Pathe y Gaumont (1896); En cuanto didáctica: Stocker (1960), Esterbaranz (1994), Nerici (1985); Sobre enseñanza aprendizaje : Nieto (2002) Castells, M. s.f (uso de las TICS en la educación) y por último en educomunicación: Aristóteles, la Real Academia de lengua Española, Nosedo (2011), Kaplún (1987).

La investigación se desarrolló en tres momentos: recolección de datos, análisis e interpretación de los resultados y posteriormente, las conclusiones planteadas por el grupo investigador

Para el cumplimiento del primer momento de investigación, enfocado en determinar las falencias educativas que pudiera tener la población objeto de estudio y mostrar qué tan viable puede ser brindar conocimientos en el uso de herramientas de realización audiovisual, se aplicó un cuestionario diagnóstico a los estudiantes con el fin de evidenciar las posibilidades que tendría el uso de herramientas de realización audiovisual en la población objeto de estudio, así como determinar las percepciones que surgen por parte de estudiantes, acerca del uso de las TIC en el aula. El análisis posterior a la fase exploratoria permitió identificar que los estudiantes no tenían un claro conocimiento con la utilidad de las TIC, reconocían que tenían mucho interés por aprender sobre realización audiovisual y que esta herramienta les ayudaría a reforzar su conocimiento de manera didáctica. Seguidamente, se solicitó la participación de los estudiantes en talleres prácticos de realización audiovisual y fotografía para generar conocimientos frente a este tema y así que esto les permitiera producir material audiovisual para el fortalecimiento académico de cada uno de los participantes.

Dando continuidad con el proceso investigativo, se procedió a establecer la metodología del proyecto y se decidió orientarla bajo el método de la investigación acción participativa, de enfoque cualitativo. Este enfoque permitió desarrollar las etapas de planificación, acción, observación y reflexión, las cuales sirvieron para las fases de diagnóstico, ejecución y evaluación de la estrategia. Teniendo en cuenta esta metodología, se diseñaron una serie de actividades e instrumentos que permitieron dar seguimiento y continuidad a la misma, dando cumplimiento así al segundo objetivo, brindando de paso el soporte para el proceso de análisis y triangulación de la información.

La siguiente etapa, radicó en el proceso de análisis de la información e interpretación de los resultados, por medio de métodos de destilación de información y las entrevistas de valoración generadas a expertos en temas de educación, audiovisual y TIC. El grupo investigador procedió a analizar toda la información recopilada, es decir, el cuestionario diagnóstico y el diario de campo. A partir de la interpretación de los resultados se esclarecieron términos, los cuales permitieron generar una propuesta concreta acerca de la estrategia enseñanza.

Finalmente, se reconocen las conclusiones, problemas, aciertos y sugerencias que propone esta investigación y se consideran como el aporte más significativo, tanto para la institución donde se desarrolló esta indagación, como para los estudiantes que esperan ser favorecidos por esta estrategia de refuerzo en su aprendizaje y que puede ser adoptada por docentes que encuentren en ella un apoyo importante para su proceso de instrucción, sobretodo aquello relacionado con la educación a partir de las TIC en el aula y herramientas didácticas como los instrumentos audiovisuales

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las dinámicas de aprendizaje de los niños en la actualidad es diferente a las de 5 ó 10 años atrás, esto se debe a diferentes factores, para ejemplificar esto, hasta hace poco el acceso a un computador en la casa y aún más con conexión a internet era un lujo. En la actualidad, tener un ordenador y una red inalámbrica se ha convertido en una necesidad básica.

De manera que esta generación es tal vez una de las primeras que han convivido desde su niñez con lo digital, desde una temprana edad han usado computadores, tabletas, cámaras de video, celulares inteligentes entre muchas otros aparatos que ofrece el desarrollo tecnológico en la actualidad y Colombia no es la excepción a esta tendencia, según el Reporte Global presentado por la revista dinero de Tecnologías de Información el 71% de los usuarios de internet se conectan desde su casa, lo cual permite reconocer la importancia de incorporar herramientas tecnológicas a la educación en el municipio Soacha.

Es importante decir que Soacha limita con el sur de la capital colombiana y que de acuerdo al más reciente Plan de Ordenamiento Territorial, 183 Km² de tierra componen a esta municipalidad, la cual se divide en comunas.

En el tema educativo Soacha cuenta con 21 colegios distritales y 160 privados, de acuerdo con la baja cifra de colegios oficiales y por el contrario, la gran cantidad de colegios privados se puede inferir que el Estado no da abasto con la demanda de cupos educativos y por esto el aumento de entidades privadas, las cuales brindan una posibilidad de estudiar.

En este municipio la población ha crecido de una manera desbordada, lo cual se encuentra fundamentado en la construcción de proyectos de vivienda de interés social, impidiendo que el

gobierno local cumpla con las problemáticas de escolaridad, así lo afirmó Abel Suárez, Secretario de Educación del municipio de Soacha a la Revista Semana.

Como si fuera poco el Ministerio de Educación aprobó el Decreto 1851 del 16 septiembre de 2015, el cual consiste en disminuir la contratación del servicio educativo que ofrecen entidades privadas, afectando a más de mil estudiantes que están a la espera de un cupo educativo. Con todo esto queda claro que el municipio de Soacha cuenta con una sobrepoblación en las instituciones educativas y un gran número de niños a los cuales no se les cumple con un derecho obligatorio el cual es la educación.

En consecuencia, la sobrepoblación escolar dificulta el aprendizaje de los alumnos, generando que el estudiante repita el grado o la deserción, este hecho es muy fácil de ilustrar pues por cada 40 estudiantes hay un solo profesor, entonces la atención personalizada o seguimiento educativo individual se convierte en una utopía.

Por lo tanto, este proyecto es una propuesta que busca la posibilidad de generar un aporte en pro de mejorar estas problemáticas, teniendo en cuenta las nuevas dinámicas tecnológicas. La comunicación social tiene diversos campos de acción, tomando uno de ellos, como lo es la realización audiovisual, donde se pretende contribuir a la educación de niños y jóvenes del municipio.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante reconocer a las TIC y cómo estas han sido incorporadas en el aula de clase. Cómo negar que un instrumento interactivo y multimedia puede llegar a ser un poderoso aliado a la educación, más aun si se tiene en cuenta que para los niños las nuevas tecnologías son parte de su vida.

Hay que mencionar la importancia de cómo se implementan estas en clase, siendo aquí donde cobra importancia el papel del docente, ya que el uso efectivo depende de una idea clara de cómo potencializar las herramientas que la tecnología nos brinda.

Por otra parte la facilidad en la actualidad para obtener información cambia de manera radical el proceso de enseñanza/aprendizaje, con la mala implementación de las TIC en el aula se han alejado estos dos conceptos, ya que la información que se recibe de manera inmediata a través de la red ha dejado en segundo plano la brindada por el docente, y no se convierte en una herramienta del profesor si no en un enemigo potencial.

A causa de esto, se ha incrementado el valor por implementar estrategias para la incorporación de estas herramientas tecnológicas, en este caso específico, lo audiovisual en el aula de clase y la aplicación de las TIC de manera asertiva logrando fortalecer los procesos de enseñanza/aprendizaje.

Por lo mismo, estos procesos de creación audiovisual tienen una doble función de aprendizaje, por un lado, con los participantes en la creación de piezas audiovisuales y por otra, sería de los posibles espectadores de este material didáctico creado por niños y jóvenes, pero ¿qué se gana con que estos productos sean hechos de jóvenes para jóvenes?, respondiendo a la pregunta, se lograría que el material didáctico que se utiliza en clase se ajuste a las necesidades y a los procesos de aprendizajes específicos de cada grupo o aula de clase.

De acuerdo a esto se logrará que el estudiante se apropie de su proceso educativo, el cual se verá reflejado al momento de la difusión en las aulas de clase, junto a las piezas audiovisuales creadas por los participantes de este proyecto, que a su vez incentivarán a que más estudiantes se vinculen a la realización de la misma.

Por consiguiente, hay una oportunidad interesante de que las personas del grupo base del proyecto se conviertan en actores activos de procesos educativos en su entorno al transmitir los conocimientos ya aprendidos, por otra parte, al momento de la realización de los productos, estos niños y jóvenes se llevarán proyectos de investigación, redacción y creación para fortalecer el aprendizaje, no tan solo de realización audiovisual sino también del tema específico del que se esté realizando el video.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo a través del uso de herramientas tecnológicas de realización audiovisual se pueden generar recursos didácticos que fortalezcan los procesos de enseñanza - aprendizaje?

OBJETIVO GENERAL

Brindar herramientas de realización audiovisual a niños y jóvenes del colegio María Magdalena de Soacha, con el propósito de crear recursos didácticos que les permitan fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evidenciar a través de un diagnóstico las posibilidades que tendría el uso de herramientas de realización audiovisual en la población objeto de estudio.
- Determinar los lineamientos, conceptualizaciones y prácticas a implementar con la población objeto de estudio que permitan crear material didáctico a partir de la realización audiovisual.
- Diseñar y aplicar talleres prácticos con la población objeto de estudio donde se genere material didáctico a partir de herramientas de realización audiovisual.
- Determinar el impacto generado por el material didáctico en los procesos de enseñanza - aprendizaje de la población objeto de estudio.

JUSTIFICACIÓN

Debido a la defectuosa manera de incorporar las TIC al aula de clase, puesto que los profesores no logran una vinculación óptima entre el estudiante y la herramienta, se encuentra la necesidad de generar un aporte para mejorar esta situación.

Por otra parte, este proyecto pretende ofrecer herramientas de realización audiovisual a niños y jóvenes, con el objetivo que los productos finales de estos talleres sean utilizados como material didáctico en el aula de clase, reforzando procesos de enseñanza-aprendizaje.

A su vez, el proyecto se realizará en el municipio de Soacha específicamente en el barrio San Mateo, donde se pretende que el posible aporte logrado sea en primera instancia con base en la comunicación y segundo, en el plano local, ya que es de suma importancia lograr contribuciones a la población soachuna.

Así que para lograr esto, el proyecto se dividirá en tres etapas: la primera consta de brindar diferentes talleres de realización audiovisual a niños y jóvenes de 7 a 16 años, divididos en dos grupos (primaria-bachillerato); la segunda consiste en la realización de videos que se conviertan en material didáctico educativo, y la última será la incorporación de estos productos finales en el aula de clase.

Hay que mencionar que el proyecto tendrá un espacio práctico de seis meses, con una etapa posterior de escritura de la monografía y la edición de los productos creados por los estudiantes partícipes de los talleres.

Por último, cabe destacar que en el municipio no se ha implementado una estrategia de vinculación de las TIC y el aula de clase, tampoco se ha planteado la idea de que los estudiantes sean los creadores del material didáctico que se utilice para su formación académica.

ANTECEDENTES

Para poder desarrollar de manera eficaz la investigación previamente planteada, se presenta a continuación una serie de trabajos que de presentan relación con los objetivos propuestos, lo cual sirve de guía para la implementación del proyecto descrito.

El rastreo consta de cuatro tesis académicas locales que aportan en tres aspectos involucrados en el proyecto como lo son: realización audiovisual, didáctica y enseñanza –aprendizaje, y dos tesis internacionales que ayudarán a seguir complementando el valor de este trabajo.

Para iniciar este análisis, se indagó sobre el tema de realización audiovisual, un tema que fue abordado por la autora Juliana Flórez Orozco de la Universidad Pontificia Javeriana en Colombia, en la tesis denominada “La otra cara de la comunicación audiovisual: una herramienta de inclusión social (2011)” la cual formula como pregunta problema “¿La comunicación audiovisual, es una herramienta necesaria para el desarrollo humano y la inclusión social de poblaciones vulnerables?”. Es conveniente decir que para lograr la solución de este problema es necesario cumplir con el objetivo trazado, el propósito general que se expuso fue “brindar una oportunidad de un desarrollo técnico y personal a jóvenes de poblaciones vulnerables, aplicando conocimientos de la Comunicación Social con énfasis Audiovisual.”. A su vez, esta utiliza como método la investigación cuantitativa para valerse de datos e informaciones que proporcionan mayor claridad a la hora de resolver cada una de las variables dadas dentro del proyecto.

Como es sabido por algunos, la obtención de recursos para estas poblaciones vulnerables es todo un desafío interminable, las jornadas inician desde muy temprano, la exigencia física y emocional son factores importantes a la hora de materializar las necesidades que se requieren

para el diario vivir, por esto, es que se puede observar la desigualdad social que afrontan estas familias, muchas sin empleo estable, otras con la labor del llamado rebusque, porque en las actuales dinámicas del mundo no existen oportunidades para todos. Por lo mismo, se pretende mostrar la verdadera utilidad de los programas educativos enfocados en las áreas audiovisuales, para la inclusión social y la superación personal en poblaciones vulnerables.

Continuando en el área de realización audiovisual, la autora Ana Teresa Arciniegas Martínez de la Universidad de Manizales en Colombia realizó el trabajo investigativo llamado “Producción audiovisual didáctica y educativa (2007)” en este se plantea como objetivo “realizar una investigación escrita y un documental, acerca de las temáticas, métodos, alcances y repercusiones de las producciones audiovisuales realizadas para público juvenil con fines educativos y/o didácticos y valorar el enriquecimiento educativo para este público”, lo que busca este objetivo es lograr encontrar solución a la pregunta problema, la cual es “¿Puede la producción audiovisual utilizarse como instrumento pedagógico alternativo para jóvenes de Manizales?”, donde utiliza como metodología la investigación cualitativa, primero de manera inductiva y luego deductiva, en la que según la autora es necesario recopilar información de libros y fuentes especializadas en el tema que permitan comprender y describir los resultados obtenidos con la población objeto de estudio.

Continuando con esta línea de investigación en el aspecto sobre didáctica y su aplicación en las aulas de clase, las autoras Luz Buitrago, Lilian Torres y Ross Mira Hernández de la Pontificia Universidad Javeriana en Colombia, ejecutaron un trabajo de investigación el cual lleva el nombre de “La secuencia didáctica en los proyectos de aula un espacio de interrelación entre docente y contenido de enseñanza (2009)”, su objetivo general era “describir las interrelaciones que se dan entre docentes y contenidos de enseñanza al introducir una secuencia didáctica para la

enseñanza de la escritura, en el marco de un proyecto de aula.” este con el fin de generar la solución a la pregunta problema “¿Cuáles son las interrelaciones entre docente y contenidos de enseñanza que se proporcionan al desarrollar una secuencia didáctica para la enseñanza de la escritura en el proyecto de aula?”. De la misma manera, las autoras de la tesis proponen como metodología la investigación cualitativa, esta es acompañada por un análisis de observación que describe el proceso que se lleva a cabo desde el carácter humano, todo esto con el fin de enriquecer el contexto educativo entre el docente y el estudiante con la dinámica de enseñanza – aprendizaje.

No obstante cabe aclarar que esta investigación se enfoca en procesos de enseñanza - aprendizaje mediante la creación de material didáctico, en el proyecto de la Universidad Javeriana se encamina en la relación de docente y procesos didácticos para la producción de textos, sin embargo el objetivo general de la tesis refleja similitudes a lo que se pretende en este proyecto actual.

De este modo, es de suma importancia tomar como aporte para la investigación las conclusiones y propuestas a las cuales llegó la tesis previamente mencionada, respecto a una posible solución a la pregunta problema, las autoras llegaron a la conclusión que “se propone la secuencia didáctica como apuesta didáctica pertinente y, factible para garantizar mejores condiciones de aprendizaje en el aula de clase”.

A continuación se toma como referente otro proyecto, pero a diferencia del anterior este se plantea a nivel latinoamericano, específicamente de Argentina que es considerada como potencia en comunicación, dicha investigación se realizó en la Universidad Nacional de Córdoba, el proyecto fue nombrado “Las características de la comunicación didáctica en entornos virtuales de

aprendizaje. Dos propuestas educativas virtuales en el marco de la Maestría en Procesos Educativos mediados por Tecnologías-UNC”, cuya pregunta problema era “¿cómo se desarrolla la comunicación docente-alumno o alumno-alumno en entornos virtuales de aprendizaje?”, ante la cual se planteó el objetivo “reconocer las competencias comunicacionales y didácticas en los docentes para el desarrollo de propuestas educativas a distancia en entornos virtuales de aprendizaje”.

De ahí que se tome este proyecto como referente para la presente investigación, ya que esta mezcla procesos de enseñanza - aprendizaje, interacción entre alumnos, docentes y procesos didácticos todo en el marco de entornos digitales, partiendo de esta premisa es de suma importancia conocer las didácticas en la parte web, ya que con estos sucesos podemos aplicar el diseño de los productos audiovisuales con énfasis en los medios de internet, ampliando las posibilidades de aplicabilidad de esta investigación.

Lo que es más importante es una de las conclusiones a las llegó la investigación ya mencionada, la cual es “del análisis de los módulos se puede observar claramente cómo la organización didáctica, unida a un diseño gráfico de corte constructivista, da como resultado una relación entre lo icónico y lo verbal de complemento y articulación, propiciando procesos de aprendizaje significativos por parte de los alumnos”, donde se pretende visibilizar la importancia de este para el proyecto, ya que compacta tres temas fundamentales didáctica y enseñanza-aprendizaje.

MARCO TEÓRICO

Para dar mayor coherencia al tema de investigación, el marco teórico tendrá cuatro temas que se consideran fundamentales para la construcción y el desarrollo del proyecto los cuales serán: realización audiovisual, didáctica, enseñanza aprendizaje y Educomunicación

Realización Audiovisual

1.1 Conceptualización teórica

Para lograr comprender que es la realización audiovisual es fundamental entender que su raíz nace del término cine, el cual es abordado por Sadoul (2004) de la siguiente forma:

A fines de 1896, el cine había salido definitivamente del laboratorio. Los aparatos patentados se contaron desde entonces

centenares. Lumiere, Melies, Pathe y Gaumont en Francia, Edison y la Biograph en los Estados Unidos, William Paul en Londres, ya habían echado las bases de la industria cinematográfica, y todas las noches miles de personas se apiñaban en salas oscuras.

Teniendo en cuenta que por lo general se consideran a los hermanos Lumiere los padres del cine, es importante conocer todos los personajes que contribuyeron a la creación del cine, ya sea que porque aportaron desde los aspectos técnicos o desde la realización audiovisual.

En vista de que ya se trazó el inicio de la producción o realización audiovisual en el marco del comienzo del séptimo arte en el cine,, Bestard (2011) define la realización audiovisual como “Obra audiovisual es el resultado de un trabajo de autor, que compaginan imagen y sonido, conteniendo un soporte analógico o digital y que puede ser proyectado y exhibido a un indeterminado número de públicos.”

1.2 Lenguaje Audiovisual

Con respecto al lenguaje audiovisual se partira del hecho de que los medios audiovisuales están situados en su gran mayoría en las redes sociales, su consumo es constante gracias a las diferentes maneras de publicitar los productos y depende de cada quien poder darle el manejo adecuado a cada información allí plasmada. Sin embargo, no se puede obviar lo que representa el lenguaje audiovisual y la importancia que este tiene para su entendimiento. Novarsur (s.f) afirma: “El lenguaje audiovisual, ha desarrollado una estructura, gramática y reglas estéticas, definidas en más de 120 años de historia desde que los hermanos Lumiere proyectaron sus primeras películas a un público masivo, a fines del siglo XIX”.

Asimismo, la educación puede facilitar el entendimiento del lenguaje audiovisual, para interpretar lo que dice la imagen, lo sonoro y todos los componentes que necesita saber el espectador a la hora de interactuar con cualquier producto, bien sea en internet, televisión o cine.

Teniendo en cuenta la definición del lenguaje audiovisual como Bravo (1998) lo afirma: “es un conjunto sistematizado y gramaticalizado de recursos expresivos que han sido siempre previamente imaginados por un narrador, y que permiten estimular en el público series organizadas de sensaciones y percepciones que se transformarán en mensajes concretos y complejos”

De acuerdo con lo expuesto por Bravo podemos inferir que la representación del lenguaje va acorde al receptor, en este punto entra el tema semiótico dado que cada mensaje va acorde a los signos e índices propios de cada personaje.

2. Didáctica

2.1. Conceptualización Teórica

Es de suma importancia abordar el concepto de didáctica desde la perspectiva de varios autores ya que es un elemento con amplias interpretaciones, Stocker (1960) define la didáctica como “Teoría de la instrucción y de la enseñanza escolar de toda índole y en todos los niveles.

Trata de los principios, fenómenos, formas, preceptos y leyes de toda enseñanza”, de acuerdo con lo citado se difiere a esto como una herramienta teórica para procesos de enseñanza, concebido desde leyes, formas y principios que componen a la misma.

Teniendo en cuenta que este primer autor aborda su teoría en los años 60, es importante para el trabajo traer conceptos teóricos más actuales, como lo es Esterbaranz (1994) el cual nos afirma que:

La didáctica es el conjunto de conocimientos e investigaciones que tiene su origen y su razón de ser en la práctica, en los problemas de diseño, desarrollo y evaluación del curriculum, y en su intento de una renovación curricular. Innovación curricular.

Considerando que Esterbaranz da una visión más amplia para el concepto de didáctica, Stocker añade un tema fundamental como lo es la investigación, sustentando la teorización, investigación y la praxis en un mismo nivel, sustentando que la didáctica se constituye como la creación de nuevas formas de enseñanza que se generan a través de la investigación y la práctica.

2.2. Tipos De Didáctica

La didáctica contempla diferentes categorías, entre ellas se puede encontrar: didáctica general, diferencial y por ultimo específica. De acuerdo con esto Ibarra (1965) define didáctica general como: “se refiere a la dirección del aprendizaje del alumnado y tiene como objeto el estudio de los métodos, técnicas, procedimientos y formas, examinados desde un punto de vista general”

A partir de ello, se puede decir que la didáctica general es una herramienta donde se incentiva la creación de técnicas que se pueden aplicar en cualquier tipo de aprendizaje. Por otro lado, Fernández (1999) afirma que la didáctica diferencial es: “Una ciencia aplicada que tiene

como objeto el proceso de instrucción formativa integral e integrada posibilitando la aprehensión de la cultura y el desarrollo individual y social del ser humano”, es decir, la didáctica diferencial hace referencia a la creación de metodologías de enseñanza fundamentando su eje principal en la situación sociocultural del grupo o individuo, Fernández define a la perfección lo que este tipo de didáctica pretende lograr.

Por otro lado encontramos la didáctica específica la cual se aplica en estudios avanzados, por ello Gonzáles (2004), Díaz (2004) la definen como:

Las didácticas específicas les corresponde el académico, y con una determinación mutilante que haría, de ser verdad y a veces en la realidad así lo parece, que no debiera aplicársele la atribución expresa en el término didáctica. Pero ocurre que en la comunicación educativa, el llamado conocimiento académico es un mero pretexto, dignísimo e insustituible como el mejor, para la acción de educar y que el profesional de la educación debe conocer el procedimiento, en eso consiste básicamente su formación.

2.3. Prácticas Didácticas Mediadas Por Recursos Audiovisuales

Teniendo claro el concepto de didáctica y los tipos de esta que existen, es importante reconocer las prácticas didácticas mediadas por recursos audiovisuales, con el fin de identificar las posibilidades que nos brindan estas dos herramientas unificadas para esta investigación.

En relación con lo anterior Romero (2002) rectifica la importancia de los recursos audiovisuales en la actualidad: “los medios audiovisuales, como recurso didáctico, despiertan interés social sin importar su formato (cintas betamax o vhs, Cd-rom, DVD) utilizado en cualquier nivel” aparte el autor plantea lo audiovisual como recurso didáctico, haciendo énfasis en este pues es el fin de esta investigación.

Además de esto, también se puede referir a los aportes que generan la creación de productos audiovisuales y la importancia de esto en la actualidad, para sustentar esto, se mencionan a Marques (2001), Batanero y Gravan (2010) los cuales afirman que:

Las imágenes, música y explicaciones verbales, así como el ritmo de las secuencias, son meticulosamente seleccionadas de acuerdo con las características de los estudiantes que se ha seleccionado. Así mismo en esta sociedad de la información, la digitalización ha incluido un cambio radical en todos los medios permitiendo unos estándares de audio y de videos muy elevados y una calidad de sonido y video muy alta.

Por consiguiente es importante no solo brindar herramientas de realización audiovisuales, sino procurar que los productos definitivos tengan los estándares de calidad que se medían en la actualidad.

3. Enseñanza Aprendizaje

3.1. Conceptualización de Enseñanza.

Existe una preocupación constante en las instituciones y profesionales en los temas que relacionan la educación, pues la formación de los maestros debe ser la adecuada, ya que en sus manos está la responsabilidad de enseñar, ser los guías y mentores a lo largo de un proceso de educación, por esto será necesario profundizar sobre la experiencia que este tiene en su práctica y la importancia que existe sobre las formas de enseñar.

De esta manera, se puede afirmar que la enseñanza está atada a ser la orientación del aprendizaje, juntas tendrán como finalidad la creación de experiencias enriquecedoras tanto para el maestro como el estudiante, pero hay quienes debaten las posturas que deben tener los

profesores bajo dos conceptos, si “el saber” o “el hacer”, en este caso la teoría o la práctica, por eso Nieto (2002) afirma:

Debemos partir, pues, de la superación de este litigio teoría-práctica y sin duda nos va a ayudar a ello la consideración de una dimensión muchas veces olvidada: unas “prácticas profesionales” entendidas como verdadero nexo entre el saber teórico y el quehacer real, que propicien un acercamiento entre las bases en que se fundamenta una determinada actividad y la actividad propiamente dicha, de tal manera que puedan lograrse dos objetivos: uno educativo, enriqueciendo y completando la enseñanza por medio de una inserción controlada en la propia realidad; y otro profesional preparando a los alumnos para ser verdaderos partícipes de la vida socio profesional.

Entonces, teniendo en cuenta lo dicho por Nieto y su afirmación sobre la importancia que tiene el valor teórico-práctico en las clases, se puede decir que los profesores al unir los anteriores conceptos, podrán aprender vivencialmente sobre su profesión, acercándose de forma real a las diferentes situaciones que ofrecen las instituciones de acuerdo con su contexto social, pero a la vez perfeccionando sus aptitudes como educadores, corrigiendo los métodos de enseñanza que se verán reflejados en los resultados de cada uno de sus alumnos.

Por otro lado, acercándose más al concepto de enseñanza, la Real Academia de la Lengua Española define éste término como el sistema y método de dar instrucción o también, el conjunto de ilustraciones, principios, ideas que se enseñan a una determinada persona. Tal como lo mencionan los significados, el arte de enseñar se sitúa en interacciones que operan de manera organizada, normalmente docentes trazan una serie de objetivos con el fin de proporcionar ideales claros sobre la realidad a sus estudiantes, donde crear escenarios de comunicación

(emisor/receptor – receptor/emisor) fortalecen el intercambio de conocimientos de forma constante, según Nieto (2002).

De ahí que, es pertinente nombrar la comunicación como finalidad formativa dentro de la enseñanza, ya que esta es facilitadora de la comprensión y proporciona la configuración de valores, los mismos que empiezan desde casa, con la familia y que posteriormente se constituyen en la escuela con modelos de aprendizaje, los cuales son útiles para un proceso socializador y de participación. Santos (1992) afirma:

Todo proceso de comunicación conlleva fuerzas motivadoras que ayudan en la comunicación a hacerlo más extensa y facilita cuanto información útil es necesaria. A mayor información, los sujetos podrán tomar decisiones con más conocimiento. Enseñar es, ante todo, comunicar significando, es decir, transmitir información estimulante por medio de signos; de aquí no sólo la legitimidad sino la necesidad de analizar la enseñanza sobre la base de una teoría de los signos a nivel sintáctico, semántico y pragmático (citado por Nieto, 2002, p. 67)

Teniendo en cuenta lo anterior y en mira de una buena ejecución de los métodos de enseñanza, Marqués (2001) especifica cuáles son los pasos que el docente deberá tener presentes a la hora de enseñar, sin olvidar el proceso de aprendizaje que él también se llevará a la hora de aplicarlo dentro y fuera del aula de clases.

- La actividad interna del alumno. Que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando con los recursos educativos a su alcance.

- La multiplicidad de funciones del docente. Que el profesor realice múltiples tareas: coordinación con el equipo docente, búsqueda de recursos, realizar las actividades con los alumnos, evaluar los aprendizajes de los alumnos y su actuación, tareas de tutoría y administrativas (citado en Meneses, 2007, p. 35)

3.2. Conceptualización de Aprendizaje.

Para comenzar, la Real Academia de la Lengua Española define aprendizaje como la acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa, resaltando que es la adquisición por la práctica de una conducta duradera. Es decir que, este término es relacionado con la función que tienen los seres humanos en la construcción del conocimiento, en pocas palabras, elaborar, comprender, reconocer y organizar toda la información que recibe de su entorno. Por lo mismo, este concepto tiene mucha importancia entre los docentes y alumnos, el uno como mediador de métodos de enseñanza y el otro como receptor de creencias, capacidades y destrezas que aplicará en su contexto y proceso formativo (Doménech, s.f)

De esta manera, el aprendizaje puede ser visto desde la teoría conductista, ha de entenderse a esta como el estudio del pensamiento basado en la observación de estímulos y respuestas (Thorndike), teniendo esto claro, es el docente quien tiene la responsabilidad sobre la información y los métodos de estudio que brinda fuera y dentro de las clases, pues allí se verán reflejados los resultados en cada estudiante, incentivándolo a una conducta de trabajo eficaz y específica. Lebatut (2003) afirma:

La visión conductista del aprendizaje defiende la idea de que el profesor debe fijar el saber del individuo, predeterminando así los conocimientos susceptibles de ser transmitidos. De esta forma, todos los alumnos tendrán acceso a los mismos saberes de la

misma manera. Esta proposición de teoría del aprendizaje aplicada a la instrucción, limita al alumno a la hora de poder buscar nuevas alternativas de aprendizaje ante situaciones desconocidas, diferentes.

De acuerdo con lo anterior, Lebatut tiene razón al afirmar que los métodos de aprendizaje no se deben quedar únicamente en la instrucción, ya que la labor del docente quedaría opacada por sí sola, sin embargo, lo ideal es que el estudiante se sienta interesado, que genere reacción y respuesta a los estímulos que se le da en clase, tal como Jhon B. Watson (año) afirmaba que: “los actos humanos más complejos son concebidos como cadenas de respuestas condicionadas concepción de la noción de aprendizaje que será válida durante muchos años” (citado por Lebatut, 2003, p. 25)

Complementando lo anterior, la Ley de Efecto toma de nuevo lugar aquí, esa en la que el psicólogo y pedagogo Edward Thorndike experimentaba con un animal su conducta, determinando si esta estaba acompañada por estímulos positivos o negativos, que le permitieran observar sus repeticiones de acuerdo con las actividades (Diccionario de Psicología Científica y Filosófica). Por esto Lebatut (2003) asegura:

Podemos imaginar, por ejemplo, a una persona cuando aprende una lengua extranjera: cuando la señal es solicitada, por ejemplo, en una clase de portugués – "Diga elefante", es probable que el sujeto diga alguna cosa más o menos similar. Todo aprendiz debe recibir refuerzos para responder a un pequeño número de estímulos externos correctos, que se encuentran en el sonido de la palabra "elefante", así como para responder a un número de estímulos internos provenientes de sus músculos al pronunciar esta palabra. El propio aprendiz también complementará el refuerzo, comparando su pronunciación de la palabra

"elefante" con la del profesor de portugués. Si realmente se desea que este acto sea eficiente, ha de adquirirse, con anterioridad, un criterio conveniente y preciso de comparación. Éste es un tipo de aprendizaje que exige un estilo analítico por parte del sujeto que aprende.

Por esta razón, ha de tenerse en cuenta que, el aprendizaje está sujeto a cambios, los docentes en la retroalimentación de lo enseñado deben tener presente lo que el estudiante tendrá frente a la información brindada y este necesitará un acompañamiento constante. Igualmente, lo transmitido deberá estar enmarcado en una fase de transformación, donde el alumno no solo recibe conocimiento, sino es crítico del mismo. Gagné (1974) asegura que “el tipo de modificación llamada aprendizaje, se manifiesta como una alteración en el comportamiento, indicando que el aprendizaje se produjo, comparándose el comportamiento del individuo antes y después de haber sido expuesto a una situación de aprendizaje”. (Citado por Lebatut, 2003, p. 33)

4. Uso de las TIC en la Educación

El auge de las nuevas tecnologías ha permitido que muchas personas puedan acceder con mayor facilidad a la información y las comunicaciones, pues de acuerdo con las cifras del Ministerio de las TIC (2014), entre el año 2013 y 2014 los servicios de telecomunicaciones en Colombia habrían crecido un 30 por ciento, para este tiempo habían 9,3 millones de suscripciones de internet banda ancha, es por eso que en la actualidad hablar de tecnología es sinónimo de progreso y desarrollo en todos los campos productivos de la sociedad, sobretodo en las áreas educativas, esto significa que, “la difusión de internet obliga a proporcionar una educación más flexible, basada en una necesidad de formación continua” (Castells, M. s.f).

Asimismo, se puede observar cómo ha incrementado el comercio tecnológico en Colombia, sus habitantes tienen acceso a computadores (de escritorio, portátiles), teléfonos inteligentes y tabletas donde hacen todo tipo de actividades relacionadas con conectividad. Según el reporte del Ministerio de las TIC (2014) para el año 2014, Ipsos Napoleón Franco realizó una encuesta en octubre de 2012 sobre consumo digital, con una muestra de 1.005 personas entre 15 y 55 años, donde afirma que la educación gana protagonismo. El 26 por ciento de la población se conecta para realizar cursos gratuitos y el 24 por ciento ingresa con el fin de buscar empleo .

Por lo anterior, se debe tener en cuenta que las tecnologías de la información y las comunicaciones generan diferentes procesos de aprendizaje en el nivel básico y medio superior, es por eso que el uso adecuado de sus funciones fortalece el desempeño individual y grupal dentro de las aulas de clases e incluso en los hogares, este siempre deberá estar orientado a un intercambio cultural y de conocimientos que se efectúen de manera adecuada en la web, sin excluir a ninguna persona por raza, orientación sexual, edad, o discapacidad física, entre otras. Castells, (s.f) afirma:

La lógica de redes que constituyen a estas tecnologías incluso se intenta extrapolar a la sociedad. La conectividad hoy es un imperativo. Conectarse a la globalización significa tener acceso a Internet, estar en los mercados globales, tener cierto número de computadores por persona, etc. Si bien se tienen muchas ventajas de estar conectados, es importante reflexionar sobre ‘cómo nos conectamos’ al proceso. (Citado por Gainza 2008, p. 135)

De ahí que, la llamada revolución tecnológica tenga mayor relevancia en los procesos educativos, los perfiles profesionales se modifican constantemente de acuerdo con las

necesidades del mundo actual y es por esto que los estudiantes deberán estar preparados para asumir los diferentes roles en los sistemas de trabajo. Parra, (s.f) afirma:

Tomando todos estos cambios planteados en el ámbito educativo cabe decir que, el nuevo perfil del estudiante deberá estar orientado a ser responsable de su propio proceso de aprendizaje, constituirse en un individuo participativo y colaborativo, con capacidad de autorreflexión y generador de conocimiento. La contribución de la tecnología a la educación se abre como un abanico de oportunidades con respecto a las modalidades formativas y sobre todo a la educación a distancia, la cual brinda un grado de satisfacción y potencialidad técnica.

5. Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

Para Nicoletti, (s.f) la educación es un proceso que tiende a capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a situaciones nuevas, aprovechando la experiencia anterior y, teniendo en cuenta la inclusión del individuo en la sociedad, la transmisión de la cultura y el progreso social. Por lo mismo, se parte de la afirmación de Nicoletti para poder entender el proceso de enseñanza-aprendizaje que a su vez relaciona los elementos del tema anterior, sobre la importancia que tienen las TIC como herramienta de formación educativa.

Entonces, el proceso de enseñanza-aprendizaje es en sí un escenario donde estudiantes y docentes trabajan continuamente con el fin enriquecer el conocimiento, que según la Real Academia de la Lengua Española define este término, por un lado como entendimiento, inteligencia, razón natural y por el otro, saber o noticia elemental de algo. Este básicamente es dirigido al aprendizaje de las dos partes, en un intercambio de ideas que se realizan a través de herramientas presenciales o distancia. (Real Academia de la Lengua Española, 2016).

En consecuencia, el profesor será quien trace las estrategias que considere pertinentes para la construcción de aprendizaje y dentro del mismo podrá observar de qué manera su intervención tendrá resultado a lo largo del trabajo, no solamente como actor que brinda enseñanza de los diferentes temas, sino aquel que aprende con la práctica que fortalecerá aún más las bases de su profesión. Marqués (2001) especifica cuáles son las condiciones necesarias para el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- La actividad interna del alumno. Que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando con los recursos educativos a su alcance.

- La multiplicidad de funciones del docente. Que el profesor realice múltiples tareas: coordinación con el equipo docente, búsqueda de recursos, realizar las actividades con los alumnos, evaluar los aprendizajes de los alumnos y su actuación, tareas de tutoría y administrativas. (Como es citado en Meneses, 2007, p. 35).

De esta manera, el docente deberá tener en mente cuáles serán los actos didácticos con los que trabajarán los disidentes, cuando se habla de didáctico se hace referencia a los elementos, recursos y funciones que lo llevarán a desarrollar un trabajo adecuado con los estudiantes, donde se tenga presente lo que ellos saben y quieren aprender, con el fin de que se sientan motivados en los colegios, pero a la vez en sus hogares. (Meneses, 2007).

6. Educomunicación

6.1. Concepto De Comunicación

Una primera aproximación a la definición de comunicación la tiene Aristóteles quien la propone como “La búsqueda de todos los medios de persuasión que tenemos a nuestro alcance”,

tomando el término de persuasión como aquel que puede utilizar una persona para llevar a los demás a su mismo punto. Este es uno de los varios significados que se han dado sobre la comunicación, sin embargo, todos estos coinciden con el proceso que se genera entre un emisor y un receptor que utilizan canales, medios y códigos para intercambiar mensajes.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede afirmar que Aristóteles en sus primeros tratados es quien diferenció a los seres humanos de los animales por tener la capacidad del lenguaje, que según la Real Academia Española define la Lengua y el Lenguaje, el primero como el “sistema de comunicación verbal” y el segundo como el “uso del habla o la facultad de hablar”, este autor conceptualizó la comunicación en tres elementos básicos los cuales son:

Emisor (orador): Dentro del proceso comunicativo, es la parte que inicia el intercambio de información y conduce el acto comunicativo. Es quien transmite el mensaje, el que dice o hace algo con significado.

Mensaje (discurso): Se refiere a la información transmitida. Es lo que se dice.

Receptor (auditorio): Es quien recibe el mensaje.

Por otro lado, es preciso aclarar que comunicación no es lo mismo que información, pues se han generado críticas entre varios autores que se han enfocado en estos temas. Nosedá (año) se pronuncia sobre el tema afirmando:

La comunicación no es un acto sino un proceso por el cual una individualidad entra en cooperación mental con otra hasta que ambas llegan a constituir una conciencia común. La información es, por el contrario, sólo una transcripción unilateral del empuje de un emisor a un receptor.

La irradiación de mensajes sin retorno de diálogo, proveniente de informantes centralizados, no puede identificarse con la co-actividad intersubjetiva que es la comunicación. (Citado por Beltrán, s.f, p.8)

Por esta razón, el término de comunicación es sometido a rigurosos análisis, donde los medios masivos tienen protagonismo en las diferentes etapas de la historia, las consideraciones éticas de los comunicadores han quedado limitadas bajo un estricto sentido de la manipulación que ha puesto en duda la veracidad de las noticias en la televisión, la radio y los medios impresos, convirtiendo al receptor en un individuo persuasible con su realidad. De ahí que, se estudie su efecto y lo que pasa cuando la audiencia es vulnerable ante el mensaje y es que en pleno siglo XXI la sociedad está inmersa en la mercantilización o en el llamado capitalismo, el cual está acompañado por la revolución informativa y tecnológica que vive el planeta, por eso Beltrán (s.f) afirma:

Lo que ocurre a menudo bajo el nombre de comunicación es poco más que un monólogo dominante en beneficio del iniciador del proceso. La retroalimentación no se emplea para proporcionar la oportunidad de diálogo genuino. El receptor de los mensajes es pasivo y está sometido puesto que casi nunca se le brinda la oportunidad proporcional para actuar al mismo tiempo como verdadero y libre emisor; su papel esencial es el de escuchar y obedecer. Tan vertical, asimétrica y cuasi-autoritaria relación social constituye, a mi modo de ver, una forma antidemocrática de comunicación debemos ser capaces de construir un nuevo concepto de la comunicación, un modelo humanizado, no elitista, democrático y no mercantilizado. (Citador por Beltrán, s.f, n. 64, pp. 14-15)

6.2. Concepto Educomunicación

Es imposible disociar la educación de la comunicación, partiendo de esto se plantea que los procesos comunicativos son mecanismos para lograr el aprendizaje, de esta manera la educomunicación se entiende como la disciplina que basa sus métodos educativos con la integración de los medios de comunicación. Acerca de este tema se toma como punto de referencia a Kaplún (1987) el cual hace referencia al tema educación y comunicación:

La educación en todas sus formas debería permearse de las visiones comunicativas y de la dimensión comunicativa. Si se analiza la escucha, la enseñanza como un proceso de comunicación, veríamos ante todo cuán poco comunicativo es éste actualmente y cuánto podría potenciarse si asumiera las propuestas de la comunicación.

Además la comunicación aparte de la importancia en la educación, se entiende como base primordial de la sociedad, entonces desde la perspectiva del pedagogo los procesos comunicativos son fundamentales para el aprendizaje, enseñanza y comunicación con sus semejantes.

Considerando lo anterior sobre procesos de comunicación en la sociedad Klaplún (1973) afirma que:

La verdadera comunicación no está dada por un emisor que habla y un receptor que escucha, sino por dos o más seres o comunidades humanas que intercambian y comparten experiencias, conocimientos, sentimientos (aunque sea a distancia a través de medios [o canales] artificiales. Es a través de ese proceso de intercambio como los seres humanos establecen relaciones entre sí y pasan de la existencia individual aislada a la existencia social comunitaria [...] Los medios masivos tal como operan actualmente en su casi totalidad no son medios de comunicación sino

medios de información o de difusión. Podrían llegar a ser realmente de comunicación (y de hecho algunos pocos han logrado y demostrado serlo); pero para ello tendrían que transformarse profundamente [...] el proceso de la comunicación debe realizarse de modo que dé a todos la oportunidad de ser alternativamente emisores y receptores. Definir qué entendemos por comunicación equivale a decir en qué clase de sociedad queremos vivir.

Para concluir es importante tener en cuenta las nuevas plataformas de la actualidad, como lo es la web, estas redes modifican ciertos procesos, lo cual transforma la realidad, con esto se hace referencia a la importancia de llevar de manera práctica la educomunicación integrándola con las nuevas tecnologías.

METODOLOGÍA

7. Tipo de investigación: Cualitativa

En este proyecto se implementará una metodología de investigación cualitativa, teniendo en cuenta el objetivo general el cual es: **brindar herramientas de realización audiovisual a niños y jóvenes del colegio María Magdalena de Soacha, con el propósito de crear recursos didácticos que les permitan fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje.** Para cumplir esta meta, es preciso que el análisis se presente de manera dinámica, al igual que la intervención y evaluación se muevan dinámicamente entre los sucesos e interpretaciones.

Será preciso mostrar que para el trabajo académico es de suma importancia la interpretación que se le dé a los resultados obtenidos, ya que estos no se podrán medir en cifras o resultados exactos, sino por el contrario se necesitará de procesos analíticos e interpretativos. Asimismo, para esta investigación es indispensable que el proceso se dé de lo particular a lo general, además que el desarrollo de la investigación sea modificable y de manera no lineal.

Dicho lo anterior, este proyecto se enfocará desde la comunicación social de forma tal que genere un aporte para mejorar la educación, por esta razón el enfoque cualitativo es el idóneo teniendo en cuenta que Sandí (2009) lo define como: “una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos”.

7.2 Diseño Metodológico: I.A.P

Originalmente se implementará la investigación acción participativa (IAP) la cual Kirchner (2004) define como:

La investigación acción participativa es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un territorio con el fin de lograr la transformación social.

Para comprender mejor la investigación acción participativa Sandín (2003) afirma que: “Pretende propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa, etc.) y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación”.

Todavía cabe señalar que ya con la ilustración del concepto de investigación acción participativa, se visibiliza el porqué es necesario aplicarlo a este proyecto, ya que éste necesita de inmersión en la comunidad, que los actores tanto estudiantes, directivas y autores del proyecto se unan, promoviendo la consecución del resultado esperado mediante un trabajo colectivo y de manera activa.

7.3 Instrumentos para la recolección de la información

Los instrumentos que se implementarán serán apropiados y correspondientes al tipo de investigación escogida, es decir a una investigación cualitativa, éstos estarán acompañados por cada uno de los objetivos plasmados, para poder llegar a la construcción de este proyecto.

Para empezar, el primer objetivo busca, **evidenciar a través de un diagnostico las posibilidades que tendría el uso de herramientas de realización audiovisual en la población objeto de estudio**, para cumplir esta meta se implementarán dos instrumentos que ayuden a

fortalecer el objetivo, el primero de ellos será realizar **cuestionarios** para obtener información y datos que guíen y así identificar las problemáticas educativas que posee el grupo objeto de estudio. El segundo instrumento para este objetivo es la **observación y registro de diario de campo**, este ayudará a complementar la acción de investigación que se busca encontrar en este entorno. (Sampieri, 2004).

Continuando con esta ruta, se busca alcanzar el segundo objetivo, **determinar los lineamientos, conceptualizaciones y prácticas a implementar con la población objeto estudio que permitan crear material didáctico a partir de la realización audiovisual**, para cumplir con gran calidad dicho objetivo, es necesario adquirir un conocimiento sobre el tema expuesto por parte de expertos, **entrevistas en profundidad** que serán el instrumento de investigación que se necesita para adquirir información sobre los temas de pedagogía, producción audiovisual, y las tecnologías de la información y la comunicación en la aula. (Sampieri, 2004).

Al avanzar con lo propuesto, en el objetivo número tres se buscará, **diseñar y aplicar talleres prácticos con la población objeto de estudio donde se genere material didáctico a partir de herramientas de realización audiovisual**, y así utilizar el segundo instrumento requerido para este objetivo que es la **observación**, para comprobar y analizar la comprensión que permita evaluar la capacidad que tienen los alumnos para la realización del material didáctico. (Sampieri, 2004).

Finalmente, el objetivo número cuatro busca, **determinar el impacto generado por el material didáctico en los procesos de enseñanza aprendizaje de la población objeto de estudio**, se realizará una **rejilla de valoración** y un **cuestionario final** para organizar los datos obtenidos hasta este punto, y así analizar los resultados de valoración final adquiridos para

calificar y evaluar el material trabajado para medir el rendimiento de aprendizaje adquirido. (Sampieri, 2004).

Cada uno de los instrumentos mencionados, logrará mostrar los datos necesarios para llegar a cumplir y realizar cada uno de los objetivos, y de esta manera lograr hacer una sola línea de seguimientos para llegar a la meta propuesta en este proyecto.

Imagen representativa de los instrumentos que se usarán para el cumplimiento de cada uno de los objetivos y sus propósitos.

Objetivos	Instrumentos de investigación	Propósito
<p>Diagnóstico: Evidenciar a través de un diagnóstico las posibilidades que tendría el uso de herramientas de realización audiovisual en la población objeto de estudio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios • Observación <p>-Registros de diario de campo</p>	<p>Investigar y comprender por medio de cuestionarios y observaciones las falencias educativas que pueda tener la población objeto de estudio para brindar fortalecimientos con el uso de herramientas de realización audiovisual.</p>

<p>Análisis: Diseñar y aplicar talleres prácticos con la población objeto de estudio donde se genere material didáctico a partir de herramientas de realización audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas en profundidad <p>Expertos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Producción audiovisual -Pedagogía -TICS 	<p>Adquirir información y conocimientos de manera participativa por medio de entrevistas a profesionales en los temas de pedagogía, producción audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación para esclarecer y fortalecer la preparación de la población objeto de estudio.</p>
<p>Intervención: Diseñar y aplicar talleres prácticos con la población objeto de estudio donde se genere recursos didácticos a partir de herramientas de realización audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller práctico • Observación 	<p>Realizar talleres prácticos para generar conocimientos y aprendizaje de manera dinámica y así comprobar el entendimiento adquirido por la población objeto de estudio.</p>
<p>Evaluación: Determinar el impacto generado por el material didáctico en los procesos de enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rejilla de valoración • Cuestionario final 	<p>Analizar los resultados de valoración final adquiridos para calificar y evaluar el trabajo final y medir el</p>

aprendizaje de la población objeto de estudio.		rendimiento de aprendizaje adquirido por el material didáctico en los procesos de enseñanza.
---	--	---

Tabla 1 instrumentos de investigación

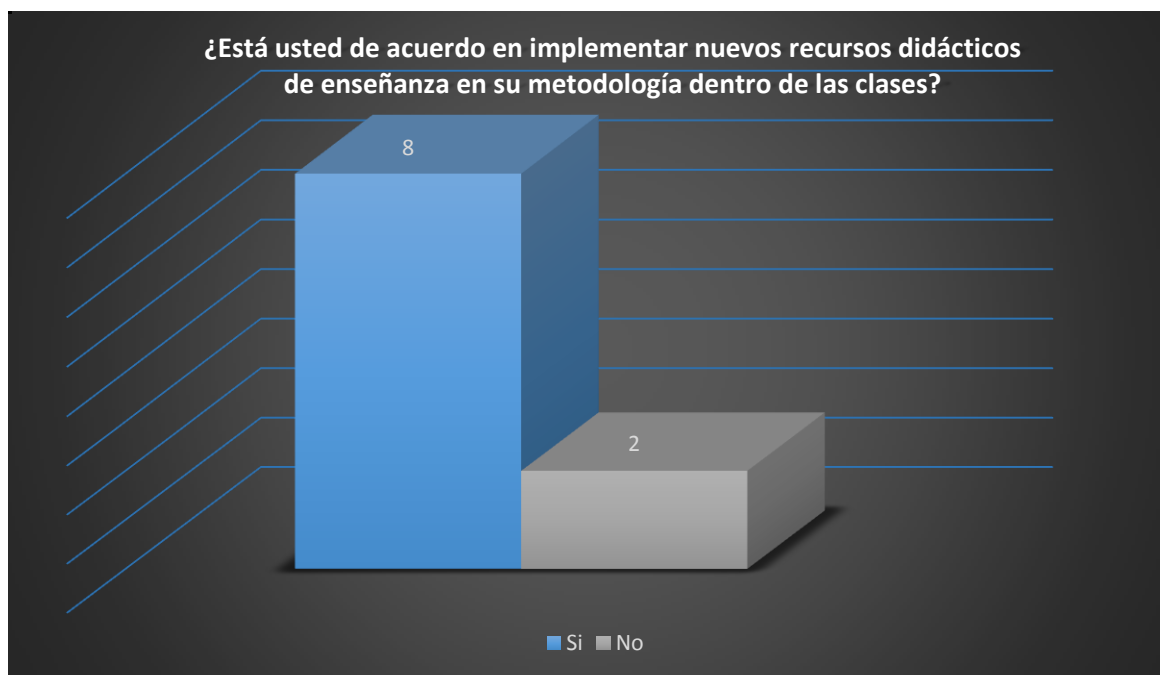
Resultados de la investigación

Con el propósito de alcanzar los objetivos propuestos en esta investigación se hizo uso de instrumentos que garantizaran la recopilación de la información, facilitando la intervención de los participantes del proyecto (investigadores, alumnos y profesores). Los instrumentos implementados fueron: *cuestionarios, diseño de talleres, diario de campo, entrevistas en profundidad y rejilla de valoración.*

CUESTIONARIOS

Este instrumento fue aplicado en la primera sesión de los talleres de producción audiovisual con estudiantes y docentes del Colegio María Magdalena, con el propósito de conocer sus percepciones sobre este proyecto de investigación.

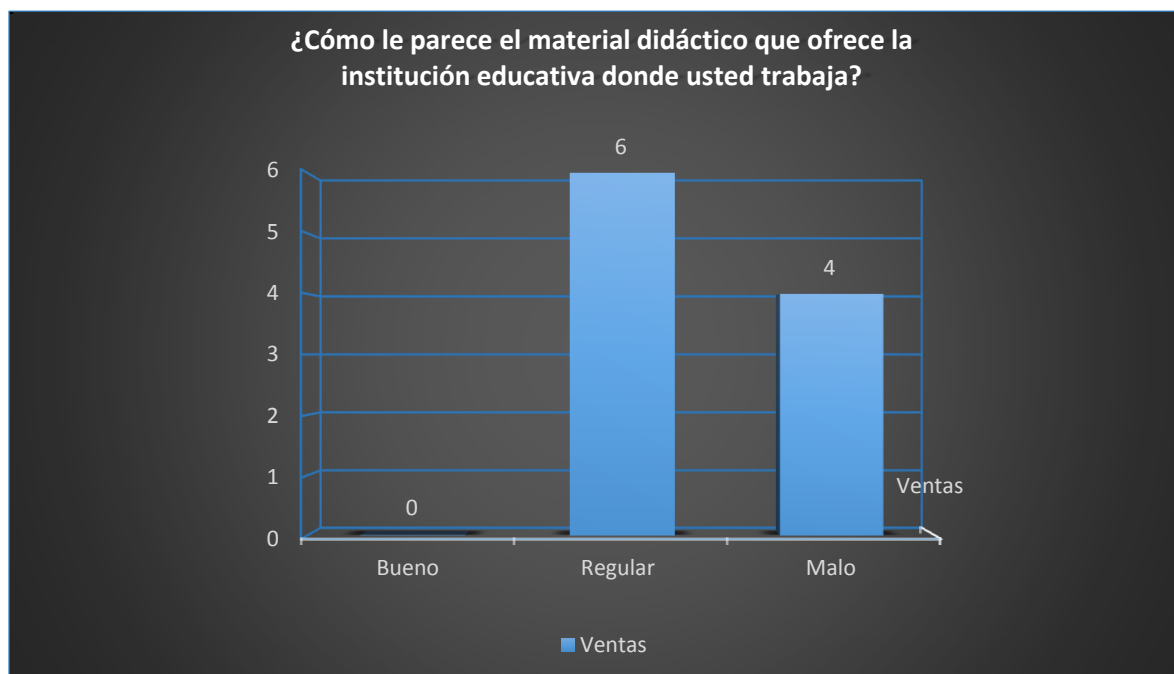
Cuestionarios docentes



Grafica 1 tabulación de encuesta docentes

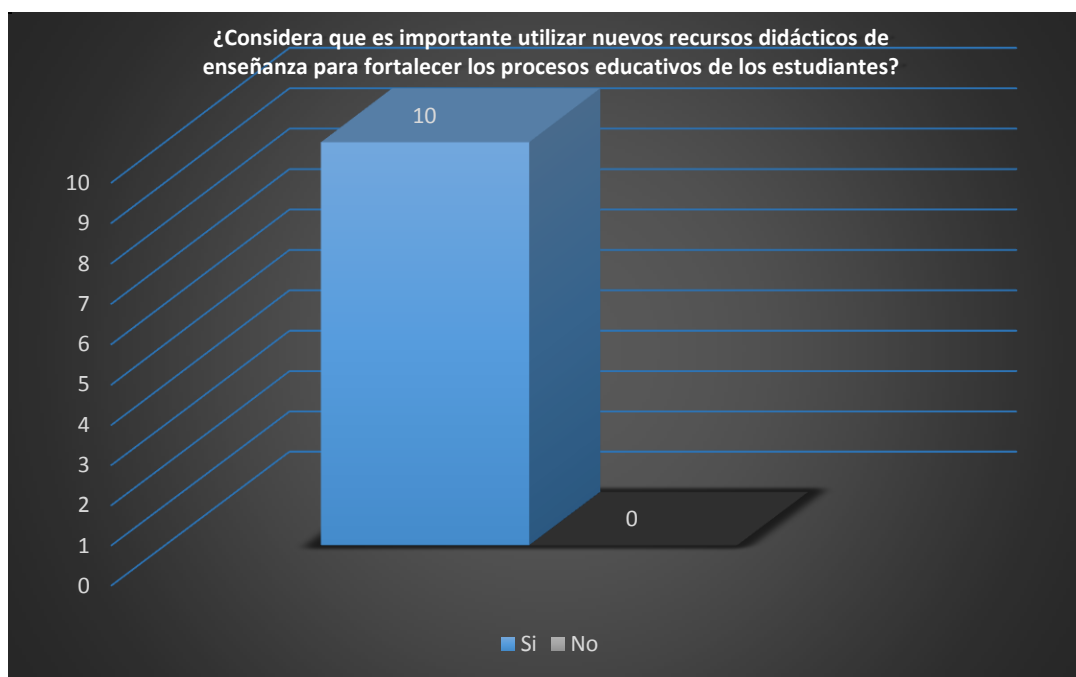
ueva

Las tecnologías que absorben la sociedad actual impactan en todas las áreas de la población, desde edades muy pequeñas hasta personas mayores, de acuerdo con esto la educación no es ajena a este fenómeno, de esta manera se puede observar que los docentes de la institución María Magdalena están convencidos, en su mayoría, en implementar nuevos recursos didácticos para lograr el aprendizaje óptimo de sus estudiantes, con esto abriendo la posibilidad a propuestas innovadoras para lograr el proceso de enseñanza, por último cabe destacar que con la disposición de los maestros a probar nuevas herramientas es fundamental para la aceptación de este proyecto por parte de los docentes, y que estos lo apliquen como un nuevo recurso para sus clases.



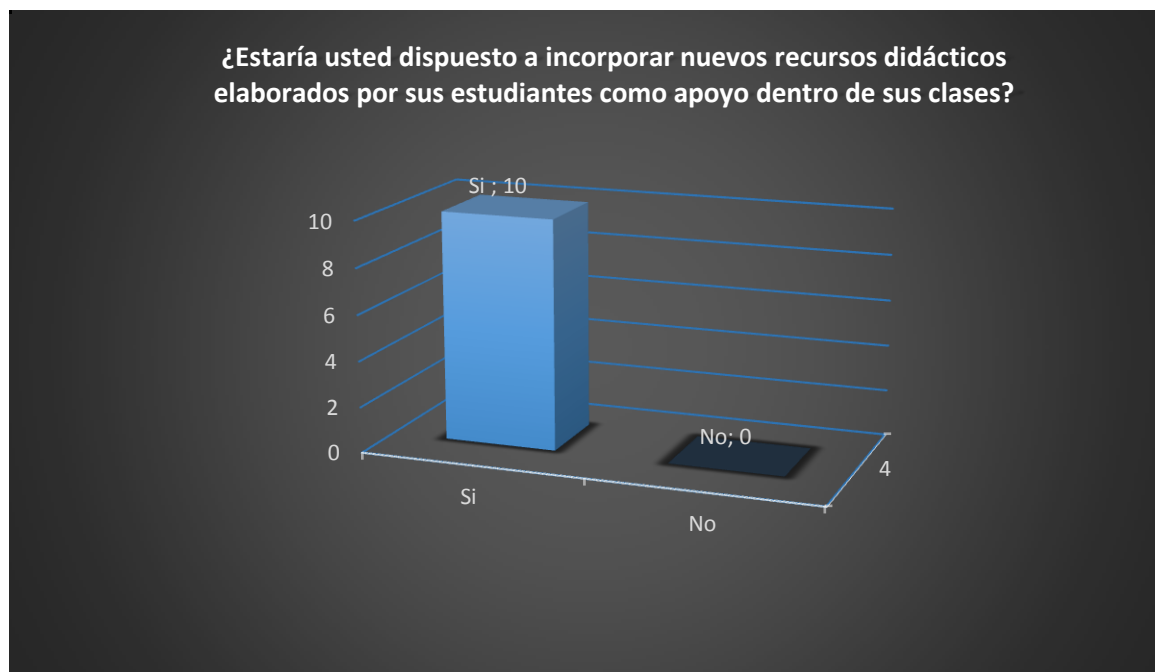
Grafica 2 tabulación encuesta docentes

En esta pregunta hay una tendencia marcada entre regular y malo, dejando la categoría de bueno con ningún voto, partiendo de que la población docente se encuentra insatisfecha con el material didáctico brindado por la institución, es fundamental darles la posibilidad de aprender sobre recursos didácticos que pueden ser creados por ellos y sus estudiantes, fortaleciendo un proceso de enseñanza - aprendizaje, de tal forma que se fortalezca el proyecto de investigación que se llevará a cabo en esta institución, ya que con esto se justifica el hecho de brindar un recurso didáctico innovador para estudiantes, específicamente la producción audiovisual y que los maestros aprovechen esto para apropiarse de la creación del material que utiliza para sus clases.



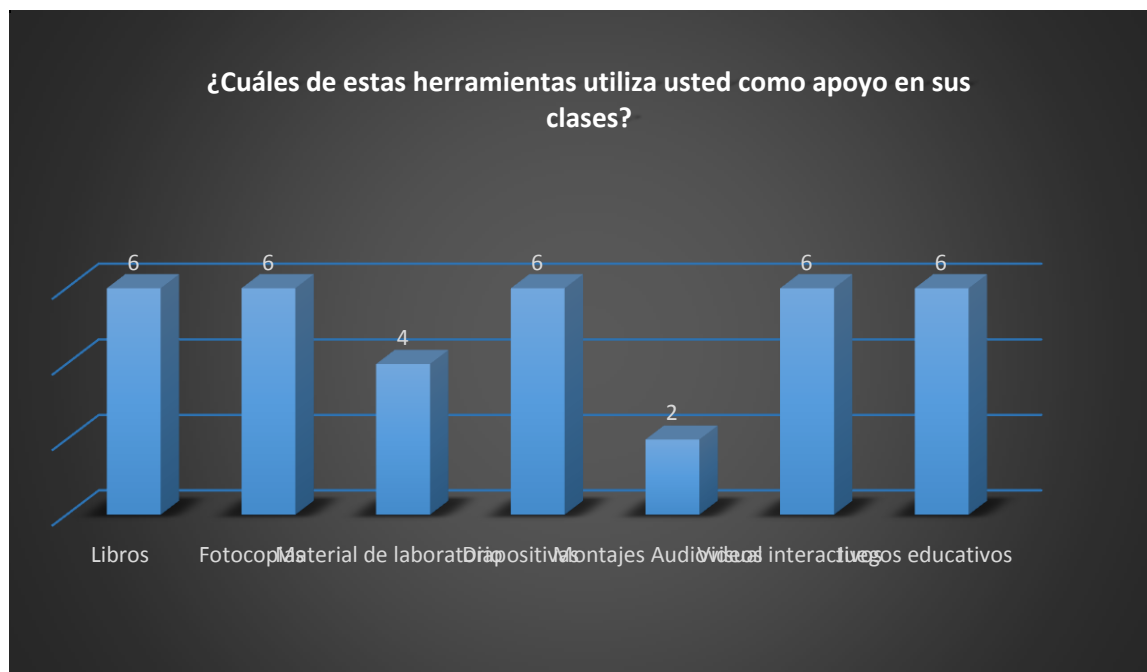
Grafica 3 tabulación de encuesta docentes

Como se evidencia, de manera unánime se considera importante utilizar nuevos recursos didácticos por parte de los docentes para enseñar, se difiere la disponibilidad de los mismos para adoptar diferentes recursos didácticos para aplicar en sus clases, teniendo en cuenta que esta encuesta se le realizó a docentes de todas las áreas es de suma importancia reconocer qué se puede aportar desde la intención de este proyecto a los diferentes espacios que compone la educación escolar.



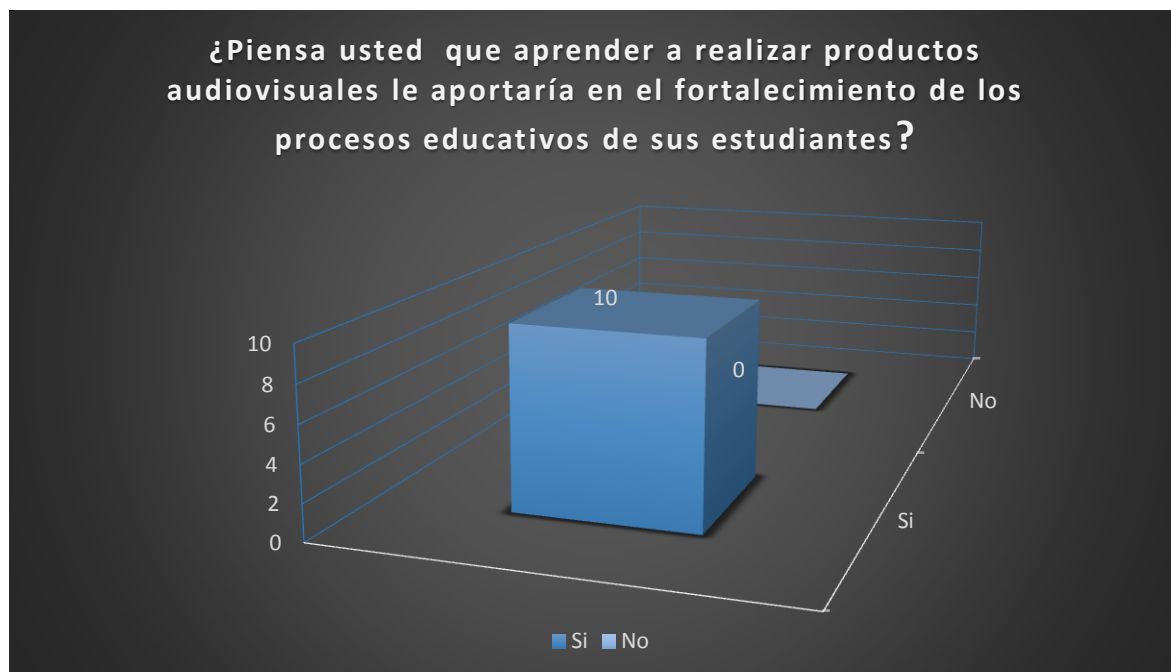
Grafica 4 tabulación de encuesta docentes

En esta pregunta, igual que en la anterior encontramos que los docentes están prestos aprovechar nuevos recursos didácticos, vinculando a sus clases los recursos creados por los estudiantes, abriendo la posibilidad de crear una apropiación por parte de los alumnos con su proceso educativo, ya que al crear y utilizar el material didáctico utilizado para aprender se crearía un doble proceso de aprendizaje, de acuerdo con todo esto, el proyecto que se pretende llevar acabo es conveniente para las necesidades de esta institución, ya que el aportar conocimientos en la producción audiovisual les permitirá a los estudiantes la creación de nuevos recursos didácticos que posteriormente se aplicarán en sus clases, de tal forma que se fortalezca el proceso de enseñanza - aprendizaje entre estudiantes y docente.



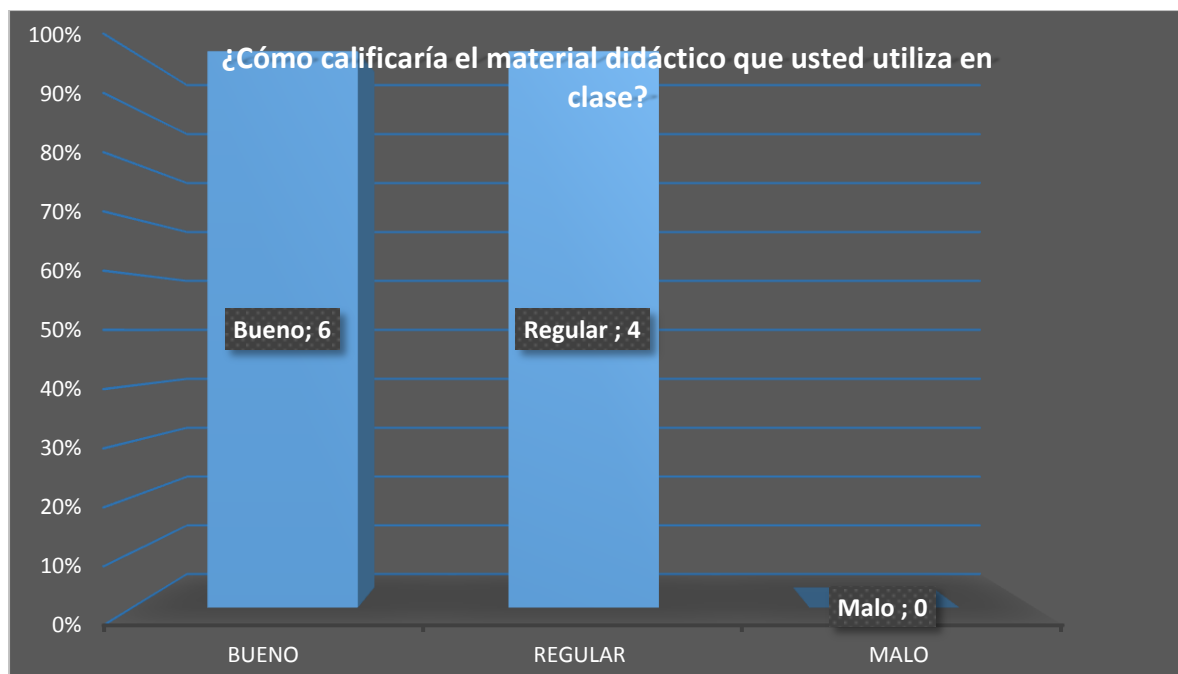
Grafica 5 tabulación de encuesta docentes

En esta gráfica, uno de los datos más relevantes es la poca utilización de los montajes audiovisuales, siendo en este aspecto en donde se enfoca el trabajo de investigación. Esta baja implementación se puede reconocer por diferentes razones entre ellas la poca capacitación para la creación de estos recursos tecnológicos, con todos estos contras se abre una oportunidad para la implementación del presente proyecto.



Grafica 6 tabulación de encuesta docentes

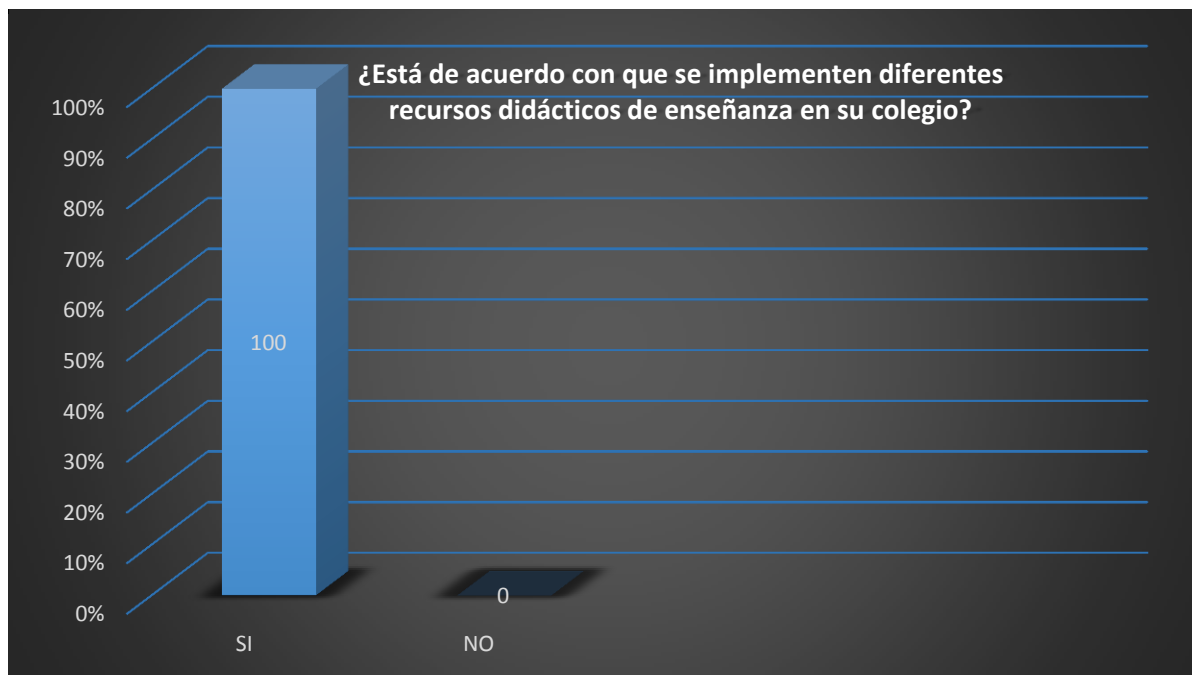
Esta es una de las respuestas que más encamina este proyecto debido que los pedagogos apoyan de manera contundente la producción audiovisual como medio del fortalecimiento educativo. Recolectando la información anterior y uniéndola a esta, notamos un patrón por parte de los docentes con la conveniencia del proyecto. Este tipo de respuestas motivan la iniciativa de brindarles herramientas para la producción audiovisual a los estudiantes de esta institución, ya que se percibe la pertinencia del proyecto y la viabilidad de ser aplicado.



Grafica 7 tabulación de encuesta docentes

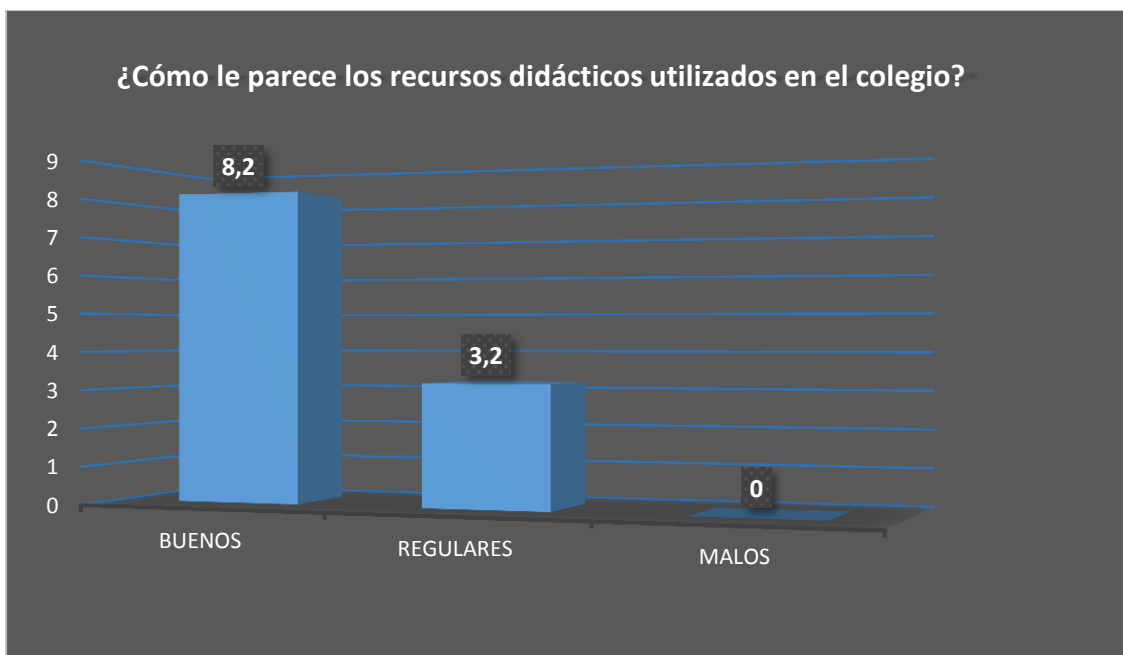
Se infiere que los docentes califican su material didáctico en su mayoría bueno, con esto no opacando la necesidad de mejorar el material ya utilizado, conviniendo que en su parcialidad son docentes jóvenes están dispuestos, a pesar de mostrarse complacidos con el material didáctico que disponen, a sumar nuevas posibilidades de enseñanza; con esto se ve que el proyecto aportaría a las clases de los docentes no como un último recurso, sino por el contrario como un medio para mejorar cosas con las que ellos ya se sienten satisfechos, subiendo así el nivel del proyecto.

Cuestionarios estudiantes



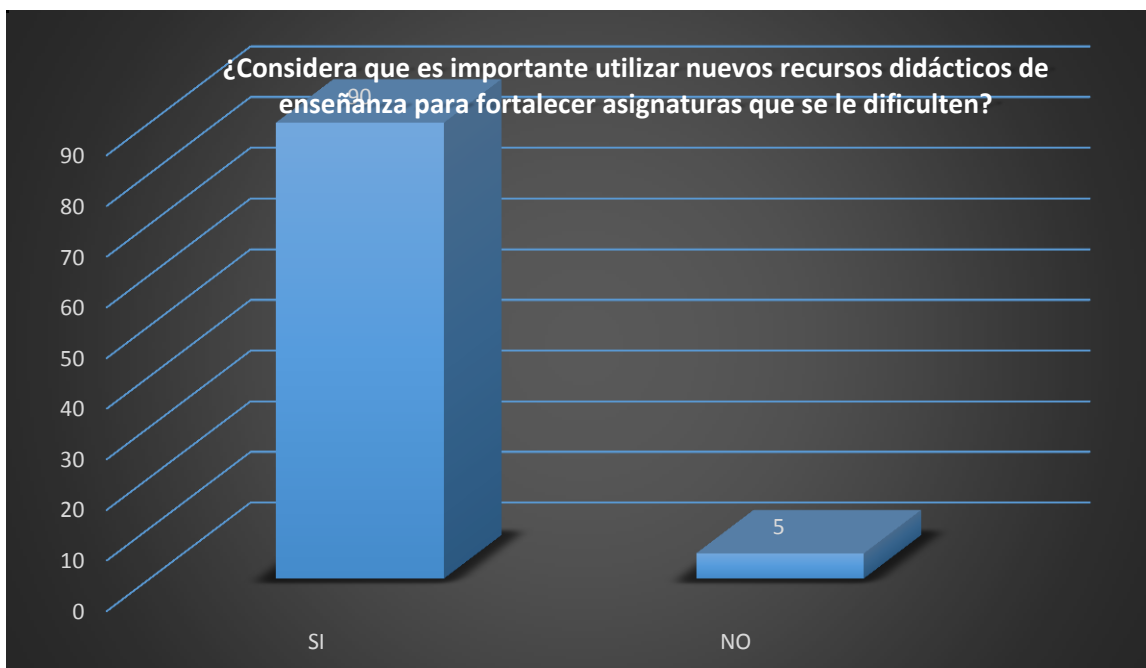
Grafica 8 tabulación cuestionario estudiantes

Los estudiantes del colegio María Magdalena mostraron unanimidad al dar la respuesta a esta pregunta. Se refleja que los estudiantes quieren que se manejen nuevos recursos didácticos para fortalecer su enseñanza, los alumnos consideran importante que deben tener nuevas herramientas educativas y que su colegio puede brindar una mejor educación implementando dichas herramientas.



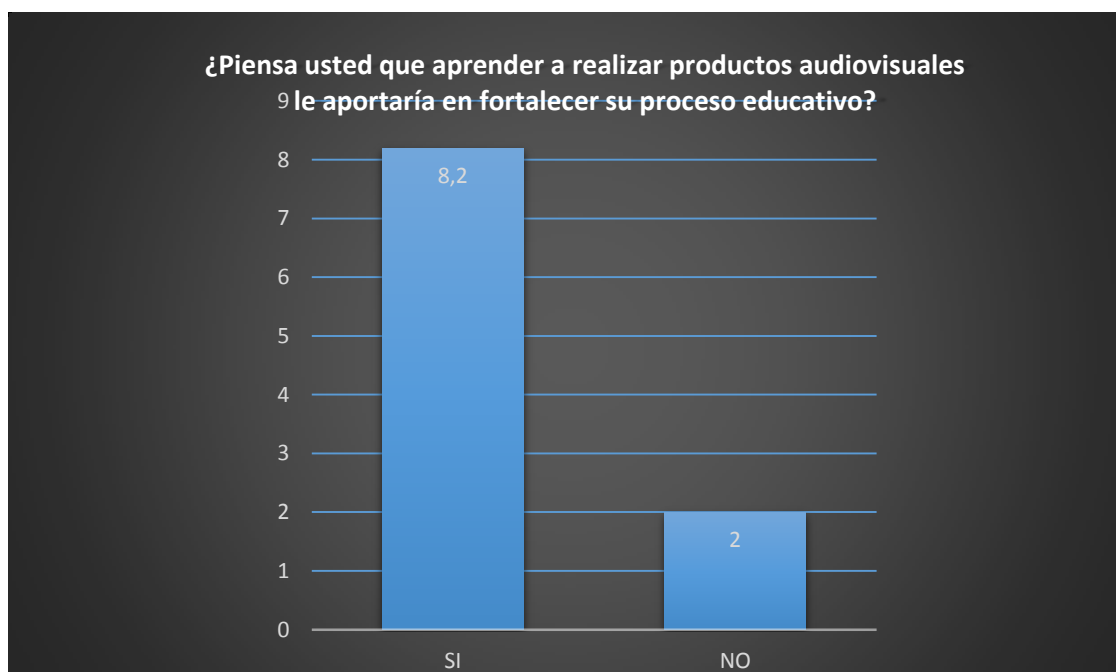
Grafica 9 tabulación cuestionario estudiantes

En esta pregunta los estudiantes reflejan que aprecian y les parecen buenos los recursos didácticos brindados por su institución para su aprendizaje. Una cantidad importante de alumnos encuestados consideran que hasta aquí su enseñanza obtenida por medio de las herramientas didácticas es de manera acertada, pero una minoría de alumnos reflejan que no se encuentran del todo satisfechos y que quisieran que se mejoraran o se mostraran nuevos recursos didácticos para fortalecer sus aprendizaje en el colegio. Se concluye que el colegio puede tener mejorías en su educación prestando nuevas herramientas didácticas y que se de un buen uso a la hora de generar aprendizaje a sus alumnos y así poder tener tranquilos y satisfechos a sus alumnos.



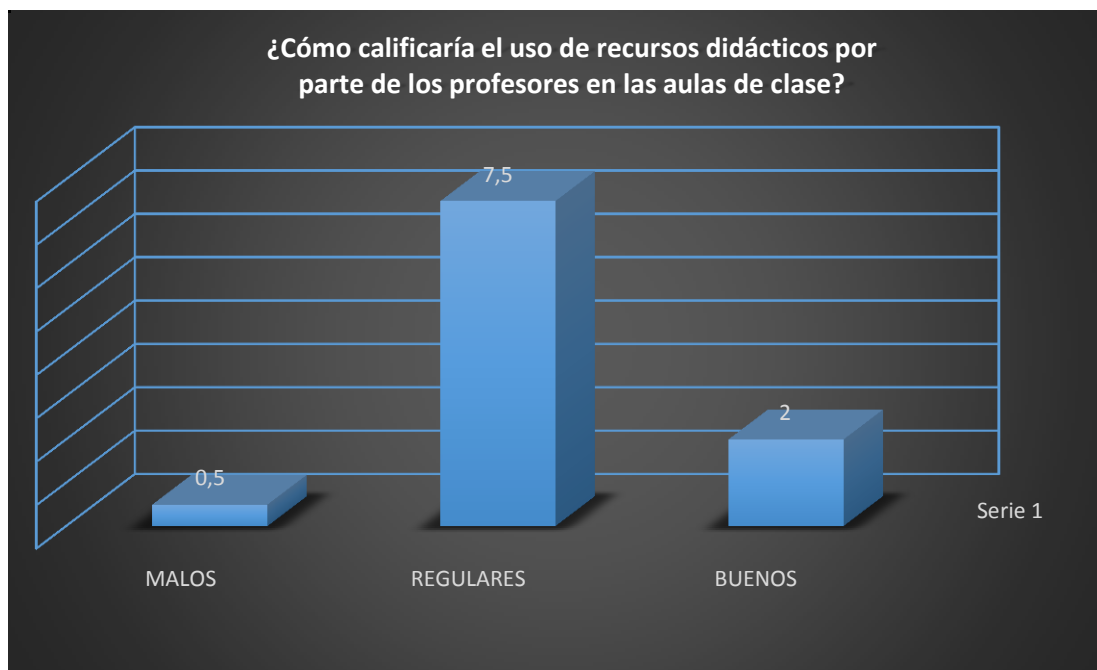
Grafica 10 tabulación cuestionario estudiantes

Esta es una de las respuestas con mayor importancia para el proyecto que se está en desarrollando con los estudiantes del colegio María Magdalena, debido a que según la perspectiva de los estudiantes encuestados, se deduce que sí es apropiado utilizar nuevos recursos didácticos de enseñanza en las aulas de aprendizaje, el alto porcentaje a una respuesta positiva nos aclara que se podrían realizar nuevos recursos didácticos para fortalecer las fallas existentes en las asignaturas que se les dificultan a los estudiantes y así generar un apoyo académico.



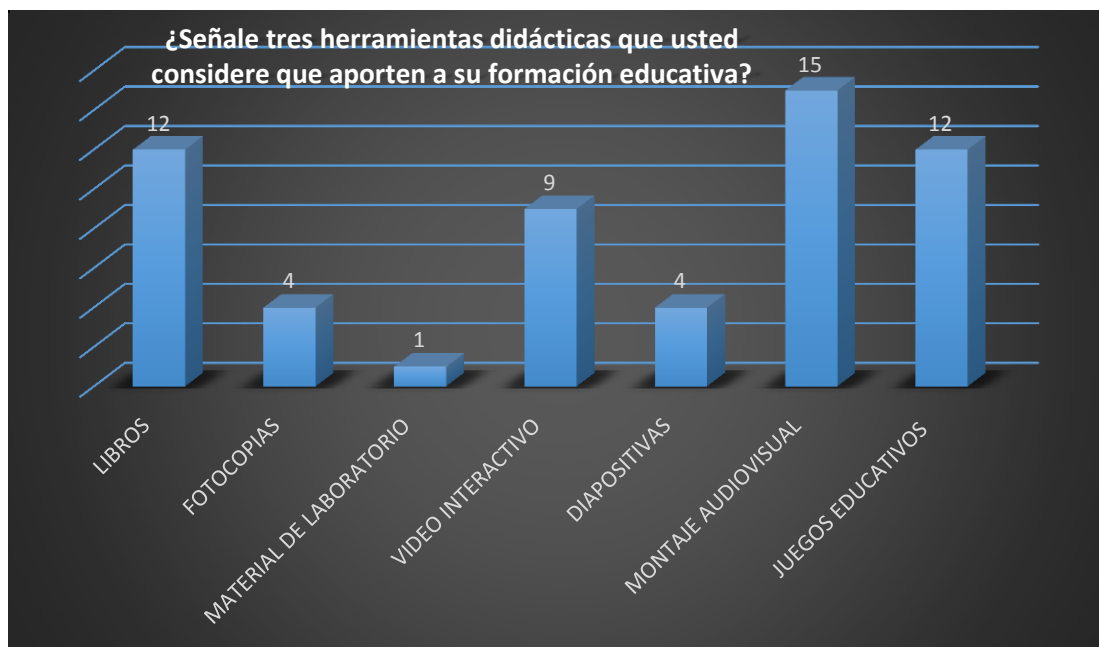
Grafica 11 tabulación cuestionario estudiantes

De acuerdo a la gran cantidad de estudiantes que reflexionan que su proceso educativo puede ser fortalecido por medio de la creación de productos audiovisuales, queda por entendido que los alumnos consideran que los recursos didácticos sí son una buena herramienta de fortalecimiento educativo, y que esto los puede ayudar a comprender o crear nuevos conceptos de educación, manejando dichos recursos. Por otro lado, la pequeña parte que no está de acuerdo, puede que sea por la poca experiencia que tienen para realizar un producto audiovisual y por esto no les parece un buen recurso educativo que fortalezca su proceso educativo.



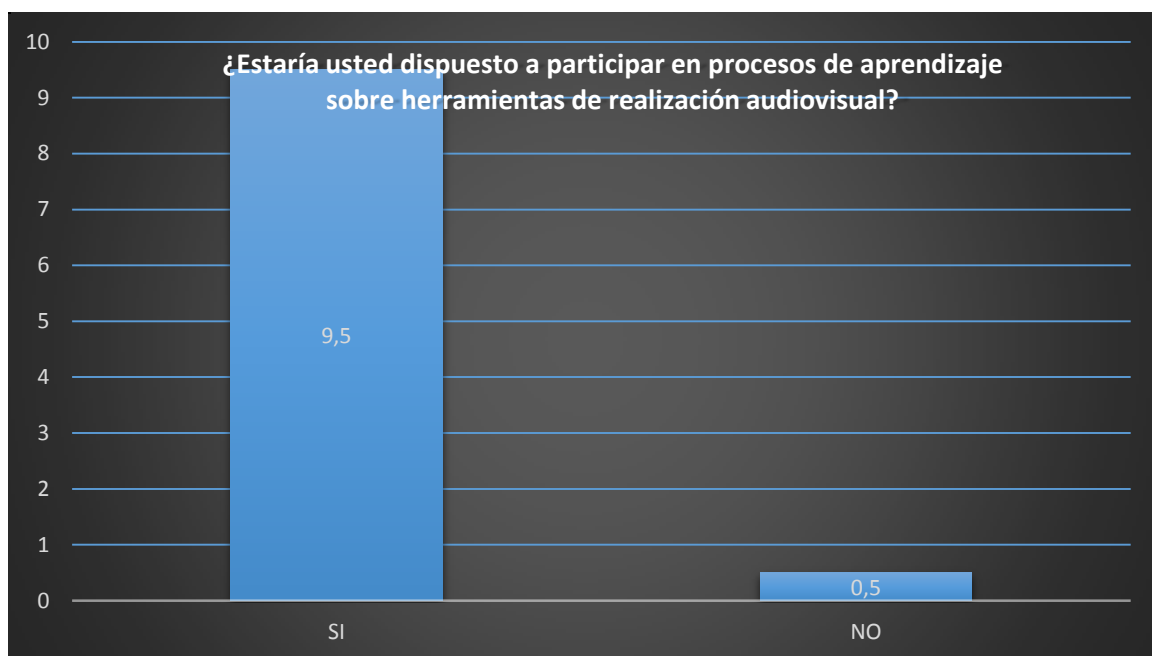
Grafica 12 tabulación cuestionario estudiantes

En esta gráfica se denota que los estudiantes no se encuentran conformes con la utilización de los recursos didácticos presentados por sus docentes a la hora de recibir su educación. Se considera que se podría mejorar el modo de implementación de dichas herramientas que presentan los educadores y así corregir y fortalecer fallas que tienen los estudiantes en algunas asignaturas.



Grafica 13 tabulación cuestionario estudiantes

La importancia de tratar varias herramientas didácticas a la hora de forjar aprendizaje es importante, ya que se pueden utilizar diferentes herramientas para atraer conocimiento y de tal forma, analizar e identificar cuál de estas es la más indicada y cuál aquella que facilita al aprendiz su enseñanza. Los estudiantes indicaron que usan herramientas de todo tipo, clásicas como el manejo de libros, fotocopias y material de laboratorio, que los instruyen de manera tradicional formando conocimiento centralizado con poca didáctica pero con buenos resultados y por otro lado, de tipo dinámico como videos interactivos, montajes audiovisuales, diapositivas y juegos educativos, que les permiten generar conocimientos de manera autónoma, también con buenos resultados. La gráfica muestra que los estudiantes se inclinan un poco más a la educación de tipo dinámico para formar fortalecer su aprendizaje.



Grafica 14 tabulación cuestionario estudiantes

En esta gráfica, se evidencia que los alumnos se interesan por adquirir conocimientos sobre la creación de material educativo, en este caso por medio de creación de productos audiovisuales. Los alumnos consideran que es importante para ellos generar herramientas de educación que les permitan participar y facilitar sus procesos de aprendizaje; la realización audiovisual puede ser un tema que a muchos les guste y los atrape, de tal forma que resulte efectiva a la hora de fortalecer la educación.

ANÁLISIS DE LOS CUESTIONARIOS

De acuerdo con una encuesta realizada a estudiantes y educadores del Colegio María Magdalena ubicado en San Mateo, Soacha, se observó que en las instituciones educativas, se les ha enseñado por mucho tiempo a los estudiantes a memorizar, evaluándolos por medio de exámenes, pruebas que en teoría dan cuenta de su proceso, que últimas no es malo, pero ¿dónde quedan las acciones críticas del alumno?, porque si bien es importante que el docente brinde de manera diversa y adecuada los temas que aportan a su desarrollo formativo, también se debe tener presente que éstos deben elaborar estrategias que proporcionen mayores y mejores resultados, donde el estudiante esté inmerso en debates que le permitan exponer sus opiniones de forma coherente o que en el acompañamiento del profesor se puedan plasmar sus ideas a través de herramientas lúdicas de aprendizaje.

Por la misma razón, se debe tener presente la influencia de la era tecnológica en los procesos de aprendizaje, pues al observar los datos que arrojó la encuesta en el Colegio María Magdalena, tanto estudiantes como docentes consideran pertinente involucrar recursos didácticos para las formaciones en el aula. “Toda tecnología tiende a crear un nuevo medio ambiente o "galaxia" que no funciona como mero receptáculo pasivo, sino por el contrario, opera como un proceso activo que da nueva forma tanto al hombre como a otras tecnologías”. (Colina, s.f, p.3)

Aun así, cabe aclarar que aunque estudiantes y docentes del colegio en el que se trabaja, estén interesados en involucrar recursos tecnológicos de manera lúdica, estos no podrán quedarse limitados a utilizar solamente correos electrónicos o redes sociales como intercambio de conocimientos, tanto el uno como el otro deberán distinguir de su buen uso, proceso en el que

deberán estar presentes los padres para seguir educando a los alumnos, con el fin de no dejar esa responsabilidad únicamente a los profesores.

De la misma forma, se pudo observar dentro de la encuesta realizada el interés por parte de estudiantes y profesores sobre el tema de realización audiovisual como herramienta didáctica en los procesos educativos, ambas partes están inmersas en la era tecnológica que afronta el mundo en la actualidad, permitiendo que no sean ajenos a la concepción del video y su incorporación en las aulas. McLuhan (1990) afirma:

Debido a las altas velocidades de la comunicación eléctrica, hemos tenido que desviar el peso de nuestra atención de la acción a la reacción. No podemos esperar para ver qué pasa. Debemos conocer con antelación las consecuencias de toda política o acción, ya que experimentamos sus efectos con extrema rapidez. (Citado por Colina, s.f)

Por último, como se puede observar en la afirmación de McLuhan, algunas acciones son necesarias para poder mejorar o corregir parte de un proceso y la información que arroja la encuesta ayuda al grupo de trabajo de este proyecto a encaminar sus intereses en los aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de enseñar parte de la realización audiovisual, su uso, la aplicación de manera lúdica en las aulas para estudiantes y profesores.

DISEÑO DE TALLERES

Con el propósito de intervenir en la población objeto de estudio se diseñaron talleres, donde se planificaron las clases de producción audiovisual para cumplir el tercer objetivo que es el 3º el cual es Diseñar y aplicar talleres prácticos donde se genere recursos didácticos.

Diseño Taller - 1

Sesión N°: 1 – Primaria

Objetivo:

Explicar la importancia que tiene el lenguaje cinematográfico y permitir al alumno mejorar su conocimiento sobre los conceptos de imagen, intencionalidad y producción para la creación de contenidos audiovisuales como herramientas didácticas de aprendizaje.

Competencia:

Para esta sesión se busca que los estudiantes comprendan la importancia de los lenguajes cinematográficos, desarrollando conocimientos sobre los temas relacionados con la imagen, las intencionalidades y los procesos de producción en el área audiovisual.

Planificación:

- * Introducción teórica sobre el cine (siglo XIX).
- * Comparación histórica del cine acompañada de ejemplos audiovisuales del siglo XIX, XX y XXI.
- * Lenguaje e interpretación audiovisual y su importancia en el cine.

* Muestra de ejemplos sobre las intenciones cinematográficas de los directores en escenas de películas.

Desarrollo:

* Se realiza una presentación sobre la idea general proyecto, con el fin de incentivar a los estudiantes a desarrollar aptitudes de expresión artística enfocadas a la realización audiovisual y así fortalecer los procesos educativos de los mismos.

* Se exponen 3 temas que se consideraron fundamentales para entender el cine y su lenguaje audiovisual.

* Se proyectaron 3 películas con las que se creía que se podría acertar en su entendimiento y a su vez hacer un breve recorrido por la historia del cine, los productos enseñados fueron:

* La llegada del tren – Hermanos Lumière (1895)

* Salida de los obreros de la fábrica - Hermanos Lumière (1862)

* A trip to the moon - Georges Méliès (1902)

Valoración:

Participación activa: A pesar de que era la primera sesión, los estudiantes mantuvieron una buena disposición frente los temas presentados, en algunos momentos se pudo observar cómo se apropiaban de la clase, logrando que hicieran preguntas y expusieran sus ideas sobre los contenidos cinematográficos.

Desempeño en clase: Hubo un gran desempeño por parte de los estudiantes, pues se apropiaron rápidamente de los temas presentados, sus opiniones y la participación constante que

se mantuvo en la sesión hizo más dinámica la demostración de los contenidos relacionados con el cine.

Apropiación teórica: De acuerdo con la planificación de la clase, se pudo observar que los estudiantes no están acostumbrados a relacionar contenidos cinematográficos, conceptualización de la imagen, teoría del color, entre otros aspectos propios de las temáticas audiovisuales, sin embargo hubo entendimiento de lo expuesto, ya que se hizo una comparación histórica del cine donde se tomaron como ejemplo formatos actuales, esos que los alumnos están acostumbrados a ver, para después explicar teóricamente los cambios que han sufrido estas películas, series infantiles y shows de televisión.

Por esta razón, se tuvo un visto bueno sobre lo presentado, los estudiantes se apropiaron acertadamente de los conceptos teóricos de la primera sesión.

Apropiación práctica: Para esta primera sesión no hubo ejercicios prácticos, pues se pretendía que a partir de la teoría los estudiantes pudiesen aproximarse a un entendimiento sobre los conceptos y comparaciones cinematográficas a través de la historia.

Diseño Taller - 2

Sesión N°: 2 – Bachillerato

Objetivo:

Explicar la importancia que tiene el lenguaje cinematográfico y permitir al alumno mejorar su conocimiento sobre los conceptos de imagen, intencionalidad y producción para la creación de contenidos audiovisuales como herramientas didácticas de aprendizaje.

Competencia:

Para esta sesión se busca que los estudiantes comprendan la importancia de los lenguajes cinematográficos, desarrollando conocimientos sobre los temas relacionados con la imagen, las intencionalidades y los procesos de producción en el área audiovisual.

Planificación:

- * Introducción teórica sobre el cine (siglo XIX).
- * Comparación histórica del cine acompañada de ejemplos audiovisuales del siglo XIX, XX y XXI.
- * Lenguaje e interpretación audiovisual y su importancia en el cine.
- * Muestra de ejemplos sobre las intenciones cinematográficas de los directores en escenas de películas.

Desarrollo:

* Se realiza una presentación sobre la idea general proyecto, con el fin de incentivar a los estudiantes a desarrollar aptitudes de expresión artística enfocadas a la realización audiovisual y así fortalecer los procesos educativos de los mismos.

* Se expuso 3 temas que se consideraron fundamentales para entender el cine y su lenguaje audiovisual.

* Se proyectaron 3 películas con las que se creía que se podría acertar en su entendimiento y a su vez hacer un breve recorrido por la historia del cine, los productos enseñados fueron:

-La llegada del tren – Hermanos Lumière (1895)

- Salida de los obreros de la fábrica - Hermanos Lumière (1862)

- A trip to the moon - Georges Méliès (1902)

* Se hizo una muestra de algunos productos audiovisuales que los talleristas habían realizado en su proceso formativo para contribuir con el desarrollo de los temas que se verían en la clase, dichos contenidos fueron:

* ¿Sigues Aquí? - Cortometraje – Johan Ortiz, Miguel Gómez, Camilo Ricardo. (2016)

* Un viaje necesario – Stop Motion – Johan Ortiz, Miguel Gómez, Camilo Ricardo. (2015)

* Entre blancos y negros – Formato Experimental – Johan Ortiz, Miguel Gómez, Camilo Ricardo. (2015)

Valoración:

Participación activa: Al inicio de la sesión el grupo se encontraba en desorden, pues hablaban demasiado, pero en la presentación de los temas enfocados al cine hubo bastante participación, se crearon pequeños momentos en donde los estudiantes eran los protagonistas del discurso, generando una interacción acertada que iba avanzando a medida que se desarrollaba la clase.

Desempeño en clase: El conocimiento audiovisual que tiene el grupo permite que haya buena interacción dentro de la sesión, el ser netamente teórico dio pie para intercambiar ideas, conocer mejor sus posturas e intereses frente al proyecto.

Apropiación teórica: Teniendo en cuenta que el grupo conoce parte de lo que sucede con el cine en la actualidad, fue mucho más fácil presentar los temas históricos de lo audiovisual y compararlos, entendieron de dónde nace y quiénes fueron sus precursores, acertando en el objetivo de la sesión que era buscar su comprensión básica, para después poder continuar con

Apropiación práctica: Para esta primera sesión no hubo ejercicios prácticos, pues se pretendía que a partir de la teoría los estudiantes pudiesen aproximarse a un entendimiento sobre los conceptos y comparaciones cinematográficas a través de la historia.

Diseño Taller - 3

Sesión N°: 3 – Primaria

Objetivo: Explicar las bases fundamentales de planos, ángulos y manejo de cámara a los estudiantes de primaria para que tengan conceptos básicos de fotografía y esto los ayude a la hora de realizar cualquier trabajo audiovisual.

Competencia: aprendizaje de planos, ángulos manejo de cámara.

Planificación:

1. Introducción tema de planos y ángulos
2. Muestra de ejemplos (ayuda audiovisual) planos y ángulos
3. Introducción tema manejo de cámara
4. Ejercicio práctico básico con cámaras del tema visto en la clase

Desarrollo:

- Se da la explicación de temas básicos y fundamentales a la hora de realizar un producto audiovisual, los temas a tratar en esta sesión fueron planos, angulación y manejos de cámara básico para niños de corta edad, los temas se explican con imágenes y apoyo audiovisual para que sea más fácil la comprensión de los temas.
- La ayudas audiovisuales permiten que los alumnos entiendan de manera más factible y de una manera no monótona, utilizando videos de alta calidad de aprendizaje extraídos de Youtube y de diferentes páginas de internet, buscamos que los temas queden lo más claro

posible para que los aprendices no tengan ninguna duda a la hora de realizar su producto audiovisual.

- La introducción en el tema de manejo de cámara se realizó de manera muy práctica para que los aprendices conozcan de manera acertada el funcionamiento de las cámaras y las técnicas para realizar un producto audiovisual.
- Implementando ejercicios prácticos buscamos que el tema visto en clase quede claro, si existe alguna duda o dificultades aclararla por medio de actividades, la actividad consistió en realizar escenas del diario vivir implementado los temas vistos en clase (planos, ángulos y manejo de cámara).

Valoración:

Participación activa: Los estudiantes mostraron una buena disposición frente los temas presentados, en algunos momentos se pudo observar cómo se apropiaban de la clase, logrando que hicieran preguntas y expusieran sus ideas sobre los temas expuestos en clase, el interés mostrado ayudo a que la clase se volviera muy dinámica.

Desempeño en clase: los estudiantes demostraron muy buen desempeño en el aula ya que se evidenció fluidez y desarrollo a la hora de comprender los temas expuestos

Apropiación teórica: los estudiantes se apropiaron acertadamente de los conceptos teóricos de esta sesión, el material audiovisual ayudó a que se les facilitara la comprensión de los temas expuestos y que tuvieran buena participación en la clase.

Apropiación práctica: En esta sesión con los ejercicios prácticos elaborados en clase se demostró que los estudiantes de primaria tienen un gusto por la fotografía, su participación fue importante y con buenos resultados.

Diseño Taller - 4

Sesión N°: 4 – Bachillerato

Objetivo:

Enseñar con profundidad temas básicos de fotografía como lo son planos, ángulos, ley de tercios y manejo de cámara a los estudiantes de bachillerato para que tengan bases sólidas y puedan realizar proyectos audiovisuales con conceptos y técnicas.

Competencia: aprendizaje de planos, ángulos manejo de cámara.

Planificación: 1.Introducción tema de planos y ángulos

2. Muestra de ejemplos (ayuda audiovisual) planos y ángulos de expertos

3. Introducción tema manejo de cámara

4. Introducción tema ley de tercios

5. Ejercicio práctico básico con cámaras del tema visto en la clase

Desarrollo:

- Se da la explicación de temas básicos y fundamentales a la hora de realizar un producto audiovisual, los temas a tratar en esta sesión fueron planos, angulación, ley de tercios y manejo de cámara en profundidad para adolescentes de bachillerato, los temas se explican con imágenes y apoyo audiovisual y participación de los aprendices para que sea más fácil la comprensión de los temas.
- Las ayudas audiovisuales permiten que los alumnos entiendan de manera más factible y no monótona, utilizando videos de alta calidad de aprendizaje extraídos de Youtube y de

diferentes páginas de internet, buscamos que los temas queden lo más claro posible para que los aprendices no tengan ninguna duda a la hora de realizar su producto audiovisual.

- La introducción en el tema de manejo de cámara se realizó de manera muy práctica para que los aprendices conocieran de manera acertada el funcionamiento de las cámaras y las técnicas para realizar un producto audiovisual.
- La introducción del tema ley de tercios se da de manera participativa con ayuda de ejercicios de cámara y de muestras de piezas audiovisuales, permitiendo que los aprendices identificaran la manera correcta y acertada a la hora de manejar esta herramienta fundamental para tomar buenas fotografías o realizar una muestra audiovisual.
- Implementando ejercicios prácticos buscamos que el tema visto en clase quede claro, si existe alguna duda o dificultades aclararla por medio de actividades, la actividad consistió en realizar escenas inventadas por ellos y la realización de un pequeño guion que les permitiera guiar lo que querían plasmar a la hora de hacer el ejercicio vistos en clase (planos, ángulos, ley de tercios y manejo de cámara).

Valoración:

Participación activa: Los estudiantes mostraron una buena disposición frente los temas presentados, en algunos momentos se pudo observar cómo se apropiaban de la clase, logrando que hicieran preguntas y expusieran sus ideas sobre los temas expuestos en clase, el interés mostrado ayudo a que la clase se volviera muy dinámica.

Desempeño en clase: los estudiantes de bachillerato demostraron buena actitud frente a las actividades presentadas en el aula, su participación fue aceptable y se puede mejorar.

Apropiación teórica: De acuerdo con la planificación de la clase, se pudo observar que los estudiantes no tienen buenas bases sobre fotografía, el poco conocimiento que tienen fue adquirido empíricamente y por la poca práctica que tienen con los recursos que poseen a la mano.

Los temas que adquirieron en el aula fueron comprendidos con facilidad ya que los estudiantes muestran interés y gusto por la fotografía.

Apropiación práctica: En esta sesión se pusieron en práctica los conceptos aprendidos por medio de ejercicios prácticos en los cuales los estudiantes de bachillerato mostraron una buena capacidad de comprensión de los temas expuestos, la forma en la que realizaron los ejercicios fue acertada y con muy pocos fallos para corregir.

Diseño Taller 5

Sesión N°: 5- primaria

Objetivo: Explicar los distintos formatos que comprende la producción audiovisual, logrando que el estudiante comprenda las diferentes herramientas que puede utilizar para realizar productos audiovisuales.

Competencia: comprender los formatos audiovisuales que componen la producción audiovisual.

Planificación: 1.Introducción teórica de los formatos audiovisuales más relevantes.

2. Muestra de ejemplos infantiles para la comprensión fácil de formatos audiovisuales

3. Realización de uno de los formatos audiovisuales como lo es *Stop Motion*, ya que es más acorde para trabajar con niños.

Desarrollo:

- Se da introducción a los diferentes tipos de productos audiovisuales que se pueden realizar, tales como: documental, corto documental, auto documental, largometraje, medimetraje, cortometraje, animación, *stop motion*.
- Se utilizan ayudas visuales para la comprensión de estos formatos, ya que los estudiantes son de corta edad, los ejemplos usados son en su mayoría de animación y corte infantil, para con esto lograr dos cosas, primero captar la atención y crear más interés en el proyecto por parte de los estudiantes, dos lograr la fácil comprensión de dichos formatos

- Se realiza ejercicio práctico de formato audiovisual *stop motion*, ya que con este se genera una interacción entre grupo de trabajo y niños, debido a la complejidad de este formato audiovisual

Valoración:

Participación activa: los estudiantes estuvieron atentos a la explicación de los formatos audiovisuales, en el momento de ejemplificarlos mediante trabajos animados, se generó una empatía entre los estudiantes y el tema de la clase.

Desempeño en clase: los estudiantes comprendieron la teoría y lograron aplicarla con alguna dificultad, pero logrando el objetivo de la clase.

Apropiación teórica: La facilidad de los estudiantes para comprender teóricamente en que consiste y como se realizan los formatos audiovisuales, las ayudas visuales enfocadas hacia los niños fueron fundamentales para el desarrollo óptimo del ejercicio y del objetivo de la sesión.

Apropiación practica: se encuentran dificultades a la hora de tomar la cámara y realizar el ejercicio de la clase el cual fue *stop motion*, con más trabajo y practica sin duda los estudiantes lograrán manejar este tipo de formato, que es uno de lo que más técnica requiere para ser realizado

Diseño Taller 6

Sesión N°: 6- bachillerato

Objetivo: Explicar los distintos formatos que comprende la producción audiovisual, con esto logrando que el estudiante comprenda las diferentes herramientas que puede utilizar para realizar productos audiovisuales

Competencia: comprender los formatos audiovisuales que componen la producción audiovisual.

Planificación: 1.Introducción teórica de los formatos audiovisuales más relevantes.

2. Muestra de ejemplos de reconocidos directores como Tim Burton, Quentin Tarantino, obras juveniles para la comprensión fácil de formatos audiovisuales

3. realización de uno de los formatos audiovisuales como lo es *Stop Motion*, trabajándolo con la animación del movimiento humano para así crear trabajo en equipo y mayor dificultad en el ejercicio.

Desarrollo:

- Se da introducción a los diferentes tipos de productos audiovisuales que se pueden realizar, tales como: documental, corto documental, auto documental, largometraje, medimetraje, cortometraje, animación, *stop motion*.

- Se utilizan ayudas visuales para la comprensión de estos formatos, ya que los estudiantes son jóvenes, los ejemplos usados van acorde con los intereses de estos, tales como: deportes, literatura llevada a la pantalla, productos audiovisuales famosos a nivel mundial, para con esto lograr dos cosas, primero captar la atención y crear más interés en el proyecto por parte de los estudiantes, dos lograr la fácil comprensión de dichos formatos
- Se realiza ejercicio práctico de formato audiovisual stop motion, ya que con este se genera una interacción entre grupo de trabajo y jóvenes, estos resultan con una mayor facilidad a trabajar este formato audiovisual.

Valoración:

Participación activa: los estudiantes no participan activamente, adquieren el conocimiento lo asimilan, procesan y comprenden, pero difícilmente dan aportes a la clase

Desempeño en clase: comprenden fácilmente la teoría y la práctica, pero su comportamiento y atención es dispersa, tiene tendencia a tomar todo en broma y generan desorden.

Apropiación teórica: La facilidad de los estudiantes para comprender la teoría y lograr plasmarlo a la práctica sin mayor dificultad, Los ejemplos fueron útiles, pero en esta sesión los estudiantes tenían conocimientos previos adquiridos con la experiencia, facilitando el objetivo del taller.

Apropiación práctica: los estudiantes no encuentran dificultad al aplicar el ejercicio, con su proximidad a la tecnología y conocimientos previos realizan la parte práctica sin mayor inconveniente.

Sesión N°: 7 – Primaria

Objetivo:

Crear piezas audiovisuales como material didáctico de enseñanza, con el fin de fortalecer los aspectos de expresión artística y los procesos educativos de los estudiantes.

Competencia:

Se llevará a cabo el proceso de producción audiovisual en donde se elaborarán ejercicios que fortalezcan la realización de la pieza final del proyecto, los estudiantes deberán poner en práctica lo enseñado hasta la fecha, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos de los temas cinematográficos y artísticos como lo son; creación de guion, uso de planos, intencionalidades en cada una de las escenas, colores, manejo de cámaras, luces y todos los aspectos que se consideren importantes en la producción de este contenido.

Planificación:

* De la idea al guion: Recolección de ideas que permitan plasmar de manera escrita la historia que se quiere llevar a la pantalla.

* Explicación e ilustración del Guion Gráfico: *Story board*.

* Dirección de fotografía: Ejercicio de dirección artística, encuadres, composición.

* Importancia y comparación del manejo de audio.

Desarrollo:

* Se hizo un listado con las ideas principales que pudiesen ser útiles a la hora de armar la historia que sería escrita en el guion literario.

* Se explicó la estructura para poder armar el guion técnico, plasmando las ideas previamente anotadas.

* Se hizo una breve descripción de la manera en la que se debe realizar el guion gráfico (*story board*), procedida de un ejercicio ilustrativo que ejemplificará su uso.

* Se explicó la importancia de la dirección fotográfica en el que se tuvieron en cuenta los siguientes temas: escenarios, encuadres y composiciones.

* Se resaltó la importancia del audio en la producción de contenidos audiovisuales a través de ejemplos prácticos.

Valoración:

Participación activa: El grupo mostraba interés por los temas que se llevarían a cabo a través de opiniones y preguntas, manteniendo su concentración en los ejemplos que eran presentados por los orientadores.

Desempeño en clase: Para este punto los alumnos ya contaban con un bagaje teórico sobre la producción audiovisual que facilitó poder captar su atención en lo expuesto en clase, entiendo de manera adecuada las indicaciones posteriores para la realización de los ejercicios de este día.

Apropiación teórica: Por medio de los ejemplos presentados por parte de los orientadores del proyecto, los estudiantes lograron entender los objetivos de la clase. Asimismo, la apropiación teórica pudo calificarse como buena, ya que los alumnos daban muestra de ello con cada preguntada realizada al finalizar las explicaciones de determinado tema.

Apropiación práctica: En esta sesión los estudiantes tuvieron que realizar varios ejercicios prácticos para poder apropiarse de los temas expuestos para este día, sin embargo, hubo dificultades con su realización a causa del tiempo, sin descalificar el buen desempeño en cada una de las indicaciones brindadas por parte de los talleristas.

Diseño Taller - 8

Sesión N°: 8 – Bachillerato

Objetivo:

Crear guiones técnicos y gráficos como material didáctico de enseñanza, con el fin de fortalecer los aspectos de expresión artística y los procesos educativos de los estudiantes.

Competencia:

Se llevará a cabo el proceso de producción audiovisual en donde se elaborarán ejercicios que fortalezcan la realización de la pieza final del proyecto, los estudiantes deberán poner en práctica lo enseñado hasta la fecha, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos de los temas cinematográficos y artísticos como lo son; el uso de planos, intencionalidades en cada una de las escenas, colores, manejo de cámaras, luces y todos los aspectos que se consideren importantes en la producción de este contenido.

Planificación:

- De la idea al guion: Recolección de ideas que permitan plasmar de manera escrita la historia que se quiere llevar a la pantalla.
- Explicación e ilustración del Guion Gráfico: *Storyboard*.
- Dirección de fotografía: Ejercicio de dirección artística, manejo de luces, encuadres, composición.
- Importancia y comparación del manejo de audio.

Desarrollo:

- Se hizo un listado con las ideas principales que pudiesen ser útiles a la hora de armar la historia que sería escrita en el guion literario.
- Se explicó la estructura para poder armar el guion técnico, plasmando las ideas previamente anotadas.
- Se hizo una breve descripción de la manera en la que se debe realizar el guion gráfico (*storyboard*), procedida de un ejercicio ilustrativo que ejemplificará su uso.
- Se explicó la importancia de la dirección fotográfica en el que se tuvieron en cuenta los siguientes temas: *escenarios, encuadres y composiciones*.

Valoración:

Participación activa: Inicialmente los alumnos mantuvieron la atención en la clase con los temas que se habían presentado, sin embargo, su participación activa fue afectada por el desorden en algunos momentos.

Desempeño en clase: Los estudiantes para esta sesión contaban con conocimientos teóricos-prácticos sobre la realización audiovisual, que ayudaban en la comprensión de los temas presentados para este día, pero retomando el anterior ítem su desempeño no era el adecuado, debido a que algunos estudiantes interrumpían constantemente la clase.

Apropiación teórica: Los ejemplos que fueron presentados para esta sesión facilitaron que los alumnos comprendieran y se apropiarán de los conceptos teóricos de la clase.

Apropiación práctica: De acuerdo a lo resaltado anteriormente, los estudiantes no tuvieron el tiempo necesario para poner en práctica lo aprendido en la parte teórica debido al desorden de algunos de sus compañeros.

Diseño Taller - 9

Sesión N°: 9 – primaria

Objetivo:

Crear la pieza audiovisual final con los estudiantes de primaria y generar conocimiento en la práctica a la hora de la realización del stop motion educativo.

Competencia: Producción audiovisual

Planificación:

1. Introducción tema Stop Motion
2. Muestra de ejemplos stop motion nacionales e internacionales
3. Introducción de realización de guion para stop motion
4. Ejercicio prácticos para realización de stop motion
5. Realización de producto *Cortometraje* (primaria)

Desarrollo:

- Se da la explicación del tema audiovisual Stop Motion básico a niños de primaria por medio de ejemplos gráficos y ayuda audiovisuales para generar un buen entendimiento.
- Por medio de las ayudas audiovisuales, se explican técnicas, formas y estrategias para crear un Stop Motion básico.

- Se da la explicación de cómo realizar un guion para Stop Motion y así completar la introducción básica para crear un producto audiovisual vistoso, para la explicación de este tema se utilizó varios ejemplos gráficos, ayudas audiovisuales y ejercicios prácticos para la creación de un guion.
- La estrategia que se implementó en los ejercicios prácticos fue la división del grupo de primaria en dos, el primer grupo tenía que realizar un Stop Motion por medio de la actuación de los integrantes creando una historia en el espacio educativo, el segundo grupo tenía que realizar el mismo producto audiovisual pero por medio de objetos que ellos mismo tenían que animar para crear una historia con un fin educativo en los espacios de la institución.

Valoración:

Participación activa: Los estudiantes mostraron una buena disposición frente los temas presentados, en algunos momentos se pudo observar cómo se apropiaban de la clase, logrando que hicieran preguntas y expusieran sus ideas sobre el tema expuestos en clase, el interés mostrado ayudo a que la clase tuviera mucho movimiento y dinamismo.

Desempeño en clase: los estudiantes de primaria mostraron mucho interés en la clase, el gusto por el tema visto en clase se demostró y eso ayudo a que los estudiantes tuvieran un desempeño muy bueno en el aula.

Apropiación teórica: De acuerdo con la planificación de la clase, se pudo entender que los estudiantes a medida que pasaban las clases y se les mostraba temas de realización de productos audiovisual, su interés y apropiación aumentaban, ya que los temas expuestos eran de gran agrado para ellos y entendían que podían realizar dichos productos con materiales que podían encontrar a la mano en sus hogares.

Apropiación práctica: En esta sesión se pusieron en práctica los conceptos aprendidos por medio de ejercicios prácticos, los estudiantes mostraron gran creatividad para crear historias y habilidad para interpretarlas al frente de una cámara, su participación fue excelente y se observó que los temas expuestos fueron totalmente comprendidos al valorar sus productos finales.

Diseño Taller - 10

Sesión N°: 10 – Bachillerato

Objetivo:

Crear la pieza audiovisual final con los estudiantes de bachillerato y generar conocimiento en la práctica a la hora de la realización del documental educativo.

Competencia: Producción audiovisual

Planificación:

1. Introducción tema cortometraje
2. Muestra de ejemplos de cortometrajes nacionales e internacionales
3. Introducción de realización de guion para cortometraje
4. Ejercicio prácticos para realización de cortometraje
5. Realización de producto cortometraje (bachillerato)

Desarrollo:

- Se da la explicación de los formatos audiovisuales, en profundidad se abarca el formato de cortometraje, su explicación se da de manera teórica y grafica por medio de ayudas audiovisuales.

- Para aportar más al conocimiento de los temas expuestos se muestran ejemplos de cortometrajes nacionales e internacionales, esto con el fin de mostrar la gran calidad de productos que se pueden realizar y lograr el entendimiento total del tema.
- Se da la explicación de realización de guion técnico para la creación de un cortometraje en profundidad, las herramientas didácticas implementadas ayudaron a que los estudiantes de bachillerato crearan de manera adecuada un guion técnico para un cortometraje.
- Para lograr la creación de eses producto audiovisual se generaron ejercicios prácticos, el cual consistió en la creación de una historia para cortometraje educativo, de un guion técnico para dicho cortometraje y por último la creación de esta pieza audiovisual en los espacios educativos del colegio.

Valoración:

Participación activa: Los estudiantes de bachilleratos se notaron un poco inquietos en la sesión del taller, su participación después de la explicación del tema fue mejorando a medida de que se fue desarrollando el taller, al finalizar la explicación del tema se observó que el tema expuesto fue de su agrado y le atrajo por completo.

Desempeño en clase: Los estudiantes de bachillerato mostraron un desempeño progresivo a medida que se fue ejerciendo la sesión, ya que al principio fue de total desorden y de poco interés, después se fue generando un desempeño alto que era el esperado por el grupo investigativo.

Apropiación teórica: De acuerdo con la planificación de la clase, se pudo entender que los estudiantes de bachillerato tienen interés por aprender todo lo relacionado a generar productos

audiovisuales, el aprendizaje de formatos audiovisuales tuvo una apropiación teórica importante percibida por los talleristas.

Apropiación práctica: En esta sesión se pusieron en práctica los conceptos aprendidos por medio de ejercicios prácticos, los estudiantes de bachillerato generaron importantes ideas creativas que aportaron mucho al ejercicio implementado para la sesión de clase, su participación fue muy notoria con los mejores resultados.

Diseño Taller 11

Sesión N°: 11- **primaria**

Objetivo: Orientar en la edición del producto final cortometraje Una oportunidad para el planeta

Competencia: comprender el programa de edición adobe premier y las herramientas del mismo.

Planificación:

1. explicar las herramientas básicas de edición del programa adobe premier
2. brindar teoría de elementos técnicos; color, sonido entre otros
3. realizar la edición del producto final

Desarrollo:

- Mediante un televisor de pantalla gigante, y un equipo de edición sirven para la enseñanza de la interfaz del programa de edición (adobe premier) tales herramientas básicas son: los iconos y para qué sirven, como montar los videos en la línea de tiempo entre otros.
- Después de conocer las herramientas básicas se empieza a enseñar conceptos teórico prácticos sobre montaje, color, también se enseña a editar sonido en Adobe Audition, su interfaz, como realizar reducción de ruido y limpieza de audio.
- Con los conceptos ya claro se comienza por la edición del cortometraje Una oportunidad para el planeta.

Valoración:

Participación activa: no todos los estudiantes logran participar en la edición del cortometraje ya que solo se cuenta con un equipo de edición, sin embargo el grupo participa activamente dando ideas para la edición, efectos especiales, música que lleva el cortometraje, el color que mejor queda para la idea que se pretende.

Desempeño clase: los resultados de este taller fueron satisfactorio, la totalidad del grupo influyo positivamente en la edición del producto final, y se cumplió con el objetivo de la clase que fue tener la pieza terminada al final del día,

Apropiación teórica: la parte teórica no fue muy clara en inicio, como era de esperar uno de los temas más difíciles en la producción audiovisual es la edición, así mismo los programas que se utilizan para esto en su mayoría trae interfaces con cierto grado de dificultad.

Apropiación práctica: el aspecto práctico fue de suma importancia para la apropiación teórica, dado que poco a poco con el manejo del programa y la edición del producto, la familiarización era inevitable logrando así la apropiación teórica y práctica.

Diseño Taller 12

Sesión N°: 12- bachillerato

Objetivo: Orientar en la edición del producto final el cual en este curso fue Cortometraje Cruce de caminos.

Competencia: comprender el programa de edición adobe premier y las herramientas del mismo.

Planificación:

1. explicar las herramientas básicas de edición del programa adobe premier
2. brindar teoría de elementos técnicos; color, sonido entre otros
3. realizar la edición del producto final

Desarrollo:

- Mediante un televisor de pantalla gigante, y un equipo de edición sirven para la enseñanza de la interfaz del programa de edición (adobe premier) tales herramientas básicas son: los iconos y para qué sirven, como montar los videos en la línea de tiempo entre otros.
- Después de conocer las herramientas básicas se empieza a enseñar conceptos teórico prácticos sobre montaje, color, también se enseña a editar sonido en Adobe Audition, su interfaz, como realizar reducción de ruido y limpieza de audio.
- Con los conceptos ya claro se comienza por la edición del cortometraje Cruce de caminos.

Valoración:

Participación activa: no todos los estudiantes logran participar en la edición del cortometraje ya que solo se cuenta con un equipo de edición, sin embargo el grupo participa activamente dando ideas para la edición, efectos especiales, música que lleva el cortometraje, el color que mejor queda para la idea que se pretende.

Desempeño clase: los resultados de este taller fueron satisfactorio, la totalidad del grupo influyo positivamente en la edición del producto final, y se cumplió con el objetivo de la clase que fue tener la pieza terminada al final del día,

Apropiación teórica: la parte teórica no fue muy clara en inicio, como era de esperar uno de los temas más difíciles en la producción audiovisual es la edición, así mismo los programas que se utilizan para esto en su mayoría trae interfaces con cierto grado de dificultad.

Apropiación práctica: el aspecto práctico fue de suma importancia para la apropiación teórica, dado que poco a poco con el manejo del programa y la edición del producto, la familiarización era inevitable logrando así la apropiación teórica y práctica.

Diarios de Campo

De esta manera, el instrumento de observación se registró a través de diarios de campo, donde se describió detalladamente el desarrollo de cada sesión.

REGISTRO No. 1			
TEMA :	Lenguaje e interpretación audiovisual		
OBJETIVO :	Explicar la importancia que tiene el lenguaje cinematográfico y permitir al alumno mejorar su conocimiento sobre los conceptos de imagen, intencionalidad y producción para la creación de contenidos audiovisuales como herramientas didácticas de aprendizaje.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Primaria		
ACTIVIDAD:	Apreciación audiovisual		
OBSERVACIÓN		REFLEXIÓN	
<p>La primera sesión estuvo a cargo de los talleristas Johan Ortiz, Camilo Ricardo y Miguel Gómez, estudiantes de último semestre de la carrera de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Minuto de Dios – Regional Soacha, para esta sesión asistieron 15 estudiantes de los grados 4 – 5 con edades entre los 7 y 10 años, este encuentro se llevó a cabo en el Colegio María Magdalena – Sede Primaria ubicada en el barrio San Mateo en el Municipio de Soacha.</p> <p>Inicialmente se realizó una actividad lúdica en la que se pretendía conocer sus perfiles, observar sus aptitudes y sus expectativas frente al proyecto, en este se preguntaron los nombres, programas de televisión o películas favoritas, pues era importante conocer sus gustos y el consumo que tenían frente a los contenidos audiovisuales ofrecidos por los diferentes medios masivos.</p> <p>Posteriormente, se organizaron para proyectar algunos contenidos que se habían escogido para</p>		<p>* Los estudiantes demuestran interés y expectativa frente al proyecto, esto genera timidez en la participación de cada uno de ellos, donde se puede observar inquietudes sobre cómo se realizaran los productos audiovisuales planeados para cada grupo y cuál va ser exactamente el rol que tendrán los mismos en el desarrollo de las próximas sesiones.</p> <p>* Se observó que los estudiantes tienen la capacidad de entender los cambios que ha tenido el cine a lo largo de su historia, reconociendo a los personajes más influyentes en temas audiovisuales, los cuales se deberán tener presentes para la realización de las piezas fílmicas en la etapa final del proyecto.</p> <p>* Se generaron preguntas por parte de los estudiantes sobre la forma de realizar piezas audiovisuales como: ¿qué se debe tener en cuenta a la hora de producir contenidos audiovisuales?, ¿para qué sirve tener presente la teoría de los colores en las películas?, ¿qué papel tendremos en la realización de los productos?, entre otras inquietudes que se despejaron en la muestra de los ejemplos proyectados en el aula y la planificación de los demás temas que darán lugar a su entendimiento en las próximas clases.</p> <p>* Buena comunicación entre el grupo de trabajo y los talleristas, respondiendo inquietudes y conociendo un poco más sobre lo que esperaban de las próximas sesiones y el</p>	

poder dar una introducción al mundo audiovisual, específicamente del cine. Allí se mostraron las siguientes producciones:

- La llegada del tren – Hermanos Lumière (1895)
- Salida de los obreros de la fábrica - Hermanos Lumière (1862)
- A trip to the moon - Georges Méliès (1902)

Como se puede observar las películas que se mostraron eran bastante antiguas, pero era importante que apreciaran cuales habían sido las muestras del cine en el mundo y cómo evolucionaron en la historia, por ello se continuo mostrando su evolución y lo que había cambiado en términos de producción para el siglo XX y XXI, en esta etapa se proyectaron los siguientes largometrajes.

- Toy Story – John Lasseter (1995)
- Fantastic Mr. Fox – Wes Anderson (2009)
- Moonrise Kingdom – Wes Anderson (2012)

Así pues, el grupo encontraba algunas de las diferencias generacionales del cine, sus conceptos, las intencionalidades y la clara evolución tecnológica que ha vivido el cine en sus diferentes etapas. De ahí que fuese importante preguntarles sobre ¿qué les había causado mayor asombro o curiosidad frente a lo proyectado?, recibiendo respuestas como: “son películas con un color diferente”, “las animaciones se ven muy complicadas”, “su duración ahora es más larga”, entre otras opiniones que se habían dado frente a lo enseñado.

Por último, los talleristas explicaron parte del proyecto, contándoles cuales eran las expectativas que se tenía frente al mismo y cuál era su objetivo para las próximas sesiones.

objetivo final del proyecto.



Ilustración 1 Trabajo de campo sesión primaria

REGISTRO No. 2	
TEMA :	Lenguaje e interpretación Audiovisual
OBJETIVO :	Explicar la importancia que tiene el lenguaje cinematográfico y permitir al alumno mejorar su conocimiento sobre los conceptos de imagen, intencionalidad y producción para la creación de contenidos audiovisuales como herramientas didácticas de aprendizaje.
FECHA:	HORA: 3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Bachillerato
ACTIVIDAD:	Apreciación Audiovisual
OBSERVACIÓN	REFLEXIÓN
<p>La primera sesión estuvo a cargo de los talleristas Johan Ortiz, Camilo Ricardo y Miguel Gómez, estudiantes de último semestre de la carrera de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Minuto de Dios – Regional Soacha, para esta sesión asistieron 15 estudiantes de los grados 9 – 10 - 11 con edades entre los 13 y 16 años, este encuentro se llevó a cabo en el colegio María Magdalena – Sede Bachillerato ubicada en el barrio San Mateo en el Municipio de Soacha.</p> <p>Para este primer encuentro era necesario conocer sus perfiles, cuáles eran su gustos y qué esperaban del proyecto, se hizo una presentación de cada uno de los asistentes, incluyendo los talleristas, donde decían su nombre, película o serie favorita y expectativa sobre su proyecto de vida, ya que algunos se encuentran próximos a salir del colegio.</p> <p>Posteriormente, a diferencia del anterior grupo de primaria se quiso enseñar parte del trabajo de los talleristas, lo que en la universidad se había adquirido como gusto y conocimiento que en su momento ellos recibirían y de manera autónoma podrían lograr desde cada uno llegar a la etapa final del proyecto con un contenido realizado por los mismos.</p> <p>Se mostraron 3 productos audiovisuales los cuales son:</p>	<p>* Teniendo presente que este grupo tiene más edad comparada con el de primaria, se pudo observar mayor desorden dentro de la clase, los estudiantes interrumpían constantemente la sesión o parte de los ejemplos proyectos, ya que ésta era en su gran mayoría teórica. Por esta razón, será de vital importancia establecer estrategias de persuasión en los próximos encuentros que atrapen a los asistentes con los temas y las actividades presentadas.</p> <p>* Al igual que el grupo de primaria, los estudiantes de bachillerato se preguntan ¿cuáles van a ser sus papeles en la producción de las piezas audiovisuales?, explicando o dando respuesta a la inquietud se expuso la idea sobre el proyecto, dándoles a entender que todo hace parte de un proceso en el que todas las personas presentes aprenderán sobre conceptos más detallados de la imagen, la producción y la importancia de implementar estas herramientas de realización audiovisual en su proceso educativo.</p> <p>* Se encuentra interés por parte de los alumnos frente a los temas de apreciación cinematográfica, donde a pesar del desorden durante la sesión, el grupo participaba de manera acertada con cada uno de los temas presentados sobre la comparación histórica del cine.</p>

- ¿Sigues Aquí? - Cortometraje – Johan Ortiz, Miguel Gómez, Camilo Ricardo. (2016)
- Un viaje necesario – Stop Motion – Johan Ortiz, Miguel Gómez, Camilo Ricardo. (2015)
- Entre blancos y negros – Formato Experimental – Johan Ortiz, Miguel Gómez, Camilo Ricardo. (2015)

De esta manera, para esta parte de la sesión ya se habrían generado dudas sobre ¿cómo había sido la realización de cada uno de los proyectos?, ¿qué tan difícil era hacer un producto como los enseñados?, explicando de la manera más agradable y sensata el arte que acompaña cada una de las producciones, su contexto, su historia y siempre respondiendo ¿por qué quiero hacerlo?, se les dejó claro que no habían límites a la hora de hacer contenidos audiovisuales, que tanto cámaras de celulares, digitales cumplen un perfecto desempeño en este tipo de trabajos.

Por otro lado, se enseñó parte de lo expuesto con el anterior grupo (primaria), algunas producciones antiguas y que habrían dado lugar al cine que se conoce en la actualidad, las cuáles fueron:

- La llegada del tren – Hermanos Lumière (1895)
- Salida de los obreros de la fábrica - Hermanos Lumière (1862)
- A trip to the moon - Georges Méliès (1902)

Diferenciando su evolución, pero rescatando cada una de los productos influyentes, se mostraron también otras películas que dieran lugar a la interpretación de contenidos, colores e intencionalidades, las cuales fueron:

- Drive – Nicolas Winding Refn. (2011)
- Whiplash – Damien Chazelle. (2014)



Ilustración 2 taller práctico cámara primaria

- Electrick Children – Rebecca Thomas. (2012)

De este modo, se explica la psicología del color y las intenciones que esta da a las películas, la importancia de los planos y lo que el director quiere hacer ver al espectador con cada toma.

En esta parte muchos de las personas del grupo por ser la primera sesión se encuentran un poco tímidos, se pregunta pero ninguno responde tal vez por temor a equivocarse o que alguno de sus compañeros se burle, pero es algo que en la evaluación de lo que se pudo observar se irá cambiando en los próximos encuentros.

Para terminar, se deja un trabajo de observación donde el alumno deberá ver una película y describir cuáles son los aspectos que más le llama la atención de la película, dividiendo la parte del diálogo y su realización.

Tabla 3 Diario de campo 2 clase Bachillerato

REGISTRO No. 3			
TEMA :	Planos, ángulos y movimiento de cámara básico		
OBJETIVO :	Enseñar sobre los temas esenciales de producción audiovisual como lo son planos, ángulos y movimiento de cámara básicos para los alumnos de primaria.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Primaria		
ACTIVIDAD:	Enseñanza practica de temas esenciales para la producción audiovisual.		
OBSERVACIÓN	REFLEXIÓN		
<p>La segunda sesión con este grupo estuvo a cargo de los talleristas Johan Ortiz, Camilo Ricardo y Miguel Gómez, la sesión de aprendizaje se dio a cabo en las aulas del colegio María Magdalena en la sede de primaria (San Mateo, Soacha). Inicialmente se realizó una mesa redonda con los alumnos para preguntarles un poco sobre los días en los que no habíamos tenido la posibilidad de hablar, como fue su fin de semana, sus días y actividades en el colegio y actividades realizadas con sus padres, ellos se demostraron muy alegres y muy activos con las pregunta realizadas por los talleristas. Posteriormente, se empezaron a tocar los temas que íbamos a realizar en esa sesión de clase, el primer tema tratado fue sobre planos fotográficos, se realizó una breve explicación con términos muy técnicos pero sencillos de aprender para los niños, anotamos en el tablero los tipos de planos que existen con un sencillo dibujo para que fuera más fácil el entendimiento por parte de los alumnos. Seguido a esto proyectamos un video obtenido de internet, específicamente de YouTube (JuanPedro TV, planos y movimientos de cámara) que mostraba de manera muy práctica y sencilla los temas de planos, ángulos y movimientos de cámara, la atención de los niños en el video fue total, mostraron mucha curiosidad por que era algo muy nuevo para ellos, al culminar el video se realizó una serie de preguntas para saber qué temas no pudieron comprender o se les dificultó, las preguntas por parte de ellos fueron muy acertadas y demostró</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes muestran buena comunicación entre el grupo de trabajo y los talleristas, respondiendo inquietudes y conociendo un poco más sobre ya temas específicos de producción audiovisual. • Los estudiantes muestran capacidad de entender videos de enseñanza como ayuda para su aprendizaje y les genera más entusiasmo a la hora de aprender nuevos temas. • Al generar ejercicios, los estudiantes se entusiasman a la hora de realizar actividades prácticas que tengan que ver con cámaras y actuación. • Los estudiantes muestran capacidad de realizar buenos productos audiovisuales ya que tienen muy buena imaginación y comprenden los temas con facilidad expuestos en el aula. • Los niños de primaria a pesar de su corta edad demuestran buen manejo de las cámaras prestadas en el aula y responsabilidad a la hora de hacer un buen uso de estas herramientas 		

que prestaron mucha atención al video de apoyo.

Los alumnos tomaron apuntes y dibujaron lo expuesto en el tablero para que retomaran y tuvieran una guía en sus cuadernos cuando se les presentara una dificultad o no recordaran los temas.

Posterior a esto organizamos grupos de tres integrantes para realizar la actividad práctica que consistía en hacer un video que plasmara una situación creada por ellos mostrando los temas tratados en clase.

Los estudiantes mostraron mucho entusiasmo y empatía con la actividad, la emoción de tener una cámara en sus manos y poder actuar de manera libre les agrado mucho, los cuatro grupos mostraban mucho esfuerzo y solides el querer realizar un buen proyecto. Notamos que se les facilitaba la actuación y la comprensión de temas que tenían que ver con el manejo de una cámara.

Por último, los alumnos nos mostraron sus video hechos en el aula y pudimos notar que los temas vistos en clase los entendieron muy bien ya que en sus proyectos expusieron de manera acertada los planos y movimientos de cámara, sus trabajos fueron muy buenos y nos permitió valor las cualidades de cada quien, los niños se mostraron felices y satisfechos con la clase y más con sus videos, se fueron con una sonrisa a sus casas y esperando la próxima sesión de aprendizaje.



Ilustración 3 Taller teórico planos grupo Primaria

REGISTRO No. 4			
TEMA :	Planos, ángulos, ley de tercios y movimiento de cámara		
OBJETIVO :	Enseñar sobre los temas esenciales de producción audiovisual como lo son planos, ángulos, ley de tercios y movimiento de cámara profesional, para que logren realizar proyectos audiovisuales con un poco más de técnica.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Bachillerato		
ACTIVIDAD:	Apreciación Audiovisual		
OBSERVACIÓN		REFLEXIÓN	
<p>La segunda sesión con este grupo estuvo a cargo de los talleristas Johan Ortiz, Camilo Ricardo y Miguel Gómez, la sesión de aprendizaje se dio a cabo en las aulas del colegio María Magdalena en la sede de bachillerato (San Mateo, Soacha), para ésta sesión asistieron 13 estudiantes de los grados 9 – 10 - 11 con edades entre los 13 y 16 años. Inicialmente se realizó una mesa redonda con los alumnos para preguntarles un poco sobre los días en los que no habíamos tenido la posibilidad de hablar, como fue su fin de semana, sus días y actividades en el colegio y actividades realizadas con sus padres y también para que nos contaran sobre su apreciación sobre el trabajo que les dejamos en la clase pasada, ellos se demostraron muy tímidos y un poco alejados de las preguntas que les realizamos, algunos sí demostraron el interés y contestaron las preguntas de manera acertada, el grupo se notó dividido por los que querían prestar atención y por otro lado los jóvenes que se notaban dispersos</p> <p>Posteriormente, dimos inicio a la sesión de aprendizaje con los temas preparados para la clase, dimos una breve introducción de los temas, funcionamiento, ¿para qué sirven?, su manera acertada para utilizarlos y su importancia, mostramos algunas imágenes de películas para que observaran de lo que estábamos hablando.</p> <p>Se mostraron dos videos de apoyo que ayudaron a complementar la información que les estábamos transmitiendo para que les</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Se generan inquietudes sobre los temas tratados en clase con gran participación por parte de los alumnos y el dinamismo que se le da a la clase es positivo. • Se puede notar más entusiasmo por parte de los alumnos cuando se realizan clases con ayudas audiovisuales. • Los jóvenes tienen un conocimiento básico sobre el manejo de una cámara fotográfica y por eso demuestran curiosidad y ganas de adquirir más conocimientos. • Los alumnos muestran curiosidad y ganas de aprender todo lo relacionado a la fotografía, muestran inquietudes y aportan a la clase. 	

reforzara los conocimientos recibidos, el primer video trato sobre ángulos, manejo de cámara y tipos de cámara existentes (JuanPedro TV ángulos y manejo de cámara), los estudiantes se vieron atraídos por el material mostrado y prestaron mucha atención a el video, el segundo video trato sobre cómo realizar una buena fotografía utilizando la ley de tercios ([christiangarciaph](#) como realizar una buena fotografía), con este video los jóvenes se mostraron muy participativos ya que a muchos les gusta la fotografía y eso ayudo a fortalecer conceptos que tenían, se realizó una serie de pregunta sobre los videos expuestos y se tuvo buenas respuestas, se notó que los jóvenes de bachillerato prestan más atención a videos o imágenes de enseñanza que a las clases de solo teoría.

De esta manera, buscamos unir al grupo por medio de una actividad participativa, dividimos al grupo en dos para realizar el ejercicio que consistía en hacer una escena de alguna película, seriado o telenovela, donde se mostraran todos los conceptos vistos en clase y con la participación de cada uno de los miembros de los grupos.

Los alumnos mostraron una buena actitud y entendimiento a la hora de la realización de la actividad, se pudo evidenciar que a muchos de los jóvenes les apasiona el tema de realización audiovisual y que tienen algunas técnicas para poder ejecutar buenas tomas, los jóvenes mostraron muchas cualidades a la hora de actuar y dramatizar escenas.

Por último, los alumnos mostraron sus trabajos y explicaron cada uno de los conceptos adquiridos, nombraron la película y la escena que habían representado y por qué decidieron realizar ese plano, ese ángulo y ese movimientos de cámara a la hora de realizar su producto, los jóvenes se notaron satisfechos por sus trabajos y quedaron muy animados.



Ilustración 4 Ejercicio Práctico grupo Bachillerato

REGISTRO No. 5			
TEMA :	Formatos audiovisuales		
OBJETIVO :	Teoría y práctica de los distintos formatos que comprende la producción audiovisual.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede primaria		
ACTIVIDAD:	Stop motion		
OBSERVACION	REFLEXION		
<p>Esta clase fue el tercer encuentro entre los talleristas Camilo Ricardo, Johan Ortiz, Miguel Gómez y los estudiantes del colegio maría magdalena de primaria, alrededor de 15 chicos entre los cursos 4 y 5.</p> <p>Durante la misma, se enseñaron teóricamente los diferentes formatos de producción audiovisual: documental, corto documental, auto documental, largometraje, mediometrage, cortometraje, animación, stop motion.</p> <p>Asimismo, se aplicó la metodología de enseñanza para este tema mediante ejemplos explícitos de cada uno de los formatos, después de esto se lleva a los estudiantes afuera a recrear historias mediante juguetes con la técnica <i>stop motion</i>.</p> <p>El grupo se dividió en dos para facilitar el trabajo de todos los estudiantes en el taller.</p> <p>En un principio, los estudiantes comprendieron de manera asertiva la técnica para realizar este tipo de formato la cual es realizar video mediante la toma de fotografías, el concepto fue claro pero la práctica mostró dificultad.</p> <p>Los dos grupos encuentran la primera dificultad, la cual es la delicadeza en los movimientos del objeto de foto a foto, hacían movimientos bruscos y toscos, no se lograba la ilusión que se busca con esta técnica.</p> <p>Posteriormente, después de las correcciones dichas por el grupo de trabajo de este proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La facilidad de los estudiantes para comprender teóricamente en que consiste y como se realizan los formatos audiovisuales, con esto logrando que la clase avanzara de manera rápida. • La dificultad de pasar de la teoría a la práctica en el stop motion, el a ver entendido de manera rápida la teoría, permitió dar más tiempo a la clase práctica, ya que en esta hubo una mayor dificultad y se necesitó de un apoyo constante de los tutores del proyecto, a la final con un trabajo mancomunado se logró el objetivo de la clase. • la comunicación entre estudiantes y grupo de investigación, ya que de manera asertiva los estudiantes recibieron los consejos logrando corregir los errores al hacer el ejercicio. 		

los estudiantes de ambos grupos aplicaron los consejos en su proyecto llegando a un resultado muy gratificante, en los cuales aplicaron no tan solo esta técnica, sino conceptos de planos y ángulos vistos en las clases anteriores.

Con esto dejando satisfacción por el resultado final, tanto para el grupo de estudiantes y el grupo de investigación.

Por último, se reunieron estudiantes de nuevo en el colegio para observar el resultado, conversar sobre la experiencia a la hora de realizar el ejercicio.



Ilustración 5 Ejercicio Práctico grupo Primaria

Tabla 6 Diario de campo 5 Primaria

REGISTRO No. 6	
TEMA :	Formatos audiovisuales
OBJETIVO :	Teoría y práctica de los distintos formatos que comprende la producción audiovisual.
FECHA:	HORA: 3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Bachillerato
ACTIVIDAD:	Stop motion
OBSERVACION	REFLEXION
<p>Esta clase fue el tercer encuentro entre los talleristas Camilo Ricardo, Johan Ortiz, Miguel Gómez y los estudiantes del colegio maría magdalena de Bachillerato, alrededor de 15 chicos entre los cursos 9, 10 y 11.</p> <p>Durante la misma, se enseñó teóricamente los diferentes formatos de producción audiovisual: documental, corto documental, auto documental, largometraje, mediometraje, cortometraje, animación, <i>stop motion</i>.</p> <p>Asimismo, se aplicó la metodología de enseñanza para este tema mediante ejemplos explícitos de cada uno de los formatos, después de esto se dividió el grupo en tres liderado cada grupo por uno de los realizadores de este proyecto.</p> <p>En un principio, se empezó a realizar el ejercicio como una obra de teatro, a diferencia del taller anterior con primaria que se utilizó juguetes, acá fue un stop motion con personas.</p> <p>Entonces partiendo de esto se busca un objetivo diferente del stop motion el cual es darle un aspecto irreal a los movimientos de las personas</p> <p>Posteriormente, se presentó desorden a la hora de realizar el ejercicio, los estudiantes no tomaban en serio el ejercicio, se tuvo que detener el mismo y empezar un diálogo entre el</p>	<p>Los estudiantes tienden a formar desorden a la hora de realizar ejercicios prácticos, con esto complicando la dinámica de la clase y el proceso de aprendizaje, se encuentra mayor trabajo para enseñar a los jóvenes que a los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La intervención oportuna del grupo investigador y de la docente encargada Luz Aneida para lograr controlar al grupo y que trabajaran de buena manera, la mediación entre docente, estudiantes y talleristas es indispensable para el cumplimiento del proyecto. • La facilidad de los estudiantes para comprender la teoría y lograr plasmarlo a la práctica sin mayor dificultad, sin duda este aspecto compensa el mal comportamiento, ya que la comprensión rápida ayuda a optimizar y lograr remendar problemas que se presentan en las clases.

grupo investigador y estudiantes, con comunicación e intervención de la docente encargada los estudiantes realizaron con facilidad y de muy buena manera el ejercicio.

Por último, se reunieron estudiantes para observar el resultado, conversar sobre la experiencia a la hora de realizar el ejercicio.



Ilustración 6 reunión equipo de trabajo Primaria

Tabla 7 Diario de campo 6 grupo Bachillerato

REGISTRO No. 7

TEMA :	Comprensión y creación de guion – Dirección de arte		
OBJETIVO :	Crear guiones técnicos y gráficos como material didáctico de enseñanza, con el fin de fortalecer los aspectos de expresión artística y los procesos educativos de los estudiantes.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Primaria		
ACTIVIDAD:	Realización de guion (técnico/gráfico) y dirección artística de cada una de las escenas.		

OBSERVACIÓN

En esta sesión y a diferencia del anterior grupo los alumnos de primaria iniciaban la clase con una disposición total, se encontraban organizados y atentos a cualquier indicación por parte de los orientadores.

De esta manera se expuso los temas que se tratarían para la clase, los cuales fueron:

- De la idea al guion.
- Explicación e ilustración del Guion Gráfico: Storyboard.
- Dirección de fotografía: Ejercicio de dirección artística, manejo de luces, encuadres, composición.
- Importancia y comparación del manejo de audio.

De acuerdo con las estrategias diseñadas para la clase, se presentaron ejemplos que apoyaran las explicaciones brindadas por parte de los talleristas, con el fin de fortalecer la puesta en marcha de las actividades prácticas, allí fueron mostrados los siguientes contenidos:

- Cómo escribir un guion de cortometraje - LA IDEA – Guille Guiones.
- Cómo hacer un Storyboard – ZEPfilms
- Qué es la Dirección de Arte | HACER CINE – Malicia Cine.
- Dirección de Arte - Sin Muertos No Hay Carnaval - Desde Adentro (Capítulo 4 tp2) – Carnaval cine.
- Oficios del Cine- Música y Sonido –

REFLEXIÓN

- Teniendo en cuenta la dificultad de la clase por los temas tratados, el grupo de investigación se siente satisfecho con el desempeño de los estudiantes de primaria, al comprender cada uno de los temas teóricos y prácticos de dicha sesión.
- Se pudo observar el agrado por parte de los estudiantes con las actividades presentadas para la clase, su dominio facilitó la creación de cada uno de los guiones, tanto escrito como gráfico.
- Se pudo observar con aprecio el desempeño del buen trabajo en equipo y el uso adecuado de la comunicación para la creación de los guiones en clase.

Cineclub escolar.

De esta manera, los estudiantes tuvieron la posibilidad de ver algunos ejemplos de cada tema para que lograran comprender la importancia del guion técnico y gráfico en la realización de contenidos audiovisuales. Además los alumnos pudieron conocer la manera en la que el arte se toma cada escena con aspectos como vestuarios, escenarios, luces, composiciones fotográficas, maquillaje, entre otros, con el fin de incentivar la creación de buenos productos fílmicos.

Asimismo, se les delegó a los estudiantes organizarse en grupos para realizar dos guiones, uno de tipo literario o técnico y el otro como gráfico (storyboard), para después en las próximas sesiones poderlo realizar con la cámara.

De manera que, se pudo observar que los estudiantes tenían mucha creatividad a la hora de armar cada historia, escribiendo y dibujando respectivamente con detalles cada escena, donde involucraron lo que previamente ya habían aprendido que eran los planos, ángulos, intensiones y la dirección de arte entre cada toma, allí el grupo investigador pudo evaluar la sesión con un balance positivo para el desarrollo del proyecto.



Ilustración 7 Taller Planos fotográficos grupo Primaria

REGISTRO No. 8

TEMA :	Comprensión y creación de guion – Dirección de arte		
OBJETIVO :	Crear guiones técnicos y gráficos como material didáctico de enseñanza, con el fin de fortalecer los aspectos de expresión artística y los procesos educativos de los estudiantes.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Bachillerato		
ACTIVIDAD:	Realización de guion (técnico/gráfico) y dirección artística de cada una de las escenas.		

OBSERVACIÓN

Para esta sesión los orientadores tenían como propósito exponer las ideas básicas del guion técnico literario y las gráficas (Storyboard), para después llevarlo a cabo en cada una de las escenas allí plasmadas y a su vez poder explicar la importancia de la dirección artística.

Por esta razón, los orientadores vieron la necesidad de hacer un breve recuento de lo que hasta esa fecha se había visto, con el fin de reforzar las ideas que se tenían para la realización práctica de esta sesión.

De esta manera, los alumnos estuvieron en primera instancia atentos de los temas que se verían en clase los cuales fueron:

- De la idea al guion.
- Explicación e ilustración del Guion Gráfico: Storyboard.
- Dirección de fotografía: Ejercicio de dirección artística, manejo de luces, encuadres, composición.
- Importancia y comparación del manejo de audio.

Posteriormente, se hizo una explicación detallada de cada tema en el que se mostraban los siguientes ejemplos:

- Cómo escribir un guion de cortometraje - LA IDEA – Guille Guiones.
- Cómo hacer un Storyboard – ZEPfilms
- Qué es la Dirección de Arte | HACER

REFLEXIÓN

- Algunos de los estudiantes muestran interés por los temas de realización audiovisual, donde se puede observar las habilidades que tienen para la puesta en marcha de actividades artísticas en los escenarios de grabación.
- Se observó que los alumnos podían trabajar en equipo y seguir indicaciones bajo presión, a pesar de no haber culminado con los ejercicios, éstos demostraron comprender los conceptos teóricos presentados en clase los cuales serán tenidos en cuenta para las próximas sesiones.
- Se pudo observar que los alumnos mostraban inquietudes sobre la realización del guion gráfico (storyboard), las cuales fueron resueltas por los orientadores a través de los ejemplos presentados para dicha sesión.

CINE – Malicia Cine.

- Dirección de Arte - Sin Muertos No Hay Carnaval - Desde Adentro (Capítulo 4 tp2) – Carnaval cine.
- Oficios del Cine- Música y Sonido – Cineclub escolar.

Por otro lado, aunque los ejemplos presentados para la clase eran dinámicos, algunos alumnos generaban desorden, ocasionando que sus compañeros se desconcentran y perdieran por momentos el hilo conductor de las explicaciones, cosa que limitó el tiempo de la puesta en marcha de los ejercicios prácticos donde los estudiantes tenían que realizar un guion técnico y otro gráfico (storyboard).

En la realización de los ejercicios en clase se observó que los estudiantes tienen la capacidad de trabajar en equipo y a su vez la destreza para actuar bajo presión, pero como se dijo anteriormente el tiempo fue un limitante para el cumplimiento de las actividades.



Ilustración 8 Ejercicio Práctico grupo Bachillerato

REGISTRO No. 10			
TEMA :	Cortometraje		
OBJETIVO :	Crear la pieza audiovisual final con los estudiantes de bachillerato y generar conocimiento en la práctica a la hora de la realización del documental educativo.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Bachillerato		
ACTIVIDAD:	Apreciación Audiovisual		
OBSERVACIÓN		REFLEXIÓN	
<p>Esta sesión con el grupo de bachillerato se dio en las instalaciones del colegio María Magdalena sede de bachillerato, en este taller el objetivo con los jóvenes fue de explicar algunos formatos de documental que existen y profundizar en el formato de cortometraje.</p> <p>Inicialmente se realizó una mesa redonda para explicar y dar introducción de los temas preparados para la sesión, se explicó detalladamente cuales eran las diferencias de cada formatos documental que existen ya que era clave que este tema quedara totalmente claro, a continuación el grupo expuso el tema de cortometraje, se explicó de manera didáctica por medio de ayudas audiovisuales, se mostraron ejemplos de cortometrajes de los mejores realizadores audiovisuales y especialistas en el tema de cortometrajes tanto internacional como nacionales, el grupo de talleristas también mostro alguno de sus productos audiovisuales realizados para darle claridad del tema a los jóvenes estudiantes.</p> <p>Seguido a esto los talleristas explicaron uno de los pasos más importantes a la hora de la realización de un formato audiovisual, que es la creación del guión técnico para la pieza audiovisual, la forma de explicar el tema fue por medio teórico y práctico para darle totalmente entendimiento al estudiante</p> <p>Los estudiantes participaron activamente durante la sesión , sus preguntas fueron acertadas y resueltas de manera pertinente antes de realizar el ejercicio práctico traído a la clase por el grupo investigador,</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Se generan inquietudes sobre los temas tratados en clase con gran participación por parte de los alumnos y el dinamismo que se le da a la clase es positivo. • Los estudiantes de bachillerato muestran gran interés en temas de formatos audiovisuales • Los jóvenes tienen responsabilidad para manejar las herramientas prestadas para la elaboración de los productos audiovisuales • Los alumnos exponen grandes ideas educativas para generar piezas audiovisuales • Los estudiantes muestran calidad ortográfica y entendimiento a la hora de la creación de un guion técnico 	

<p>El ejercicio práctico consistió en que los estudiantes fueran los creadores de dos productos audiovisuales en formato de cortometraje estudiantil para exponerlo en la sesión, el grupo se dividió en dos para poder realizar dos productos y así todos los estudiantes tuvieran la oportunidad de participar en el proyecto, durante la dinámica los estudiantes se mostraron muy activos y consientes en la actividad que estaban realizando ya fuera en la actuación, en grabación o en la creación del guio técnico del mismo, los dos productos mostraron que los conceptos quedaron claros, que el manejo de las cámara ha mejorado mucho y que la participación del grupo era más activa</p>	
--	--

REGISTRO No. 9

TEMA :	Stop motion		
OBJETIVO :	Crear la pieza audiovisual final con los estudiantes de primaria y generar conocimiento en la práctica a la hora de la realización del stop motion educativo.		
FECHA:		HORA:	3 -6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede Primaria		
ACTIVIDAD:	Enseñanza practica de formatos audiovisuales esenciales para la producción audiovisual.		
OBSERVACIÓN		REFLEXIÓN	
<p>Esta sesión fue realizada a cargo de los talleristas Johan Ortiz, Camilo Ricardo y Miguel Gómez, la sesión de aprendizaje se dio a cabo en las aulas del colegio María Magdalena en la sede de primaria (San Mateo Soacha).</p> <p>Inicialmente se realizó una retroalimentación con los niños de primaria, con ellos recordamos algunos de los temas vistos en clases anteriores.</p> <p>Esta sesión trato del tema del formato audiovisual Stop motion, se realizó una mesa redonda con los estudiantes para exponerles los contenidos preparados para la clase.</p> <p>Por medio de ayudas audiovisuales se expuso el funcionamiento y la forma de realizar un Stop motion, las ayudas graficas ayudaron a que los estudiantes entendieran correctamente la forma de realizar este formato audiovisual, con ejemplos extraídos de Youtube se pudo reforzar los temas expuestos ya por medio de proyectos finalizados y de muy buena calidad los niños pudieron observar que es un formato audiovisual muy interactivo y que se puede realizar con cualquier herramienta cercana a ellos, solo es de utilizar la creatividad e implementar los conceptos vistos en clases anteriores como planos ángulos etc.</p> <p>Los estudiantes participaron en el ejercicio práctico realizado por los talleristas que consistía en producir una pieza audiovisual en el formato de Stop motion, el producto tenía que ser de carácter estudiantil, el grupo de primaria fue dividido en dos para realizar dos productos diferentes, el primero plasmo un stop</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes muestran capacidad de entender videos de enseñanza como ayuda para su aprendizaje y les genera más entusiasmo a la hora de aprender nuevos temas. • Los estudiantes muestran buena comunicación entre el grupo de trabajo y los talleristas, respondiendo inquietudes y conociendo un poco más sobre ya temas específicos de producción audiovisual. • Los estudiantes de primaria participan activamente en los ejercicios y muestran muchas cualidades a la hora de aportar ideas • Los niños de primaria muestran mucha responsabilidad y cuidado con los materiales prestados para la creación de los productos audiovisuales • Los estudiantes muestran capacidad de realizar buenos productos audiovisuales ya que tienen muy buena imaginación y cualidades a la hora de actuar y crear. 	

<p>motion con la actuación de los miembros del grupo y el otro realizo una pieza de Stop motion con objetos que los estudiantes llevaron a la práctica, los estudiantes mostraron mucha alegría y participación a la hora de realizar el trabajo, se sentían cómodos, los conocimientos</p>	
---	--

REGISTRO No. 11

TEMA :	Edición		
OBJETIVO :	Orientar en la edición del producto final cortometraje Una oportunidad para el planeta		
FECHA:		HORA:	2-6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-Sede primaria		
ACTIVIDAD:	Edición cortometraje Una oportunidad para el paneta		

OBSERVACION

Los estudiantes del colegio maría magdalena de primaria, alrededor de 15 chicos entre los cursos 4 y 5, asistieron para la última sesión de estos talleres.

Durante la misma. Se enseñó teóricamente los explicar las herramientas básicas de edición del programa adobe premier, brindar teoría de elementos técnicos; color, sonido entre otros por ultimo realizar la edición del producto final

Así mismo, los estudiantes y los talleristas iniciaron primero visualizando la interfaz del programa de edición a manejar el cual fue Adobe Premier.

En un principio, los estudiantes comprendieron de manera asertiva la técnica para realizar la edición de cualquier producto audiovisual.

En un inicio la teoría fue de difícil comprensión, esto ya se esperaba debido a que esta etapa es la más complicada de la producción audiovisual, además en esta también recae los errores en la etapa de producción.

Posteriormente se procede a la edición del proyecto, esto ayudo no tan solo a la finalización de una pieza visual, si no en la apropiación y familiarización de la interfaz de

REFLEXION

- La dificultad de los estudiantes para comprender teóricamente en que consiste y como se realiza el proceso de edición de un producto audiovisual, con esto logrando el objetivo del proyecto.
- La facilidad de pasar de la teoría a la práctica en edición, el pasar a la práctica fue fundamental para la apropiación teórica por parte de los estudiantes, permitió aprovechar el tiempo al máximo logrando cumplir con la meta propuesta en este taller, ya que la edición es un componente con una gran dificultad y se necesitó de un apoyo constante de los tutores del proyecto, a la final con un trabajo mancomunado se logró el objetivo de la clase.
- la comunicación entre estudiantes y grupo de investigación, ya que de manera asertiva los estudiantes recibieron los consejos logrando corregir los errores al hacer el ejercicio.

edición.

Con esto dejando satisfacción por el resultado final, tanto para el grupo de estudiantes y el grupo de investigación.

Por último, se reunieron estudiantes de nuevo en el colegio para observar el resultado, conversar sobre la experiencia a la hora de realizar el ejercicio.



Ilustración 9 Clase edición Grupo Primaria

Tabla 10 Diario de campo 11 Grupo Primaria

REGISTRO No. 12			
TEMA :	Edición		
OBJETIVO :	Orientar en la edición del producto final cortometraje Cruce de caminos		
FECHA:		HORA:	2-6 p.m.
LUGAR:	Colegio María Magdalena-bachillerato		
ACTIVIDAD:	Edición cortometraje Cruce de caminos		
OBSERVACION		REFLEXION	
<p>Los estudiantes del colegio maría magdalena de Bachillerato, alrededor de 15 chicos entre los cursos 9 y 11, asistieron para la última sesión de estos talleres.</p> <p>Durante la misma. Se enseñó teóricamente los explicar las herramientas básicas de edición del programa adobe premier, brindar teoría de elementos técnicos; color, sonido entre otros por ultimo realizar la edición del producto final</p> <p>Así mismo, los estudiantes y los talleristas iniciaron primero visualizando la interfaz del programa de edición a manejar el cual fue Adobe Premier.</p> <p>En un principio, los estudiantes comprendieron de manera asertiva la técnica para realizar la edición de cualquier producto audiovisual.</p> <p>En un inicio la teoría fue de difícil comprensión, esto ya se esperaba debido a que esta etapa es la más complicada de la producción audiovisual, además en esta también recae los errores en la etapa de producción.</p> <p>Posteriormente se procede a la edición del proyecto, esto ayudo no tan solo a la finalización de una pieza visual, si no en la apropiación y familiarización de la interfaz de edición.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • La dificultad de los estudiantes para comprender teóricamente en que consiste y como se realiza el proceso de edición de un producto audiovisual, con esto logrando el objetivo del proyecto. • La facilidad de pasar de la teoría a la práctica en edición, el pasar a la práctica fue fundamental para la apropiación teórica por parte de los estudiantes, permitió aprovechar el tiempo al máximo logrando cumplir con la meta propuesta en este taller, ya que la edición es un componente con una gran dificultad y se necesitó de un apoyo constante de los tutores del proyecto, a la final con un trabajo mancomunado se logró el objetivo de la clase. • la comunicación entre estudiantes y grupo de investigación, ya que de manera asertiva los estudiantes recibieron los consejos logrando corregir los errores al hacer el ejercicio. 	

Con esto dejando satisfacción por el resultado final, tanto para el grupo de estudiantes y el grupo de investigación.

Por último, se reunieron estudiantes de nuevo en el colegio para observar el resultado, conversar sobre la experiencia a la hora de realizar el ejercicio.



Ilustración 10 Diseño Guión cortometraje Cruce de caminos Bachillerato

Tabla 11 Diario de campo 12 Grupo Bachillerato

Entrevistas En Profundidad

En esta fase investigativa se transcribieron cada una de las respuestas por parte de los expertos en diferentes temas fundamentales para este proyecto, los temas relacionados fueron producción audiovisual, TICS y pedagogía.

Producción audiovisual

Perfil: Productor audiovisual, miembro colectivo Soacha en imágenes, egresado de la Universidad Nacional de Colombia, docente e investigador Universidad Minuto de Dios

Nombre: Alexander Díaz

¿Cree usted que la producción audiovisual sirve como recurso de enseñanza a niños y jóvenes?

Sj01

Si claro, la producción audiovisual sirve como recurso para enseñanza a los jóvenes, hay dos vías en ese sentido, una es enseñarles propiamente audiovisual y la otra es utilizar el audiovisual para que a través de él aprendan otras cosas, de ambas maneras funcionan, los niños de hoy en día son muy visuales y están expuestos a contenidos audiovisuales por lo cual casi que es un lenguaje nativo de ellos, en ese sentido se les facilita mucho aprenderlo y manejarlo, ya es cuestión de enseñarles los aspectos técnicos para que lo puedan utilizar
[PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL RECURSO DE ENSEÑANZA / FACILIDAD NIÑOS CON LA TECNOLOGIA]

¿Qué posibilidades, limitantes y oportunidades se presentan al trabajar producción audiovisual con jóvenes y niños?

Sj01

Las posibilidades son gigantes, porque precisamente los niños tienen un potencial muy grande, están en una etapa en donde la imaginación vuela, la creatividad vuela, están en un proceso de formación en donde les permite ser muy maleables, muy moldeables y eso es muy chévere trabajar con ellos, digamos que los limitantes, problemas ya tienen que ver mucho con el contexto de los niños, tiene que ver mucho con el lugar en donde están ubicados, depende que tanto las familias los apoyen en que participen en estos procesos,

depende de que tanto su contexto les permite realizar este tipo de procesos, entonces esos pueden llegar a ser limitantes, existen otros limitantes como; el acceso a ciertos recursos técnicos, aunque hoy en día hay más facilidad de accesos a herramientas tecnológicas; un celular con cámara, un computador que tenga la posibilidad de ser usado para edición, no siempre pasa que un chico tenga acceso a un celular o una cámara, no siempre pasa que tenga posibilidad a un programa de edición, una de las más grandes dificultades en estos procesos es precisamente la parte de la edición que además es una de las partes más importantes **[GRAN POTENCIAL TRABAJO CON NIÑOS/ LA MAYOR DIFICULTA EL PROCESO DE EDICIÓN]**

¿De la variedad de productos finales que ofrece la producción audiovisual, cuál cree usted que sería mejor trabajar con los niños y jóvenes?

Sj01

Es complejo responder cual es un formato idóneo para trabajar con los niños porque todos los formatos se prestan, depende del abordaje que uno le dé al tema, pasa más por la metodología que por el producto, desde la experiencia que yo he tenido con el trabajo con niños he visto que han podido hacer ficción, documental, video clip distintos tipos de formatos pero tiene que ver más con la metodología que ellos comprendan el tema, lo que sí es muy efectivo es que todo tome un tono de juego, que no por ser juego no es serio, para los niños jugar es una cosa muy seria, cuando uno logra que el producto que se está realizando tome una dinámica lúdica, van a lograr grandes posibilidades para trabajar **[METODOLOGÍA ES FUNDAMENTAL / DINAMICA LÚDICA]**

¿Cuáles cree usted que son las mayores dificultades técnicas para realizar buenos productos audiovisuales?

Sj01

Una de las dificultades mayores es el acceso a los equipos , hoy en día es más fácil acceder a una cámara de baja calidad y con la más baja calidad se puede trabajar, eso es una ventaja, pero ahí entra otra dificultad que es el tema del sonido, no todas las cámaras van a tener un buen registro de sonido, si yo quiero hacer un documental con los chicos va a ser complicado porque en este formato es muy importante el discurso y sin un buen registro de sonido eso va a ser una gran dificultad, el viento , la distancia del personaje con la cámara no va a permitir un buen registro de sonido y no va a salir un buen producto audiovisual, el otro punto que es muy difícil es el tema de edición, para que haya un buen programa de edición el computador debe tener unas capacidades específicas, en ocasiones los chicos no tienen ni siquiera tiene un equipo, esto si es una

dificultad, hay distintas posibilidades de edición en internet pero no son tan sencillas, hay chicos que no tienen el acceso a internet y sin él esta posibilidad también se bloquea, este es uno de los retos que se tienen cuando se trabaja con niños este tipo de procesos. **[LA MAYOR DIFICULTA EL PROCESO DE EDICIÓN]**

Talleres

¿De acuerdo a su experiencia con niños, cuál cree usted que es la forma de enseñar producción audiovisual a niños y jóvenes?

Sj01

Hay dos elementos básicos uno lo comparten niños y jóvenes, otro si es más propio de los niños, el primero es con partir de los intereses de ellos, hay que empezar con una etapa de exploración donde conozcamos a los chicos con los que vamos a trabajar, por el contexto familiar, cotidiano, territorial, la edad , distintos factores hacen que cada uno tenga diferentes intereses, en este tipo de procesos uno no puede ir tan suelto hacer lo que ellos quieran porque posiblemente hagan algo parecido a lo que ven en televisión y en este tipo de procesos esta no es la idea, por eso es importante descubrir tanto ellos como nosotros que les interesa contar, si uno parte desde ahí el resto del proceso puede fluir muy bien , en cambio si uno impone los temas esto se va a volver algo aburrido. El segundo elemento que tiene que ver más con los niños es la metodología que tiene que ver trabajar mediante el juego, la parte lúdica que todos puedan participar, donde exista una creación colectiva, se hace divertido el trabajo. **[EXPLORACIÓN DE INTERESES/ METODOLOGÍA LÚDICA]**

¿Qué diferencia hay entre trabajar y enseñar producción audiovisual con niños, que trabajar con jóvenes y adultos?

Sj01

Una diferencia grande de trabajar con niños ha cuando se trabaja con jóvenes o adultos, porque entre adultos lo que suele suceder es que hay unos niveles de estrés muy altos y por eso terminan habiendo muchas peleas en grabaciones en los rodajes es muy

complicado, pero cuando llegamos a trabajar a través del juego, quizás tengamos que sacrificar algunas rigurosidades de lo audiovisual pero el trabajo se va hacer mucho más llevable. **[METODOLOGÍA LÚDICA]**

¿Cree usted que los niños y jóvenes son capaces de realizar por si solos sus propias piezas audiovisuales?

Sj01

Por supuesto que sí, en distintos niveles, yo una vez vi un video de un niño de unos 7 años que subió a internet con un personaje Julio Triviño que pertenece a un programa que se llama 30 minutos, este chico cogió un celular y grabo una escena que se le ocurrió con este personaje, este niño demostraba que con una herramienta básica podía general un producto de su propio interés, cuando se capacita al chica el nivel de calidad será más alto, en mi experiencia con chicos del charquito después de año y medio de trabajo, estos chicos cogen la cámara solos, la planeación, las entrevistas, sonido, están en total capacidad de desarrollar los productos audiovisuales, el problema grande está a nivel de la edición, porque si no hay un equipo de edición en el que ellos puedan estar trabajando constantemente , aprender a manejar programas de edición y manejar conceptos de montaje, que no solo sea cortar y pegar tiene un nivel de complejidad mayor , pero si están en capacidad, muchos de estos niños tienen acceso a estas tecnologías, realmente es una cuestión de capacitación. **[CON HERRAMIENTAS BASICAS SE PUEDE GENERAL UN PRODUCTO AUDIOVISUAL/ LA MAYOR DIFICULTA EL PROCESO DE EDICIÓN]**

¿Cuál cree usted que serían las temáticas se deben plantear en los talleres de capacitación audiovisual, para que los participantes entiendan por completo los conceptos y puedan realizar productos por cuenta propia?

Sj01

Tenemos tres fases principales que son : pre-producción, producción y pos-producción, a partir de estas tres fases es como estructuro los talleres con los chicos, pero es importante no entrar directamente a esas fases si n hacer una fase de exploración para que los chicos

entiendan por una parte que quieren contar y por otra el por qué son importantes estas fases, dar unos ejemplos de otras experiencias es importante ya que esto le permite a ellos visibilizar cual va a ser el proceso , ya a partir de eso dividir las distintas áreas y procesos de lo audiovisual para que ellos comprendan en que consiste el proceso en su totalidad.**[EXPLORACIÓN DE INTERESES]**

Fases de producción audiovisual

¿Cuál cree usted que es la manera de lograr que los estudiantes entiendan la importancia de la pre-producción, producción y pos- producción como un conjunto?

Sj01

Es importante realizar pequeños ejercicios en donde la persona pase por las tres etapas, desde mi experiencia cuando pasan por estas tres etapas comprende lo difícil que es hacer producción audiovisual, ese tipo metodologías funciona mucho y es importante comenzar por esto para que así quede claro que es lo que se va a realizar el resto del proceso.**[DINAMICA LÚDICA/EJERCICIOS PRÁCTICOS]**

¿Cree usted que en la pos-producción los estudiantes necesitan un apoyo permanente debido a su dificultad o se puede dejar que ellos lo realicen de manera libre?

Sj01

Para la pos-producción se necesita una capacitación, esto lo necesita cualquier persona debido a la complejidad de los programas de edición, ahora yo sí creo que los chicos están en la capacidad de aprender a manejarlos y después hacer ellos solos a edición, debido a que ellos están expuestos a mucha tecnología, esto también depende con la población y los recursos que esta cuenta.**[CAPACITACIÓN]**

¿La producción cuenta con varias funciones aparte del camarógrafo, ¿cuál cree usted que es la mejor manera para dividir funciones y que esto no genere inconvenientes en los estudiantes?

Sj01

La producción audiovisual es un trabajo colectivo, es un trabajo entre varias personas que compone un producto final, en primera medida los chicos deben entender esto apenas inicien el proceso, pero los chicos tienden a querer algunas funciones más que otras, se emocionan más con la cámara que con tema de sonido al menos que se tengan unos equipos muy buenos de sonido que incentiven a la utilización de los mismos, ya en la metodología lo que yo suelo hacer es que los niños no se casen con una sola función, esto permite tener a todos contentos, cuando se trabaja con niños no se trata de hacerlos profesionales en un área, se trata de darles capacidades para hacer producción audiovisual, por eso lo ideal es que ellos se roten las funciones **[TRABAJO COLECTIVO/CAPACITACIÓN]**

Listado de descriptores con su recurrencia

En este punto se extrajo los descriptores por parte de las entrevistas en profundidad, con el fin de relacionar toda la información obtenida con cada uno de los temas que se consideraron importantes para esta investigación.

Producción Audiovisual

Producción audiovisual recurso de enseñanza (1)

Facilidad de los niños con la tecnología (1)

Gran potencial el trabajo con niños (1)

La mayor dificultad es el proceso de edición (3)

Metodología es fundamental (1)

Dinámica lúdica (1)

Talleres

Exploración de intereses (2)

Metodología lúdica (1)

Con herramientas básicas se puede generar un producto audiovisual (1)

La mayor dificultad es el proceso de edición (3)

Fases De Producción Audiovisual

Dinámica lúdica (2)

Ejercicios prácticos (1)

Capacitación (2)

Trabajo colectivo (1)

Producción Audiovisual

Producción audiovisual recurso de enseñanza (1)

Habilidades tecnológicas de niños potencian el trabajar con ellos (2)

La mayor dificultad es el proceso de edición (3)

Metodología lúdica (2)

Mezcla de descriptores según afinidad

Talleres

Exploración de intereses (2)

Metodología lúdica (3)

Con herramientas básicas se puede generar un producto audiovisual (1)

La mayor dificultad es el proceso de edición (3)

Fases De Producción Audiovisual

Metodología lúdico-práctica (3)

Capacitación (2)

Trabajo colectivo (1)

Construcción del campo semántico e identificación de categorías “Producción audiovisual”



Ilustración 11 Destilación de Información Experto en Producción Audiovisual

TICS

Perfil

Nombre: José Sebastián Rodríguez

Publicista profesional de la universidad central, magister marketing digital en la universidad EAN, magister en marketing y publicidad de la universidad Antonio de Nebrija de España, trabajo con herramientas tecnológicas y tecnologías de la información y la comunicación en agencias de publicidad en agencias de comunicación y universidades donde su metodología utiliza esas herramientas.

- TICS

¿Qué son las tics en qué consisten y cuál es el aporte a la educación?

Sj02

Las tics son tecnologías de la información en las comunicaciones, que básicamente consiste en aprovechar todas las tecnologías digitales para distintos procesos, en este caso serían para enriquecer procesos educativos [TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION EN LAS COMUNICACIONES]
--

¿Cuáles son las herramientas más utilizadas en las TICS?

Sj02

Hay un gran abanico de herramientas que son aprovechadas por las tics las cuales se

destacan actualmente por mencionar algunas los chats, los blogs, los videos blogs y todos los productos audiovisuales que puedan estar inmersos dentro herramientas digitales
[ABANICO DE HERRAMIENTAS]

¿De dichas herramientas cuales se encuentran en las instituciones educativas?

Sj02

Desde mi propia experiencia he visto que en universidades como por ejemplo la universidad central hay sistema polimodales que conciten en grabar clases en estudios de televisión con un montón de cámaras con un montón de recursos audiovisuales eso por parte de la universidad central, en la Uniminuto digamos que hay reducidos recursos audiovisuales en cuantos su aplicación en las aulas de clase. **[SISTEMAS POLIMODALES/]**

Incorporación De Las TICS En El Aula

¿Cómo ha sido el proceso desde su experiencia incorporar las tics en el aula de clase?

Sjo2

Bien, desde mi experiencia ha sido un proceso bastante enriquecedor porque atreves de las herramientas tecnológicas de la información y las comunicaciones, se pueden fortalecer los procesos investigativos por un lado y por otro lado los procesos de enseñanza aprendizaje **[PROCESO BASTANTE ENRIQUECESOR/FORTALECER PROCESOS]**

Desde su experiencia ¿Cómo ve la incorporación de las TICS en las aulas y si se han encontrado diferencias significativas en los procesos educativos de los estudiantes?

Sj02

Actualmente veo que es un proceso que hasta ahora se está empezando a consolidar, veo que es un proceso que desde el gobierno de Juan Manuel Santos se ha visto reforzado por programas como en TICS CONFIO y VIVE DIGITAL que han empezado a llevar herramientas digitales a las aulas de clase estos como que hasta ahora estamos empezando a familiarizando con esas herramientas y aplicarlas a los procesos de enseñanza aprendizaje **[PROCESO QUE HASTA AHORA SE ESTA EMPEZANDO]**

A CONSOLIDAR]

Según usted ¿qué materiales e implementos se necesitan para lograr incorporar las TICS en las clases?

Sj02

Más que materiales e implementos se necesitan inversión económica para poder adquirir tabletas, computadores, televisores y otros dispositivos tecnológicos que permitan soportar videos, audios y otros productos multimedia [INVERSION ECONOMICA]

Producción Audiovisual Como Herramienta En Las TICS

¿Cree usted que la producción audiovisual puede ser una herramienta en los marcos de las TICS?

Sj02

Definitivamente si pueden ser una herramienta, pero creo yo que más que herramientas deben ser como un producto de complemento refuerzo y enriquecimiento de los procesos educativos. [PRODUCTO DE COMPLEMENTO Y REFUERZO]

¿Cómo lograr esta incorporación de la producción audiovisual en las TICS?

Sj02

A través de procesos educativos que no solo vayan dirigidos a los estudiantes sino también a los docentes, los docentes tienen que entrar en procesos educativos donde a ellos se les enseñe como sacarle provecho a herramientas audiovisuales y dentro las herramientas audiovisuales a otras herramientas tecnológicas [PROCESOS EDUCATIVOS]
--

¿Cómo cree usted que los estudiantes recibirían este tipo de herramienta?

Sj02

Las pueden recibir con bastante entusiasmo porque todo lo que ellos vean como complemento a las actividades tradicionales de enseñanza aprendizaje les va a permitir a expandir su horizonte intelectual y eso para ellos puede ser algo llamativo, positivo y motivador .[**ENTUSIASMO/COMPLEMENTO A LAS ACTIVIDADES TRADICIONALES**]

¿Cuál cree usted que sería la mayores dificultades para lograr incorporar la producción audiovisual en al aula?

Sj02

Creo que una de las principales dificultades es precisamente es el tema de la inversión económica, si no hay inversión económica si no se cree en las herramientas digitales y tecnológica como recurso complementarios de enriquecimiento al procesos de enseñanza aprendizaje va ser complicado que esto se popularice y se masifique en los escenarios educativos del país .[**INVERSIÓN ECONOMICA**]

Listado de descriptores con su recurrencia

En este punto se extrajo los descriptores por parte de las entrevistas en profundidad, con el fin de relacionar toda la información obtenida con cada uno de los temas que se consideraron importantes para esta investigación.

TICS

Tecnología de la información en la comunicación (1)

Herramientas digitales (3)

Sistema polimodales (1)

Recursos audiovisuales (2)

Incorporación de las Tics en el aula

Producto de complemento o refuerzo (2)

Herramientas digitales en las aulas (1)

Proceso enseñanza aprendizaje (1)

Inversión económica (3)

Producción audiovisual como herramienta en las Tics

Recursos complementarios (2)

Procesos educativos (1)

Expandir horizontes intelectuales (1)

Mezcla de descriptores según afinidad

Tics

Herramientas digitales de información (1)

Tecnología como recurso de enseñanza aprendizaje (2)

Sistemas polimodales en el aula (1)

Incorporación de las Tics en el aula

Productos de refuerzo en las aulas (2)

Proceso enseñanza aprendizaje docente y estudiantes (3)

Implementos digítateles en las aulas (1)

Problema de inversión económica (3)

Producción audiovisual como herramienta en las Tics

Recursos complementarios (2)

Procesos educativos (1)

Expandir horizontes intelectuales (1)

Construcción del campo semántico e identificación de categorías “TICS”

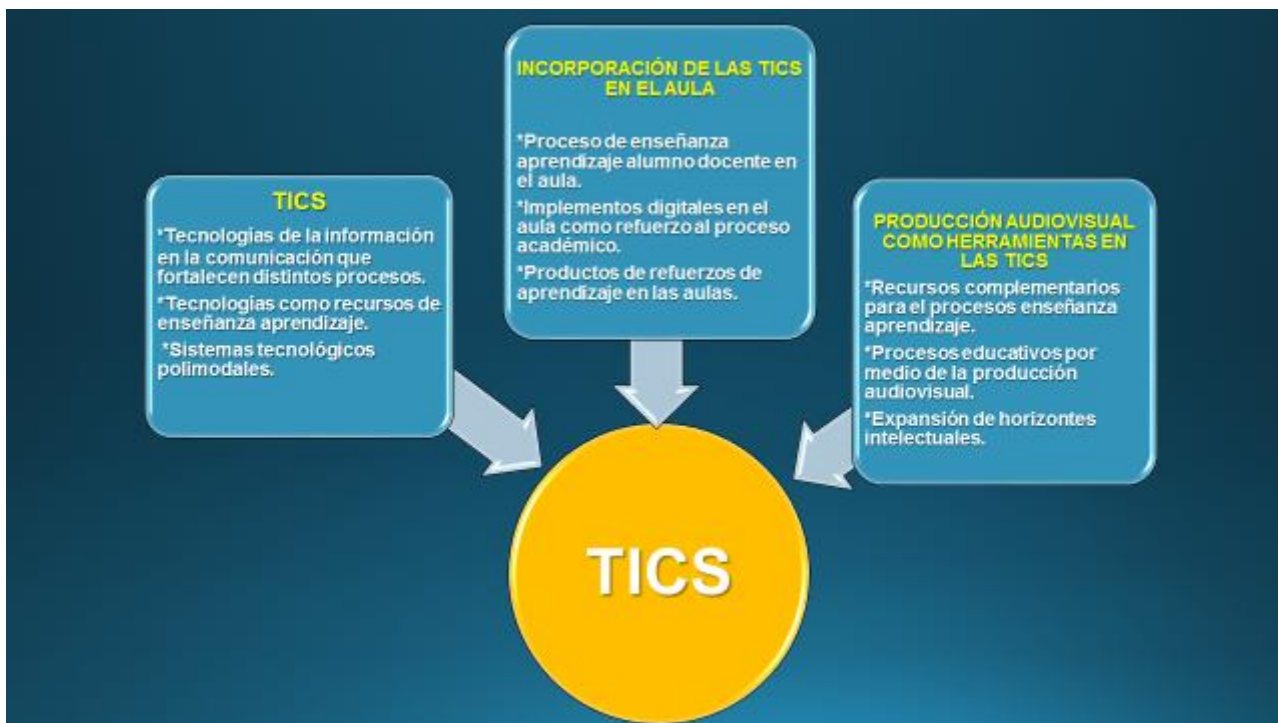


Ilustración 12 Destilación de Información Experto en TICs

PEDAGOGÍA Y EDUCACIÓN

Bloque temático N° 1 – Pedagogía

¿En Colombia cómo podría definirse el término de Pedagogía en la actualidad?

Sj03

El tema de la pedagogía es un poco complejo y yo diría que definirla en Colombia es bastante complicado, ¿por qué?, porque en estos momentos hablar de pedagogía en un país donde se irrespeta al otro, donde los derechos humanos son vulnerados y nos agredimos frecuentemente, quiere decir que algo está pasando con nuestra pedagogía, o sea, con nuestra manera de aprender y de enseñar, eso se ve reflejado en cómo nos relacionamos como sociedad, como seres humanos, más que un concepto la pedagogía implica que eso que aprendemos tanto en la familia como en las aulas de clase, en la escuela como institución, se ve reflejado en un buen vivir como ciudadanos. **[DEFINIR PEDAGOGÍA EN COLOMBIA ES COMPLICADO / SE VE REFLEJADO EN CÓMO NOS RELACIONAMOS COMO SOCIEDAD]**

¿Cuáles son los retos que afrontan los educadores en una era de revoluciones tecnológicas?

Sj03

Es bastante interesante, para mí personalmente ha sido un reto el tema de involucrar las nuevas tecnologías en mi quehacer como docente. Siempre cuento esta experiencia, yo con mis estudiantes tenía un ejercicio de chat o de foro en el aula virtual y los estudiantes, cuando les planteo la posibilidad de conversar desde allí, no hubo una respuesta afirmativa frente a eso, pero ellos luego organizaron un grupo en Whatsapp y en ese grupo sí logramos conversar, entonces qué quiere decir, que uno de los retos es saber cómo se comportan esas narrativas, esos nuevos lenguajes y esas nuevas identidades que están presentes sobre todo no tanto en las tecnologías, sino en el ciberespacio, por ejemplo Pierre Lévy habla de ciberespacio y cibercultura, entonces hay unas nuevas narrativas, unas nuevas identidades, hay unas nuevas formas de ser, sentir y estar que no necesariamente obedecen a las dinámicas de los que no crecimos inmersos en esos avances tecnológicos. **[LOS RETOS ES SABER CÓMO SE COMPORTAN ESAS NARRATIVAS]**

¿Cuáles son las reflexiones pedagógicas que deberían tener nuestros educadores en los ejercicios académicos?

Sj03

Yo creería que una reflexión sin duda es pensarnos la academia y pensarnos la academia con relación a la comunidad, yo creería que esa es una reflexión básica que debemos hacer todos los que trabajamos en este tema de educación, me lo vienen repitiendo desde que yo fui estudiante de pregrado y todavía lo siento, la academia tiene una deuda

grandísima con la comunidad, o sea, hay una brecha que nos separa y pareciera que lo que uno hace en las aulas de clase o lo que uno hace en la universidad o en la escuela como institución no tiene nada que ver con la vida real de la gente y eso es una preocupación que deber ser pedagógica, académica de los docentes y de los estudiantes también. **[PENSAR LA ACADEMIA CON RELACIÓN A LA COMUNIDAD]**

¿Qué podría garantizar la buena formación de nuestros educadores y el mejoramiento de la calidad educativa en colegios y universidades?

Sj03

Bueno, primero para avanzar en la formación de los docentes, creería yo que hay tener es apoyo, hay muy poco apoyo para la formación docente, entonces un docente que se quiere formar, además de sacar recursos propios cuando los ingresos son muy bajos para su formación académica, tiene problemas de tiempo, los tiempos necesarios para poder hacer estudios como de maestría, doctorado, postdoctorado, que son estudios que necesitan tiempo, entonces yo creería que una sería, tendría que garantizarse la posibilidad y la facilidad de que estas personas tuvieran tiempos para poder formarse, eso por una lado, y otro, creería que también más allá de querer formarnos, es saber en qué nos queremos formar como docentes, saber a qué tipo de formación le estamos apostando y eso implicaría que no necesariamente nos tengamos que formar en las áreas que comúnmente creemos que son la formación de docentes. **[APOYO PARA LA FORMACIÓN DOCENTE / TIEMPO PARA FORMARSE]**

Bloque temático N° 2 – Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

¿Cuál es el papel que tiene el educador frente al proceso de Enseñanza – Aprendizaje dentro y fuera de las aulas de clase?

Sj03

Para mí es necesario en esta pregunta sobre el papel de educador citar a Freire, Freire decía que el proceso de educación es un proceso dialógico, es un proceso conjunto, no hay una persona que enseña a la otra, sino hay dos personas o dos grupos que se encuentran y conjuntamente construyen el conocimiento. Para mí es un proceso dialógico, es un proceso constante, uno no aprende solamente en el aula, uno aprende en cualquier espacio de la vida y creo que Freire con el ejercicio de educación popular y la postura de la educación popular nos dejó grandes enseñanzas sobre cómo hacer eso. **[LA EDUCACIÓN ES UN PROCESO CONJUNTO / SE APRENDE EN CUALQUIER ESPACIO DE LA VIDA]**

¿Cuáles son los métodos de enseñanza que usted considera pertinentes para la creación de procesos de enseñanza-aprendizaje?

Sj03

Bueno, uno de los métodos, podríamos llamarlo método y reitero la respuesta anterior, la educación popular, creo en la educación popular, creo que es una posibilidad de generar procesos de educación sinceros, más solidarios, mucho menos competitivos, creería yo que ese podría ser uno, y dos, definitivamente trabajar desde la praxis, trabajar desde la praxis implica que debemos de transformar el modelo de educación bancaria, donde hay alguien que tiene el conocimiento y lo deposita en otro, no, cuando trabajamos desde la praxis sabemos que tanto los estudiantes como los docentes tenemos un conocimiento, solo que es distinto y pues lo compartimos, a partir de eso construimos, creería yo que otra manera de hacerlo es mediante la investigación, es fundamental y también hay un tipo de investigación que creo que hay unas posibilidades tremendas y en eso nos aportó muchísimo el mismo Freire, pero también Fals Borda, colombiano, que nos habla de la IAP (Investigación Acción Participativa), creo que eso también serían unas metodologías que nos podrían generar otro tipo de procesos y hacerle frente a este modelo de educación neoliberal, capitalista que solo busca formar gente para salir a cumplir con las leyes del mercado, yo creería que la educación, aunque tiene que ver con eso, no solamente la educación es para eso. **[EDUCACIÓN POPULAR / PRAXIS]**

¿De acuerdo con su experiencia profesional cómo evaluaría los procesos de enseñanza-aprendizaje que tiene con sus estudiantes y cuáles son las estrategias que utiliza para mantener una buena comunicación en las clases?

Sj03

Evaluarlos es un poco complicado, ¿no?, yo creería que ahí, habría que hacerle la pregunta a ellos, a los estudiantes, cómo lo ven ellos, pero pues haciendo una autoevaluación, trato de que sean procesos de educación sinceros, que sean creativos, que sean desde los conocimientos que cada uno trae. Bueno, para mantener una buena comunicación con los muchachos, lo primero que hay que entendernos como pares, uno como docentes tiene algunas responsabilidades diferentes al estudiante, pero es necesario que nos entendamos como pares, o sea, la comunicación la permite en el aula de clase, en el momento en el que yo entiendo que el estudiante es un interlocutor válido, es un interlocutor con un saber, con un bagaje cultural, con unos conocimientos, unas herramientas y yo tengo otras que le puedo aportar, y entre los dos construimos, cuando yo me pongo en la misma dirección, caminamos juntos con el estudiante, pues podemos entender que es ahí donde nace el proceso educativo, es ahí donde se puede aprender algo, es ahí donde se puede construir, eso es una estrategia de comunicación, valorar al otro como un interlocutor válido. **[INTERLOCUTORES VÁLIDOS / ENTENDERLOS COMO PARES]**

¿Según su criterio cuáles serían los mayores retos que tienen los docentes frente a la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje en Colombia?

Sj03
Yo creería que frente a la educación y frente a los procesos de aprendizaje el mayor reto que tenemos es cuestionarnos, para mí es un reto cuestionarme el modelo de educación actual, porque a veces siento que el modelo de educación actual no llena las expectativas de una sociedad como la colombiana, nosotros tenemos muchísimas dificultades, tenemos unos problemas sociales ya estructurales, de fondo, que no hemos resuelto en más de 60, 70, 100 años y que están ahí vigentes, uno de esos por ejemplo es el tema de la reforma agraria, estamos firmando un acuerdo de paz, precisamente porque es un tema que lo tenemos aplazado hace 60 años y la educación no está dando respuesta a eso, entonces nosotros estamos en unas aulas de clase hablando de otras cosas que no tienen que ver con nuestros problemas reales, entonces yo creería que lo primero que tendríamos que hacer es cuestionarnos esos modelos de aprendizaje, ese tipo de educación, o sea, ¿a qué le apostamos?, ¿para qué queremos educarnos?, ¿qué queremos ser como colombianos?, ¿cuál es nuestro objetivo?, ¿hacia dónde vamos?, creería yo que es una pregunta buena que deberíamos hacerle a la educación. [CUESTIONAR EL MODELO DE EDUCACIÓN / PROBLEMAS SOCIALES]

Bloque temático N° 3 – Tics, Herramienta de Producción Audiovisual en la Educación

Dentro de los nuevos lineamientos y exigencias del Ministerio Nacional de Educación está la incorporación de las Tics en aula, ¿qué percepción tiene de este proceso, considera que es asertivo?

Sj03
Eso es un proceso que yo estoy viendo desde que era estudiante, muchas veces se confundió las tecnologías de la información y la comunicación como traer un televisor al aula, entonces ya con eso estamos cerrando la brecha entre la información y la educación, yo creería que es un proceso más complejo, si llevamos un televisor al aula debemos comprender que papel cumple ese televisor en el aula, debemos hacer un ejercicio crítico frente a lo que vemos en ese televisor y así con los otros recursos tecnológicos, uno podría tener portátiles, celulares, pero si no son implementados de manera adecuada en el proceso pedagógico pues no van a servir de nada, es lo mismo de qué nos sirve tener ésta cámara, si está reproduciendo el mismo discurso hegemónico que reproducen los medios de comunicación masivos en Colombia, pues no estaría cumpliendo ninguna función, pues cuando le damos ésta cámara al estudiante como una herramienta tecnológica, es para que el estudiante sea capaz de ese lente de preguntarse cosas, cuestionar, hacer reflexión, si no serían aparatos que no contribuirían mayor cosa al proceso educativo. [RECURSOS TECNOLÓGICOS / USO DE MANERA ADECUADA]

Teniendo en cuenta que en la actualidad las tecnologías de la información y la comunicación están inmersas en la vida cotidiana de los estudiantes, ¿Qué estrategia de aprendizaje implementaría para fortalecer sus procesos educativos?

Sj03

Bueno, repito, una de las cosas que he interiorizado con mis grupos de estudiantes es por ejemplo comunicarnos de manera mucho más efectiva, por ejemplo por Whatsapp, a mí me ha funcionado, creo que es una implementación, otra ha sido Facebook, también nos comunicamos, tenemos fan page, los estudiantes del semillero suben los documentos, yo subo los documentos, los debatimos, además implica que no solamente se hable de lo académico, sino que implica que se tengan en cuenta otros aspectos de la vida cotidiana de esos estudiantes que entran a contribuir en el tema académico. Ahí habría una limitación, hay una contradicción tremenda, ¿no?, porque yo digo por ejemplo, el aula virtual de Uniminuto implica que yo tenga que ver unos videos que los muchachos suben a Youtube, pero ¡oh sorpresa!, cuando yo me siento en mí computador, mí computador no tiene acceso a Youtube, lo tiene bloqueado, ¿por qué?, porque todavía las instituciones piensan que Youtube es solo para escuchar música y para perder el tiempo, lo mismo Facebook es solamente para mirar fotos de gente que uno no conoce, o sea, no lo vemos como una herramienta pedagógica por lo tanto la tenemos bloqueada, entonces yo diría cómo le pedimos en el aula que monte un video en Youtube si el profesor no puede hacerle retroalimentación porque en su horario de trabajo no puede acceder a Youtube porque se considera pérdida de tiempo, esa sería una contradicción tremenda de la inclusión en la vida cotidiana del docente y del estudiante de esas herramientas tecnológicas. **[CONTRADICCIÓN]**

¿De qué manera se benefician los estudiantes con la creación de proyectos que involucren las Tics con procesos de aprendizaje enfocados a los temas de realización audiovisual dentro y fuera de las aulas de clase?

Sj03

La realización audiovisual es un lenguaje diferente, es una forma de narrar diferente, es una forma de contar historias diferentes a la escrita, inclusive a la oral como yo lo estoy haciendo en este momento, uno con una cámara, a través de un diseño gráfico puede contar historias, puede contar también las problemáticas del país, puede contar qué nos pasa, puede contar cuáles son nuestros sueños y nuestros proyectos desde otras lógicas, desde otras narrativas, yo creo que eso contribuye, uno, a explorar otras formas de contar, dos, a ser un poco más creativos y tres, a evidenciar el trabajo desde la diversidad, desde la diferencia, a veces creemos que la única manera de contar bien o de hacer bien nuestro trabajo es de manera escrita, personalmente a mí me encanta escribir, pero eso no quiere decir que mis estudiantes todos deban escribir, claro deben tener una base de la escritura, pero también tienen otras formas, otros lenguajes y sería imposible negarles la posibilidad de expresarse en esos otros formatos o géneros cuando él vive con unas narrativas diferentes, él está construyendo unas narrativas diferentes, unas identidades diferentes en otros espacios, espacios que ya no son netamente físicos, sino que son virtuales, ahora habría que debatir el tema de realidad virtual, ¿cuál realidad virtual?, si el muchacho se la pasa tres horas frente al computador hablando con sus amigos, por ahí

conversa, discute, reflexiona, propone, pues ya no sería una realidad virtual, es ¡su realidad!, virtual para quienes no tenemos acceso a ese tipo de espacios, yo creería que los ejercicios audiovisuales permiten explorar todas éstas otras formas y yo creo que me quedaría corto porque hay muchas formas que explorar desde lo audiovisual.

[LENGUAJE DIFERENTE / FORMAS DE CONTAR]

¿De qué manera los colegios podrían aprovechar adecuadamente las ventajas que ofrecen las Tics para sus estudiantes?

Sj03

Bueno, hablar de las Tic´s sería algo limitante, porque hoy en día hablamos de hipermedia, hipertextos, cibercultura, ciberespacio, narrativas audiovisuales, espacios virtuales que dejaron de ser virtuales y se convirtieron en la realidad de muchas comunidades, entonces yo creería que hablar cómo las Tic´s llegan a los colegios, es complicado, porque mientras el profesor está utilizando un televisor, el estudiante fuera del aula está conectado con su “youtuber”, está en comunicación constante con gente de todo el planeta, está jugando en línea, está accediendo a bibliotecas virtuales, yo creería que hace rato desbordo el tema del colegio, si los estudiantes tienen una experiencia con eso que denominamos las Tic’s, creería que no es precisamente el aula de clase, o sea, el chico se está moviendo en otros espacios en los cuales está haciendo un montón de cosas relacionados con esas nuevas tecnologías de la información y la comunicación que desafortunadamente las aulas de clase no le ofrecen. **[COMUNICACIÓN CONSTANTE / EXPERIENCIA]**

Listado de descriptores con su recurrencia

En este punto se extrajo los descriptores por parte de las entrevistas en profundidad, con el fin de relacionar toda la información obtenida con cada uno de los temas que se consideraron importantes para esta investigación.

Pedagogía

Definir pedagogía en Colombia es complicado (2)

Se ve reflejado en cómo nos relacionamos como sociedad (1)

Los restos es saber cómo se comportan esas narrativas (1)

Pensar la academia con relación a la comunidad (2)

Apoyo para la formación docente (2)

Tiempo para formarse (1)

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

La educación es un proceso conjunto (3)

Se aprende en cualquier espacio de la vida (1)

Educación popular (2)

Praxis (3)

Interlocutores válidos (2)

Entenderlos como pares (2)

Cuestionar el modelo de educación (3)

Problemas sociales (2)

Tics, Herramienta de Producción Audiovisual en la Educación

Recursos tecnológicos (1)

Uso de manera adecuada (1)

Contradicción (1)

Lenguaje diferente (4)

Formas de contar (1)

Comunicación constante (1)

Experiencia (1)

Pedagogía

La formación de docentes en Colombia merece más apoyo (3)

Pensar en la academia con relación a la comunidad (2)

Los restos es saber cómo se comportan esas narrativas (1)

Mezcla de descriptores según afinidad**Proceso de Enseñanza – Aprendizaje**

La educación es un proceso conjunto (2)

Interlocutores válidos en el proceso educativo (2)

Cuestionarse el modelo de educación en el contexto colombiano (2)

La praxis (1)

Tics, Herramienta de Producción Audiovisual en la Educación

Uso adecuado de los recursos tecnológicos (2)

Experiencia de estudiantes con las revoluciones tecnológicas (2)

La producción audiovisual, alternativa de comunicación (2)

Construcción del campo semántico e identificación de categorías “Pedagogía”

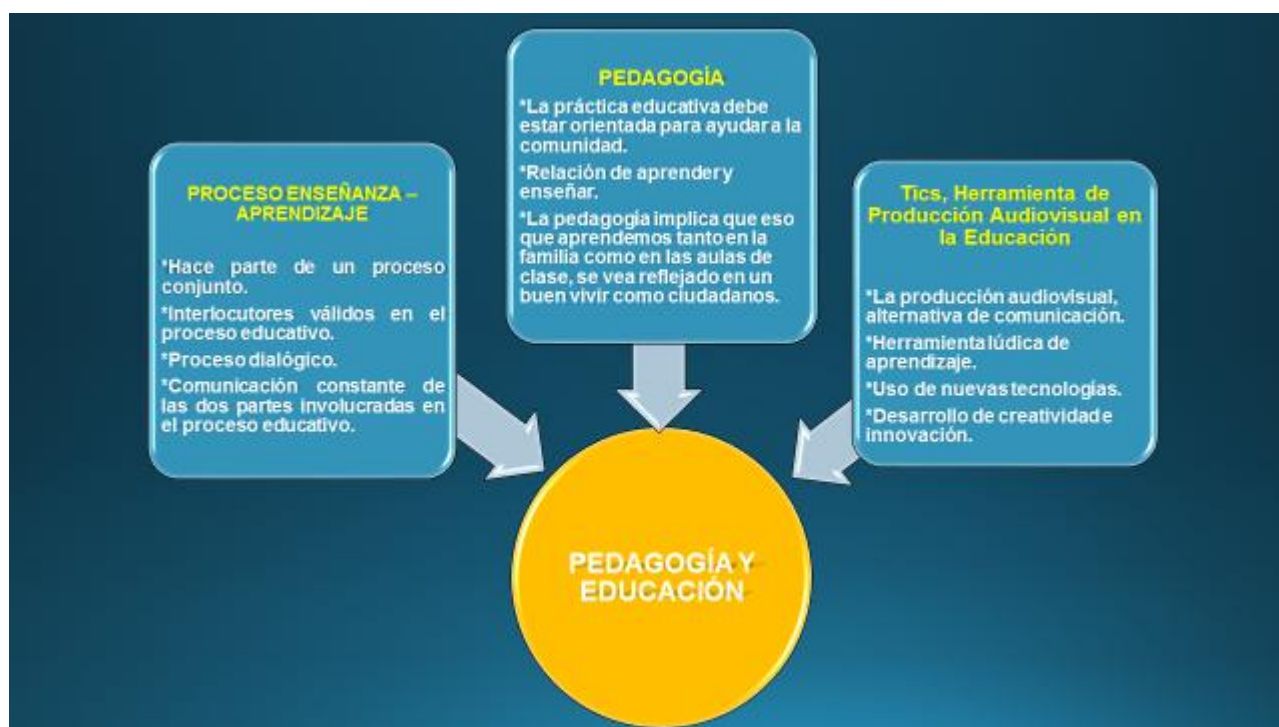


Ilustración 13 Destilación de Información Experto en Pedagogía

ANÁLISIS Y RESULTADOS

A continuación se mostrara el análisis y resultado obtenidos por cada uno de los instrumentos de investigación.

8.1 Análisis Del Cuestionario

De acuerdo con una encuesta realizada a estudiantes y educadores del Colegio María Magdalena ubicado en San Mateo – Soacha, se observó que en las instituciones educativas, se les ha enseñado por mucho tiempo a los estudiantes a memorizar, evaluándolos por medio de exámenes, pruebas que den cuenta de su proceso, pero ¿dónde quedan las acciones críticas del alumno?, porque si bien es importante que el docente brinde de manera diversa y adecuada los temas que aportan a su desarrollo formativo, también se debe tener presente que éstos deben elaborar estrategias que proporcionen mayores y mejores resultados, donde el colegial este inmerso en debates que le permitan exponer sus opiniones de forma coherente o que en el acompañamiento del profesor se pueda plasmar sus ideas a través de herramientas lúdicas de aprendizaje.

Por la misma razón, se debe tener presente la influencia de la era tecnológica en los procesos de aprendizaje, pues al observar los datos que arrojó la encuesta en el Colegio María Magdalena, éstos consideran pertinente involucrar recursos didácticos para las formaciones en el aula. “Toda tecnología tiende a crear un nuevo medio ambiente o "galaxia" que no funciona como mero receptáculo pasivo, sino por el contrario, opera como un proceso activo que da nueva forma tanto al hombre como a otras tecnologías”. (Colina, s.f, p.3)

Aun así, cabe aclarar que aunque estudiantes y docentes del Colegio María Magdalena estén interesados en involucrar recursos tecnológicos de manera lúdica, éstos no podrán quedarse limitados a utilizar solamente correos electrónicos o redes sociales como intercambio de

conocimientos, tanto el uno como el otro deberán distinguir de su buen uso, proceso en el que deberán estar presentes los padres para seguir educando a los alumnos, con el fin de no dejar esa responsabilidad únicamente a los profesores.

De la misma forma, se pudo observar dentro de la encuesta realizada el interés por parte de estudiantes y profesores sobre el tema de realización audiovisual como herramienta didáctica en los procesos educativos, ambas partes están inmersas en la era tecnológica que afronta el mundo en la actualidad, esto permite que no sean ajenos a la concepción del video y su incorporación en las aulas. McLuhan afirma:

Debido a las altas velocidades de la comunicación eléctrica, hemos tenido que desviar el peso de nuestra atención de la acción a la reacción. No podemos esperar para ver qué pasa. Debemos conocer con antelación las consecuencias de toda política o acción, ya que experimentamos sus efectos con extrema rapidez. (Como se cita en Colina, s.f)

Por último, como se puede observar en la afirmación de McLuhan, algunas acciones son necesarias para poder mejorar o corregir parte de un proceso y la información que arroja la encuesta ayuda al grupo de trabajo de este proyecto sobre encaminar sus intereses en los aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de enseñar parte de la realización audiovisual, su uso la aplicación de manera lúdica en las aulas para estudiantes y profesores.

8.2 Cuestionarios

El principal hallazgo conseguido con este instrumento de investigación fue la de resolver interrogatorios que se presentaron a la hora de dar inicio a este proyecto, utilizando este instrumento se logró despejar dudas y se tuvo en cuenta otros aspectos del cual no se tenía conocimiento alguno. Los Cuestionarios se formularon para obtener información y datos que

guiaran para poder identificar las problemáticas educativas que poseía el grupo objeto de estudio y así entender dichas problemática e identificarlas.

Luego de tener identificadas las falencias fue más factible poder encaminar el proyecto y brindar soluciones para dichas problemática que se observaron al hacer los cuestionarios, las soluciones se dieron de manera acertada ya que se le dio un buen manejo e investigación al las fallas que se presentaban en el grupo objeto de estudio en su sistema educativo y así poder logran avanzar con el proyecto de enseñanza aprendizaje sobre el tema de realización audiovisual.

8.3 Observación

La inclusión del instrumento de observación ayudo a complementar la acción de investigación que se buscaba encontrar en el entorno donde se realizó el proyecto con la población objeto de estudio , para comprobar y analizar la comprensión que permitiera evaluar las capacidad que tiene la población objeto de estudio para la realización del material didáctico fue necesario implementar este instrumento, y darle una visual detallada para poder analizar las características o capacidades que tenía cada uno de los miembros participativos del proceso enseñanza aprendizaje.

La observación que se implementó como instrumento de investigación en este proyecto genero respuestas positivas, al tener conocimiento y claridad de lo que se quiere realizar y con las capacidades, recursos y las necesidades que se tienen en el entorno educativo en Soacha, se pudo marcar objetivos a corto y largo plazo para poder generar este proyecto.

8.4 Entrevistas En Profundidad

Este instrumento de investigación se utilizó de manera oportuna para adquirir información sobre los temas de pedagogía, producción audiovisual y TICS, los personajes entrevistados

mostraron todo su profesionalismo y conocimiento frente a los temas en los cuales fueron abordados, por sus años de experiencia hace que se puedan catalogar como una fuente de alta credibilidad, gracias a sus estudios y especializaciones en cada uno de estos tres temas abordados, lograron resolver las preguntas que tenía el proyecto ya de una manera más especializada y de un punto crítico académico.

Las preguntas que contestaron estos expertos dieron solución a muchas dudas de las que se presentaban en el proyecto, sus respuestas fueron claras y despejan cualquier interrogante, al analizar sus respuestas en cada una de las entrevistas realizadas se pudo indicar que el proyecto si tenía una gran viabilidad para generar un refuerzo en educación por medio de proyectos audiovisuales y por las Tics en el aula, por medio de estas entrevistas se pudo orientar los elementos de investigación que el grupo de trabajo estuvo indagando.

8.5 Talleres

El análisis que se da en este instrumento práctico es muy positivo, ya que por medio de este instrumento, permitió que el proceso de enseñanza aprendiza sobre el tema de producción audiovisual con la población escogida fuera de gran importancia y relevancia para el proyecto, ya que permitió generar conocimiento y aprendizaje de manera presencial para diseñar y aplicar talleres prácticos audiovisuales con la población objeto de estudio, donde se generó material didáctico a partir de herramientas de realización audiovisual, y demostrar cómo lo dice el autor , Bestard (2011) “Obra audiovisual es el resultado de un trabajo de autor, que compaginan imagen y sonido, conteniendo un soporte analógico o digital y que puede ser proyectado y exhibido a un indeterminado número de públicos para generar un mensaje, los resultados de los talleres de aprendizaje brindado a la población objeto de estudio fueron de manera sorprendente muy positivos, analizamos las capacidades que puede tener un niño y joven de estudio básico con

pocas herramientas audiovisuales pueden llegar a construir un gran proyecto educativo por medio de lo audiovisual.

Rejilla de Valoración

Por lo que se refiere a la rejilla de valoración, es pertinente decir que ésta es utilizada para evaluar los resultados obtenidos en el proceso investigativo.

Nombre	Jesica Montealegre		
	estudiante		
	APROPIADO	POCO APROPIADO	NO APROPIADO
CRITERIOS	3 Puntos	1 Puntos	0 Puntos
¿Cómo calificaría los talleres de producción audiovisual?	X		
¿Considera que utilizar nuevos recursos didácticos para fortalecer los procesos educativos es?	X		
¿Cómo calificaría los materiales utilizados en los talleres de producción audiovisual?	X		
¿Las estrategias de enseñanza utilizadas aportaron en el proceso de aprendizaje para realizar producción audiovisual?	X		
¿Cree usted que con los conceptos adquiridos en los talleres puede realizar productos audiovisuales en clase?	X		
¿Presenta dominio en tema de producción audiovisual?	X		
¿Usa de manera adecuada la cámara para realizar productos audiovisuales?		X	
¿Utilizó los conceptos aprendidos en clase para la realización del producto final?	X		
¿Cómo califica su experiencia en la realización del producto final?	X		
¿Cree usted que el dominio del tema de producción audiovisual por parte de los talleristas es?	X		
Puntuación obtenida	27	1	0
Resultado	28 puntos cumple ampliamente con los criterios para realizar productos audiovisuales		

Tabla 12 Rejilla de Valoración ejemplo

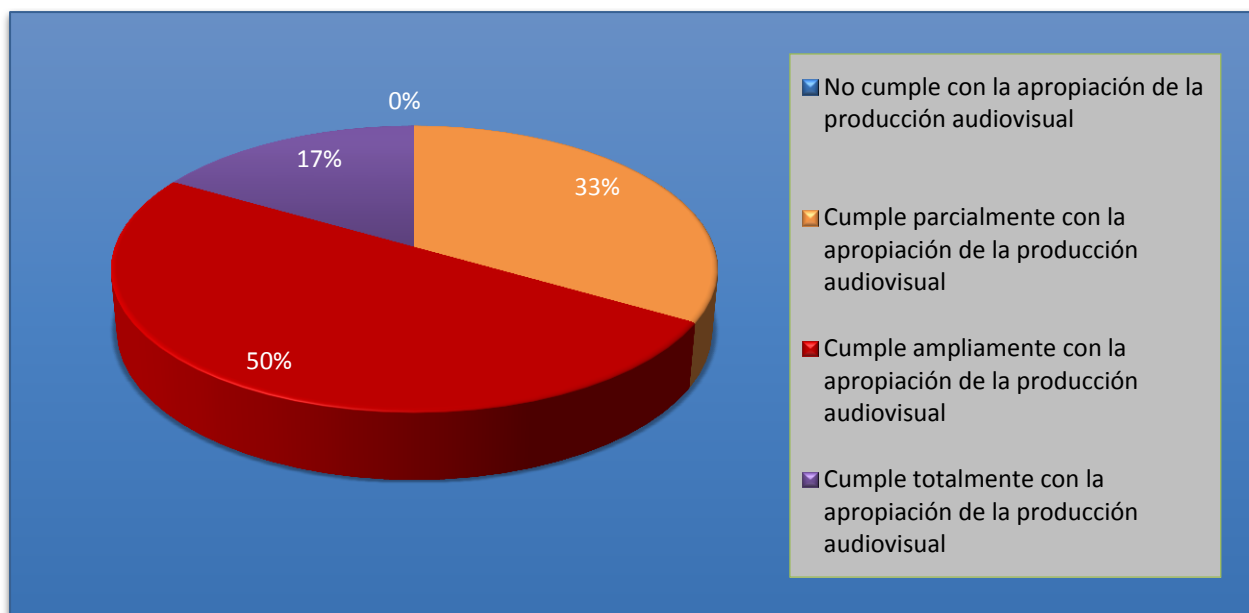
Fuente: Adaptación de la rejilla de evaluación, Castiblanco, 2015

Criterios para evaluar el proceso de los estudiantes

CRITERIO	PUNTOS	No. ESTUDIANTES
No cumple con la apropiación de la producción audiovisual	0 a 9	0
Cumple parcialmente con la apropiación de la producción audiovisual	10 a 19	4
Cumple ampliamente con la apropiación de la producción audiovisual	20 a 27	6
Cumple totalmente con la apropiación de la producción audiovisual	28 a 30	2

Tabla 13 Criterios de evaluación Rejilla de valoración

Fuente, Castiblanco, 2015



Grafica 15 Torta de porcentaje valores rejilla de valoración

Análisis e interpretación rejilla de valoración

Para la interpretación de la rejilla de valoración se tomó como base fundamental las respuestas de los estudiantes y profesores a los interrogantes planteados respecto a preguntas referentes al proceso de aprendizaje de producción audiovisual, su realización y función.

Así mismo para el análisis de los resultados finales se establecieron cuatro criterios cualitativos, estos conceptos permitieron apreciar si la estrategia utilizada fue apropiada por los estudiantes.

Por otra parte este instrumento de investigación también permite realizar un análisis cuantitativo, ya que mediante graficas estadísticas soporta una interpretación mixta, esto es de suma importancia para la investigación ya que el foco de interés fue establecer el proceso de aprendizaje reflejado por los estudiantes en la producción audiovisual, su realización y función.

Los resultados obtenidos fueron confortadores para el grupo de investigación, ya que supero lo esperado planteado en la etapa de observación e intervención, dado que el 50 % de los estudiantes se posicionaron en un rango de Cumple ampliamente con la apropiación de la realización audiovisual, esto no es un dato menor debido a que se establece que más de la mitad de los participantes de los talleres apropió los conceptos para la creación de un producto audiovisual, por otra parte el 0 % de los estudiantes no cumple con la apropiación de la realización audiovisual, esto constituye que ninguno de los estudiantes no apropió por lo menos los conceptos básicos de la realización audiovisual.

Los anteriores datos confirman que si bien no se logró que la totalidad de los participantes de los talleres se apropiaran ampliamente con la apropiación de la realización audiovisual, si se evidencia que todos los estudiantes tuvieron un porcentaje de adquisición de conocimientos para la creación de productos audiovisuales para el aula, que ha grande rasgos es el componente principal del objetivo general de la presente investigación.

Se debe agregar que, como se planteó desde los teóricos consultados para esta investigación, las TICS no son aplicadas de manera adecuada en el aula, no por una negación de los docentes a estas nuevas herramientas que brinda la tecnología, sino por el contrario por una falta de capacitación para aplicar estos recursos didácticos en su metodología de enseñanza, esto se evidencia en la postura e interés de los docentes en aprender estas estrategias, para posteriormente ejecutarlas con sus estudiantes.

Propuesta Comunicativa

A continuación se presentará de manera gráfica el proceso y el desarrollo que ha tenido el proyecto investigativo con el fin de resaltar cada una de las fases en la incorporación de herramientas audiovisuales de forma didáctica en el aula.



DESCRIPCIÓN DE PIZAS AUDIOVISUALES

Teniendo en cuenta los objetivos del proyecto, en la incorporación de herramientas audiovisuales de manera didáctica en el aula para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes de primaria y bachillerato escogieron la idea principal del video, allí los alumnos pusieron en práctica los conceptos teóricos vistos en los talleres como lo fueron, creación de guion técnico y gráfico (storyboard), planos fotográficos, ángulos, dirección de arte, audio y actuación, los cuales se consideraron importantes para la realización de la pieza final.

Pieza Audiovisual Grupo de Primaria.

Título: Cortometraje Una Oportunidad para el Planeta.

Duración: 13 minutos - 20 segundos.

Realizado por: Estudiantes de primaria del Colegio María Magdalena.

Año: 2016.

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=BnylkH2YGIg>

Los alumnos de primaria en acompañamiento de algunos estudiantes de bachillerato escogieron como idea reflexiva los temas *Ambientales* que afectan a la humanidad. Allí se plasmaron 4 historias que tuvieron escenarios como: el bosque en San Mateo – Soacha y salones del Colegio María Magdalena, éstas se contaron de forma futurista en el que los actores relataban donde llegarían los seres humanos si adaptaran costumbres inapropiadas con el medio ambiente como si en realidad esto no sucediera en la actualidad, éstas fueron narradas en voz off por cada uno de los actores.

Al finalizar, cada uno de los estudiantes utiliza una frase reflexiva para recalcar lo que el hombre hace con el planeta y lo importante que puede ser cuidarlo en futuro cercano.



Ilustración 14escena cortometraje Una oportunidad para el planeta

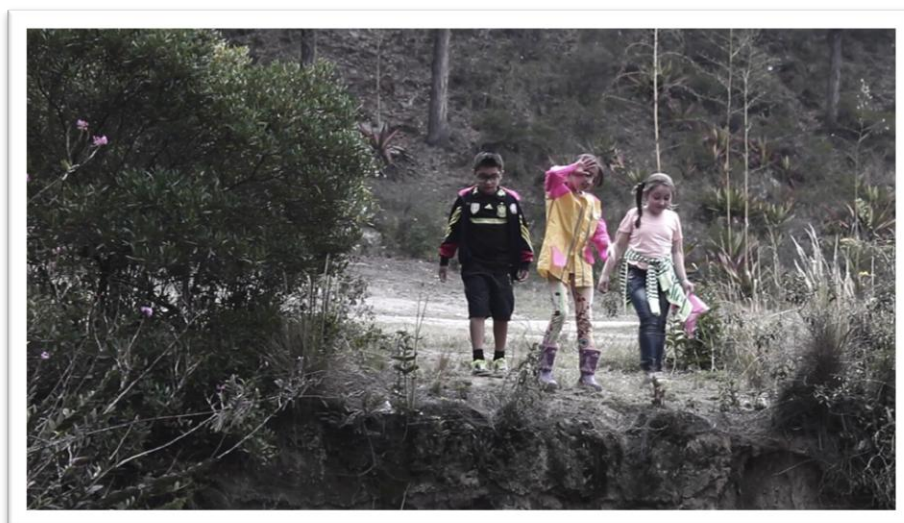


Ilustración 15 escena cortometraje Una oportunidad para el planeta

Pieza Audiovisual Grupo de Bachillerato.

Título: Cortometraje Crece de Caminos – Formato Experimental.

Duración: 3 minutos – 48 segundos.

Realizado por: Estudiantes de bachillerato del Colegio María Magdalena.

Año: 2016.

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=YxvFMbNFcPM&feature=youtu.be>

Los alumnos de bachillerato en acompañamiento de algunos estudiantes de primaria escogieron interpretar una obra literaria como lo es *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* del autor *Robert Louis Stevenson*, en esta pieza audiovisual los participantes del taller aprovecharon esta herramienta como lo es la producción audiovisual para plasmar como ellos percibía lo plasmado en este libro, la tesis principal es de la dicotomía del ser, locaciones como casas, parques y calles fueron utilizadas para el rodaje de este Cortometraje.

El cortometraje se compone de tomas experimentales, doble pantalla, fragmentos literarios de la obra en voz off y en imagen de apoyo.



Ilustración 16 escena Cortometraje Cruce de caminos

Registro Audiovisual – Documental

Título: Documental Caja de Herramientas Audiovisuales: Una propuesta comunicativa para la creación de recursos didácticos en el aula.

Duración: 11 minutos – 53 segundos.

Realizado por: Estudiantes de Comunicación Social y Periodismo – Corporación Universitaria Minuto de Dios - Sede Soacha.

*Johan Ortiz

*Miguel Gómez

*Camilo Ricardo

Año: 2016.

Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=QoYFrl_HaJc

Este es un documental que relata la experiencia vivida por parte de los estudiantes de Comunicación Social y Periodismo en su trabajo de grado que tiene por nombre Caja de Herramientas Audiovisuales. Esta pieza audiovisual cuenta cuáles fueron las fases del proyecto de investigación, sus hallazgos, los resultados y algunas entrevistas por parte de docentes, alumnos del Colegio María Magdalena Soacha, además de expertos que hablan de temas como *Producción Audiovisual, TICS y Pedagogía*, los cuales se consideraron importantes en el desarrollo de este proyecto.

Lineamientos para la aplicación de la producción audiovisual como recurso didáctico en el aula

A continuación se mostrará un instructivo muy detallado, para lograr un proceso eficaz de enseñanza y posterior realización de productos audiovisuales. Dicho manual constara de cuatro etapas: enseñanza temas audiovisuales, preproducción, producción, posproducción.

1. TALLERES

- **Explicar la historia del cine:**

Es importante iniciar con un breve relato de los inicios del cine a nivel mundial, ya que de este punto parten las bases para toda producción audiovisual, para esto se puede utilizar ayudas visuales de cortometrajes que ayuden para la comprensión del lenguaje audiovisual e historia, por ejemplo cortos como La llegada del tren – Hermanos Lumière (1895) salida de los obreros de la fábrica -Hermanos Lumière (1862) A trip to the moon Georges Méliès (1902)

- **Enseñanza de planos, ángulos y movimientos de cámara (básico):**

- Los conceptos básicos que se deben manejar para realizar productos audiovisuales son los planos: general, americano, medio, medio corto, primer plano, primerísimo primer plano, detalle, estos son fundamentales para poder manejar la narrativa visual, jugar con la dinámica y el ritmo de un producto audiovisual.

- Los ángulos básicos a explicar son: cenital, picado, normal, contrapicado, nadir, los ángulos permiten manejar la intencionalidad de los planos, dominar los ángulos permitirá jugar con las emociones de los personajes.

- Los movimientos de cámara básicos a explicar son: paneo horizontal (izquierda, derecha) paneo vertical (arriba, abajo) *traveling in*, *traveling out*, *zoom in*, *zoom out*, estos movimientos de cámara permiten darle dinámica a las producciones, jugar con encuadres y personajes, para así lograr captar la atención del espectador.



Ilustración 17 Taller bachillerato Ejercicio práctico de ángulos fotográficos

- Enseñar conceptos como ley de tercios, ley de mirada, intencionalidad, iluminación, voz en off. Todos estos detalles componen un buen producto audiovisual, manejar esto permitirá presentar producciones audiovisuales de alta calidad técnica



Ilustración 18 Taller primaria clase de planos fotográficos

Se debe enseñar los diferentes de formatos audiovisuales como: cortometraje, largometraje, documental, *stop motion*, filminuto, esto permitirá a los participantes de los talleres comprender las posibilidades que puede manejar a la hora de hacer productos visuales, también comprender la intención y función de cada uno de estos formatos.



Ilustración 19 Taller de primaria muestra de cortometrajes animados

- **Guión:**
- Enseñar los tipos de guión: literario, técnico, *storyboard*, escaleta, es importante brindar los conceptos de la construcción de guión para facilitar procesos posteriores de producción y pos-producción, se recomienda que para trabajar proyectos con niños y jóvenes se utilice el *storyboard* y escaleta, ya que son de fácil realización y muy dinámicos.



Ilustración 20 Creación de storyboard para cortometraje Una oportunidad para el planeta

- **Edición:**
- Enseñanza de edición básica con Adobe premier, el brindar herramientas de edición básica son de vital importancia para cualquier producción visual, ya que constituye la finalización de toda producción, así mismo el manejo de concepto de montaje, edición no lineal, color de la imagen, intencionalidad, todo esto compone una buena producción.

2. Preproducción

- Definir la idea es el primer paso para la realización de un producto audiovisual, plantear qué se quiere hacer, cómo se quiere, a qué se quiere llegar es el punto de partida de todo proyecto.
- El segundo aspecto a realizar es la elección del formato audiovisual a utilizar (documental, cortometraje, largometraje, *stop motion*, filminuto)



Ilustración 21 Reunión equipo de trabajo de primaria para definir la pieza audiovisual a trabajar

- Ahora la planificación de que recursos necesitamos: humanos, técnicos, económicos.
- La selección de escenarios donde se rodara las escenas de las piezas audiovisuales son vitales para la realización de un cronograma.
- Después de la planificación de la pieza se procede a la elaboración de la escaleta y guion (técnico, literario) *storyboard*, según la necesidad del proyecto.



Ilustración 22 Creación de escaleta para el cortometraje de bachillerato

- Por último en la parte de pre-producción se debe general un diseño de cronograma de actividades.

3. Producción

- **Rodaje del producto audiovisual**
- Se procederá de acuerdo al guion y storyboard a realizar el Registro visual y sonoro que componen los productos visuales elegidos.
- Los formatos audiovisuales se dividen en dos: ficción y realidad, los de ficción son en donde se inventa una historia y se recrea con actores o animación, realidad en donde se documenta visualmente la realidad.
- Los formatos en los que manejamos ficción son :Cortometraje, largometraje, stop motion

- En los formatos que manejamos realidad son: Cortó documental, documental auto documental, reportaje, estos se componen con recursos como imágenes de archivo, entrevistas.



Ilustración 23 Registro audiovisual del cortometraje Una oportunidad para el planeta



Ilustración 24 Registro visual del documental Caja de herramientas

4. Posproducción

- Recopilar y categorizar todo el material que se realizó es el primer paso para la posproducción
- Después de esto se procede a la organización, división material por: escenas, audio, video, esto facilitara la edición y mantendrá un orden al momento de trabajar.
- Posteriormente se procederá al montaje del producto audiovisual, esto es llevar el material de trabajo al programa de edición.
- Ya montado el material en el programa de edición se procederá al recorte de material, reestructura del guion si es preciso y a la edición en la línea de tiempo del programa en el que se esté trabajando.
- Después de ya estar el montaje del producto, se ajustan detalles de: color, sonido, que son unos últimos retoques a nuestra pieza audiovisual.

Una oportunidad para el planeta



Ilustración 25 imagen cortometraje una oportunidad para el planeta

Plano detalle, este se utiliza para destacar rasgos específicos

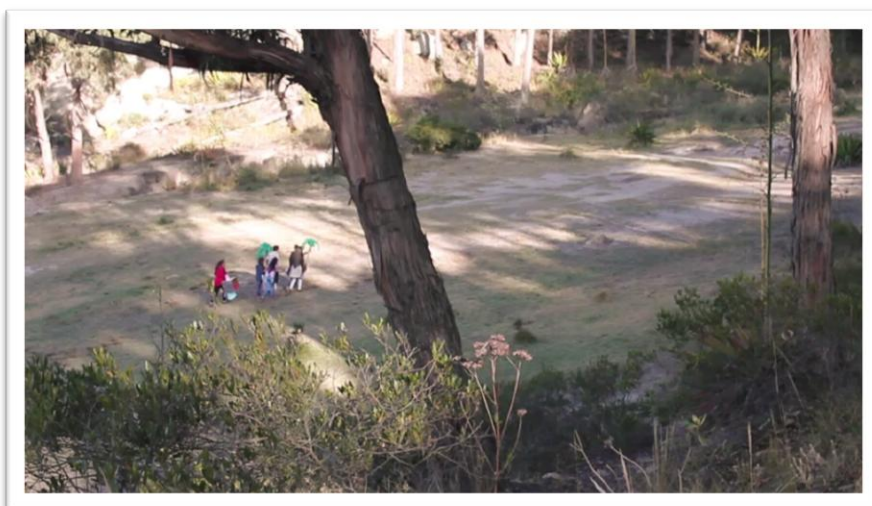


Ilustración 26 imagen cortometraje Una oportunidad para el planeta

Plano general, este se utiliza de manera narrativa para contextualizar al espectador del lugar en donde se encuentra situada la historia, por lo general se muestra siempre un plano general al cambio de escenografía.



Ilustración 27 imagen cortometraje Una oportunidad para el planeta

Plano medio, este plano se utiliza con frecuencia en géneros periodísticos, o en personajes que queremos que el espectador se fije en su narración oral, y expresión facial.

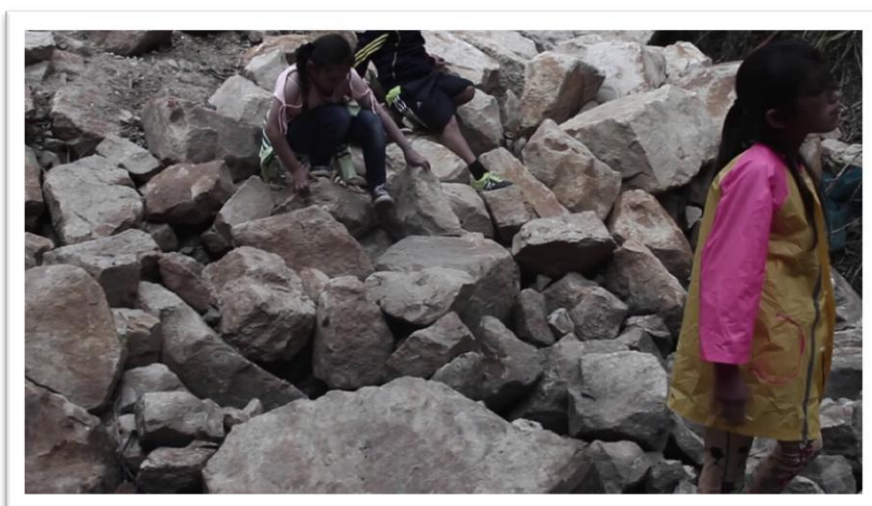


Ilustración 28 imagen cortometraje Una oportunidad para el planeta

Contrapicado, este ángulo se utiliza para mostrar una perspectiva diferente de la situación que vive el personaje, también para reflejar superioridad del sujeto

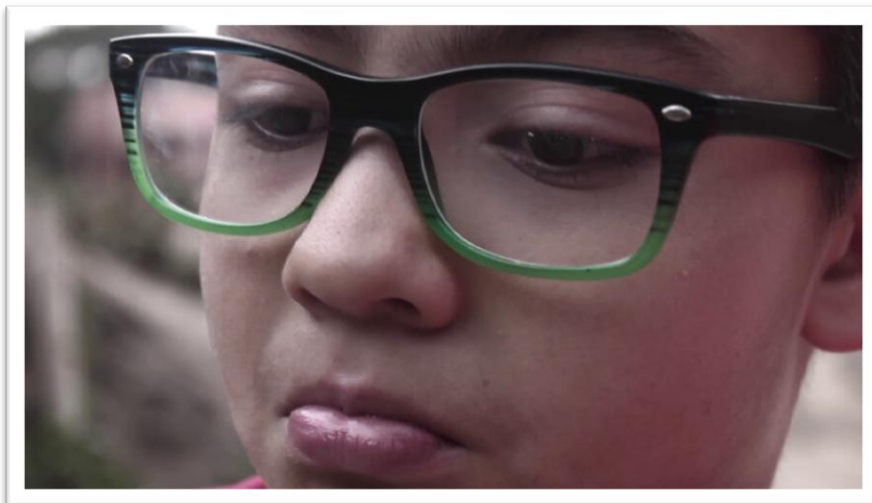


Ilustración 29 imagen cortometraje Una oportunidad para el planeta

Primerísimo primer plano, se utiliza para reflejar las emociones de los personajes, enmarcar más la situación que está viviendo.

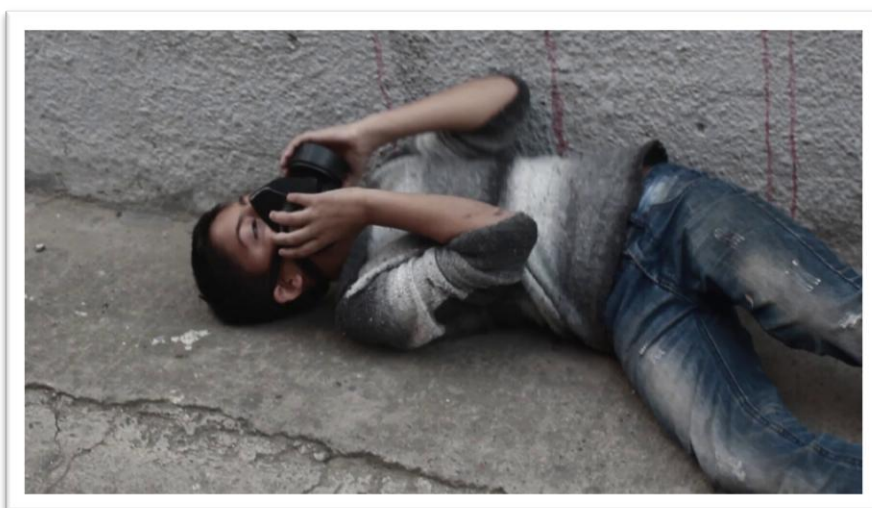


Ilustración 30 imagen cortometraje Una oportunidad para el planeta

Contrapicado, este ángulo es muy eficaz en los momentos que la pieza audiovisual necesite melancolía, tristeza ya que este sirve para mostrar al personaje con vulnerabilidad.



Ilustración 31 imagen cortometraje Una oportunidad para el planeta

Tratamiento de color, este aspecto va ligado a la intencionalidad del director y del video, ya que dependiendo que se quiera narrativamente mostrar s utiliza un color de video en específico.

CONCLUSIONES

A continuación se presentarán las conclusiones encontradas a partir de cada uno de los objetivos propuestos en esta investigación.

Con respecto al primer objetivo se pudo observar a través de cuestionarios cuáles eran las opiniones que tenían los estudiantes con referencia al tema de los recursos didácticos utilizados en su colegio, donde se evidenció lo importantes que son para su formación educativa, sin embargo éstos se encontraron inconformes con los utilizados por parte de los docentes, indicando que era pertinente fortalecer los procesos de enseñanza en el aula con herramientas que les permitieran involucrarse de manera más efectiva en cada materia y a su vez pudieran mantener una buena comunicación con sus profesores.

En cuanto al tema audiovisual se les preguntó sobre la importancia de aprender a realizar contenidos cinematográficos, donde se pudo destacar su interés frente al proyecto, sin embargo se observó que los estudiantes no tenían conocimiento de cómo crear una pieza de éste tipo.

Dicho lo anterior, el grupo de investigación pudo trazar las estrategias que permitieron brindar el mayor desempeño por parte de los estudiantes en el desarrollo del proyecto, con el fin de que estos pudieran reconocer la importancia del lenguaje audiovisual, su producción y el reconocimiento de los formatos cinematográficos, los cuales fueron escritos en un diario de campo que permitió observar los resultados de cada sesión.

De acuerdo con el segundo objetivo se adquirió información y conocimientos por medio de entrevistas a profesionales en los temas de Pedagogía, Producción Audiovisual y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), donde el grupo de investigación pudo recoger los

datos más importantes de cada discurso para luego analizarlos, codificarlos y agruparlos, con el fin de encontrar posibles similitudes.

Referente al tercer objetivo los investigadores evidenciaron que a través de talleres prácticos la evolución de los estudiantes iba en ascenso con relación a los temas audiovisuales, ya que esto les ha sido una herramienta para realizarlo en trabajos del colegio, además los alumnos reconocen cada uno de temas que son utilizados en las piezas cinematográficas, las cuales son visualizadas en los programas que habitualmente ven en la televisión o en el computador.

Asimismo, los estudiantes realizaron varios ejercicios en los que tenían que poner en práctica los conceptos teóricos de las anteriores clases, teniendo en cuenta temas como: guiones literarios y gráficos, puesta en escena, luces e intenciones, para luego realizarlo en cámara con planos, ángulos y movimientos, para ello, el grupo investigador utilizó el instrumento de observación para evaluar los aciertos y errores encontrados en cada uno de los talleres.

De igual modo, se comprobó que la retroalimentación y los ejercicios continuos con la cámara proporcionaban más seguridad a los estudiantes de acuerdo con las indicaciones presentadas, también al acompañamiento constante de los talleristas en cada una de las actividades.

Finalmente y teniendo en cuenta el cuarto objetivo se pudo evaluar cuáles habían sido los resultados adquiridos por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje con las herramientas de producción audiovisual, donde se tenía como punto de referencia las piezas

comunicativas que ellos mismos habían realizado con el acompañamiento de los mediadores del proyecto.

Por consiguiente, el grupo de investigación realizó una rejilla de valoración que permitiera conocer cuál había sido el balance del proyecto, en donde se comprobó que en su gran mayoría los alumnos se apropiaban de los conceptos teórico-prácticos de la producción audiovisual y que además era de su agrado la incorporación de estas herramientas de aprendizaje en las aulas de clase.

Con respecto a los resultados encontrados en la rejilla de valoración, se pudo observar que los estudiantes consideraron que el trabajo realizado en los talleres era adecuado y que merecía ser incorporado en su proceso educativo. Por esa razón y de acuerdo con los criterios de evaluación, se evidenció que según la postura de los alumnos el proyecto Cumple ampliamente con la apropiación de los temas de producción audiovisual. Ahora bien, vale decir que la calificación es positiva para el grupo de investigación, sin embargo, hay que resaltar que dichos valores encontrados tienen relación con el proceso de cada actividad, es decir, en cada sesión se armó un grupo de trabajo que se fortaleció con el tiempo, el cual está registrado en la elaboración y culminación de los productos finales.

De la misma manera, fue necesario también conocer la opinión de los docentes que contribuyeron al fortalecimiento de la presente investigación, descubriendo que éstos se sentían motivados por complementar sus conocimientos con procesos que se encargaran de enriquecer la educación, pero sobre todo mejorar las habilidades de sus estudiantes en las diferentes áreas educativas. Sin embargo, los profesores no cuentan muchas veces con los recursos tecnológicos

para incorporar dichas herramientas en sus colegios, dificultando los procesos de enseñanza-aprendizaje entre los educadores y alumnos.

Por lo que se refiere al proceso de producción de los contenidos audiovisuales, se pudo comprobar que el trabajo con jóvenes con edades entre 13 y 17 años es mucho más complicado en comparación a los de 6 y 11, pues se observó que los primeros se sienten atraídos por la revolución tecnológica, y situaciones propias de su generación, donde los espacios multimedia son presentados por celebridades de la internet, aquellos que se han tomado sitios como Youtube para poder ofrecer todo tipo temas, entre ellos los videojuegos. No obstante, no se quiere afirmar que el segundo grupo, alumnos de primaria, no puedan estar interesados en dichos formatos del mundo actual, pero en éstos se vio una mejor disposición, ya que estuvieron presentes en cada sesión para aprender valores teóricos y prácticos de cómo realizar piezas fílmicas e incorporarlas en sus clases con la ayuda de los profesores.

No obstante, es importante resaltar que los recursos tecnológicos con los pudieron trabajar los estudiantes en los talleres de producción audiovisual fueron brindados por los investigadores, elementos como cámaras fotográficas, trípodes y computadores, por ello las instituciones educativas del Municipio de Soacha deberán tener en cuenta que se deben invertir en esta serie de equipos, pues se considera que éstos son vitales tanto para el trabajo del docente en su labor de enseñanza, como para el alumno en el aprendizaje de nuevos conceptos que ayuden a fortalecer sus procesos formativos dentro y fuera de las aulas de clase.

Para terminar y en una conclusión general se puede agregar que la incorporación de herramientas de realización audiovisual en las aulas de clase, permite fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje que hay entre estudiantes y profesores, garantizando que ambas partes se

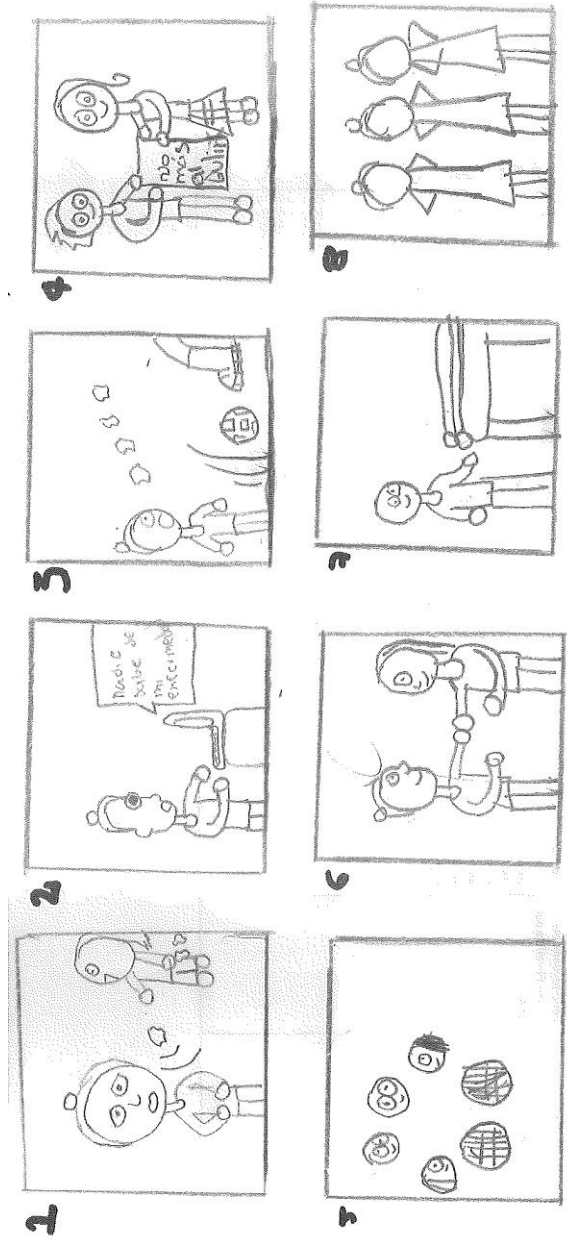
lleven un conocimiento que puede ser aplicado para desenvolverse en el mundo actual. Sin embargo, se entiende que aún queda mucho por hacer, pero el balance es positivo en la medida que se generen más oportunidades que mejoren la educación sin ningún tipo de discriminación.

ANEXO



Nombre: <i>Juan Ponce Martínez</i>			
Estudiante: <i>17</i>			
CRITERIOS	APROPIADO	POCO APROPIADO	NO APROPIADO
	3 Puntos	1 Puntos	0 Puntos
¿Cómo calificaría los talleres de producción audiovisual?	X		
¿Considera que utilizar nuevos recursos didácticos para fortalecer los procesos educativos es?	X		
¿Cómo calificaría los materiales utilizados en los talleres de producción audiovisual?	X		
¿Las estrategias de enseñanza utilizadas aportaron en el proceso de aprendizaje para realizar producción audiovisual?	X		
¿Cree usted que con los conceptos adquiridos en los talleres puede realizar productos audiovisuales en clase?	X		
¿Presenta dominio en tema de producción audiovisual?	X		
¿Usa de manera adecuada las TICS en el aula?			
¿Utilizó los conceptos aprendidos en clase para la realización del producto final?	X		
¿Cómo calificaría su experiencia en la realización del producto final?	X		
¿Cree usted que el dominio del tema de producción audiovisual por parte de los talleristas es?	X		
Puntuación obtenida			
Resultado			

Rejilla de valoración estudiante colegio María Magdalena





Bibliografía

Nieto, J. (2002). *Hacia un modelo comprensivo de prácticas de enseñanza en la formación inicial del maestro*. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5006801.pdf>

Real Academia de la Lengua Española. (2016). *Definición de Enseñanza*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=FdHOWng>

Meneses, G. (2007). *Una revisión del proceso enseñanza-aprendizaje*, p. 35.

Doménech, F. (Sin Fecha). *Aprendizaje y Desarrollo de la personalidad*. Recuperado de: <http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20DPersonalidad/Curso%201213/Apuntes%20Tema%205%20La%20ensenanza%20y%20el%20aprendizaje%20en%20la%20SE.pdf>

Labatut, M. (2003). *Aprendizaje Universitario: Un Enfoque Metacognitivo*. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/edu/ucm-t27286.pdf>

Real Academia de la Lengua Española. (2016). *Definición de Aprendizaje*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=3IacRHm>

Diccionario de Psicología Científica y filosófica. (2016). *Ley de Efecto*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=3IacRHm>

Real Academia Española. (2016). *Definición de Lengua y Lenguaje*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=N7BnIFO>

El proceso de la comunicación. (Sin fecha). Recuperado de: <http://teoriacomunicacion.zonalibre.org/archives/Libro/UNIDAD%20I.pdf>

Beltrán, L. (Sin Fecha). *Adiós a Aristóteles: La Comunicación “Horizontal”*. Recuperado de: <http://www.rebellion.org/docs/54654.pdf>

Sadoul, G. (1896). *Historia del cine mundial*.

Gómez.R. (2011): *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital*

Recuperado de:

http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/83343/RSG_TESIS.pdf;jsessionid=FF02EA153DEA4F0590929ADE12E3159C?sequence=1

Consejo Nacional de televisión (sin fecha) *Manual de producción Audiovisual*. Recuperado de:

<http://www.novasur.cl/tutalento/wp-content/uploads/2016/09/MANUALPRODAUDIOVISUAL.pdf>

Robles. C. (2011) Recuperado de: <https://hectorcastillor.wordpress.com/2011/06/13/el-lenguaje-audiovisual/>

Cazares, M. (sin fecha) Recuperado de:

<https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&q>

Beltrán, S. (sin fecha) *ADIÓS A ARISTÓTELES: LA COMUNICACIÓN "HORIZONTAL"*

Recuperado de: <http://www.rebellion.org/docs/54654.pdf>

Kaplun, M. (1988) *Encuentro de comunicación y pedagogía*

Sampieri, R. (Sin Fecha) *Metodología de la investigación 5 edición*

Flórez, J. (2011). *La otra cara de la comunicación audiovisual: una herramienta de inclusión social*.

Arciniegas, A. (2007). *Producción audiovisual didáctica y educativa*.

Buitrago, L. Torres, L. Hernández, R. (2009). *La secuencia didáctica en los proyectos de aula un espacio de interrelación entre docente, contenido y enseñanza*.

Castiblanco, M. Herrera, S. Ruíz, S. (2012). *El uso del blog como estrategia didáctica para el acompañamiento de escritura y ensayos*.

Urquiza, E. (2012). *Justificación de Uso de las Tics en la Educación Inicial*. Recuperado de:

<http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/234>

Casañ, C. (2009). *Didácticas de las Grabaciones Audiovisuales para Desarrollar la Comprensión Oral en el Aula de Lenguas Extranjeras*. Recuperado por:

http://marcoele.com/descargas/9/jc.casan_grabaciones-audiovisuales.pdf

González, C. (2009). *La Educomunicación*. Recuperado de:

<http://es.slideshare.net/mariacecilia1234/la-educomunicacin>