



UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

**LA IMPORTANCIA DEL MANEJO DE LA CÁMARA E IMAGEN EN
LA REALIZACIÓN Y DIFUSIÓN DE VIDEOS CON FINES
EDUCATIVOS.**

Propuesta de instructivo dirigida a docentes universitarios

Israel Uzcátegui Chávez

**Mérida, Venezuela
2013**

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

**LA IMPORTANCIA DEL MANEJO DE LA CÁMARA E IMAGEN EN
LA REALIZACIÓN Y DIFUSIÓN DE VIDEOS CON FINES
EDUCATIVOS.**

Propuesta de instructivo dirigida a docentes universitarios

**TRABAJO REQUERIDO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN
MEDIOS AUDIOVISUALES, MENCIÓN: FOTOGRAFÍA**

**Tesista:
Israel Uzcátegui Chávez
C.I. 16.444.368**

**Tutor Académico:
Prof. Raymond Marquina**

**Mérida, Venezuela
2013**

*A la memoria de mi abuelita,
Mamá.*

*A mi madre Milagros,
Agradezco su apoyo
brindado a lo largo de
esta carrera...*

AGRADECIMIENTOS

A Dios Todopoderoso, por otorgarme esta vida y hacer posible que mis sueños se hicieran realidad. Gracias por su infinita bondad y por permitirme lograr esta meta y hacerme contar con personas maravillosas que estuvieron conmigo no sólo a lo largo de mi carrera, también a lo largo de mi vida.

A mi madre, Milagros Chávez, quien me dio la vida y todo su amor... mamita, gracias por estar siempre conmigo. La vida entera no será suficiente para agradecerte y hacerte saber cuánto te amo. Sin ti no hubiera sido posible alcanzar esta meta; gracias por compartirla conmigo. Te amo.

A mi padre Gonzalo Uzcátegui, gracias por ser mi amigo y mi confidente y darme fuerzas en los momentos de desesperación.

A Jean-Luc Crucifix, gracias por ser como un segundo padre para mí y por representar esa figura en los momentos que estuvo ausente.

A mi tía madrina Dora Uzcátegui, le agradezco por apoyarme a lo largo de muchos años importantes en mi vida. Ha sido como otra madre para mí.

Al amor de mi vida Molly Lobo, por estar a mi lado en todo momento durante la elaboración de este trabajo y siempre hacerme ver que era capaz de esto y más. Te amo cielo.

A mi tutor, Raymond Marquina, no tengo palabras para agradecer todo lo que ha hecho por mí. Gracias por guiarme en todo momento a lo largo de mi carrera. Este trabajo es también suyo.

A mi amiga Mildred Castillo, gracias por este apoyo que me has dado. Te doy las gracias por tu sincera y valiosa amistad.

A mis profesores de la Escuela de Medios Audiovisuales, especialmente a María Ríos, Carlos Mattera, Cezary Jaworsky, gracias por su paciencia, enseñanza y dedicación a lo largo de la carrera.

A mi casa de estudio: la Universidad de Los Andes, por abrirme sus puertas y permitirme llegar hasta acá.

A todos aquellos que de una u otra forma formaron parte de mi historia, creyeron y confiaron. Gracias.

Israel

RESUMEN

Uzcátegui Chávez, Israel. La importancia del manejo de la cámara e imagen en la Realización y Difusión de Videos con fines Educativos. Propuesta de instructivo dirigida a docentes universitarios. Mérida Edo. Mérida. Universidad De Los Andes. Facultad Humanidades y Educación. Escuela de Medios Audiovisuales.

Esta investigación propone la creación y difusión de un instructivo para la grabación de contenidos audiovisuales con fines educativos, dirigido a los docentes universitarios de la Universidad de los Andes. En la ciudad de Mérida. Municipio Libertador del Estado Mérida. De acuerdo a sus características y objetivos se ubica dentro del Paradigma cualitativo, mediante el método de Investigación-Desarrollo de Proyecto factible, el cual consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales.

Correspondiendo a lo anteriormente enunciado, el presente trabajo se construye basado en un diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta; procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución, para concluir en la presentación de la propuesta de instructivo.

Palabras claves: Audiovisual, Manejo de la Cámara, Realización y Difusión de Videos, Videos Educativos, Docentes Universitarios.

TABLA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS	4
RESUMEN.....	6
TABLA DE CONTENIDOS	7
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I.....	12
1.1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.2.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
1.2.1.- <i>Objetivo General</i>	13
1.2.2.- <i>Objetivos Específicos</i>	13
1.3.- JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	14
1.4.- ALCANCES Y LIMITACIONES	16
CAPÍTULO II	18
2.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
2.2.- EL VIDEO:	20
2.3.- EL VIDEO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA:	21
2.3.1.- <i>Video-lección</i>	22
2.3.2.- <i>Video-apoyo</i>	23
2.3.3.- <i>Video-proceso</i>	23
2.3.4.- <i>Programa motivador</i>	23
2.3.5.- <i>Programas monoconceptuales</i>	24
2.3.6.- <i>Video Interactivo</i>	24
2.4.- USO Y FUNCIONES DIDÁCTICAS DEL VIDEO:	26
2.4.1.- <i>Informativa</i>	26
2.4.2.- <i>Motivadora</i>	26
2.4.3.- <i>Expresiva. Creatividad y video-art</i>	26
2.4.4.- <i>Evaluativa. El video-espejo</i>	27
2.4.5.- <i>Investigadora</i>	27
2.4.6.- <i>Lúdica</i>	27
2.4.7.- <i>Metalingüística</i>	27
2.5.- ETAPAS PARA LA ELABORACIÓN DE UN VIDEO DIDÁCTICO:	28
A.- <i>Pre-producción</i>	28
B.- <i>Producción</i>	31
C.- <i>La Post-producción</i>	32

2.6.- HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS NECESARIAS PARA LA ELABORACIÓN DE UN VIDEO DIDÁCTICO.....	33
2.7.- ENFOQUES TEÓRICOS TOMADOS EN CUENTA EN EL DISEÑO DE MATERIALES DIDÁCTICOS.....	37
CAPÍTULO III.....	41
MARCO METODOLÓGICO: NIVEL Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	41
INFORMANTES CLAVES	44
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	44
VALIDACIÓN	46
CRONOGRAMA DE TRABAJO	49
CAPÍTULO IV	50
DIAGNÓSTICO	50
4.1.- DIAGNÓSTICO DE LA OPINIÓN DEL DOCENTE EN RELACIÓN A LA UTILIDAD DEL VIDEO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.	51
4.2.- DIAGNÓSTICO DE LA OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN RELACIÓN A LA UTILIDAD DEL VIDEO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.	56
4.3.- DIAGNÓSTICO VALORATIVO EN RELACIÓN AL USO QUE LE DAN LOS DOCENTES AL VIDEO DIDÁCTICO EN EL EJERCICIO DE SU ACTIVIDAD ACADÉMICA BASADO EN LA OBSERVACIÓN.	70
4.4.- CONCLUSIONES DEL DIAGNÓSTICO:	72
CAPÍTULO V.....	75
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	75
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	76
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	77
<i>Objetivo General</i>	77
<i>Objetivos Específicos</i>	78
FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	78
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	78
FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA	80
INSTRUCTIVO PARA GRABACIÓN Y DIFUSIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS	83

DIAGRAMA DE LAS ETAPAS.....	84
ETAPA 1: CONCEPCIÓN Y PREPARACIÓN (PRE-PRODUCCIÓN).....	85
<i>Paso 1.- Defina un tema y formule los objetivos pedagógicos que desea transmitir:</i>	<i>85</i>
<i>Paso 2.- Elaboración del guión literario (guión didáctico)</i>	<i>86</i>
<i>Paso 3.- Elaboración del guión técnico.....</i>	<i>87</i>
<i>Paso 4.- Elaboración del Storyboard.....</i>	<i>91</i>
<i>Paso 5.- Diseño de la planta de luces.....</i>	<i>92</i>
ETAPA 2: PLANIFICACIÓN Y GRABACIÓN (PRODUCCIÓN).....	96
<i>Paso 1.- Estructure el plan de Grabación:</i>	<i>96</i>
<i>Paso 2.- Seleccione la cámara para la grabación:.....</i>	<i>96</i>
<i>Paso 3.- Proceda a la colocación de las luces:</i>	<i>100</i>
<i>Paso 4.- Registro de las imágenes:</i>	<i>100</i>
<i>Paso 5.- Defina la manera que utilizará para registrar el sonido:</i>	<i>101</i>
ETAPA 3 – IMPORTACIÓN Y EDICIÓN (POST-PRODUCCIÓN).....	103
<i>Paso 1.- Seleccione la computadora para realizar la importación y edición del material:.....</i>	<i>103</i>
<i>Paso 2.- Selección del software:</i>	<i>105</i>
<i>Paso 3.- Importe el material audiovisual a la computadora:</i>	<i>105</i>
<i>Paso 4.- Edite el material audiovisual:</i>	<i>108</i>
ETAPA 4.- DIFUSIÓN Y APROVECHAMIENTO	114
<i>Paso 1.- Difusión del material:.....</i>	<i>114</i>
<i>Paso 2.- Aprovechamiento:.....</i>	<i>116</i>
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	118
ANEXOS	123

INTRODUCCIÓN

El siglo XX ha sido sin duda alguna el periodo de mayor avance tecnológico en la historia de la humanidad. Entre los múltiples productos de este avance está el cine, que más adelante daría lugar a la Televisión y al video. A medida que la evolución del cine y la televisión continua, se observa un cambio con la llegada de la era digital y el internet. En el pasado estos medios tradicionales eran unidireccionales y transmitían a un público receptor que no brindaba ningún tipo de respuesta. El video digital y el internet permitieron que las personas tuvieran la posibilidad de producir y difundir sus propios mensajes, generando un posible diálogo entre difusor y receptor que era imposible en los antiguos medios de masas.

Aunque al principio estos medios de masas cumplían principalmente la función de entretener e informar, más adelante también cumplirían una función educativa. En las escuelas se introdujeron televisores que se utilizaban para proyectar material educativo como complemento a la educación tradicional. También nacieron canales de televisión dedicados a mostrar contenidos educativos y documentales.

La adaptación de la educación formal a las nuevas tecnologías se hace de manera muy lenta, según lo manifiestan diversos autores esto se debe a la resistencia que muestran estas entidades ante la integración de nuevas tecnologías, ya que representan de alguna manera un riesgo de perder el control del proceso educativo.

Actualmente se presencia una revolución tecnológica consecuencia del auge de la era digital. Y de nuevo nos topamos con una resistencia a la sociedad de adaptar a la educación todas las nuevas posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Ante lo cual se considera necesario la creación de un instructivo para la concepción, producción y distribución de contenidos audiovisuales educativos que permita a los educadores expresar sus conocimientos e intereses a través de materiales audiovisuales.

Tomando en cuenta las premisas señaladas anteriormente, esta investigación propone la creación y difusión de un instructivo para la grabación de contenidos audiovisuales con fines educativos, dirigido a los docentes universitarios de la Universidad de los Andes. En la ciudad de Mérida. Municipio Libertador del Estado Mérida. Esta investigación es de carácter, cualitativo, con una modalidad de proyecto factible, estructurado en los siguientes capítulos:

Capítulo I: En el cual se establece el planteamiento del problema, el objetivo general, los objetivos específicos, la justificación, alcances y limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Se describen los antecedentes resaltantes de la investigación, las bases teóricas que la sustentan y los conceptos fundamentales.

Capítulo III: Estructura el diseño de la investigación enmarcado dentro de desarrollo de un proyecto factible.

Capítulo IV: Corresponde al diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta; procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución.

Capítulo V: Propuesta de instructivo

Capítulo VI: Análisis y conclusiones sobre la viabilidad y aplicación del instructivo. Conclusiones y recomendaciones. Materiales de Referencia y Anexos.

CAPÍTULO I

1.1.- Planteamiento del Problema

La educación en Venezuela se encuentra actualmente en una encrucijada, su lentitud para adaptarse al abanico de nuevas tecnologías le está impidiendo alcanzar el objetivo de lograr una mayor alfabetización e inclusión social.

En el plano universitario, profesores y estudiantes se beneficiarían directamente de un aumento de contenidos educativos audiovisuales de calidad disponibles en la red, ya sea como plataforma de aprendizaje a distancia o como complemento a los cursos presenciales.

Una de las razones por las que los docentes no involucran material audiovisual (propio o ajeno) dentro de sus estrategias, a pesar de saber la importancia y utilidad de las nuevas tecnologías dentro del área educativa, es por su desconocimiento técnico y los pasos a seguir para conseguir este tipo de producto. El desarrollo de un **Instructivo para Grabación y Difusión de Videos Educativos** permitiría aumentar la cantidad de contenidos disponibles en nuestro idioma y proporcionaría a los educadores una herramienta adicional en el desarrollo de su cátedra. Es importante resaltar que el instructivo esta orientado a ser más que un manual técnico, pretendiendo tomar en cuenta aspectos didácticos de importancia que diferencian un video promedio de un video educativo.

Inicialmente se considera a los profesores universitarios como la población a la que va dirigida el manual debido a que las características de las materias que dictan se prestan más a moldearlas a un material multimedia. Específicamente en la Universidad de los Andes en la ciudad de Mérida se ha podido evidenciar en reiteradas oportunidades, como los conflictos estudiantiles o sociales, han generado pérdida de clases significativas que ha motivado la extensión de semestres y la

reprogramación de la agenda educativa. Por ello el instructivo será puesto a la disposición de todos los educadores para que todos los niveles de educación se beneficien del aumento de material audiovisual educativo disponible.

La ausencia de conocimientos técnicos básicos sobre el tema, así como la falta de promoción de este tipo de material ha generado que los docentes se desmotiven ante la posibilidad de crear ellos mismos su material audiovisual educativo, situación que los conduce a buscar este tipo de material existente que más se adapte a sus objetivos, pero que en muchas oportunidades no los cubre a cabalidad. En vista de esta situación se pretende solventar esta ausencia de conocimientos a través de la creación de un instructivo que permita a los educadores llevar a cabo la realización de un video educativo, desde su concepción hasta su difusión.

En el instructivo se hará hincapié en el manejo de la cámara y de la imagen con fines educativos, así como también la iluminación y los aspectos fotográficos que permitirían un material más comprensible y de mejor calidad visual.

1.2.- Objetivos de la investigación

1.2.1.- Objetivo General

- Proponer un instructivo para la realización y difusión de contenido audiovisual educativo en formato digital, destacando el manejo de la cámara y la imagen así como también los aspectos fotográficos que apuntan una mejor calidad del producto terminado.

1.2.2.- Objetivos Específicos

- Destacar la utilidad del video digital como herramienta educativa de importancia.

- Establecer la importancia de la creación de un instructivo para la grabación y difusión de videos educativos en formato digital.
- Detallar los elementos fotográficos vinculados a las producciones audiovisuales.
- Redactar un instructivo para la grabación y difusión de contenido audiovisual educativo en formato digital.

1.3.- Justificación e Importancia

En Latinoamérica el uso de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías en la educación se centra principalmente en la educación a distancia. Esta herramienta permite a personas que no poseen el tiempo o la movilidad para asistir a clases presenciales, de obtener una educación universitaria y así elevar el nivel educativo del país. Grandes compañías de software como por ejemplo en *Microsoft*, que en su participación en el congreso EDUWEB 2012 realizado en la Universidad de los Andes, están apostando a los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías para desarrollar plataformas a nivel latinoamericano de educación por internet. Estas buscan beneficiar no sólo a estudiantes sino también conectar a los docentes para compartir contenidos y saberes de forma gratuita. Esto pone en evidencia el interés no sólo a nivel gubernamental y estatal de aumentar la cantidad de contenidos educativos disponibles en la web, sino también en el sector privado.

Por su parte la sociedad Venezolana se beneficiaría enormemente de mayor disponibilidad de contenidos audiovisuales educativos accesibles a todos a través de internet y el software libre. El instructivo facilitaría la creación de contenidos en diversos programas gubernamentales de educación e inclusión.

Un ejemplo para evidenciar el interés por parte del Estado de aumentar programas con fines educativos a través del uso de las nuevas tecnologías que combinan imágenes, sonidos, videos entre otras es el plan de tecnologías de información y comunicación

destinado a expandir el uso de las TIC's en todos los sectores de la población. Las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones presentan innumerables posibilidades de surgimiento reciente y que se encuentran orientadas a mejorar la sociedad, objetivo que no era tan fácil de alcanzar para los medios audiovisuales tradicionales como el cine y la TV, y brindan nuevas posibilidades didácticas y educativas.

Gracias a este tipo de programa impulsado por el Estado en Venezuela, actualmente muchos niños de edad escolar se benefician del programa "Canaima Educativo", que les proporciona computadoras equipadas con software libre, pero una debilidad de esta iniciativa es que tampoco existen suficientes contenidos educativos. Según se evidencia en los principios de este programa: "Transformar la praxis docente con el uso crítico y creativo de las Tecnologías de Información Libres". ("Canaima", 2012) La iniciativa propuesta permitiría contribuir al alcance de dicho objetivo.

Por otra parte, en lo que respecta a todos los docentes de la Universidad de los Andes, podrían verse altamente beneficiados al tener al alcance un instructivo que les permita la creación de su propio material audiovisual didáctico, lo que les favorecería en sus papeles de educadores, abriéndoles nuevos horizontes, así como también se visualizaría como una estrategia que les permitiría solventar las dificultades presentadas por la particular situación de irregularidad vivida de manera frecuente en la ciudad de Mérida, ya que al tener la posibilidad de hacer llegar por medio de las redes sociales el tema que no se pudo desarrollar el retraso ocasionado no generaría un retardo significativo. Así también con esta estrategia podría cubrirse la escasez de profesores en algunas áreas que también afecta a la población estudiantil, y a través de videos educativos y plataformas en línea se amortiguaría esta problemática.

Un mejor entendimiento por parte de los docentes que buscan crear contenidos audiovisuales educativos de las bases teóricas y técnicas de la fotografía en el cine permitiría una mayor facilidad a la hora de transmitir saberes a través de los videos.

Estos aspectos incluyen el manejo de la imagen y de la cámara, así como también establecer una iluminación correcta con los recursos que contaría normalmente un docente.

1.4.- Alcances y Limitaciones

El desarrollo de esta investigación se considera de importancia tanto para el área educativa como para aquellos inmersos en el área audiovisual, debido que permite conectar las necesidades de los unos con los saberes de los otros. La iniciativa propuesta, permitiría ampliar la oportunidad de conocimiento y de realización de videos útiles tanto para docentes como para alumnos.

Al proveer un instructivo a los educadores interesados se les estaría dando una herramienta notable para la realización de nuevos contenidos audiovisuales educativos. Estos contenidos podrán enriquecer a todos los involucrados, llevando a los educadores a mejorar la calidad de sus contenidos e interesarse más en el registro de videos educativos. Los estudiantes se beneficiarían directamente ya que el fácil acceso a este tipo de material les conviene en sus actividades académicas como complemento a las clases presenciales y al material de estudio.

Este proyecto esta concebido inicialmente para profesores universitarios, pero su objetivo final no es limitarse a esta población, sino también hacerlo de fácil acceso para todo tipo de educador interesado en querer transmitir sus conocimientos a través de material audiovisual.

Brindarle a los docentes un mayor conocimiento básico de técnicas fotográficas del cine permitiría mejorar aspectos tales como la calidad de imagen e iluminación, todo esto tratando de utilizar cámaras y luces comunes al que puedan tener acceso.

Una de las limitaciones de esta investigación es lo vasto del tema. Se necesita realizar una delimitación para lograr un instructivo conciso sin divagar demasiado en lo técnico. Otra limitación sería la falta de bibliografía, muchos de los libros existentes no están actualizados a las últimas tecnologías de distribución por internet, ya que datan de varios años o décadas. Finalmente, otra limitante sería la relegación del video a otras funciones diferentes a la educativa, y la dificultad que representa utilizar la imagen como herramienta pedagógica.

CAPÍTULO II

2.1.- Antecedentes de la Investigación

A lo largo del tiempo se ha tomado en cuenta las diversas utilidades que tienen las producciones audiovisuales en las diferentes áreas de desarrollo del ser humano, como lo es a nivel económico, publicitario, informativo, recreativo, entre otros; y en lo concerniente al uso e importancia de la incorporación de esta herramienta en el ámbito educativo no es excepción.

Ejemplo de lo anterior es el estudio de Serrano (2004) quién a través de su trabajo “El video como recurso didáctico en la enseñanza de la Geografía” destaca la importancia de esta herramienta señalando la atención que logra captar en todas las poblaciones, en especial en la de niños y adolescentes; debido a esto, tomó en cuenta el uso de este tipo de material para transmitir contenidos del bloque de Geografía en escuelas del Estado Táchira, llegando a la conclusión que la limitante para incorporar el video como elemento complementario en la formación, no esta dada por los alumnos, sino por el apego de los docentes a los recursos tradicionales como la copia, el dictado y el texto guía; por lo tanto sugiere una apertura de los educadores hacia la incorporación de nuevas tecnologías, para alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, Crespo (2005) en su investigación “Diseño de recursos multimedia para uso didáctico”, destaca la utilidad de este tipo de material en relación a su favorecimiento en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Cabe destacar que el autor hace énfasis en el proceso de diseño, creación y evaluación de éste tipo de herramienta que aunque no es un video propiamente dicho implica la utilización de recursos audiovisuales vinculados al desarrollo de ésta investigación. En su trabajo concluye que en la actualidad, para llevar a cabo una labor realmente productiva en el entorno educativo, se debe aumentar la formación y apoyo en TIC’s, para apoyar los procesos de creación de materiales para la enseñanza y el autoaprendizaje.

También es de destacar el estudio llevado a cabo por Fundabit (2006) que en su investigación “Orientaciones generales para la elaboración de recursos didácticos apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)” se propone orientar a los usuarios en cuanto a la aplicación de los criterios básicos para el diseño y presentación óptima de recursos didácticos apoyados en las TIC. Los recursos didácticos que contempla son: actividades de aprendizaje computarizadas (AAC), software educativo, proyectos educativos, videos educativos, micros radiales educativos, manuales para cursos o talleres, actividades educativas WebQuest y actividades educativas Weblog. Debido a la forma en que presenta la información y cómo es estructurada, representa un aporte significativo para esta investigación, ya que a pesar que plantea la elaboración de variados recursos didácticos, toma en cuenta el video educativo y resalta su utilidad dentro del entorno académico como herramienta que enriquece el desarrollo de los contenidos y que permite la innovación en el diseño de estrategias de enseñanza.

Por otra parte, Atencia (2009) en su estudio “Los videos educativos en la web. Un recurso para utilizar las nuevas tecnologías aplicadas a la educación”. Señala que hoy en día la educación ha experimentado una transformación debido al incremento de uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC’s, enriqueciendo la enseñanza y el aprendizaje en todas las áreas y etapas educativas; así mismo, destaca la utilidad del video digital difundido en la web con fines educativos ya que funciona como una herramienta novedosa de conocimiento al servicio de la docencia. Este estudio refleja cómo los videos digitales con fines educativos son un medio perfecto para motivar al alumnado a investigar y crear contenidos sobre diversos temas; posibilitando un aprendizaje autónomo, significativo e interactivo.

De la misma manera Infante y Díaz (2009) en su proyecto “Los recursos audiovisuales como herramienta pedagógica para optimizar la enseñanza de las Ciencias Sociales”, tuvo como propósito principal el de caracterizar el uso de los

recursos audiovisuales como herramienta efectiva en el quehacer didáctico-pedagógico de las Ciencias Sociales. Dentro de sus conclusiones destacan al igual que Serrano la falta de interés de los docentes por incorporar recursos didácticos audiovisuales por su preferencia hacia la lección magistral y el uso del libro como única herramienta pedagógica. Debido a esto recomiendan el mayor uso de recursos audiovisuales dentro del ámbito educativo debido a que permiten una mayor participación de los estudiantes así como su facilidad para lograr capturar la atención del mismo.

2.2.- El video:

Según la Real Academia Española (RAE) (2009), el video es una herramienta utilizada para grabar, capturar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de imágenes características de una escena que se encuentra en movimiento. El término, proviene del latín “ver”, y en la actualidad está asociado a distintos formatos para su almacenaje, se pueden ubicar formato análogo (VHS y Betamax) o digital (MPEG-4, DVD, Quicktime, etc.).

- **Evolución del video a través del tiempo:**

El video surge para dar respuesta a las necesidades de la industria televisiva, quien para poder transmitir en un principio debía hacerlo totalmente en vivo, lo que dificultaba en ocasiones el trabajo realizado, para ello se inicia la búsqueda de una alternativa que permitiese grabar los eventos para transmitirlos posteriormente, esa alternativa se encontró en el video. Fue con los juegos olímpicos de Tokio (1964) que se transmitió por primera vez un evento diferido, posteriormente a finales de los años setenta se consolida el video como una tecnología independiente de la televisión.

Para que este recurso tecnológico se estableciera dentro de la sociedad y se comercializará el impulso brindado por la Sony Corporation a través de la creación de la primera cámara portátil en el año 1968 fue altamente significativo. Posterior a ello,

en el año 1970, Philips inicia el comercio del VCR, lo que coloca al alcance del ciudadano común esta tecnología. Hoy en día, con la difusión de medios digitales, el uso de videos ha alcanzado un carácter masivo que no podía preverse hace cuarenta años, factores como la fabricación masiva de aparatos de bajo costo destinados a grabar, así como la aparición de internet y su evolución que permite alojar videos de una forma rápida, sencilla y sin costo alguno, han permitido que esta tecnología ocupe un lugar permanente en el desarrollo de la sociedad moderna.

Desde una visión educativa, el video representa una herramienta didáctica que forma parte de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que entre otras cosas, puede ser empleado como recurso dentro de una estrategia educativa orientada a facilitar el aprendizaje. Por lo tanto, el video se entiende como una producción simbólica que conforma la relación entre la imaginación, las emociones y la autocrítica, teniendo como objetivo representar lo que es conocido o familiar, es decir aquello que puede ser identificable (Cabero, 1994).

2.3.- El video como herramienta educativa:

Según lo plantea Ferrés (1987) el uso del video como herramienta educativa puede responder a una sistematización de sus usos que permita la utilización didáctica de forma eficaz. Asimismo es necesario distinguir en lo que corresponde a un video educativo y lo que es un video didáctico. De acuerdo a esto, previamente se establecerá esta diferenciación:

- **Video educativo:** Según lo afirma Marincolo (2010), este tipo de video, ofrece variadas alternativas para favorecer el entorno de enseñanza – aprendizaje. De acuerdo a esto, se puede acceder a un sinnúmero de recursos que se pueden utilizar con fines didácticos, aunque en su origen no hayan sido creados con ese fin. Por lo tanto, se puede considerar video educativo a todo aquel material audiovisual independientemente del soporte, que puedan tener un cierto grado de utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Video didáctico:** Por su parte, el video didáctico, es aquel producto audiovisual que ha sido avalado para ser instrumentado en un proceso concreto de enseñanza-aprendizaje de forma creativa y dinámica; los contenidos de este material se encuentran adaptados a un currículum académico determinado y se adecuan a las características psicopedagógicas, culturales y educativas de los estudiantes (Marincolo, 2010). Es necesario destacar, que esta investigación está orientada a la creación de videos didácticos, creados con fines específicos de enseñanza y adaptados a los contenidos propuestos por el docente.

Una vez teniendo claro lo anterior, es importante señalar las seis modalidades de uso del video dentro del ámbito educativo: video-lección, el video-apoyo, el video-proceso, el programa motivador, el programa monoconceptual y el video interactivo.

2.3.1.- Video-lección: Es la exposición lineal de unos contenidos racionalmente estructurados y desarrollados de una manera exhaustiva. En este sentido podría considerarse la video-lección como una clase magistral en la que el profesor es sustituido de alguna manera por el programa de video.

La fórmula conecta, por un lado, con las exposiciones magistrales de la escuela tradicional y, por otro, con los planteamientos cerrados de los programas televisivos. Se Trata en definitiva, de una fórmula útil, aunque limitarse a ella supondría renunciar a las posibilidades más creativas de la tecnología del video aplicada a la educación.

Su uso es más recomendable para pequeños grupos y para el aprendizaje individual. El profesor tiene la opción de elaborar personalmente su video-lección o tomarla de la televisión o de un programa didáctico comercial.

2.3.2.- Video-apoyo: Según lo plantea el autor, este tipo de video podría ser considerado como el equivalente a las dispositivas de apoyo, entendiéndolas como aquellas imágenes que se presentan y no hacen otra cosa que ilustrar el discurso verbal del profesor. Por ello este es el caso del video-apoyo, pero con la peculiaridad que las imágenes estáticas de antes hoy son sustituidas por imágenes en movimiento.

En esta modalidad de uso didáctico del video se establece una interacción entre las imágenes y el discurso verbal del profesor. El profesor dinamiza las imágenes, y éstas ilustran, demuestran o complementan el discurso verbal del profesor.

2.3.3.- Video-proceso: Se define como aquella modalidad de uso en la que no importa tanto el producto en sí, sino el proceso de su elaboración. En este proceso los alumnos se sienten implicados como creadores o, por lo menos, como sujetos activos. Por lo tanto al hablar de video-proceso, equivale, a hablar de participación, de creatividad, de implicación y dinamización. Se toma como ejemplo de esta modalidad de uso todas aquellas situaciones en las que se graba una actividad para su posterior análisis. En este proceso, el video puede convertirse en un “juguete”, un instrumento lúdico que posibilita un entretenimiento creativo. El juego a su vez puede convertirse en aprendizaje: aprender a crear, aprender a trabajar en grupo, aprender las reglas entre otras cosas.

2.3.4.- Programa motivador: puede ser definido como un programa audiovisual en soporte video destinado a transmitir unos contenidos con la intención de suscitar el trabajo de los alumnos después de su visionado. Se diferencia del video-proceso porque en la modalidad del programa motivador se trabaja con un producto acabado. En el video-proceso no hay programa. O, si lo hay, es el resultado del propio proceso de animación. En esta modalidad

se parte del programa. El trabajo didáctico se realiza precisamente a partir de su visionado. Por ello se toma como un recurso muy eficaz para el aprendizaje, debido a que es una forma de expresión audiovisual, es decir, pone en juego la vista y el oído conjuntamente que según Norbis (1971) alcanza hasta el 85% de retención después de 3 horas de ser visto. Tomando en cuenta esto, se plantea como un estímulo para la expresión, la discusión, la investigación, el trabajo.

2.3.5.- Programas monoconceptuales: Se trata de programas muy breves, ordinariamente mudos, y que desarrollan de una manera intuitiva un solo concepto, un aspecto parcial y concreto de un tema, un fenómeno, una noción o un hecho. Se ciñe a un tema muy concreto, sobre conocimientos, hábitos o destrezas, facilitando su comprensión o aprendizaje de una manera intuitiva. Tienden a no exceder los 4 o 5 minutos de duración, en casos excepcionales llegan a alcanzar los 19 o más minutos; pero en algunos casos bastan 2 o 3 para que permitan alcanzar su objetivo.

2.3.6.- Video Interactivo: “Se llama video interactivo a todo programa de video en el que las secuencias de imágenes y la selección de los manejos está determinados por las respuestas del usuario a su material” (Baboulin y Boudan, 1983:04).

A diferencia de los programas lineales, que son unidireccionales, los programas interactivos instituyen la bidireccionalidad, haciendo posible un diálogo abierto entre el hombre y la máquina. Las informaciones se ofrecen progresivamente, siempre en función del nivel de comprensión y de la capacidad de aprendizaje de cada alumno. Se puede considerar como el último eslabón de las máquinas construidas para enseñar, ya que el receptor es tan activo como el emisor.

De acuerdo a lo anterior, se puede evidenciar que el video como recurso audiovisual representa una fuerza cultural, social y educativa que tanto dentro como fuera de las instituciones educativas, influye en el desempeño de docentes y alumnos. En este sentido, Cabero (1994) señala que el éxito de esta estrategia dentro del ámbito educativo, estará estrechamente vinculada a la sensibilidad, imaginación, creencias e interpretación del medio y de la vida, que le pueda dar el docente o sus alumnos.

Por lo tanto, se puede destacar las características principales que para Pozú (s/f) poseen los videos educativos:

- Cumplen una función empática ya que el espectador se puede reconocer en las realidades planteadas e involucrarse en ellas, debido a esto el video puede favorecer el desarrollo de la autocrítica.
- Genera un ejercicio abierto a la reflexión al problematizar los contenidos.
- Permite el fortalecimiento de los conocimientos ya adquiridos y estimula los aprendizajes significativos, ya que permite introducir, ahondar o desarrollar diversos aspectos de una temática específica.

Tomando lo anterior en cuenta se puede evidenciar que el video educativo debe de ser un video que cumpla con las expectativas del docente y del estudiante, cumpliendo con criterios técnicos y de contenido mejor que otro tipo de video que no tenga como fin el transmitir un aprendizaje; ya que debe lograr captar toda la atención del receptor y transmitir con claridad y exactitud el mensaje deseado. Para ello, es necesario conocer y manejar el lenguaje audiovisual, tomando en cuenta la creatividad e imaginación que permitan dar forma a los contenidos que mantendrán la atención de los estudiantes, movilizandolos sus percepciones, conocimientos y sentimientos.

2.4.- Uso y funciones Didácticas del Video:

El video es una herramienta muy útil dentro del ámbito educativo debido a que puede cumplir diversas funciones según lo estime el creador del mismo o el docente, dentro del uso y funciones que se pueden enumerar son las establecidas por Férres (1987) las cuales se presentan a continuación:

2.4.1.- Informativa. llamado también video documento: Cumple esta función cuando el interés del acto comunicativo está centrado en el objeto de la realidad a la cual se hace referencia. Por lo tanto el mensaje tiene como propósito fundamental describir una realidad de la manera más objetiva posible. Esta función es importante debido al hecho que transmite de manera puntual una información y permite al estudiante una extracción precisa del contenido que se quiere transmitir.

2.4.2.- Motivadora. Conocido como Video animación: Este caso se da cuando la finalidad del intercambio comunicativo se enfoca en el destinatario, debido a que busca influenciar en su actividad para aumentar las posibilidades de un determinado tipo de respuesta.

Para el desarrollo de la presente investigación este tipo de función no se considera como una de las más necesarias debido a que se enfoca más en la transmisión de la información más allá de motivar conductas específicas en el estudiante.

2.4.3.- Expresiva. Creatividad y video-art: Originado cuando en el acto comunicativo el interés primordial se orienta en el emisor, quien expresa en el mensaje sus propias vivencias, sentimientos, emociones o emociones. En este tipo de video el objeto del producto es de un nivel más personal.

2.4.4.- Evaluativa. El video-espejo: se refiere aquella en la cual el acto comunicativo se encuentra orientado fundamentalmente hacia la valoración de conductas, actitudes o destrezas de los individuos que han sido grabados. Este tipo de video es útil para la evaluación de comportamientos de grupos. Dentro de los planteamientos enfocados para esta investigación no se estima considerar este tipo de función del video.

2.4.5.- Investigadora: El video es un instrumento que por sus bondades tecnológicas permite ser utilizado para la realización de trabajos de investigación a todos los niveles: antropológico, sociológico, científico, educativo, entre otros. Facilita el análisis tanto de conductas individuales como grupales, de igual manera el estudiar tanto los fenómenos de la naturaleza como los provocados por el hombre.

2.4.6.- Lúdica. El video como juego: Se evidencia cuando el acto comunicativo está centrado básicamente en el juego, en el entretenimiento y la gratificación. Se debe considerar que aunque se utilice el video con fines lúdicos, debe tener un contenido educativo de manera implícita. Este tipo de video es recomendado para utilizar con destinatarios infantiles, que les permita a través del juego obtener un fin educativo.

2.4.7.- Metalingüística: Se refiere a esta función cuando se utiliza la imagen en movimiento para transmitir un contenido sobre el lenguaje audiovisual, o para facilitar el aprendizaje de esta forma de expresión. Este tipo de función es tomada en cuenta en esta investigación ya que el docente al aprender a crear un video a través del instructivo logrará recibir conocimiento acerca de la técnica y a su vez transmitirlo por medio de su creación audiovisual.

2.5.- Etapas para la elaboración de un video didáctico:

Según lo establece Moreno (2004) para realizar un video de carácter educativo, o de otro tipo, es necesario planificar una serie de fases y etapas que contribuirán al mejor desempeño del trabajo. Entre estos aspectos se considera imprescindible, seleccionar, definir el tema y el enfoque, según la audiencia a quien va dirigido. Debe tomarse en cuenta que el video debe de responder a las necesidades de formación, capacitación, e intereses de la población a quien se expondrá, tomando en cuenta la edad, nivel de formación, área de conocimiento, objetivo del material audiovisual, duración, en fin, habrá que delimitar al desarrollar una idea específica, que alcance y motive a esa audiencia particular.

A continuación se detallan cada uno de los aspectos a tener en cuenta para la elaboración del video, estableciéndolo en etapas a saber: Pre-producción (selección del tema, formulación de objetivos, identificación del destinatario, selección del contenido, elaboración del guión y planificación de la producción), producción (revisión del plan de rodaje, revisión del funcionamiento de los equipos, grabación, ensayos y escenografía) y post-producción (pautar el material, edición y grabación del audio).

A.- Pre-producción: Según lo establece Castillo (2005) esta etapa inicial, engloba un conjunto de tareas que deben tomarse en cuenta a la hora de elaborar un video, las cuales se detallaran:

- a) **Selección del Tema y formulación de los objetivos:** corresponde a la primera etapa en la cual el creador del video enfocará el objetivo temático de su creación audiovisual, elaborará los contenidos principales del video, estableciendo el punto de vista, y los objetivos a lograr con su producción, tomando en cuenta las características del público o audiencia.
- b) **Identificación del destinatario:** en esta etapa se debe establecer a quién va dirigido el material audiovisual, tomando en cuenta el género, la edad, el grado del conocimiento acerca del tema, entre otros aspectos.

- c) **Selección del contenido (guión literario):** corresponde al guión literario sobre el que estará enfocado el material audiovisual, desarrollando durante el mismo el contenido temático y los objetivos didácticos que se pretenden transmitir. A la hora de elaborar el guión literario, se debe tener en cuenta las siguientes consideraciones: por una parte al seleccionar la información se debe determinar si ésta será transmitida por medio de la palabra hablada o por medio de imágenes, ya que la palabra no debe explicar lo que la imagen por sí misma dice. De la misma manera la imagen debe tener contenido en sí misma, no puede utilizarse como simple referencia en un texto hablado.
- d) **Elaboración del guión:** La idea se estructura tomando en cuenta criterios como: público objetivo, duración, fines pedagógicos, recursos, financiamiento, entre otros. El diseño del guión didáctico, consiste en la creación progresiva de temas específicos, que guiarán la realización del material audiovisual el cual centrará su meta en la transmisión de contenidos pedagógicos a ser expuestos en el aula de clases, para ello se deberá cumplir con los siguientes pasos:
- *Investigación e indagación:* Se lleva a cabo un trabajo de recolección de información que será la base para la elaboración de los contenidos, a partir de ésta se crea una sinopsis o resumen del tema a desarrollar.
 - *Guionización:* Posterior a la creación de la sinopsis, se decidirá el sentido que adquirirá el video, ya sea si será ficción, un documental, reportaje, entre otros; esto se plasmará mediante un guión literario y un guión técnico. **El guión literario del video**, consiste en un instrumento didáctico, que expresa la presentación narrativa de la historia, donde se describen las acciones y diálogos de los personajes, situaciones, y escenarios, todo ello estructurado en secuencias y dispuesto a ser llevado a la pantalla.
- Una vez culminado el guión literario, se procede a elaborar el guión técnico, el cual es el plano maestro que permitirá la confección de la

película, en éste serán anotados todos los datos técnicos requeridos para el momento del rodaje, se identifica la numeración de la toma y la escena o secuencia, se detalla el lugar donde sucede la acción, y se colocan las instrucciones relativas al registro de sonido, el comentario y sus pausas, efectos panorámicos, zoom, efectos musicales a resaltar, entre otros (Edumedia, 2005).

- *Plan de rodaje:* Se estructura un cronograma de realización según fechas, locaciones (que son los ambientes seleccionados para el registro de imágenes), y actores disponibles. Además, se realiza el storyboard, el cual constituye la primera aproximación visual de la idea original; este instrumento permite comprender con mayor precisión la historia, en él se desglosa escena por escena la idea central y se describen cuadro a cuadro los planos, los movimientos de cámara y el audio presente en cada una de las escenas (Edumedia, 2005); así como se toman en cuenta las necesidades de cada escena como lugar y fecha, duración, entre otros.

e) **Planificación de la producción:** Se trata de la planificación en detalle de los recursos con los que se cuenta para elaborar el video. Independientemente del presupuesto disponible, se debe administrar y tomar en cuenta hasta el más mínimo detalle, ya sea de índole económica, recurso humano o material. Esto con la finalidad de que si se llega a presentar cualquier eventualidad o problema, podrá ser solventado de la manera más inmediata posible sin retrasar la grabación del video. Dentro de esta etapa de planificación de la producción se llevan a cabo los siguientes pasos:

- *Formación del equipo:* Director, camarógrafo, editor, productor, asistentes, actores.
- *Presupuesto de producción:* Personal técnico, equipo de producción, alquiler de equipo, transporte, entre otros.

- *Financiación del proyecto:* Recursos propios o financiación externa.
- *Plan de producción:* Integrar variables como requerimientos del guión, horarios, locaciones, edición, entre otros.
- *Locaciones:* Búsqueda de lugares para el registro de imágenes tanto externos como internos.
- *Casting:* Elección de actores (participantes) y personal técnico.

B.- Producción: Como lo señala Castillo (2005) esta etapa está orientada a ejecutar todo lo planificado en la pre-producción, la finalidad es convertir en imágenes todo lo que está descrito en los guiones. Para ello deberá delimitarse quién cumplirá con la función de director, ya que éste se reunirá junto al equipo técnico y equipo de producción para examinar el plan de rodaje del día, así mismo se deberá verificar el buen estado y funcionamiento de los equipos. Acorde a esto Fundabit (2006), refiere que durante esta etapa se requieren de diversos preparativos, los cuales se pueden dividir de manera específica en:

- a) La grabación: toma en cuenta las operaciones realizadas previas a la realización del video, éstas permiten coordinar y ordenar todos los elementos necesarios para la grabación, como el encendido de los aparatos y preparación de las cámaras, chequeo de los micrófonos, controles de las cámaras entre otros.
- b) Los ensayos: una vez se comprueban los elementos técnicos, se llevan a cabo simulaciones de grabación para ajustar el trabajo. De acuerdo al tiempo disponible los ensayos se pueden dar en dos momentos: preensayos y ensayo en estudio. El preensayo se da varias semanas antes de la grabación, mientras que el ensayo en estudio toma en cuenta los decorados, la iluminación preparada y las posiciones de las cámaras establecidas.
- c) La escenografía: son aquellos elementos que permiten mejorar la calidad visual del video como la iluminación y la dirección artística.

De igual manera Fundabit (2006:68), señala una serie de consejos a tener en cuenta durante la producción:

- Un buen registro es resultado del trabajo autónomo y responsable, pero coordinado entre todos los miembros del equipo.
- Antes de abandonar una locación asegurarse de que se haya registrado todas la imágenes y todos los sonidos necesarios.
- En lo posible tratar de llegar por adelantado a las locaciones y aprovechar en registrar ambientales, tomas de contexto, de refuerzo, etc.
- Se debe tener cuidado y dejar una buena imagen y establecer contactos en el lugar donde se ha trabajado. Esto es de gran utilidad cuando se necesite regresar en otra ocasión.

C.- La Post-producción: por último Castillo (2005:69) señala la etapa de la post-producción en la cual refiere se debe "pautar" el material, que consiste en "visionar cassette por cassette e identificar y clasificar por tiempo de aparición cada una de las secuencias de las escenas, con sus respectivas repeticiones". Una vez realizado esto se procede a la edición, la cual consiste en ordenar y componer las imágenes y los sonidos registrados en la realización. "Se trata de transferir electrónicamente las imágenes a un videocasete el cual se llama "master"" (p.69).

El trabajo de edición se basa en el guión original y en base a él se van estructurando las imágenes, el sonido, locución y efectos. Ya en la última etapa, se procede a la grabación del audio que puede incluir una música de fondo y/o los comentarios que se consideren necesarios.

Por otra parte, Castillo (ob. Cit.) recomienda que para asegurar el éxito del video educativo, es recomendable generar una fase de validación, la cual se lleva a cabo antes de la producción. Lo que se valida es, básicamente, el guión técnico, que contiene los diálogos, la locución y el bosquejo de las imágenes trabajadas. Existen diversos mecanismos para su validación, cada productor podrá valerse,

según sus posibilidades técnicas y económicas, del mecanismo más adecuado y accesible para él.

2.6.- Herramientas tecnológicas necesarias para la elaboración de un video didáctico.

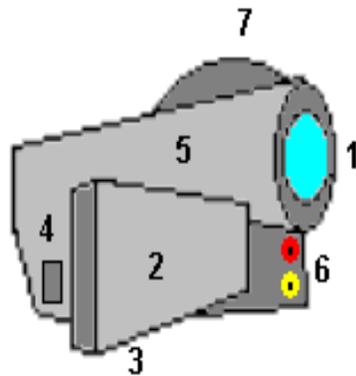
Para llevar a cabo un video didáctico se requieren una serie de herramientas tecnológicas que permitan la realización del mismo, como la videocámara, computadora, micrófono e iluminación; a continuación se definen cada uno de estos elementos.

- **Videocámara:** Es un dispositivo capaz de captar el movimiento, y por medio de circuitos electrónicos reproducirlos en su propia pantalla y guardarlos con alta resolución en un medio de almacenamiento digital ú óptico. Las videocámaras digitales también tienen la capacidad de tomar fotografías y almacenarlas con alta resolución, para posteriormente ser modificadas ó editadas, así mismo pueden contar con otras funciones integradas en el mismo dispositivo como grabadoras de audio, Webcam, entre otras.

Partes de la videocámara digital: Internamente cuenta con los circuitos adecuados para el sensor de imágenes y la transmisión hacia la computadora. Externamente cuentan con las siguientes partes:

- 1.- **Lente:** enfoca hacia el lugar dónde se quiere grabar y realiza el Zoom óptico.
- 2.- **Pantalla LCD:** sustituye al visor manual de las cámaras de video analógicas, por medio de este es posible tener la cámara alejada de la cara del usuario.
- 3.- **Controles frontales:** sirven para la manipulación de las funciones de la cámara, como Zoom digital, contrastes, borrado de videos, introducción de textos

Partes de una videocámara digital



al video, etc.

4.- **Ranura para memoria digital:** aquí se inserta la tarjeta de memoria digital para almacenar los videos grabados.

5.- **Cubierta de la cámara:** es la encargada de dar soporte a los circuitos y elementos internos de la cámara, así como dar estética al producto.

6.- **Puertos:** permiten la transmisión de los videos hacia otros dispositivos como televisores, computadoras, etc.

7.- **Compartimiento para DVD:** aquí se inserta el disco en el cuál se quieren almacenar los videos grabados.

Figura 1. Esquema externo básico de una cámara de video digital.

- **Computadora:** Al momento de realizar un video, es importante tomar en cuenta la etapa de la post-producción, para lo cual se requiere un equipo que permita la edición del mismo. En relación a esto es necesario tener presente que se requiere de una computadora para lograr editar el video. En principio es fundamental decidir que plataforma utilizar (Mac, Windows o Linux), esta decisión dependerá de la capacidad económica que se posea y los gustos personales, porque las disponibles en el mercado permiten editar de manera adecuada. Posterior a esto es necesario elegir qué tipo de procesador se puede utilizar, para este punto es importante que se seleccione el mejor procesador posible, con el mayor número de núcleos. El procesamiento de video es muy intensivo y requiere mucha capacidad de procesamiento, por lo que a mayor velocidad y número de núcleos del procesador, mejor el rendimiento del equipo.

Por otra parte se debe tener en cuenta la cantidad de memoria con la que el sistema disponga para trabajar, a mayor cantidad de memoria mejor el

rendimiento general de las aplicaciones, se puede iniciar con al menos 4Gb, pero mientras más se incrementa este número es mejor. Lo ideal es tener la cantidad de memoria en múltiplos de los núcleos de nuestro procesador, por ejemplo si usamos un procesador i7 con 4 núcleos, lo ideal es tener 4, 8, 12 GB en memoria RAM. De igual manera el disco duro es un elemento de vital importancia, por lo general se recomienda poseer al menos dos discos duros en el sistema, uno para el sistema operativo y otro para editar. En cuanto al disco para el sistema operativo, la mejor opción hoy son los discos SSD, que prácticamente son memoria de estado sólido que logran una velocidad muy alta y hacen que el sistema funcione de manera muy rápida, sin embargo siguen siendo costosos los de gran tamaño, por lo que generalmente se usan sólo para el sistema operativo y aplicaciones y se usan discos duros tradicionales para la edición. Los discos duros tradicionales se encuentran disponibles tanto en 5400 rpm (revoluciones por minuto) como en 7200 rpm, debido a el gran tamaño de los archivos de video, es importante que nuestros discos sean de 7200 rpm.

- **Micrófono:** El micrófono es un traductor electroacústico. Existen tres principios básicos de funcionamiento que corresponden con los tres tipos principales de micrófonos:
 - El micrófono de bobina móvil consta de un pequeño diafragma pegado a una bobina que a su vez está dentro de un imán. Con la vibración de las ondas sonoras se genera en la bobina una CA que constituye la señal eléctrica de salida. Se diferencian dos tipos: El micrófono de presión y el micrófono de gradiente de presión.
 - El micrófono de cinta consta de un tira larga y fina de material conductor por la que pasa el campo magnético creado por los polos opuestos de dos imanes que induce corriente en la cinta con las vibraciones de ondas sonoras. La tensión que sale se debe amplificar con un transformador alojado en el propio cuerpo del micrófono.

- El micrófono de condensador consta de un diafragma flexible y una placa rígida posterior. Con las vibraciones varía también la tensión entre las placas que son alimentadas con CC, la variación de tensión entra en el preamplificador, un transistor FET, que regula la señal de salida.

Su uso en las telecomunicaciones es muy extenso empezando por la radio, la música y cualquier medio audiovisual.

- **Iluminación:** Uno de los recursos más importantes para la producción de video es la luz. La calidad de la imagen requiere unas condiciones mínimas para que el sujeto, así como la escena que se va a grabar conserve adecuadamente sus características físicas o que las mismas sean modificadas correctamente con un fin específico.

El video es una expresión artística y como tal, la información que contiene una imagen debe poseer una intención. Por ello es necesario que cuando se decida grabar un video hay que empezar por identificar todas las fuentes de luz disponibles en el lugar donde se va a grabar, ya sea que se este en exterior o en un ambiente cerrado. En el caso de la grabación en exteriores la posición del sol es fundamental, se debe tomar en cuenta la cantidad de nubes, las sombras que proyectan los objetos, entre otras cosas. En interiores, hay que verificar cuántas fuentes de luz artificial se tienen y en donde están ubicadas, si son móviles o no; se debe evitar los bombillos del techo porque si no se compensan con una luz frontal, se van a marcar sombras tipo mapache en la cara del sujeto.

Así también es fundamental que para la mejora en la calidad de la imágenes se de una iluminación de tres puntos, la cual consiste en una técnica que funciona con tres fuentes de luz: la principal (Key Light) se ubica 45 grados a la derecha o izquierda del sujeto con cerca de 45 grados de inclinación hacia

abajo, siempre dirigiéndola hacia la cara. Lo ideal es dispersar esta luz para suavizar las sombras, simplemente alejándola del sujeto lo necesario. La segunda fuente es llamada luz de relleno (Fill Light), va situada al lado contrario de la principal y a una altura similar a la de la cámara, su posición no debe ser la misma de la principal, porque la iluminación de tres puntos tiene como objetivo modelar el rostro mediante la creación de sombras y contornos. Se recomienda que su posición sea unos 15 a 25 grados del sujeto. Por último está la luz de atrás (Back Light), se usa para separar el sujeto del fondo y se pone encima y levemente detrás del mismo.

2.7.- Enfoques teóricos tomados en cuenta en el diseño de materiales didácticos.

El estudiante al momento de percibir y procesar información le presta atención al medio por el que lo recibe, debido a esto los recursos tecnológicos, así como las actividades de cooperación y colaboración, inciden de manera directa en la velocidad con que los capta, así como lo significativo de ese aprendizaje. (Rueda, 2001). Tomando esto en cuenta hoy en día se habla de una nueva manera de construir el conocimiento y de nuevos estilos de aprendizajes que propician la educación (Pérez y Florido, 2003) ya que el docente se ha convertido en un acompañante en el proceso educativo.

Según lo refieren Guerrero y Flores (2009), para la elaboración de materiales informáticos con contenidos orientados a la enseñanza, se deben contemplar ciertos aspectos pertinentes durante su realización, ya que es necesario que desde el inicio se propicie la calidad de los mismos. Por lo tanto, es necesario no solamente tener en cuenta las características tecnológicas y estéticas que requiere el video como recurso audiovisual, sino que por tener fines didácticos es fundamental incorporar los aspectos relacionados con las diferentes variables del proceso enseñanza-aprendizaje, dentro de las cuales se destacan: “su función en el proceso instruccional, las

estrategias didácticas, las actitudes de los docentes y los alumnos hacia estos recursos y la configuración de su diseño” (Cabero, 2005 citado por Guerrero y Flores, 2009).

De acuerdo a esto es necesario explorar la influencia recibida de las principales corrientes teóricas del aprendizaje para el momento de crear materiales informáticos educativos, ya que al ser empleado como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje no puede dejar de tomarse en cuenta para su diseño y elaboración, con la finalidad de contribuir con la pertinencia y efectividad de los mismos. En este sentido Guerrero y Flores (2009) destacan cuatro enfoques dentro los que se pueden orientar la creación de este tipo de materiales:

- **Enfoque conductista:** Este enfoque está basado en la psicología y se orienta a la predicción y control de la conducta, tomando en cuenta solo los eventos observables que pueden definirse en términos de estímulos y respuestas; valora la conducta como algo predecible, manipulable y controlable. Dentro del área de la educación se toma en cuenta este enfoque en lo que respecta a la importancia de controlar y manipular los eventos del proceso educativo para lograr en los estudiantes la adquisición o la modificación de conductas por medio de la manipulación del ambiente; dichos cambios conductuales son el aprendizaje de conductas, habilidades o actitudes (Lladó, 2002, citado por Guerrero y Flores, ob. Cit.).

La creación de recursos tecnológicos y/o audiovisuales basados en este enfoque, presentaran información de manera gradual e incrementaran los niveles de complejidad a medida que el estudiante interactúe con este elemento, para finalmente lograr la ejecución de una cadena de respuestas y de esta forma se produzca el reforzamiento (Díaz Barriga y Aguilar, 1990), también potenciarán la memorización de los contenidos.

- **Enfoque cognitivista:** De acuerdo a los autores, este enfoque centra su atención e interés en los procesos internos de los individuos, se concentra en el proceso mediante el cual se transforman los estímulos sensoriales al

reducirlos, elaborarlos, almacenarlos y recuperarlos. Esta corriente recoge del conductismo el valorar los estímulos y las respuestas debido a que permiten su observación y medición. Dentro de la enseñanza cognitiva se toman en cuenta una serie de métodos educativos que orientan a los estudiantes a memorizar y recordar los conocimientos, pero también el entenderlos y aplicarlos para que representen un aprendizaje significativo y no sólo memorístico.

Tomando en cuenta lo anterior se puede destacar que para la creación de un material informático o audiovisual que base sus principios pedagógicos en el enfoque cognitivista deberá ofrecer contenidos organizados de manera jerárquica (Gros, 1997 citado por Guerrero y Flores, ob. Cit.); de igual manera, incluirá en su diseño hipertextos que le permitan al usuario una navegabilidad no lineal.

- **Enfoque constructivista:** Como lo afirman Guerrero y Flores (2009) este enfoque se desprende de la perspectiva cognitivista, planteando que el estudiante puede construir su propio conocimiento mediante sus necesidades e intereses y adaptándolo a un ritmo particular según como se produzca la interacción con el entorno. Sus teóricos afirman que el aprendizaje se producirá cuando el alumno haya logrado elaborar de manera activa su propio conocimiento y que no necesariamente estará basado en el descubrimiento (Mayer, 1999, citado por Guerrero y Flores, ob. Cit). Según esto se puede evidenciar que según lo plantean el conocimiento se construye mediante una participación activa, por lo que éste no se reproduce; y dependerá de los aprendizajes previos y de la interpretación que el alumno haga de la información que recibe. “Así mismo, el entorno en el que se adquiere el aprendizaje es de suma importancia, ya que éste permitirá en el alumno el pensamiento efectivo, el razonamiento, la solución de problemas y el desarrollo de las habilidades aprendidas” (Gros, 1997, citado por Guerrero y Flores, 2009:322).

El aporte de la teoría constructivista para el diseño y elaboración de materiales educativos informáticos, está dado en el énfasis que pone en el entorno de aprendizaje y en los estudiantes, antes que en el contenido o en el profesor, es decir, pone mayor énfasis en el aprendizaje antes que en la instrucción. Debido a esto, los materiales educativos basados en este enfoque promoverán diseños con pocos contenidos y mayor énfasis en enlaces a diferentes referencias, recursos y herramientas que le puedan permitir al alumno la construcción de sus propios procesos de aprendizaje, o la posibilidad de tener grupos de aprendizaje colaborativo dentro del mismo, fomentar efectos simuladores y laboratorios virtuales, en los que el usuario debe resolver situaciones según determinado escenario o problema.

- **Enfoque conectivista:** Guerrero y Flores (2009) señalan que esta teoría surge del impacto de la tecnología en el aprendizaje. Integra los principios del caos, los cuales señalan la interrupción de la posibilidad de predecir, considerando que la realidad depende de un sinnúmero de circunstancias inciertas, que lo que se produce en un lado repercute en otro y que el reto del que aprende está en descubrir patrones escondidos del significado que ya existe, de igual manera involucra los principios de la red, que vienen siendo conexiones entre personas, grupos, nodos de información y entidades para crear un todo integrado.

CAPÍTULO III

Marco Metodológico: Nivel y diseño de la investigación

La presente investigación de acuerdo a sus características y objetivos se ubica dentro del Paradigma cualitativo, mediante el método de Investigación-Desarrollo de Proyecto factible. El cual “consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales”. (UPEL, 2012:21). Bajo este enfoque, es una investigación orientada hacia la innovación educativa que busca: investigar para crear un nuevo producto y después mejorarlo. El producto es entendido entonces como programas, métodos de enseñanza, sistema de organización escolar, entre otros. (Bisquerra, 1989).

Es importante destacar que hoy en día los proyectos factibles son un tipo de investigación orientados a dar respuestas concretas a una determinada problemática, así como lo afirma Hernández (2002) “representan un conjunto coherente de operaciones y acciones que permiten investigar y modificar una situación educativa en un contexto determinado, para mejorar sus condiciones y la de la población donde interviene” (p.05).

Este proyecto se apoyó en una investigación de tipo documental, que permitió conocer experiencias anteriores en diseño de manuales dirigidos a profesores que intentaban orientarlos en la creación de materiales didácticos (software, videos, libros, recursos multimedia, entre otros). Durante esta revisión es de destacar que la mayoría del material ubicado correspondía a guía tutoriales para la creación de material multimedia con fines didácticos, siendo escasos aquellos que orientaban hacia la creación de videos de este tipo, a pesar de ello, dentro de los manuales existentes se reconoce la importancia del uso de las herramientas audiovisuales para alcanzar objetivos pedagógicos.

El presente estudio esta comprendido por las siguientes etapas: diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta; procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución; análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del Proyecto.

- **Diagnóstico:** Según Cerda (1995) durante la ejecución del diagnóstico para el desarrollo del proyecto factible el investigador, se propone generar cambios y alterar una realidad que desde la perspectiva de quien la desarrolla se presenta con carencias y deficiencias, por lo que orienta su acción en generar cambios. Para ello se pretende responder las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la problemática?, ¿a quién afecta?, ¿por qué se da?.

Para dar respuesta a estas preguntas, se llevó a cabo una entrevista dirigida a tres profesores universitarios en ejercicio, quienes laboran en distintas Facultades de la Universidad de los Andes (Ciencias Económicas y Sociales, Humanidades y Ciencias Jurídicas y Políticas), para conocer su opinión en cuanto a la utilidad que pudiese tener el acceder al uso del video como herramienta didáctica. De igual manera se indagó en los estudiantes acerca de su opinión en cuanto al uso del video didáctico como recurso de apoyo y como alternativa de modalidad para algunas clases en las que no pudiesen reunirse con el docente. Sumado a todo esto la observación del investigador contribuyó a fortalecer y ratificar los datos recogidos tanto en docentes como estudiantes. Los datos de esta fase fueron procesados por medio del uso de la estadística descriptiva de forma cualitativa.

- **Planteamiento y Fundamentación Teórica de la Propuesta:** Esta fase de la investigación pretende responder las siguientes preguntas: ¿Qué hacer? ¿Para qué hacerlo? ¿Por qué hacerlo? Se llevó a cabo posterior al diagnóstico, en ella se establece la propuesta dirigida a dar respuesta oportuna y concreta a las situaciones observadas durante el diagnóstico. Para ello se llevó a cabo una

revisión documental que permitió determinar la importancia de la creación del instructivo dirigido a profesores en vista de la escasa información que ellos manejan y la ausencia de este tipo de manuales que los orienten en la realización de este tipo de videos, de la misma manera establece la pertinencia del uso de este tipo de herramientas dentro de los espacios educativos.

- **Procedimiento Metodológico:** En esta fase se establecieron los límites metodológicos que enmarcan este proyecto, delimitándolo como un proyecto factible, que hace uso de los principios metodológicos cualitativos y como una investigación documental.

- **Actividades y recursos necesarios para su ejecución:** Durante el desarrollo de esta etapa se orientó a responder las siguientes interrogantes: ¿Cómo hacerlo?, ¿Dónde hacerlo?, ¿Cuándo se hará? , ¿Quiénes lo harán?, ¿Con qué medios y recursos se hará?. Para dar respuesta a estas interrogantes, posterior al diagnóstico, se realizó una revisión acerca de los recursos humanos, materiales y económicos mínimos para que los educadores puedan hacer uso del manual propuesto, permitiendo que esta propuesta sea lo más accesible y que la gran mayoría de ellos pueda incorporar el video didáctico dentro de sus estrategias pedagógicas, realzando su valor como herramienta educativa.

- **Análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del Proyecto:** En esta etapa se establecen los criterios que permiten asegurar el uso óptimo de los recursos empleados así como los efectos del proyecto en el área o sector al que se destina. Se tomará en cuenta lo establecido por Cerda (1995) el cual plantea que la factibilidad de un proyecto tiene como finalidad permitir la selección entre las variantes, determinar las características técnicas de la operación, fijar los medios a implementar, establecer los costos de operación y evaluar los recursos disponibles, reales y potenciales.

Informantes Claves

Los informantes son los entes involucrados en la problemática a estudiar. Para Rodríguez (2002, p.28) “Los informantes considerados en una investigación cualitativa se eligen porque cumplen ciertos requisitos, en el mismo contexto, educativo...” De acuerdo a esto, se puede establecer que los informantes juegan un papel protagónico dentro de la investigación, debido a que introduce al investigador en la realidad estudiada.

En ese mismo orden de ideas, los informantes claves, según Nube y Sánchez (2003, p.194) “es el conjunto de individuos que interactúan en una situación dada... caracterizados por una asociación y cooperación íntima dentro de una situación y contexto preciso, se denominan grupos de acción...”

Partiendo de estos principios, para el desarrollo de la presente investigación se seleccionaron como informantes claves a tres docentes de distintas escuelas de Formación de la Universidad de los Andes, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Humanidades y Ciencias Jurídicas y Políticas, así también a treinta alumnos de estas mismas casas de formación (10 de cada una), la selección de estos informantes responde a que se mostraron dispuestos a colaborar con la investigación.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos, según Stracuzzi y Martins (2006), “son las distintas formas o maneras de obtener la información y los instrumentos son los recursos de los cuales puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p. 81).

En este sentido, las técnicas e instrumentos empleados en la investigación fueron tres:

- **La entrevista:** Se empleó la entrevista la cual constó de siete preguntas, tal como Martínez (2003:58) lo expone: “las ciencias humanas, en general y las ciencias sociales en particular siempre requieren el análisis de documentos escritos, interpretación de fragmentos, de lenguaje o intervenciones orales ya que sus explicaciones teóricas se expresan en una perspectiva comunicacional y de lenguaje”. La entrevista fue estructurada, con preguntas semiabiertas, las cuales según Méndez (2001: 199), “presentan dos opciones excluyentes, pero se da la posibilidad de justificar su respuesta al adicionar la opción de “explique” o la pregunta ¿Por qué?”. Se seleccionó este tipo de preguntas ya que las opciones de respuestas pueden ser variadas al permitir que se explique el por qué de las mismas. (ver anexo N°1)
- **El cuestionario:** Se elaboró un cuestionario con preguntas cerradas con la finalidad de aplicarlo a los 30 estudiantes seleccionados (10 de cada facultad), para Finol y Camacho (2006: 70) “los cuestionarios de respuestas cerradas son aquellos en que cada pregunta o ítem presenta un número o alternativa fijo de respuesta para seleccionar”. El contenido estuvo referido a buscar información acerca del uso que actualmente tiene el video como recurso didáctico, su percepción ante el uso de esta herramienta y el nivel de receptividad en relación a lo que este recurso les puede proporcionar, constó de diez ítems, con opción de respuesta múltiple haciendo uso de una escala tipo Licker (Ver anexo N°2).
- **La observación:** Por último se empleó esta técnica ya que permitió evidenciar las estrategias didácticas que utiliza el docente universitario en el aula; la misma es viable cuando se trata de conocer las situaciones del caso, tal como afirma Pérez (2000): ...“la observación, por principio, es susceptible de ser aplicada a cualquier conducta o situación” (p. 78)

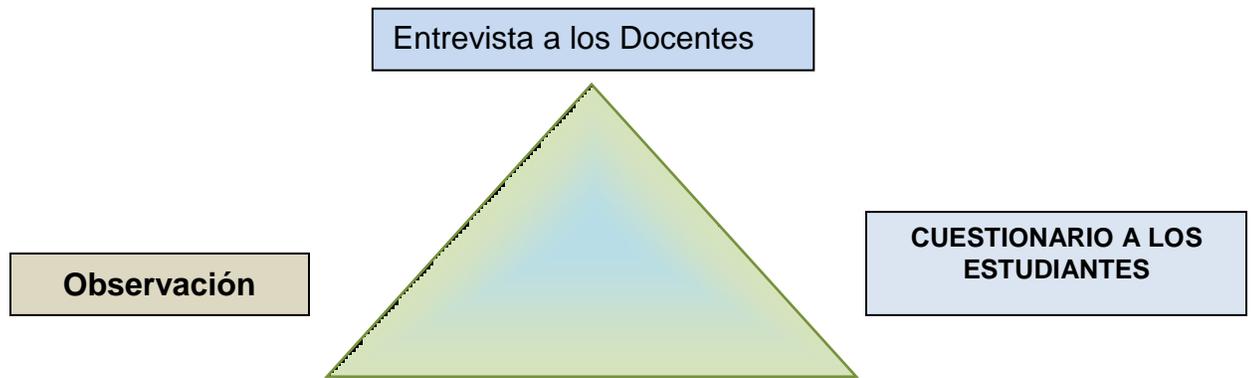
Validación

Durante el proceso de investigación es necesario garantizar que la información que se recogerá y reflejará corresponde de manera veraz a la realidad estudiada. Para ello se recurrió a la triangulación como técnica para lograr mayor confiabilidad y validez de los instrumentos, datos y aspectos observados desde diversas perspectivas de manera que pudieran compararse y contrastarse entre sí mismos. Tal como lo expresa Kemis (2005: 29) “la triangulación es un visión elíptica que permite diferentes fuentes de información en una triangulación de perspectivas, triangulación de especialistas y triangulación de métodos”.

La validez está determinada por el grado en que los resultados reflejan clara visión de la situación dada como lo plantea Martínez (1998: 69) “la validez tiene un alto nivel al observar, medir o apreciar una realidad, se observa, mide o aprecia esa realidad...” es la fuerza mayor de las investigaciones cualitativas.

En tal sentido, la validez se centró en el método de triangulación de los datos generados por la Entrevista, el cuestionario y la Observación, enfocados hacia determinar el nivel de uso que actualmente se le da al video como herramienta didáctica, así como establecer si existe la necesidad de la creación de un manual o instructivo que oriente a los docentes universitarios en cómo elaborar un video didáctico que le permita enriquecer su desempeño educativo.

Figura N° 2: Triangulación de la Información



De acuerdo a lo anterior es necesario tomar en cuenta que cuando se cruza la información se obtienen datos, los cuales ofrecen medios para conseguirlos. La triangulación tiene por finalidad recoger reseñas, afirmaciones de una situación desde diversos ángulos, para compararlas y contrastarlas, que a su vez sirven como filtros, donde se percibe la realidad en forma selectiva.

Análisis de la información.

Posteriormente a lo anterior se llevó a cabo la estructuración y ordenación de la información recogida, con la finalidad de presentarla de manera coherente y lógica, según Martínez (2006: 71),...“el fin de la estructuración es crear una imagen representativa, un guión o patrón coherente o configuración del fenómeno estudiado”.

La información recogida, según el autor mencionado consiste en resumir o sintetizar en una idea un concepto, un conjunto de información escrita, grabada o filmada para su fácil manejo posterior. Además el análisis inductivo en la medida que se desarrollaran las actividades y los contenidos como también el cruce entre la teoría y la práctica ejecutada los cuales conllevarán a la definición de los logros.

Para esta investigación se realizó un análisis descriptivo de los datos, luego de tabularlos de manera manual. De acuerdo a esto, se presentarán los resultados mediante frecuencias y porcentajes representados a través de cuadros.

CRONOGRAMA DE TRABAJO

N o	Actividad	Tiempo Estimad o en semanas	Febrer o	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
1	Revisión documental	8						
2	Estructuración de la información	6						
3	Redacción marco teórico	4						
4	Definición y planteamiento del Problema	12						
5	Trabajo de Campo	5						
6	Fundamentación Teórica de la propuesta	16						
7	Diseño de la propuesta (instructivo)	6						
8	Evaluación de la propuesta	2						
9	Difusión	3						
10	Entrega informe final de Tesis y Defensa	3						

CAPÍTULO IV

Diagnóstico

En este capítulo se expondrán los resultados generados durante el proceso de investigación. Se presentan estructurados en cuatro partes, a saber:

En la primera parte se muestra los resultados obtenidos en la entrevista, la cual estuvo orientada en establecer el nivel de conocimiento que poseen los docentes encuestados acerca de lo que es el video digital y su utilidad como herramienta educativa dentro del contexto académico en el cual se desenvuelven; de la misma manera se indagó acerca de la opinión de los docentes en relación a la importancia de la creación de un instructivo para la grabación y difusión de videos didácticos en formato digital .

En la segunda parte se presenta el diagnóstico mediante el cual se valoró la opinión de los estudiantes en relación al uso que le dan los docentes de su escuela de formación a los medios audiovisuales, específicamente al video didáctico, de igual forma, se indagó acerca de su percepción en cuanto a la creación de un instructivo dirigido a los docentes para la grabación y difusión de videos didácticos, éste se realizó mediante la aplicación de un cuestionario que constaba de 10 ítems, en los cuales tenían un criterio de selección de 5 alternativas, (totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni acuerdo ni desacuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo), los resultados de este diagnóstico se presentaran reflejados por medio de tablas de frecuencia y porcentaje, junto a sus respectivos gráficos, lo que permitirá conocer la perspectiva de los estudiantes frente al fenómeno estudiado.

En la tercera parte se presenta una valoración del investigador en relación al uso que le dan los docentes al video didáctico en el ejercicio de su actividad académica, así como la necesidad de la creación de un instructivo dirigido a los docentes para la grabación y difusión de videos didácticos, basado en la información obtenida a través de la observación.

Por último, en la cuarta parte, se presentan las conclusiones generales en relación a los datos obtenidos durante la elaboración del diagnóstico.

4.1.- Diagnóstico de la opinión del docente en relación a la utilidad del video didáctico como herramienta educativa.

- Resultados a la pregunta N° 1 *¿Conoce usted que es un video didáctico?*

De acuerdo a lo respondido por los docentes entrevistados para esta pregunta, dos de ellos manifestaron conocer que es un video didáctico y justificaron sus afirmaciones, aunque según lo reflejado en sus respuestas se evidencia que existe una confusión en lo que se refiere a video educativo y video didáctico, entendiendo el primero como todo video que se utiliza para fines educativos que no necesariamente fueron creados con esa finalidad, mientras que el segundo es aquel video creado única y exclusivamente con la finalidad de transmitir un contenido pedagógico. El docente restante refirió no conocer de manera clara el concepto de video didáctico.

Según se evidencia en los resultados a esta pregunta se puede deducir que los docentes universitarios conocen de manera escasa que es un video didáctico, así como también los diversos usos que se le puede dar a éste en el contexto educativo para fortalecer los logros de enseñanza.

- Resultados a la pregunta N° 2 *¿Conoce usted las funciones didácticas que puede cumplir el video como herramienta educativa?*

En relación a esta pregunta, de las funciones didácticas que según los tres docentes encuestados pueden cumplir los videos se destacan: “permite mostrarles por medio de imágenes los lugares a los cuales se les hace referencia en los textos”, “ayudan a variar la dinámica de la clase y que los estudiantes se muestren más receptivos”, “se puede sintetizar variado contenido en poco tiempo”, “puede ser una herramienta de evaluación de contenidos por medio del análisis de un video”.

Como se puede evidenciar, los docentes encuestados refieren que el video debido a sus características propias puede cumplir una serie de funciones didácticas al utilizarlos como recurso que fortalezca las estrategias utilizadas en clase. Pero a pesar de ello es importante destacar, que sus respuestas se orientan hacia el uso del video que alguien más ha realizado y el cual adaptan a los objetivos planteados para el desarrollo de determinados contenidos y no estimaron la idea de incluir en sus estrategias un video producido por ellos mismos.

- Resultados a la pregunta N° 3 *¿Considera que el audiovisual puede ser una herramienta útil en la educación?*

Los tres docentes encuestados refieren que consideran que el audiovisual puede ser una herramienta útil en la educación debido a que permite variar las dinámicas de las clases, así como también favorece la reflexión, análisis crítico e integración de los contenidos teóricos a una realidad en específico. También destacaron su utilidad al referir que “los estudiantes manifiestan interés ante este tipo de actividades, pues los recursos visuales logran captar su atención”

Como se puede apreciar en estos resultados, los docentes encuestados manifiestan su aprobación ante el video como una herramienta que contribuye al mejor desarrollo de las diversas materias que imparten. Reflejan también, cómo los recursos que hacen uso de imágenes logran captar la atención de los estudiantes, razón por la cual, es importante tomar en cuenta los aspectos fotográficos a la hora de producir un video debido a que éstos contribuyen a desarrollar un producto de mejor calidad que logre mantener la atención de los estudiantes.

- Resultados a la pregunta N° 4 *¿Durante su ejercicio como docente ha utilizado alguna vez el video como recurso didáctico?*

De los tres docentes encuestados, dos manifestaron haber utilizado en alguna oportunidad un video como recurso didáctico, señalan como los recursos más

utilizados, las películas, documentales y comerciales creados para la televisión, al indagar acerca del modo en que han hecho uso de estos recursos refieren que los han utilizado para que los estudiantes implementen los contenidos teóricos vistos en clase, debido a que los videos les permite que contextualicen los contenidos con una realidad en específico. Así también destacaron haberlos utilizado como complemento a un tema dado. El docente que afirmó no haber utilizado el video como recurso didáctico señaló que aún no lo ha hecho porque de acuerdo a las materias que imparte no ha encontrado el video como un recurso que enriquezca la experiencia académica, refiere que prefiere el trabajo de campo.

En relación a lo anterior, se puede evidenciar cómo los docentes para poder involucrar el video dentro de sus estrategias recurren al material audiovisual ya existente, procurando seleccionar aquel que sea más idóneo y que le permita de la manera más óptima cubrir los objetivos planteados para el tema desarrollado, pero ninguno de ellos ha producido algún video para tal fin, a pesar que el hecho de crearlo les permitiría cubrir a cabalidad todas las metas propuestas pues estarían elaborados tomando en cuenta los contenidos estimados por el docente.

- Resultados a la pregunta N° 5: *En el caso de querer producir usted un video didáctico, ¿considera que tiene los conocimientos necesarios para llevarlo a cabo?*

De los docentes encuestados dos de ellos manifestaron no tener los conocimientos necesarios para llevar a cabo un video didáctico, reflejando que es una actividad compleja y que se requieren muchos conocimientos tecnológicos que ellos no poseen, afirmaron sólo saber grabar videos caseros que no cumplen los requerimientos de calidad que se necesita para un video didáctico. Por otra parte, uno de los docentes afirmó que sí consideraba tener los conocimientos básicos para elaborar un video, pero al momento de justificar su respuesta se evidenció que el docente en realidad no posee los conocimientos pues refirió “buscaría ayuda con personal especializado: camarógrafo y microfonista que grabe el video”, lo que pone de manifiesto que no

maneja los conocimientos necesarios ya que acudiría a la ayuda de un tercero para lograr los objetivos planteados.

De acuerdo a estos resultados, se puede evidenciar que de los docentes encuestados ninguno posee los conocimientos necesarios para elaborar un video didáctico, debido que desconocen los pasos que hay que seguir para lograr producir este tipo de video, además ignoran los equipos técnicos que requieren para ello. Debido a esto se pone de manifiesto la utilidad de que los docentes puedan tener acceso a un instructivo para la realización y difusión de contenido audiovisual didáctico en formato digital, debido a que les permitiría ampliar sus conocimientos y fortalecer sus estrategias educativas, al poder incluir una alternativa creativa y dinámica en la manera de transmitir conocimientos.

- Resultados a la pregunta N° 6: *¿Cree usted que cuenta con las herramientas materiales necesarias para producir videos didácticos?*

Para esta pregunta, los tres docentes encuestados manifestaron no poseer los materiales necesarios para producir un video, al justificar sus respuestas hicieron referencia a expresiones como las siguientes: “ni la escuela ni yo tenemos los equipos necesarios para llevar a cabo un video”, “es un material muy costoso y sofisticado”, “se necesitan muchos aparatos y para manejarlos una sola persona es complicado”. Es importante señalar, que aunque los tres docentes señalaron que ni ellos, ni la escuela de formación en la que se desempeñan cuenta con los materiales necesarios para producir videos, si destacaron que se cuenta con equipos para reproducir los videos (computadoras, video-beem, televisores y dvd).

Los resultados anteriores, reflejan cómo es una idea arraigada que los docentes piensen que para producir un video didáctico se requiere de equipos “costosos y sofisticados” que sólo pueden ser manejados por expertos, razón por la cual se limitan a intentar el producir videos con los elementos tecnológicos que pueden tener a su alcance (cámaras digitales de uso doméstico). Este hecho reafirma la necesidad que

existe en cuanto a la creación de un instructivo para la realización y difusión de contenido audiovisual didáctico en formato digital, debido a que por medio de éste se les puede orientar a los docentes acerca de los requerimientos mínimos necesarios para la creación de un video didáctico, ya que de acuerdo a cómo se estima la propuesta del instructivo se toma en cuenta los materiales básicos y de fácil acceso tanto para los docentes, cómo para los estudiantes.

- Resultados a la pregunta N° 7: *¿Considera usted que el tener acceso a un instructivo para realización y difusión de videos didácticos le sería útil para fortalecer su ejercicio docente?*

Para esta pregunta, los tres docentes encuestados manifestaron que sí consideran útil el poder acceder a un instructivo para la realización y difusión de videos didácticos, debido a que les permitiría conocer cómo llevar a cabo este tipo de material audiovisual. Refieren también que sería interesante que dicho material fuese de fácil acceso y que la Universidad de Los Andes oriente la creación de microtalleres, destinados a capacitar a los docentes en esta área.

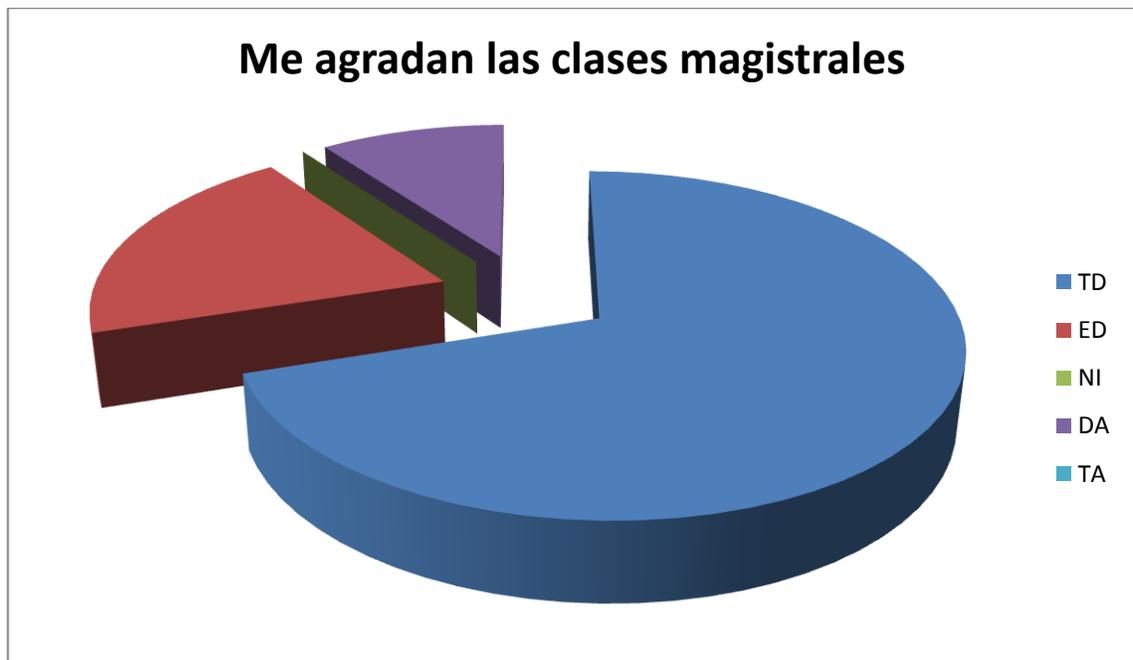
De acuerdo a los resultados de esta pregunta, al igual que los de las anteriores (pregunta cinco y seis), se ratifica la importancia de la creación de un instructivo que oriente a docentes en cuánto a los pasos y materiales necesarios para la creación de videos didácticos. Así también se puede destacar que una vez el docente acceda a esta información, podrá fortalecer el desarrollo de los contenidos de sus materias, así como también podrá compartir sus conocimientos y orientar a sus estudiantes hacia la creación de sus propios videos.

4.2.- Diagnóstico de la opinión de los estudiantes en relación a la utilidad del video didáctico como herramienta educativa.

Tabla 1: Frecuencias y porcentajes para el ítem 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	21	70%
En desacuerdo (ED)	6	20%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	0	0%
De acuerdo (DA)	3	10%
Totalmente de acuerdo (TA)	0	0%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 1: Me agradan las clases magistrales (centrada en el discurso del docente), en las cuales no se incorporen otro tipo de recurso.



Análisis:

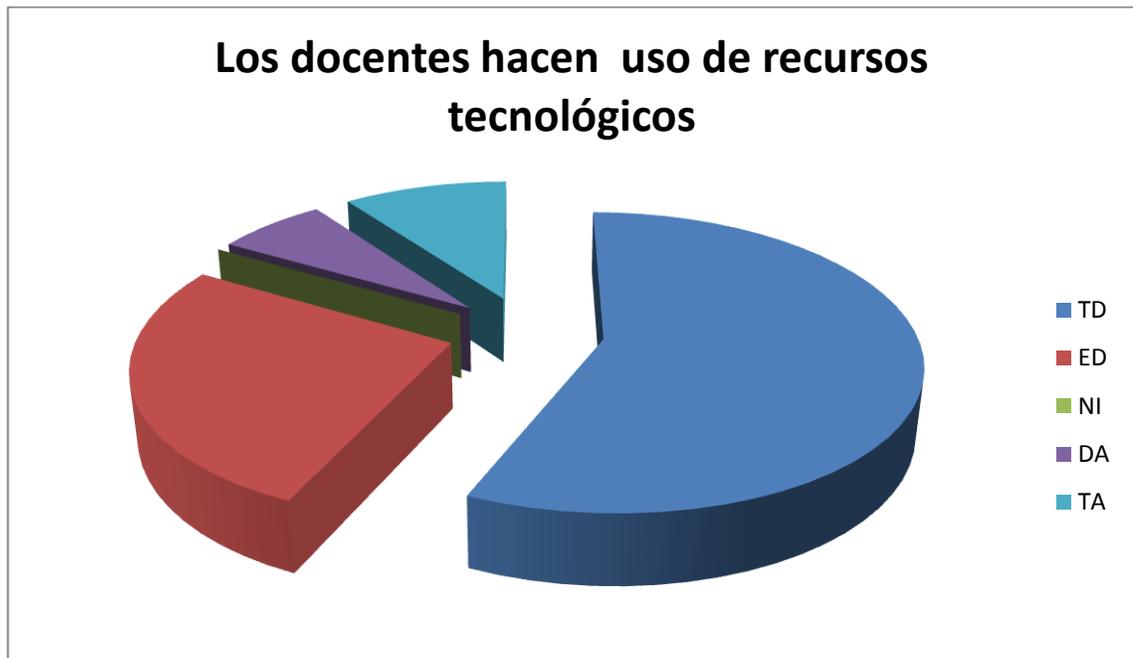
Como se puede observar en la tabla N°1 y grafico N° 1, de los 30 estudiantes que se encuestaron 21 estudiantes (70%) manifestaron que están totalmente en desacuerdo con las clases magistrales centradas en el docente, 6 en desacuerdo (20%) y solamente 3 (10%) refirieron estar de acuerdo con este tipo de metodología. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes no se sienten conformes con las clases que se centran en el maestro.

Según reflejan estos resultados se puede destacar cómo es importante y necesario que los docentes renueven sus estrategias en la manera de dar clases, debido a que los estudiantes se sienten identificados con métodos en los cuales puedan participar más y que renueven la forma en que se desarrolla la dinámica de las actividades en aula.

Tabla 2: Frecuencias y porcentajes para el ítem 2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	17	57%
En desacuerdo (ED)	8	26%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	0	0%
De acuerdo (DA)	2	7%
Totalmente de acuerdo (TA)	3	10%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 2: Todos los docentes que me han impartido clases hacen uso de diversos recursos tecnológicos didácticos (material multimedia, material audiovisual, material digital, entre otros), para enriquecer el desarrollo de las sesiones.



Análisis:

Como se puede observar en la tabla N°2 y gráfico N° 2, de los estudiantes que se encuestaron 25 (83%) refirieron que no todos los docentes que le han dado clases han hecho uso de recursos tecnológicos didácticos, mientras que 5 (17%) afirmaron que los docentes que les han impartido clases si han hecho uso de material multimedia, audiovisual, digital, entre otros.

Esto pone en evidencia que la mayoría de los docentes no involucran recursos tecnológicos en el desarrollo de sus actividades académicas lo que puede generar clases monótonas y en las cuales no se aprovechan los medios a los que hoy en día se puede acceder para hacer las reuniones más innovadoras y motivadoras. De acuerdo a esto se considera importante tomar esto en cuenta debido a que a medida en que el docente utilice los diversos recursos tecnológicos que tiene a su alcance, como el video, logrará fomentar en sus estudiantes la creatividad y la proactividad.

Tabla 3: Frecuencias y porcentajes para el ítem 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	0	0%
En desacuerdo (ED)	0	0%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	0	0%
De acuerdo (DA)	14	47%
Totalmente de acuerdo (TA)	16	53%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 3: Me atraen más aquellos videos con buena definición en la imagen que los que presentan imágenes de baja calidad.



Análisis:

Como se puede observar de acuerdo a los datos reflejados en la tabla N° 3, de los estudiantes que se encuestaron 14 (47%) refirieron estar de acuerdo en que les atraen más aquellos videos con buena definición en la imagen que los que presentan

imágenes de baja calidad, mientras que 16 (53%) afirmaron estar totalmente de acuerdo con este criterio. Ninguno de los encuestados se mostró en desacuerdo.

En relación a lo anterior se debe destacar lo importante que es la calidad de la imagen para la producción de un video, tomando en cuenta los elementos fotográficos del mismo, con la finalidad de crear un producto de calidad que atraiga más al espectador. Para ello, es necesario que toda aquella persona con aspiraciones de producir un video tenga a su alcance los conocimientos y recursos técnicos mínimos necesarios para lograr producir un material audiovisual que cumpla con las expectativas de la audiencia en cuanto a la calidad de la imagen y el contenido.

Tabla 4: Frecuencias y porcentajes para el ítem 4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	0	0%
En desacuerdo (ED)	2	7%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	1	3%
De acuerdo (DA)	14	47%
Totalmente de acuerdo (TA)	13	43%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 4: Los recursos audio visuales son una herramienta útil en el desempeño de las actividades académicas.



Análisis:

De acuerdo a los datos obtenidos para el ítem N° 4, se pudo evidenciar que 27 de los estudiantes encuestados (90%) refirieron que se encuentran tanto de acuerdo (47%), como totalmente de acuerdo (43%) en que los recursos audio visuales son una herramienta útil en el desempeño de las actividades académicas. Tan sólo dos (7%) se manifestaron en desacuerdo y uno (3%) ni acuerdo ni en desacuerdo.

En vista de lo anterior se destaca la valoración que la mayoría de los estudiantes le otorgan a este tipo de recurso, ya que casi en su totalidad lo destacan como una herramienta útil en el desempeño de las actividades académicas. Esta situación es fundamental a ser tomada en cuenta por los docentes, debido a que el hecho que sus estudiantes manifiesten una actitud positiva ante el uso de este tipo de material le permite ampliar sus estrategias de enseñanza y evaluación, con la finalidad de enriquecer la experiencia educativa apoyándose en los recursos tecnológicos con los que se cuenta hoy en día.

Tabla 5: Frecuencias y porcentajes para el ítem 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	0	0%
En desacuerdo (ED)	0	0%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	3	10%
De acuerdo (DA)	12	40%
Totalmente de acuerdo (TA)	15	50%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 5: Me agradaría que algunas sesiones académicas los docentes incorporaran videos didácticos para su desarrollo.



Análisis:

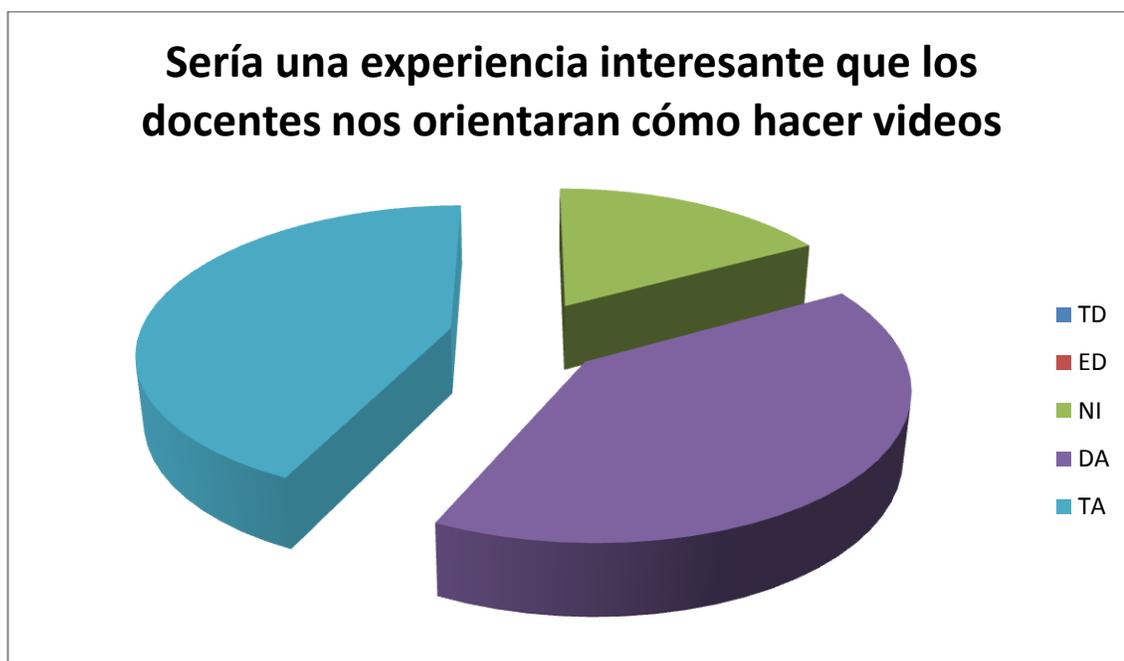
Según se puede observar en la Tabla N° 5 y su respectivo gráfico, de los estudiantes encuestados 27 (90%) manifestaron que les agradaría que algunas sesiones académicas los docentes incorporaran videos didácticos para su (de acuerdo 40% y totalmente de acuerdo 50%), solamente tres (10%) afirmaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo, ninguno refirió estar en desacuerdo.

Lo anterior pone de manifiesto que para los estudiantes de educación universitaria sería de su agrado que los docentes incorporaran para el desarrollo de las sesiones académicas videos didácticos, situación que al igual que los datos obtenidos en el ítem 4 ponen en evidencia la utilidad de incorporar este tipo de materiales para el desarrollo de las clases, ya sea como un elemento de complemento o cómo una pieza fundamental para el desarrollo de los distintos contenidos.

Tabla 6: Frecuencias y porcentajes para el ítem 6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	0	0%
En desacuerdo (ED)	0	0%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	5	17%
De acuerdo (DA)	12	40%
Totalmente de acuerdo (TA)	13	43%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 6: Sería una experiencia interesante que los docentes nos orientaran en la manera de crear videos.



Análisis:

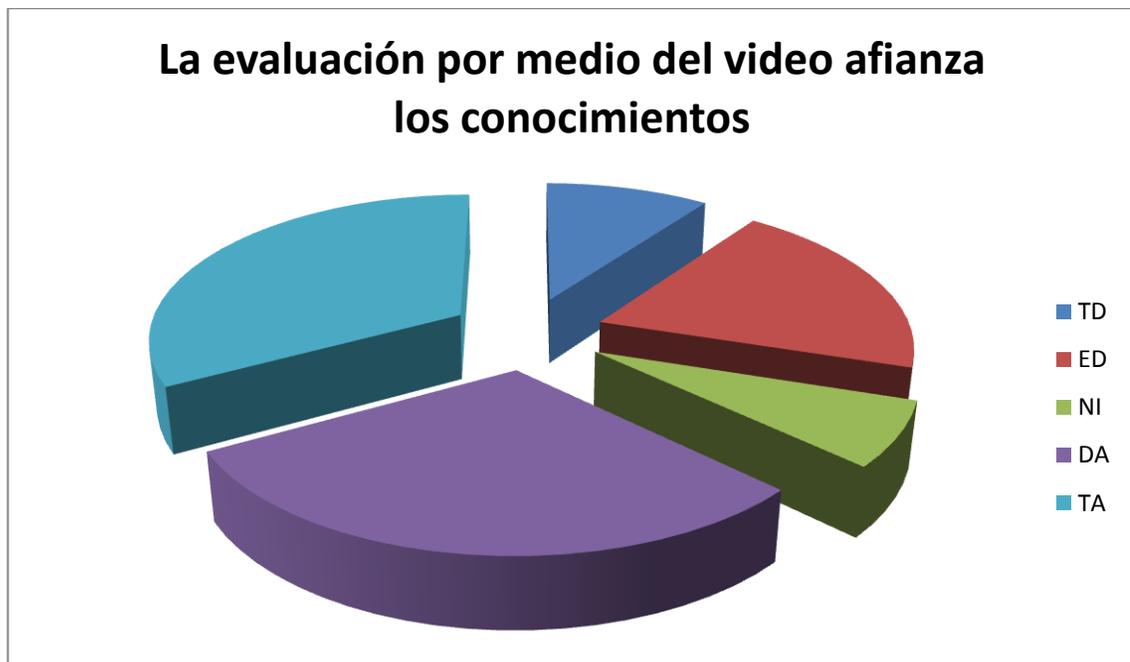
Según los resultados obtenidos para el ítem N° 6, como se puede evidenciar de los estudiantes encuestados 25 (83%) afirmaron que para ellos sería una experiencia interesante que los docentes los orientaran en la manera de crear videos (de acuerdo 40% y totalmente de acuerdo 43%), los cinco restantes señalaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo y ninguno de ellos se manifestó en desacuerdo.

En base a lo anterior se puede reflejar cómo para la mayoría de los estudiantes la oportunidad de que sus docentes les orienten en la manera de crear videos les parece algo interesante y que les podría generar algún beneficio, ya sea dentro de su desarrollo académico, personal y profesional. Tomando esto en cuenta, es importante destacar que el docente de educación universitaria como profesional, debe considerar el actualizar sus conocimientos y renovar sus estrategias de enseñanza, ya que esto permite que sus alumnos se involucren más en el desarrollo de los contenidos. Así mismo el video puede ser utilizado tanto como una herramienta para transmitir los contenidos como para evaluarlos.

Tabla 7: Frecuencias y porcentajes para el ítem 7

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	3	10%
En desacuerdo (ED)	6	20%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	2	7%
De acuerdo (DA)	9	30%
Totalmente de acuerdo (TA)	10	33%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 7: Si los docentes evaluaran los contenidos por medio de la creación de un video, afianzaríamos aún más el conocimiento adquirido.



Análisis:

Como se puede observar en la Tabla N° 7 y el gráfico N° 7, de los estudiantes encuestados 19 (63%) manifestaron estar de acuerdo en diferente grado, con la afirmación que si los docentes evaluaran los contenidos por medio de la creación de un video, lograrían afianzar aún más el conocimiento adquirido, 9 (30%) refirieron estar en desacuerdo y 2 (7%) ni acuerdo ni desacuerdo. Lo que pone de manifiesto que la mayoría de los estudiantes considera que la creación es una estrategia de evaluación productiva.

Tomando en cuenta lo anterior, es importante destacar que al evidenciar que la mayoría de los encuestados muestran una actitud receptiva ante esta forma de evaluación sería interesante que los docentes de educación universitaria consideraran tomar en cuenta esta estrategia al momento de realizar su planificación y la manera de abordar los contenidos. Pero para que esto se lleve a cabo es fundamental que los docentes previamente adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para la creación de un video y así puedan transmitirlos a sus alumnos, es aquí donde

se pone en evidencia la utilidad de la creación de un instructivo que oriente al docente en este sentido.

Tabla 8: Frecuencias y porcentajes para el ítem 8

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	7	23%
En desacuerdo (ED)	10	33%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	2	7%
De acuerdo (DA)	6	20%
Totalmente de acuerdo (TA)	5	17%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 8: En mi Escuela de formación se cuentan con los recursos materiales necesarios para la producción y proyección de videos didácticos.



Análisis:

Según se puede observar en la Tabla N° 8 y su respectivo gráfico, de los estudiantes encuestados 17 (56%) manifestaron que en su escuela de formación no se cuentan con los recursos materiales necesarios para la producción y proyección de videos

didácticos, once (37%) refirieron que si cuentan con esos recursos y solamente dos (7%) afirmaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo, lo que se puede asumir como desconocimiento de los equipos con los que cuenta su casa de formación.

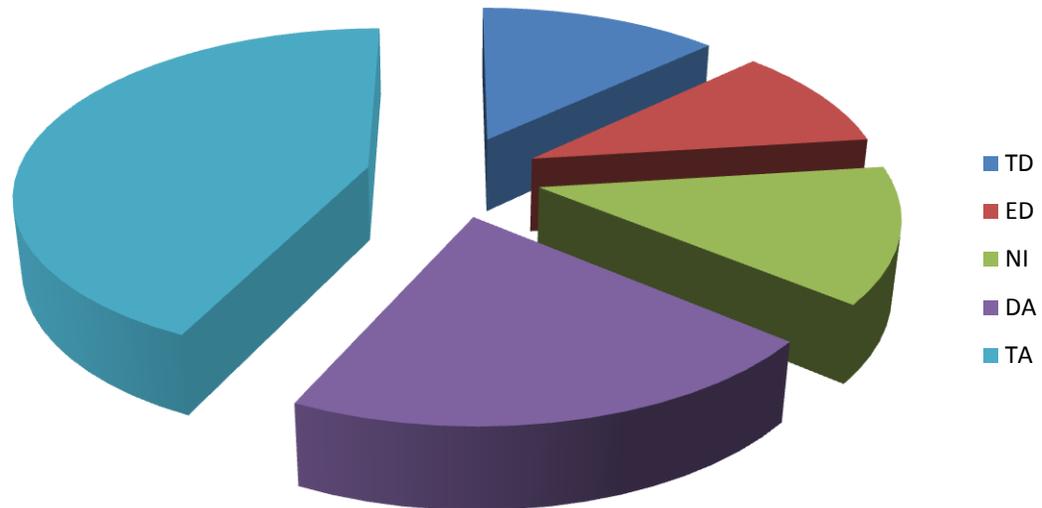
En relación a lo anterior, se puede destacar que la mayoría de los estudiantes manifestaron que en su Facultad no se cuentan con los recursos materiales para la producción y proyección de videos didácticos, lo que viene a significar una deficiencia en el equipamiento con el que cuentan estas casas de estudio, pero también es necesario considerar, que quizás la Institución si cuenta con dichos equipos, pero como los docentes no hacen uso de éstos para el desarrollo de sus estrategias, los estudiantes asumen que no se cuenta con este tipo de material. De igual manera es importante señalar que lo recomendable es que las Instituciones de Educación Universitaria cuenten con los recursos tecnológicos necesarios para que los docentes logren incorporar el video en sus estrategias de enseñanza y evaluación, para de esta manera enriquecer la experiencia académica.

Tabla 9: Frecuencias y porcentajes para el ítem 9

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	4	13%
En desacuerdo (ED)	3	10%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	4	13%
De acuerdo (DA)	6	21%
Totalmente de acuerdo (TA)	13	43%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 9: Crear videos didácticos es muy complicado pues se requiere muchos conocimientos técnicos y recursos materiales y tecnológicos de difícil acceso.

Crear videos didácticos es muy complicado



Análisis:

De acuerdo a lo observado en la Tabla y Gráfico N° 9, de los estudiantes encuestados, 19 (64%) opinaron que crear videos didácticos es un proceso muy complicado pues se requiere de muchos conocimientos técnicos, así como de recursos materiales y tecnológicos de difícil acceso, siete (23%) manifestaron que no es algo complicado y cuatro (13%) no se mostraron ni acuerdo ni en desacuerdo con esta afirmación.

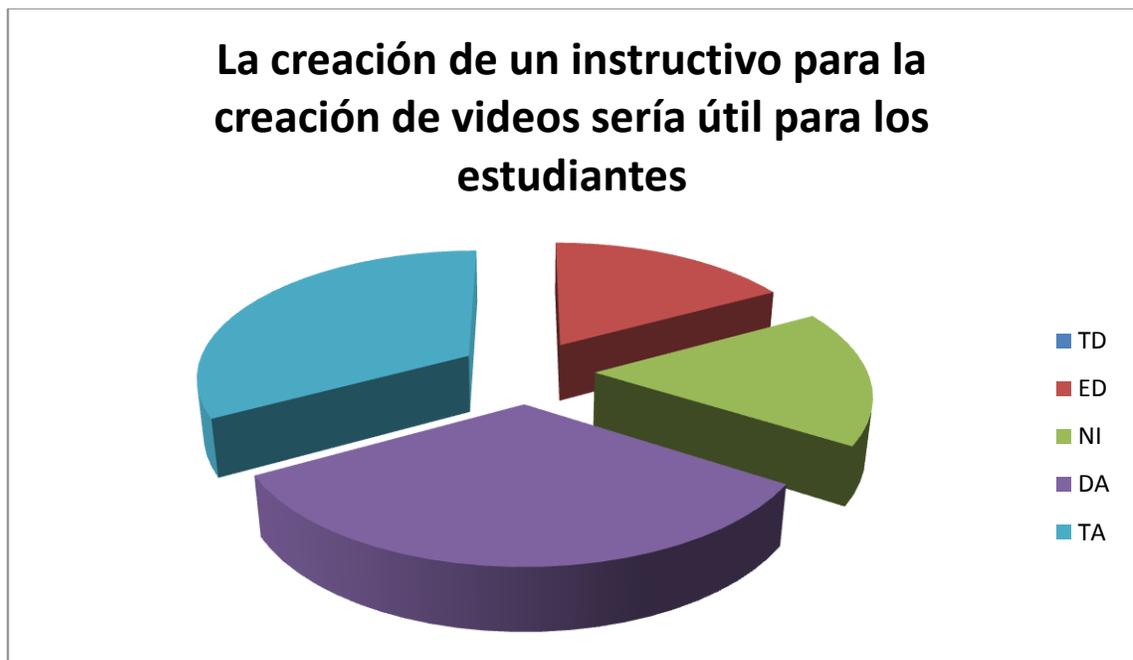
En relación a estos resultados se debe destacar cómo la mayoría de los estudiantes consideran que la elaboración de un video didáctico es un proceso complicado debido a que requiere conocimientos específicos que no poseen, así como también amerita el acceso a recursos materiales y tecnológicos que no son de fácil adquisición. De acuerdo a esto se pone en evidencia que la mayoría desconoce que con elementos tecnológicos que poseen en su casa para uso doméstico como una laptop, una cámara casera, una fuente de luz (natural o artificial) y un micrófono sencillo se puede producir un video digital con fines didácticos, resultando que su producción es más sencilla de lo que se pueda estimar. Por otra parte, las orientaciones teóricas necesarias para producir este tipo de material audiovisual se pueden encontrar en un

instructivo que oriente al respecto, tal y como el que se plantea desarrollar en este proyecto.

Tabla 10: Frecuencias y porcentajes para el ítem 10

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo (TD)	0	0%
En desacuerdo (ED)	5	17%
Ni acuerdo ni desacuerdo (NI)	5	17%
De acuerdo (DA)	10	33%
Totalmente de acuerdo (TA)	10	33%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 10: La creación de un instructivo para la grabación y difusión de videos didácticos en formato digital fortalecería el desempeño académico de los estudiantes.



Análisis:

En vista de los resultados obtenidos para el ítem N° 10, se puede evidenciar que 20 (66%) de los estudiantes encuestados, manifestaron que la creación de un instructivo

para la grabación y difusión de videos didácticos en formato digital fortalecería su desempeño académico y el de los demás estudiantes, cinco (17%) se mostraron en desacuerdo y otros cinco (17%) ni en acuerdo ni en desacuerdo.

En relación a lo anterior se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes encuestados considera de utilidad la creación de un instructivo que los oriente en cuanto a cómo grabar y difundir videos didácticos en formato digital, debido que puede contribuir a fortalecer su desempeño académico. Estos resultados es necesario tomarlos en cuenta debido a que pone de manifiesto la pertinencia de la creación de un instructivo que aunque en un principio este dirigido a los docentes universitarios, también puede ser de utilidad para los estudiantes y toda aquel interesado en crear un video didáctico.

4.3.- Diagnóstico valorativo en relación al uso que le dan los docentes al video didáctico en el ejercicio de su actividad académica basado en la observación.

La observación llevada a cabo, estuvo orientada en la valoración de las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes de educación universitaria pertenecientes a tres espacios de formación distintas de la misma casa universitaria, tomando en cuenta el uso que le proporcionan al video didáctico en el ejercicio de su actividad académica.

En relación a lo anterior se debe destacar que la observación se realizó en 5 sesiones diferentes para cada uno de los docentes encuestados, con la finalidad de detallar cómo llevaban a cabo el desarrollo de sus actividades académicas y que recursos audiovisuales involucraban en el desarrollo de las mismas. En este sentido, se debe destacar que durante las cinco sesiones para cada uno de los docentes se logró establecer lo siguiente:

- **Docente N° 1 (Facultad de Humanidades y Educación):** Durante las cinco sesiones observadas se pudo detallar que la estrategia de enseñanza aprendizaje utilizada por el docente corresponde en su gran mayoría a la

enseñanza tradicional, centrada en clases magistrales dictadas por el docente, en donde la interacción y participación de los estudiantes se ve reducida a su más mínima expresión. De estas cinco sesiones en tan sólo dos oportunidades el docente hizo uso de recursos visuales como la presentación de diapositivas con las cuales logró enriquecer un poco la actividad educativa. Durante el resto de las sesiones no se observó la utilización de otro recurso, ni la incorporación del video durante el desarrollo de las actividades.

- **Docente N° 2 (Facultad de Ciencias Jurídicas y políticas):** Durante las sesiones llevadas a cabo en el desempeño de las actividades para este docente, se destaca que al igual que en el caso anterior, las clases se desarrollan bajo un enfoque centrado en el docente, quién de manera verbal expone el desarrollo de los contenidos. En este caso, es necesario destacar que así como la mayoría de las sesiones se llevaron a cabo bajo esta metodología, el docente en todas las clases hizo uso de recursos visuales (presentación de diapositivas), por medio de los cuales ampliaba el contenido del tema desarrollado, apoyándose en imágenes relacionadas a los contenidos desarrollados. Es necesario destacar, que aunque este docente no involucró recursos audiovisuales, logró captar la atención de los estudiantes debido a que la gran mayoría de las diapositivas contenían un significativo número de imágenes que permitían que los participantes relacionaran los contenidos a éstas. Este hecho pone de manifiesto, la importancia de la imagen, específicamente de la fotografía y su calidad para el desarrollo de recursos visuales, debido a que lograr captar la atención de la audiencia y de esta manera hacer del aprendizaje algo más significativo.
- **Docente N° 3 (Facultad de Ciencias Económicas y sociales):** Durante las sesiones realizadas a este docente, se pudo observar que en la mayoría de las sesiones (cuatro), la estrategia utilizada por el mismo para la transmisión de los contenidos fue la del desarrollo del trabajo en equipo, éste consistía en entregarles un material impreso a cada uno de los grupos y otorgarles un determinado período de tiempo para que realizaran la lectura y análisis

correspondiente a dicho material. Es de destacar que aunque en este docente se evidencia una innovación en la manera de desarrollar la clase, (ya que no se centra en el docente, sino que fomenta la participación y reflexión de los estudiantes), no involucra durante el desarrollo de las mismas, elementos visuales de apoyo que permitirían la innovación y enriquecimiento de las actividades. Durante la sesión que no se trabajó mediante esta metodología el docente llevó a cabo una evaluación escrita.

En líneas generales y tomando en cuenta las sesiones durante las que se llevó a cabo la observación se puede distinguir lo siguiente:

- La mayoría de los docentes desarrolla sus clases haciendo uso de estrategias de enseñanza y aprendizaje centradas en el docente y en las cuales se limita la participación de los estudiantes.
- Es escasa la utilización de elementos visuales que enriquezcan el desarrollo de las actividades académicas, a pesar que las tres escuelas de formación cuentan con elementos básicos necesarios para este tipo de actividades (laptop y videobeam).
- Ninguno de los docentes involucró durante el desarrollo de sus actividades académicas recursos audiovisuales (películas, documentales, videos, entre otros).

4.4.- Conclusiones del diagnóstico:

En base al diagnóstico realizado basado en las entrevistas llevadas a cabo a los docentes de las distintas Escuelas de Formación, el cuestionario aplicado a 30 estudiantes de dichas escuelas y la observación realizada por el investigador se pueden establecer las siguientes conclusiones:

- Los docentes hacen uso excesivo de estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en el educador y no en el estudiante.

- Tanto los docentes como los estudiantes desconocen las diferencias entre el video educativo y el video didáctico.
- Los docentes y estudiantes reconocen que el video didáctico es un recurso de gran utilidad y valor académico.
- De acuerdo a los entrevistados y encuestados se puede evidenciar que el video es utilizado de manera escasa durante el desarrollo de las actividades académicas a pesar de que ambos destacan su valor como herramienta didáctica que enriquece la experiencia en el aula y que ayuda a la comprensión de los contenidos.
- Los estudiantes afirman que los docentes en su mayoría utilizan como recurso visual la presentación de diapositivas, las cuales les parece más atractivas si poseen diversidad de imágenes con buena calidad y definición.
- Los estudiantes manifiestan interés y agrado ante la oportunidad de involucrar el video tanto para el desarrollo de contenidos, cómo para metodología de evaluación.
- Los docentes afirman no poseer los conocimientos necesarios para la creación de un video didáctico.
- Tanto docentes como estudiantes consideran que para la creación de videos didácticos se requieren conocimientos y materiales tecnológicos específicos que no son de fácil acceso, por lo tanto perciben el producir un video como algo complejo y costoso.
- Tanto docentes como estudiantes opinan que la creación de un instructivo que los oriente en la producción de videos didácticos fortalecería su desempeño.

De acuerdo a lo anterior se puede concluir que en la actualidad el video didáctico no es utilizado como herramienta académica para fortalecer el desarrollo de las actividades dentro del aula de clases en la educación universitaria, situación que

limita el desempeño tanto de los estudiantes cómo de los docentes, reflejándose el uso excesivo de estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en el docente que limitan la participación de los educandos. Por lo tanto, se puede evidenciar la importancia de la creación de un instructivo que oriente cómo grabar, editar y difundir videos didácticos en formato digital, ya que éste permitiría que los docentes cuenten con una herramienta que les permita conocer cómo se realizan este tipo de videos, para así utilizar este recurso en el desarrollo de su materia, logrando una mejora en su desempeño y el de sus estudiantes.

CAPÍTULO V

Presentación de la propuesta

El video como medio audiovisual, desde una visión educativa, es considerado como un instrumento didáctico perteneciente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que entre muchas otras cosas, puede ser utilizado como recurso de una estrategia educativa que facilite el aprendizaje. Hoy en día no debe de existir una separación entre la revolución tecnológica consecuencia del auge de la era digital y los espacios de educación y formación, ya que este distanciamiento genera que los estudiantes perciban dos realidades distintas: la de su contexto educativo que hace uso de estrategias de enseñanza tradicionales y hasta aburridas y la de su entorno social, que cada día le presenta innovaciones en cuanto a los modos de obtener información. En relación a esto Larrañaga (2012:08) señala que:

El gran debate de hoy consiste en como hacer atractivos el aprendizaje y la enseñanza y ver como se puede adaptar la educación al siglo XXI. El avance de la sociedad, el conocimiento y las nuevas tecnologías están haciendo que se cuestione algunos dogmas de la pedagogía tradicional.

Esta transformación relacionada a la manera en que las personas acceden a la información, ha favorecido el surgimiento de nuevos métodos y disciplinas a las cuales el docente debe adaptarse para lograr mejorar la calidad de la educación sobre todo gracias al acceso a la información que hasta hace poco era muy difícil de conseguir y ahora es mucho más sencillo, así como también la promoción de la experimentación y el uso compartido de información.

Debido a esto se considera fundamental que los docentes asuman el desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), específicamente el video, ya que como lo refiere Rodríguez (2011) este recurso al estar lleno de imágenes y sonidos ayuda al estudiante a comprender mejor el tema, logrando un aprendizaje significativo, asimismo, permite el desarrollo de la comprensión y trabajar aspectos

lingüísticos en sus contextos. Ejemplo de ello es la experiencia documentada por Joya (2009), quien describe el proyecto integral de interacción comunicativa llevado a cabo en el Colegio Distrital Santa Bárbara en Colombia, el cual está basado en la realización de videos educativos de manera conjunta entre los docentes y los estudiantes de educación media, describe que mediante esta actividad los estudiantes han adquirido habilidades comunicativas audiovisuales, así como también han logrado internalizar los contenidos desarrollados en los videos (derechos humanos, valores, habilidades sociales, entre otros). Este tipo de experiencias demuestra que este recurso contribuye eficazmente en la enseñanza y es bien recibido por los estudiantes, por lo que el docente puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje con este instrumento y así proveerle a sus estudiantes las herramientas y conocimientos necesarios para el siglo XXI.

Pero para que el docente logre hacer uso del video didáctico como recurso, requiere necesariamente conocer acerca de este medio audiovisual y en el mejor de los casos tener las nociones básicas en cuanto a la manera de cómo realizar uno que cumpla con sus expectativas y objetivos específicos. Tomando esto en cuenta, se considera necesaria la creación de un instructivo para la concepción, producción y distribución de contenidos audiovisuales educativos que permita a los educadores expresar sus conocimientos e intereses a través de materiales audiovisuales.

Justificación de la propuesta

El video didáctico para que cumpla sus objetivos como herramienta que fortalece los procesos de enseñanza aprendizaje tiene que ser, primero que todo, un video de mayor calidad técnica y pedagógica, mejor que otros, si es posible, esto quiere decir, que debe lograr captar toda la atención del receptor y transmitir con claridad y exactitud el mensaje deseado. Para ello, se necesita ahondar en el dominio del

lenguaje audiovisual y tener creatividad e imaginación para dar forma a los contenidos que mantendrán la atracción e interés de la audiencia, movilizando sus conocimientos, percepciones, y sentimientos.

Es necesario tener en cuenta que el recurso audiovisual constituye una fuerza social, cultural y educativa que dentro y fuera de los espacios educativos, afecta la actuación tanto de los docentes como de los alumnos. Por ello debe ser aprovechado al máximo, para alcanzar los objetivos establecidos de manera actualizada y dinámica, que permita la expresión de los actores educativos involucrados, al respecto de esto Pozú (s/f) señala que el video debe ser visto cómo una producción simbólica que conforma la relación entre lo imaginario, lo emotivo, lo pasional y la autocrítica, que además tiene como objetivo lo cotidiano es decir lo conocido, aquello que puede ser identificable.

También se puede afirmar que la propuesta se justifica, pues su intención es la de producir y difundir información útil para la formación integral de los educadores, quienes podrán en un futuro tomar la decisión de continuar optimizando la calidad educativa, apoyándose en el video como recursos didáctico orientado a la enseñanza y aprendizaje integral.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Redactar un conjunto de lineamientos y sugerencias para la grabación y difusión de contenido audiovisual didáctico en formato digital.

Objetivos Específicos

Describir los pasos necesarios para la grabación de contenido audiovisual didáctico en formato digital.

Detallar los pasos básicos a seguir para la edición de contenido audiovisual didáctico en formato digital.

Explicar los pasos necesarios para la difusión de contenido audiovisual didáctico en formato digital.

Fundamentación de la propuesta

La presente propuesta tiene su fundamentación en las distintas bases teóricas legales que sustentan la aplicación de estrategias audiovisuales en los espacios educativos, para elevar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Fundamentación teórica

En el proceso educativo venezolano se han venido incorporando la utilización de recursos audiovisuales como estrategia para redimensionar el proceso enseñanza y aprendizaje, tal y como se evidencia en lo establecido en el Curriculum Nacional Bolivariano CNB (2007) al señalar que dentro de las características del Sistema Educativo Bolivariano se encuentra el promover "...el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), como herramientas de trabajo y recursos para el aprendizaje" (p. 54), razón por la que establece como uno de sus ejes integradores este tipo de tecnologías. De igual manera, el estado venezolano ha promovido mediante diferentes programas la utilización de los medios audiovisuales con fines

educativos y liberadores, ejemplo de esto es la reciente creación del canal en Televisión digital abierta (TDA) “TV Conciencia”, el cual se basa en la transmisión de contenidos educativos conformados por producciones independientes sobre ciencia y series para niños y adultos, así como documentales.

Resulta conveniente resaltar, que si bien la siguiente definición de programas culturales y educativos, no precisa de manera determinante los lineamientos, sí establece algunas condiciones bajo las cuales el recurso audiovisual didáctico puede ser planificado y producido. A efectos de lo señalado en el Artículo 5, de la Ley de Responsabilidad Social de la Radio y la Televisión vigente, se define la categoría de programa cultural y educativo como:

...aquel dirigido a la formación integral de los usuarios y usuarias en los más altos valores del humanismo, la diversidad cultural, así como en los principios de la participación protagónica del ciudadano en la sociedad y el Estado, a los fines de hacer posible entre otros aspectos:

- a. Su incorporación y participación en el desarrollo económico, social, político y cultural de la Nación.
- b. La promoción, defensa y desarrollo progresivo de los derechos humanos, garantías y deberes, la salud pública, la ética, la paz y la tolerancia.
- c. La preservación, conservación, defensa, mejoramiento y mantenimiento del ambiente para promover el desarrollo sustentable del hábitat, en su beneficio y de las generaciones presentes y futuras.
- d. El desarrollo de las ciencias, las artes, los oficios, las profesiones, las tecnologías y demás manifestaciones del conocimiento humano en cooperación con el sistema educativo.
- e. El fortalecimiento de la identidad, soberanía y seguridad de la Nación.
- f. La educación crítica para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada para el desarrollo humano emitida por los servicios de radio y televisión. (p. 05)

De acuerdo a lo anterior se puede observar que el Estado ha considerado a los recursos audiovisuales como un recurso tecnológico que puede contribuir a desarrollar los aspectos positivos de los individuos en beneficio de la nación; aunque

evidentemente el crear un video didáctico con fines de utilizarlo como herramienta pedagógica dentro del aula, no tiene las implicaciones sociales de un programa de televisión, se pueden tomar en cuenta los aspectos señalados en este artículo, para ser destacados en los videos ha producir.

También es importante considerar que los videos educativos pueden cumplir diversas funciones pedagógicas de importancia, cómo el proporcionar, comparar y contrastar información, así como analizar la actuación de los alumnos durante la práctica del uso de medios en el desarrollo de destrezas de dicción, oratoria, drama, entre otras; y proporcionar a los estudiantes un vehículo para que desarrollen sus expresiones creativas al hacer sus propios materiales con fines educativos. Asimismo, el video es un recurso que permite observar la realidad tal cual se presenta, reflejando los hechos de manera fiel, ha diferencia del texto y las imágenes que conforman los diversos recurso impresos, que representan sólo imágenes estáticas, que en muchas ocasiones presentan una realidad de forma limitada.

Factibilidad de la propuesta

Ejecutar la propuesta basada en la creación de un instructivo para la grabación y difusión de contenido audiovisual didáctico en formato digital, es de trascendental importancia, debido a que permite que los docentes tengan una herramienta pedagógica que les enseñe a aprovechar los recursos tecnológicos contemporáneos, tanto en beneficio de su ejercicio docente, como en el beneficio de sus estudiantes.

Asimismo, al estar el docente capacitado en cuanto a los pasos para realizar un video didáctico de calidad, podrá utilizar este conocimiento para realizar producciones audiovisuales que cumplan con los objetivos de enseñanza propuestos, así como también el transmitir este conocimiento a sus alumnos y utilizar el video no sólo como herramienta para la enseñanza sino también como estrategia de evaluación.

Factibilidad Institucional: Desde el ámbito institucional la propuesta es factible ya que es un recurso que ampliará los materiales de consulta con los que se cuenta en la Escuela de Medios Audiovisuales, de igual manera, la creación del instructivo para la grabación y difusión de contenido audiovisual didáctico en formato digital, al estar dirigida a docentes universitarios (aunque puede ser utilizado por educadores de otros niveles), se puede presumir que lograrán el objetivo del manual ya que cuentan en su gran mayoría con los recursos humanos y tecnológicos necesarios para llevarlo a cabo.

La propuesta es factible debido al interés mostrado por los docentes consultados mediante la encuesta aplicada, los cuales refirieron que al poder acceder a un instructivo que les oriente en la creación de videos didácticos utilizarían esta herramienta para grabar sesiones de clases y crear videos que desarrollen temas específicos con el fin de mejorar el proceso educativo.

En cuanto a los recursos materiales, la Universidad de los Andes cuenta en la mayoría de sus escuelas con laboratorio de computación, sillas, mesas, pizarras, proyectores, pantallas, televisores, dvd, equipos de audio, entre otros; que pueden ser utilizados para la creación de los recursos audiovisuales. De igual manera, hoy en día ya sea los docentes o sus estudiantes pueden tener acceso en su mayoría a cámaras digitales de uso doméstico, las cuales sirven para la grabación de videos.

Factibilidad Financiera: La inversión económica para que el investigador desarrolle esta propuesta es mínima, relacionada con gastos de papelería básicos para la creación del instructivo (hojas, tinta, impresora, bolígrafos, entre otros). Por su parte, para que la propuesta se ejecute mediante el uso del manual, las Instituciones educativas donde vaya a llevarse a cabo necesitan los recursos audiovisuales mínimos como: cámara digital, micrófono, computadora, acceso a internet y videobeam, así como también aulas de clases, mesas y sillas. Los gastos serán asumidos por el investigador, por lo tanto no es necesario la búsqueda de financiamiento.



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

Instructivo para Realización y Difusión de Videos Didácticos.

Israel Uzcátegui Chávez
Tutor: Raymond Marquina

Instructivo para grabación y difusión de videos didácticos

Estimado docente, tomando en cuenta lo fundamental que es su papel en la educación, así como los retos con los que se enfrenta día a día para actualizar sus estrategias de enseñanza aprendizaje, a continuación se le presenta un instructivo diseñado con la finalidad de que usted aprenda los pasos fundamentales para lograr: grabar, editar y difundir un video didáctico de calidad. Una vez usted ponga en práctica los fundamentos básicos para la creación de un video didáctico, podrá gracias a éste, innovar en sus sesiones educativas, así como también, conseguirá motivar a sus estudiantes mediante la presentación de un recurso de calidad que le permita transmitir los contenidos que usted requiera de una manera dinámica y creativa.

Este instructivo fue elaborado pensando en su beneficio y práctico uso, razón por la cual, ha sido redactado de una manera sencilla y clara, dividiendo los pasos a realizar en etapas que detallan y explican los procedimientos a llevar a cabo para la grabación y difusión de videos en formato digital. Estas etapas comprenden:

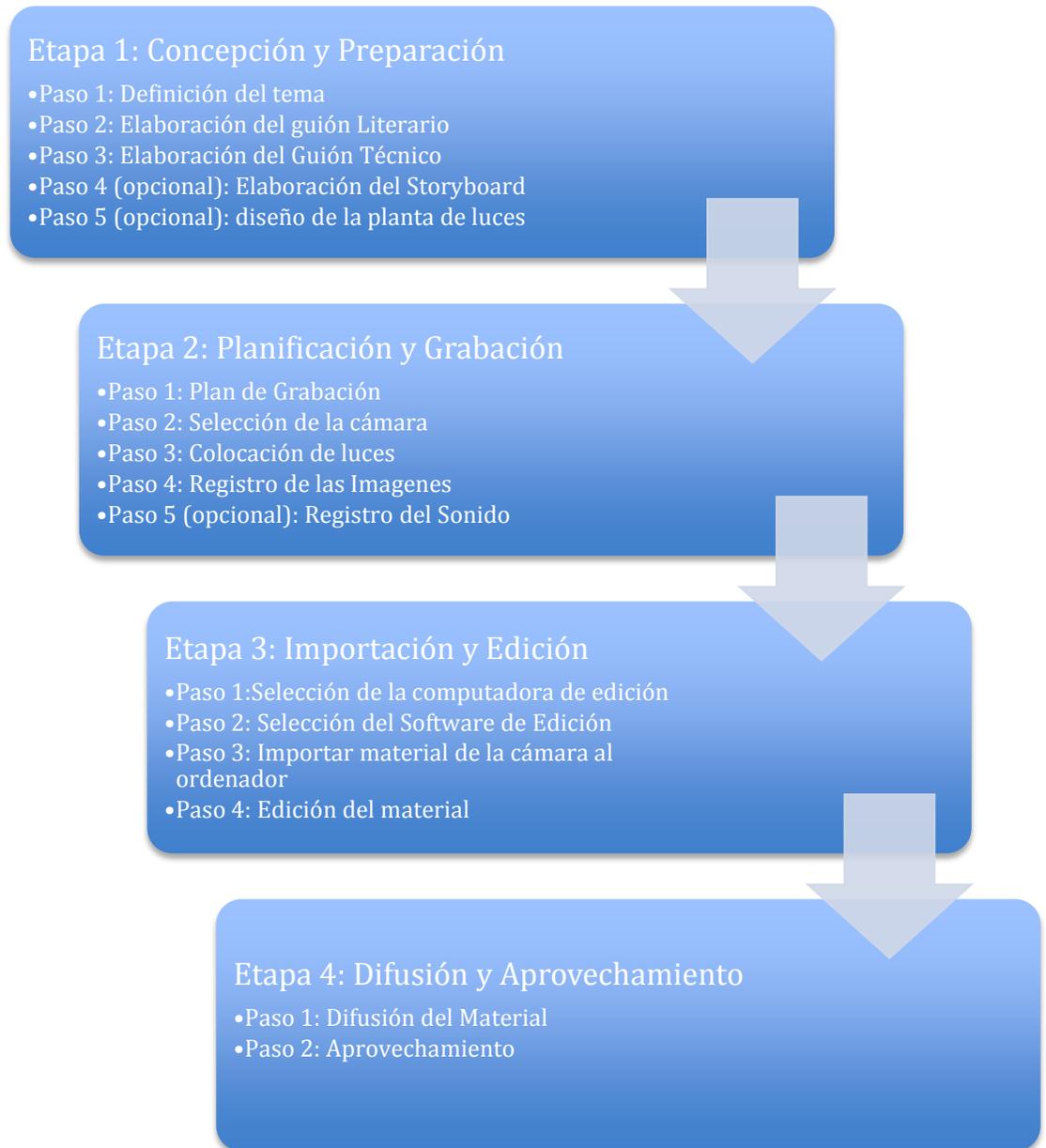
Etapa 1- Concepción y preparación: Comprende las consideraciones pedagógicas necesarias a tomar en cuenta previo a la grabación del video y los pasos para construir un guión literario, el cual se basará en los objetivos didácticos que se buscan alcanzar con el video. Asimismo, detalla el procedimiento a seguir para la elaboración del guión técnico, storyboard y la planta de iluminación.

Etapa 2 – Planificación y Grabación: Plan de rodaje, selección de cámara, colocación de luces, registro de las imágenes (balance de blancos, filtros) registro de sonido (sonido incorporado a la cámara, sonido por micrófono accesorio, sonido adjunto)

Etapa 3 - Edición y exportación: Explica los requerimientos de la post-producción, de igual manera, especifica los principios básicos de edición, ejecución paso a paso según la selección del software.

Etapa 4 - difusión y aprovechamiento: Detalla las estrategias y medios de difusión de videos, así como recomendaciones de la plataforma a utilizar.

Diagrama de las etapas.



Etapa 1: Concepción y preparación (Pre-producción)

Para cumplir con los objetivos educativos del video, es recomendable que usted como docente creador esté involucrado en todo el proceso de la producción, con la finalidad de garantizar que la idea (mensaje o conocimiento) sea transferido correctamente al lenguaje audiovisual.

En esta etapa de la elaboración del video se deberá cumplir con los siguientes pasos:

Paso 1.- Defina un tema y formule los objetivos pedagógicos que desea transmitir:

Para la elaboración del video el primer paso es tener claro el tema acerca del cual tratará dicho recurso, para ello cumpla con las siguientes pautas:

- De acuerdo a lo que desea transmitir a sus estudiantes seleccione la temática a tratar, procure que el tema no sea muy extenso, pues deberá tomar en cuenta el tiempo de duración del video.
- Redacte los contenidos principales del video.
- Defina los objetivos a lograr con su producción, basándose en las características de sus estudiantes (edad, género, nivel de instrucción, entre otros).
- Elabore una guía de preguntas que le permitan delimitar el material audiovisual a realizar, puede responder las siguientes preguntas: ¿Porqué deseamos utilizar el video como herramienta educativa?, ¿qué aprendizajes esperamos transmitir con este video?, ¿Cual será la audiencia?, ¿Con qué instrumentos y herramientas contamos para grabar y editar el video (cámaras, luces, computadora, entre otros)?, ¿Qué medios utilizaremos para difundir nuestro video?...
- Haga una pequeña propuesta de video tomando en cuenta todas las respuestas anteriores.

- Una vez cumplidos estos pasos y basándose en la propuesta redactada previamente se procede a la realización de un guión.

Paso 2.- Elaboración del guión literario (guión didáctico)

El diseño del guión didáctico, consiste en la creación meditada y progresiva de temas calificados, que conduzcan a la realización de un material audiovisual con fines pedagógicos en el aula de clases, para ello se cumplirá con el siguiente procedimiento:

- **Investigación e indagación:** Realice una recolección de información de base para la elaboración de los contenidos (recordando hacer mención a las fuentes donde fue tomada la información producto del proceso de investigación, esto aplica también a las imágenes y cualquier otro recurso utilizado), esto determinará el tema del video, tome en cuenta los elementos del tema que quiere destacar y la manera en que desea destacarlos (mediante imágenes, recursos visuales o auditivos), posterior a ello realice una sinopsis del tema.
- **Guionización:** Al finalizar la sinopsis o resumen del tema, defina el enfoque que utilizará para transmitir la información o contenido, ya sea mediante la representación ficticia, reportaje, documental, entre otros.
- **Redacción del guión didáctico (literario):** De manera escrita exprese la presentación narrativa de la historia o contenido a desarrollar, describa las acciones y diálogos que se puedan presentar, asimismo, las situaciones, aspectos a destacar y los escenarios, todo deberá estar detallado y estructurado en secuencias, de manera que pueda ser llevado a la pantalla. Ejemplo:

Cuadro N° 1: Ejemplo de Guión Literario

INT. PASILLO-COMEDOR. DÍA

Nos encontramos en un piso. La puerta del recibidor se abre y entra RUBÉN (22), con una carpeta de estudiante bajo el brazo. Cierra la puerta y deja las llaves en el colgador. Recorre el pasillo y entra en el comedor, donde está GUILLERMO (23), sentado frente a una mesa, enfrascado en lo que parecen experimentos de química. En la mesa hay tubos de ensayo, probetas, etc.

RUBÉN ¡Hey! GUILLERMO (sin girarse)

Mira, no te pierdas esto.

Paso 3.- Elaboración del guión técnico

Una vez culmine el guión literario, deberá proceder con la elaboración del guión técnico, este guión es una herramienta que le permitirá tener una guía clara y específica para la posterior grabación del video, en éste deberá registrar todos los datos técnicos necesarios para el momento del rodaje.

Para la realización del guión técnico cumpla con las siguientes pautas:

- Diseñe una tabla de cuatro columnas. La primera columna titúlela: Número de plano-tiempo-lugar-, la segunda: movimientos de cámara, la tercera: planos con la acción y la última: audio.:

Cuadro N° 2: Ejemplo de Guión técnico

Número de plano-tiempo-lugar	Movimientos de cámara	Planos con la acción	Audio
1-interior-día Cátedra Simón Bolívar, Facultad de Humanidades, ULA	Plano general de la profesora en el podio	Profesora presentando la primera lámina de su presentación	Buenos días hoy el tema es...

- En la primera columna ya titulada, deberá registrar el número de plano al que corresponde la toma, asimismo, anotará la información del momento en que será grabada, especificando si es de día o de noche y si es necesario la hora a la que se hará alusión. De igual manera, en esta columna deberá identificar el lugar en que se realizará la toma, ya sea en interior o exterior, destacando los detalles necesarios del lugar.
- En la segunda columna ya titulada, deberá especificar los movimientos de cámara ha utilizar, los cuales se refieren a los distintos puntos de vista con los que será grabado el video. Para completar esta columna de manera correcta es necesario que usted se familiarice con los siguientes movimientos o ángulos que puede realizar con la cámara, especificados en la siguiente tabla

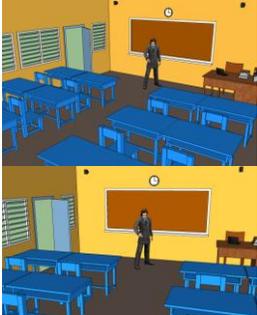
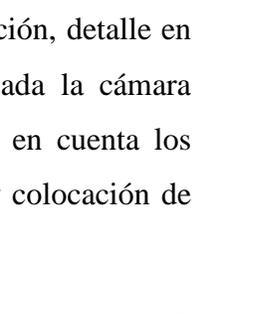
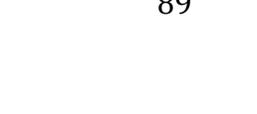
Tabla 1.- Movimientos de cámara

Tipo de ángulo	Descripción	Ejemplo gráfico
Normal	El nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objeto o bien con la mirada de la figura humana	
Picado	La cámara se encuentra inclinada hacia el suelo. Permite describir un paisaje o un grupo de personajes.	
Contrapicado	La cámara se encuentra inclinada hacia arriba. Alarga a los personajes y crea una visión deformada.	
Inclinado	La cámara se ladea lateralmente, produciendo un punto de vista insólito y que sugiere desequilibrio e inestabilidad.	
Cenital	La cámara se sitúa completamente por encima del personaje en un ángulo perpendicular.	

Una vez comprendidos los distintos movimientos y teniendo claro desde que ángulo prefiere que se realice la toma, anótelo en la segunda columna del guión técnico.

- En la tercera columna ya titulada, deberá identificar los planos con la acción, esto hace referencia por un lado al tipo de plano que utilizará en la toma señalada y por el otro, la descripción de la acción, es decir, las distintas situaciones que se verán en esa toma en específico. Asimismo, se describirá la composición de la imagen. En lo que respecta al tipo de plano, es necesario que se familiarice con los distintos planos identificados en la siguiente tabla.

Tabla 2.- Tipos de planos

Tipo de plano	Descripción	Ejemplo gráfico
Gran plano general	Muestra un gran panorama, normalmente de exteriores, donde el personaje ocupa poco espacio, o directamente está ausente.	
Plano general	Muestra al personaje y su entorno inmediato, apreciándose claramente su relación con el espacio que le rodea.	
Plano entero	Muestra al personaje de cuerpo entero en el encuadre, de pies a cabeza.	
Plano americano	Muestra la figura humana desde las rodillas hasta la cabeza.	
Plano medio	Muestra la figura humana desde la cintura hasta la cabeza.	
Primer plano	Muestra la cabeza de la figura humana, desde el cuello.	
Primerísimo primer plano	Muestra imágenes o rasgos del rostro del personaje o imágenes del objeto a una distancia muy corta.	

Una vez se haya familiarizado con los distintos planos en los que puede capturar la imagen y teniendo claro cual de cada uno de ellos usará para cada acción, detalle en cada toma la acción que se realizará y en que plano estará enfocada la cámara mientras graba dicha acción. De igual manera es importante tomar en cuenta los elementos para la composición de la imagen, es decir, la selección y colocación de

objetos en el área que se grabará, cuide los detalles, considere el espacio y los elementos con los que cuenta para el desarrollo del contenido didáctico, no sobrecargue el espacio, disponga sólo de lo necesario para no crear distractores.

- En la cuarta columna ya titulada, anotará las características del audio de la toma, ya sea si utilizará voz en off, monólogo, diálogo o sonido ambiental. De acuerdo a su estilo y sus intereses didácticos puede escoger cualquiera de los siguientes tipos de audio detallados a continuación en la siguiente tabla.

Tabla 3.- Tipos de Audio para video didáctico

Tipo de Audio	Características
Voz en off	Se refiere a la técnica de producción donde se retransmite una voz no pronunciada visualmente delante de la cámara. La persona que emite la voz puede destacar los detalles observados en la imagen grabada.
Monologo	Tipo de audio en el que la persona que aparece en la imagen es quien habla y transmite el contenido.
Diálogos	Tipo de audio en el que aparecen dos o más personas comunicándose, en el video didáctico, es fundamental que el diálogo desarrollado éste orientado a cumplir con los objetivos pedagógicos.
Sonido ambiente	Se entiende por sonido ambiente el sonido natural (música, voz humana, ruido), que sitúan y acompañan la acción, que es susceptible de ser utilizado durante la grabación.

Una vez ya tenga la información correspondiente a cada columna para cada toma ya podrá proceder a la grabación. Tenga en cuenta que el guión técnico es imprescindible para poder realizar videos didácticos ya que a la hora de grabar y de editar, se regirá por lo que está escrito en él.

Paso 4.- Elaboración del Storyboard

Una vez realizado el guión técnico, podrá proceder con la realización del Storyboard, el cual consiste en dibujar todas las escenas del guión. Esto implica cierta dedicación y habilidad como dibujante, pero al tener ya planteadas las escenas y los movimientos de cámara ahorra mucho tiempo y esfuerzo a la hora de grabar, además garantiza una mejor calidad al final.

Esta herramienta constituye el primer acercamiento visual de la idea original; permite comprender con mayor claridad el contenido del video, en él se detalla escena por escena la idea central y se describen cuadro a cuadro los planos, los movimientos de cámara y el audio presente en cada una de las escenas; así también se pueden agregar las necesidades de cada escena como lugar y fecha, duración, entre otros.

Para la realización del storyboard guíese por lo establecido en el guión técnico y cumpla con las siguientes pautas:

- En hojas de papel realice una serie de cuadros en los que ubicará las imágenes correspondientes a cada cuadro de la grabación, debajo de los cuadros realice una líneas donde pueda colocar la información técnica necesaria. Puede apoyarse del siguiente ejemplo:

Cuadro N° 3: Ejemplo de Storyboard

STORYBOARD			
Propuesta _____			
			
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
			

- Plasme en cada cuadro de manera clara y sencilla la secuencia de imágenes que grabará en el video, puede dibujarlas en blanco y negro, color o digital, lo importante es que queden ordenadas y que usted comprenda lo que quiere reflejar.
- No es necesario que en la imagen dibujada indique todos los detalles, sino solamente los puntos principales de lo que ocurre en la toma, ya que los detalles están registrados en el guión técnico.
- Debajo de cada cuadro puede agregar la información técnica necesaria para su orientación.

Figura N° 1: Ejemplo de storyboard

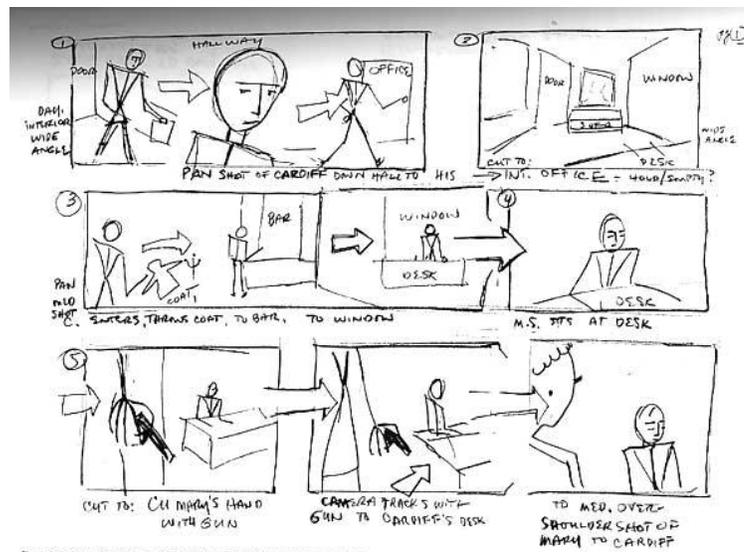


Figura 3-5 Venus Mountain, stick figure interpretation. Reprinted with permission.

Paso 5.- Diseño de la planta de luces

Una vez culminados los pasos anteriores, deberá proceder a estructurar su planta de luz, tomando en cuenta la importancia de la iluminación para producir un video de calidad. En efecto, la imagen producida por la cámara es producto del reflejo de la

luz sobre las superficies, por lo tanto algunas nociones de iluminación permitirían mejorar ampliamente la calidad del material didáctico audiovisual.

Previo a señalar las pautas que deberá seguir para la estructuración de la planta de luz, es importante que se familiarice con los distintos tipos de luces, presentados en la siguiente tabla.

Tabla 4.- Tipos de luz

Tipos de luz	Características
Luz natural	Se le denomina luz natural a todo uso de la luz del sol. Probablemente sea la alternativa mas fácil y económica de iluminar un video, sin embargo, posee ciertas desventajas, tal como su variabilidad dependiendo del clima y de la hora del día, y su limitado uso en interiores. Existen maneras de manejar la luz natural utilizando superficies reflectoras y así redireccionar la luz solar a conveniencia.
Luces artificiales	<p>Halógeno: Es el tipo de luz industrial, utilizada para iluminar espacios de trabajo. Es una luz muy fuerte que produce grandes cantidades de calor, pero debido a su bajo precio y fácil disponibilidad es un tipo de luz accesible.</p> <p>Led: Estas modernas luces son fabricadas con diodos de bajo consumo eléctrico. Producen poco calor y cuando se utilizan en grandes números pueden producir cantidades satisfactorias de luz. Su espectro también puede ser moldeado a cualquier color. La desventaja de estas luces es que son sumamente costosas.</p>

Estas luces presentan una serie de ventajas y desventajas que se detallan a continuación.

Tabla 5.- Ventajas, desventajas y recomendaciones para el uso de los distintos tipos de luz.

	Luz natural (img sol)	Luz halógena o de cuarzo (img bombillo, luz de trabajo)	Fluorescentes (img, salón de clase fluoros)
Ventajas y desventajas	De fácil disponibilidad y sin costo. Luz directa muy intensa Luz nublado muy difusa	Luces muy intensas y sin control Producen calor, poco convenientes para espacios cerrados Puede derretir filtros o difuminadores y hasta causar incendios	Calientan menos que las luces de halógeno Los colores son inestables con este tipo de luz Domina un espectro verde
recomendacion es	Rebotar la luz	Rebotar la luz Difuminar con un rebote o una “caja blanca” Atención al calor producido por la luz Atención al consumo eléctrico y al cableado de múltiples luces	Este tipo de luz es muy común pero produce resultados insatisfactorios se recomienda solo si no existe otra opción para iluminar o el espacio no permite el uso de luces halógenas o de cuarzo.

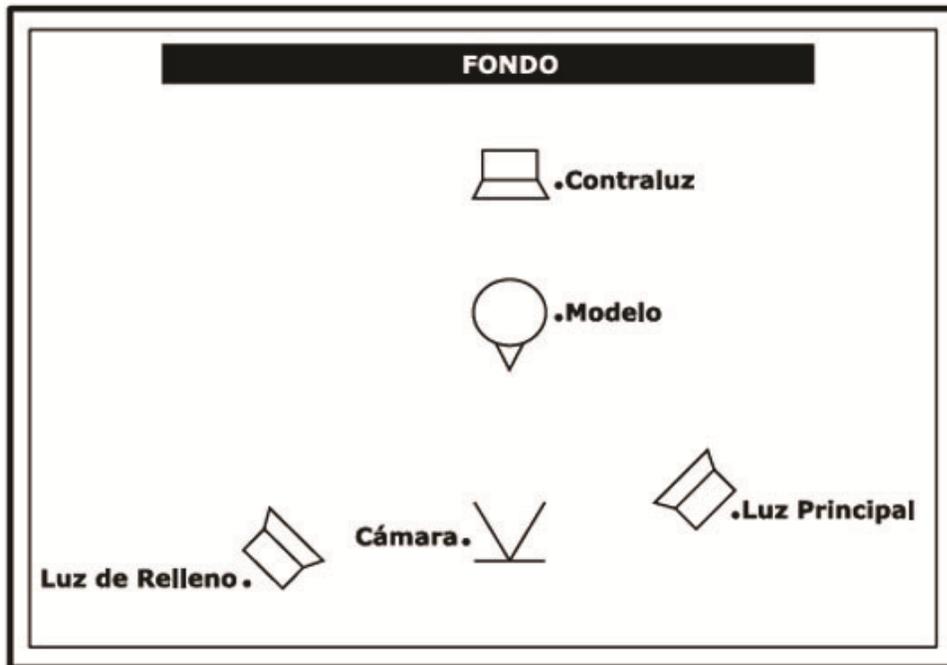
Una vez familiarizado con las distintas luces y teniendo claro cual será su elección, tomando en cuenta su disponibilidad y accesibilidad, deberá conformar una planta de luz tomando en cuenta un esquema básico de iluminación, mediante el cumplimiento de las siguientes pautas:

- Luz Principal: Primero ubique una luz que ilumine al sujeto que será grabado, está será la luz principal y debe estar orientada a lo que se debe grabar sin inundar el resto de la imagen.

- Luz de Relleno: Una vez ubicada esta luz, coloque la luz de relleno, ésta ilumina el entorno del sujeto que se quiere grabar. Idealmente es una luz difusa que ocupa una gran superficie.
- Contraluz: Por último coloque la contraluz, esta es una luz muy importante, deberá colocarla detrás del sujeto y orientada hacia éste, colóquela de manera directa pero que no sea visible desde la cámara, ya que esto alteraría la imagen.

Al utilizar este esquema básico de iluminación se separa el sujeto del entorno, mientras al mismo tiempo se mantiene todo en un rango óptimo de exposición, además le proporciona volumen a la imagen, enriqueciéndola y facilitando la transmisión del mensaje.

Figura Nº 2: Planta de luces básica



Etapa 2: Planificación y Grabación (Producción)

Una vez culminada la etapa 1, procederá a dar cumplimiento a la etapa 2, la cual está orientada a proceder con la ejecución de lo planteado durante la primera etapa, esta segunda parte, en líneas generales contempla los pasos de planificación de la grabación y la ejecución de la misma. Para ello deberán de seguirse los siguientes pasos:

Paso 1.- Estructure el plan de Grabación:

El primer paso dentro de esta etapa viene dado por la planificación de la grabación, la cual está representada por la reestructuración del guión técnico, ubicando las tomas en el orden en que se piensan grabar, tomando en cuenta la disponibilidad, los factores climáticos, las locaciones, entre otras cosas. Para lograr este paso con éxito tome en cuenta las siguientes pautas:

- Revise lo establecido en el guión técnico.
- Tome en cuenta las tomas pautadas para exteriores (si están programadas) y considere la hora y el día a realizarlas tomando en cuenta el traslado del equipo, los elementos climáticos y la iluminación.
- Ubíquelas dentro del plan de grabación en el orden que considere necesario.
- Analice el orden de las tomas según la posibilidad de grabación.
- Ordene las tomas de acuerdo al orden en que se piensan grabar.
- Proceda a ejecutar el plan de grabación.

Paso 2.- Seleccione la cámara para la grabación:

Para llevar a cabo la creación de un video educativo de calidad, es importante que tome en consideración el tipo de cámara que utilizará para realizar la grabación. Es fundamental que la cámara de video digital seleccionada posea la capacidad de grabar el material a un disco duro interno o a una memoria extraíble, así como también es

importante que posea una conectividad USB y almacenamiento en memoria interna o externa.

Para seleccionar la cámara ha utilizar, es importante que tome en cuenta los siguientes criterios:

- **Identifique el tipo de lente que posee la cámara:** La cámara puede contener dos tipos de lente, ya sea extraíble o fijo, es importante que distinga el tipo de lente que posee la cámara, ya que éste determinará la calidad de imagen y el zoom. En lo que respecta a los lentes fijos, es importante que seleccione un lente de Zoom Óptico ya que le permite la posibilidad de acercamiento o alejamiento del objeto a retratar, y en la mayoría de los modelos que se comercializan hoy en día, el enfoque es realizado en forma automática. Ya si su presupuesto lo permite, se le recomienda la selección de una cámara con lente intercambiable ya que logra obtener de esta manera la máxima ductilidad, pues le permite lograr que la toma se realice de la mejor forma posible.
- **Verifique que posea conectividad USB:** Como se señaló anteriormente, es fundamental que la cámara seleccionada permita conectarse a la computadora mediante el puerto USB y que grabe ya sea en una memoria interna o externa, pues esto permitirá posteriormente transferir el material para editarlo y difundirlo.
- **Verifique que posea entrada de micrófono:** La gran mayoría de cámaras digitales que se encuentran hoy en día en el mercado, poseen un micrófono incorporado para la grabación del audio de una videograbación, pero para que el sonido sea de la mejor calidad posible, es preferible que seleccione una cámara que posea entrada para un micrófono externo, ya que éste permite mejorar la calidad del audio.

A continuación se le presentan sugerencias de los tipos de cámara que puede adquirir para llevar a cabo la grabación.

- **Cámara de video digital:** Son cámaras cuya función principal es grabar video, actualmente se encuentran una diversidad de modelos en el mercado, por ello usted podrá elegir aquella que se ajusta a su presupuesto y que cumpla con los criterios mínimos aquí señalados.
- **Cámara de foto digital:** viene representando la opción más accesible si es una cámara de foto digital que posea función de grabar video. Este tipo de cámaras son económicas y livianas lo que le puede permitir que con un mínimo de equipos usted pueda empezar a crear contenidos educativos audiovisuales.
- **Cámara de video hd:** Este tipo de cámara resulta un tanto más costosa que las anteriores, pero estas cámaras poseen un mejor sensor y mayor capacidad ya que su principal función es grabar video en alta definición. Algunas cuentan con una entrada de micrófono lo que le permite mejorar la calidad del sonido
- **Cámara réflex:** Una nueva tendencia en el mundo del video digital, es utilizar cámaras de fotografía de alta gama con lentes intercambiables para grabar video digital.

Una vez seleccionada la cámara de acuerdo a los criterios recomendados (lente, micrófono y entrada USB), es importante que conozca cada una de sus partes y las funciones que le ofrece dicha cámara para el máximo aprovechamiento de ésta, para ello es necesario que lea detalladamente el manual de su cámara. A continuación se le presenta un esquema básico de las partes con las que se deberá familiarizar una vez este en contacto con la cámara:

Figura N° 3: Partes de una cámara digital (adelante).

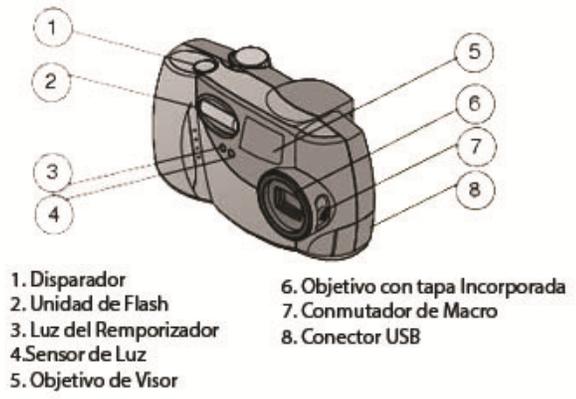
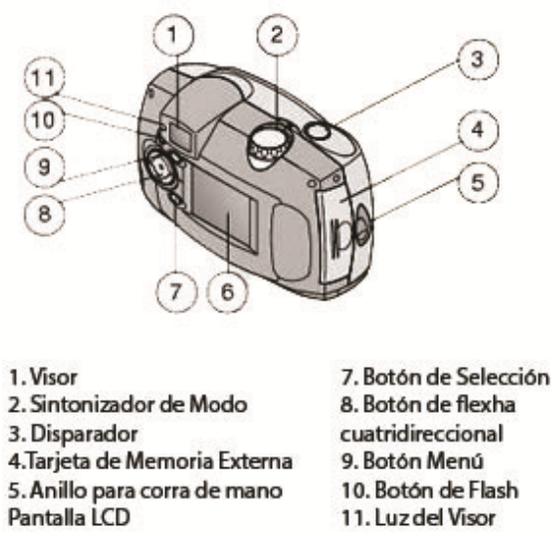


Figura N° 4: Partes de una cámara digital (detrás)



Una vez seleccionada la cámara y ya habiéndose familiarizado con sus partes y sus funciones se puede proceder a la grabación, para ello será necesario acondicionar el espacio de la grabación, la cámara y el audio.

Paso 3.- Proceda a la colocación de las luces:

Una vez cumplidos los pasos anteriores, ya se encuentra todo prácticamente listo para iniciar la grabación, pero para ello es fundamental que se organice el espacio donde se va a llevar a cabo la grabación y dentro de los elementos técnicos a tener en cuenta en esta ambientación se encuentra la ubicación de las luces, basándose en las recomendaciones señaladas en la etapa 1. Para ello se deberá dar cumplimiento a las siguientes recomendaciones:

- Al colocar las luces tome en consideración el calor que emiten éstas, por ello no las coloque cerca de objetos que sean sensibles al calor.
- Cuando instale las luces, verifique la capacidad de carga eléctrica del toma corriente y del cableado, ya que las luces requieren un alto voltaje y si no se utiliza los cables adecuados se puede exponer a un recalentamiento.
- No conecte todas las luces a un mismo toma corriente, distribúyalas en varios de éstos para evitar accidentes.
- No prolongue la grabación por períodos excesivos cuando se este grabando con luz artificial, así evitará el sobrecalentamiento de los equipos.

Paso 4.- Registro de las imágenes:

Una vez acondicionado el espacio para la grabación y ubicadas las luces, se podrá dar inicio al rodaje como tal, para ello es necesario que afine los últimos detalles de su cámara siguiendo las siguientes pautas.

- Verifique que su cámara contiene dentro de las opciones de configuración una referida al balance de blancos. El balance de blanco permite a la cámara

adaptarse a las condiciones de luz del ambiente en el que se esta grabando. Las cámaras cuentan generalmente con opciones de balance de blanco para luz natural y luz artificial, y la mayoría poseen también un modo automático.

- Una vez ubicada esta opción , seleccione de acuerdo al tipo de luz que utilizará en la grabación, ya sea luz natural, artificial o si la cámara tiene la opción y usted lo prefiere seleccione la opción de automático que aunque útil puede crear fluctuaciones en caso de que la calidad de la luz cambie.
- Culminada la programación de la cámara, grabar de acuerdo al plan de grabación establecido en el paso 1 de esta etapa.

Paso 5.- Defina la manera que utilizará para registrar el sonido:

Una vez vaya a proceder a iniciar la grabación, es importante que haya definido la manera en que registrará el sonido, ya sea con el micrófono incorporado en la cámara, con un micrófono de mano o un micrófono portátil o lavalier (comúnmente denominados micrófono de “balita” por su diminuto tamaño). A continuación se le presenta una serie de recomendaciones de acuerdo al tipo de micrófono que usted seleccione:

- **Sonido incorporado a la cámara:** corresponde al micrófono que viene integrado al mecanismo de las cámaras digitales. Al hacer uso de este tipo de micrófono es importante que tome en cuenta las siguientes recomendaciones:
 - No se aleje de la fuente de sonido,
 - Evite mover la cámara de manera brusca
 - Procure grabar donde haya poco ruido ambiente.
- **Sonido por micrófono accesorio:** se refiere al sonido que es registrado mediante un micrófono en mano o un micrófono portátil de tipo lavalier (o de

balita). Si va a seleccionar este tipo de registro de sonido es necesario que cumpla las siguientes pautas:

- Ubíquelo cerca de la fuente de sonido
- En caso de ser un lavalier, tener cuidado en el trato ya que son delicados
- En la medida de lo posible evitar interferencias de celulares u otros aparatos de radio.

Etapa 3 – Importación y Edición (post-producción)

Una vez alcanzada esta etapa, se procederá a la importación y edición del material audiovisual que usted ya ha grabado gracias a las orientaciones de las etapas anteriores. En esta fase se revisará el dispositivo de memoria, con la finalidad de identificar y clasificar por tiempo de aparición cada una de las secuencias de las escenas, con sus respectivas repeticiones. Luego se realiza el procedimiento de edición, el cual consiste en ordenar y componer las imágenes y los sonidos registrados en la realización. El trabajo de edición se basa en el guión original y en base a él se van estructurando las imágenes, el sonido, locución y efectos.

Para dar cumplimiento a la importación y edición es importante que de cumplimiento a los siguientes pasos:

Paso 1.- Seleccione la computadora para realizar la importación y edición del material:

Para llevar a cabo la importación y edición del material audiovisual grabado durante la etapa 2, es necesario que considere las características de la computadora que utilizará para realizar estas acciones, por ello recuerde que el hardware que componen un PC influye en su factibilidad como plataforma de edición. De acuerdo a esto, cuando seleccione la computadora verifique las características de los siguientes elementos:

La Computadora: Al ser un sistema es importante que todas las piezas funcionen juntas para poder hacer de la computadora una plataforma de edición viable, por eso si alguno de estos componentes esta ausente o es mucho inferior a los demás, la factibilidad como plataforma de edición baja considerablemente.

Los componentes principales de una computadora de edición son los siguientes:

- **CPU:** El CPU (Central Processing Unit) o Unidad Central de Procesamiento realiza los cálculos necesarios para la operación del programa de edición. Ciertas tareas de la edición como exportar el material editado o renderizar son particularmente exigentes, beneficiando una mayor velocidad del procesador así como la presencia de múltiples núcleos en tareas que pueden tomar incluso horas en realizarse.
- **GPU:** El GPU (Graphics Processing Unit) o Unidad de Procesamiento Grafico se encarga de acelerar todas las operaciones que generan visuales y por ello es importante que el ordenador de edición posea una tarjeta gráfica dedicada con un amplio video-RAM. Muchas computadoras (sobre todo las portátiles) no poseen un GPU dedicado sino que poseen uno integrado al CPU o a la tarjeta madre que utiliza el CPU y la memoria RAM para las operaciones gráficas. Este tipo de GPU integrados son poco convenientes para la edición de video ya que utilizan los recursos de estos otros elementos y brindan un desempeño mucho menor que un GPU dedicado.
- **RAM:** (Random Access Memory) La memoria RAM o Memoria de Acceso Aleatorio provee al ordenador un espacio de almacenamiento inmediato para el funcionamiento de todos los demás componentes, mientras mas RAM posea la computadora más aplicaciones podrán ser ejecutadas simultáneamente.
- **HDD:** El HDD (Hard Disk Drive) o Unidad de Disco Duro es la memoria donde se almacenará el material para poder editarlo. El video digital, particularmente en formatos HD, es muy pesado y por lo tanto el disco duro de la computadora debe ser de gran capacidad si se va a trabajar con material extenso, se recomienda un espacio disponible mayor a 350gb o más dependiendo de la calidad y duración del material.

Paso 2.- Selección del software:

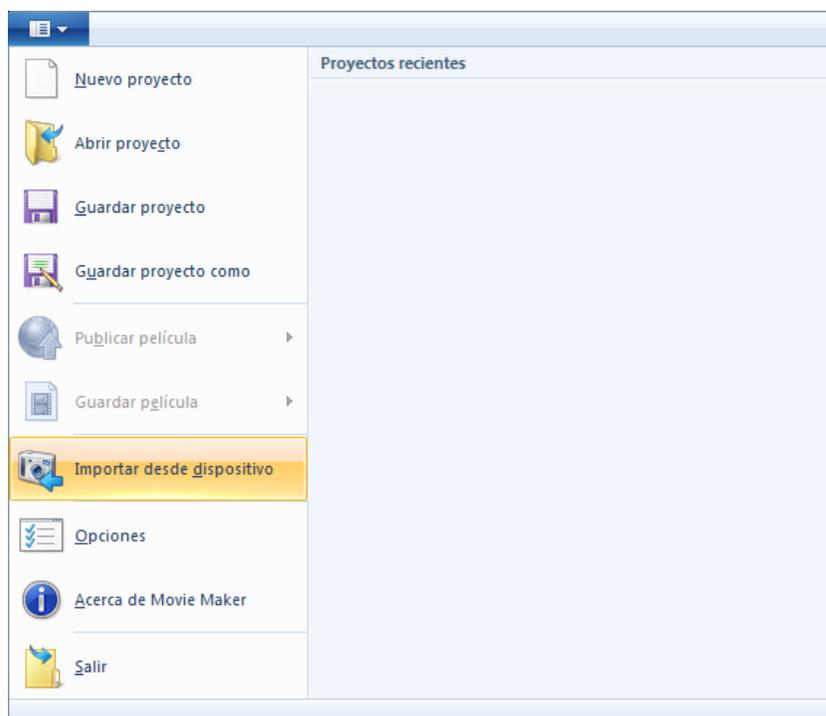
Una vez se disponga de una computadora con las características básicas para la importación y edición de video, se procederá a seleccionar el software que permita realizar la edición. En este sentido, debido a la gran variedad de sistemas operativos y programas de edición de video la opción más accesible desde el punto de vista de su distribución, así como también la usabilidad y facilidad de adquisición es el Windows Movie Maker 2012, diseñado para Windows 7 y 8. Este software puede ser descargado de internet gratuitamente (<http://windows.microsoft.com/es-419/windows-live/movie-maker>) y puede servir de excelente primera herramienta para el educador videasta en surgimiento.

Paso 3.- Importe el material audiovisual a la computadora:

Una vez descargado e instalado el software recomendado, deberá proceder a importar el material audiovisual de su cámara a la computadora, para ello es fundamental que lo realice con las opciones de movie maker siguiendo las siguientes pautas:

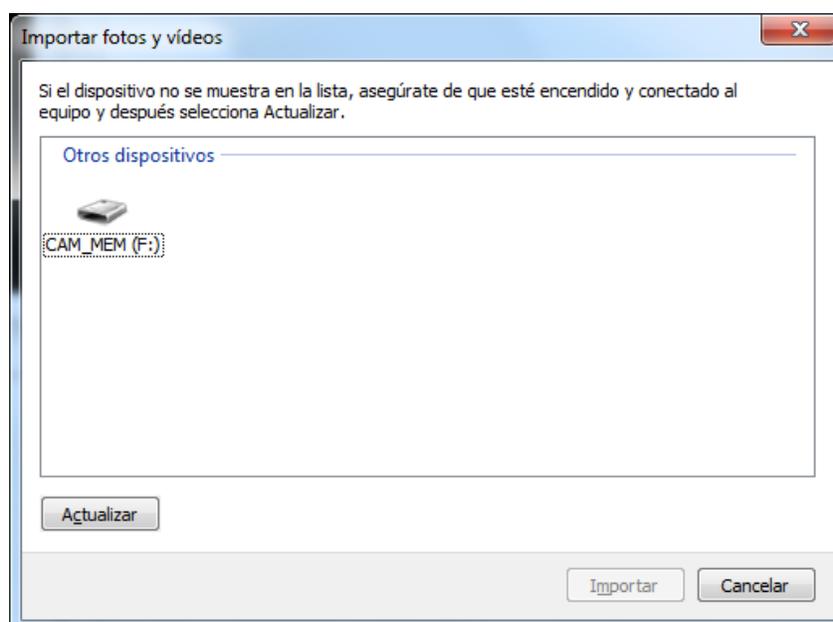
- Asegúrese que la cámara este cargada o conectada.
- Conecte la cámara al puerto USB, enciéndala.
- Abra movie maker.
- Dentro de las opciones que le aparece en el menú seleccione importar desde dispositivo. (ver figura 5).

Figura N° 5: Importar Material.



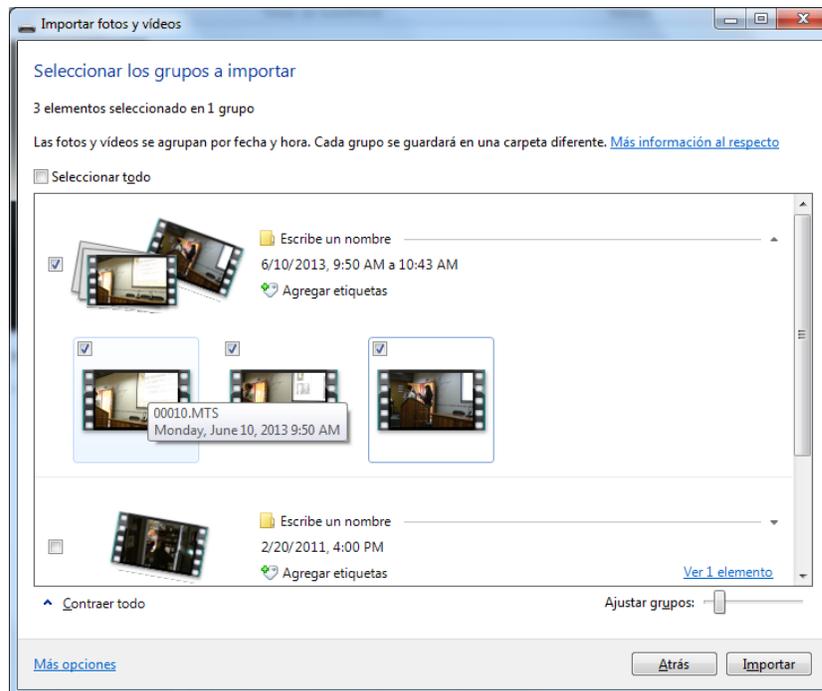
- Seleccione el dispositivo (ver figura 6).

Figura N° 6: Selección del dispositivo.



- Seleccione el material a importar.

Figura N° 7: Selección del material.



- Esperar mientras movie maker importa los videos, esto puede demorar algún tiempo.
- Verifique que el material audiovisual haya sido almacenado, para ello explore la carpeta de “mis imágenes” en la versión de Windows 7, ya que es hacia esta carpeta que movie maker destina los archivos importados.

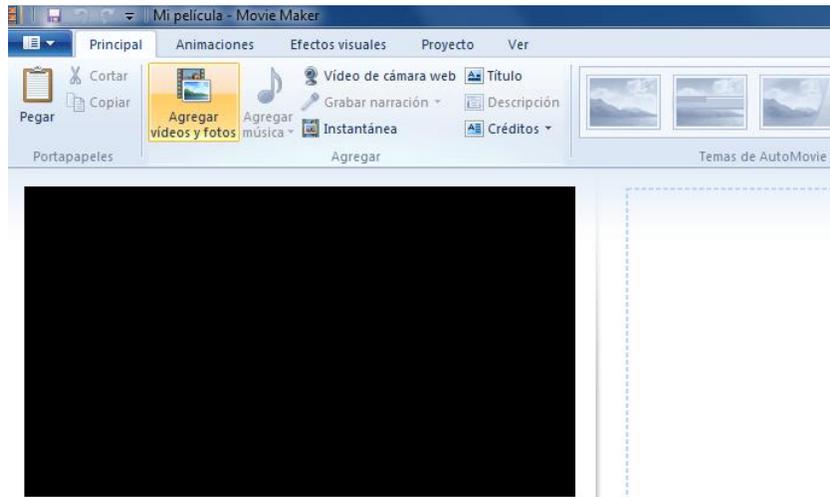
ADVERTENCIA: En caso que Movie Maker no reconozca el dispositivo o el video generado, debe convertirse el video a un formato como Windows media video (wmv) utilizando un programa de conversión de video como por ejemplo el Any Video Converter, disponible gratuitamente en la red (http://www.any-video-converter.com/products/for_video_free/).

Paso 4.- Edite el material audiovisual:

Una vez se haya verificado que el material audiovisual fue importado desde el dispositivo de almacenamiento a la computadora, se podrá proceder a la edición de dicho material haciendo uso de Movie Maker. Para llevar a cabo este paso deberá de seguir las siguientes pautas:

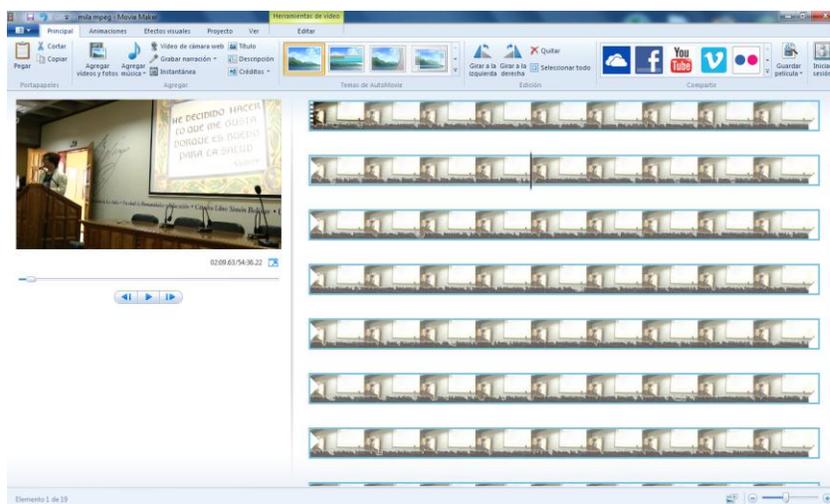
- Explore la carpeta “imágenes” e identifique el material ha ser editado.
- Indique la opción “agregar videos y fotos” o haga clic en el recuadro derecho para insertar los videos a Movie Maker. (ver figura 8)

Figura N° 8: Agregar videos y fotos.



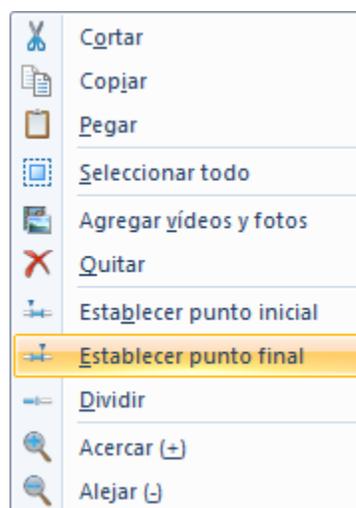
- Deberá insertar los archivos de video en el orden establecido en el guion técnico.
- Una vez insertado el material podrá observar que tendrá el área de trabajo dividido en dos sectores, el derecho le permitirá desplazarse linealmente en el video utilizando el mouse como el cursor del editor de texto Microsoft Word. A la izquierda podrá observar el cuadro donde se ubica el cursor así como también controles para reproducir, avanzar y retroceder el video tal como esta en el recuadro derecho. (ver figura 9).

Figura N° 9: Interfaz de Movie Maker.



- Seleccione la opción “Herramientas de edición”.
- Haciendo clic derecho en el recuadro derecho donde aparece el video se presentan el menú con las siguientes opciones.

Figura N° 10: Menú de edición.

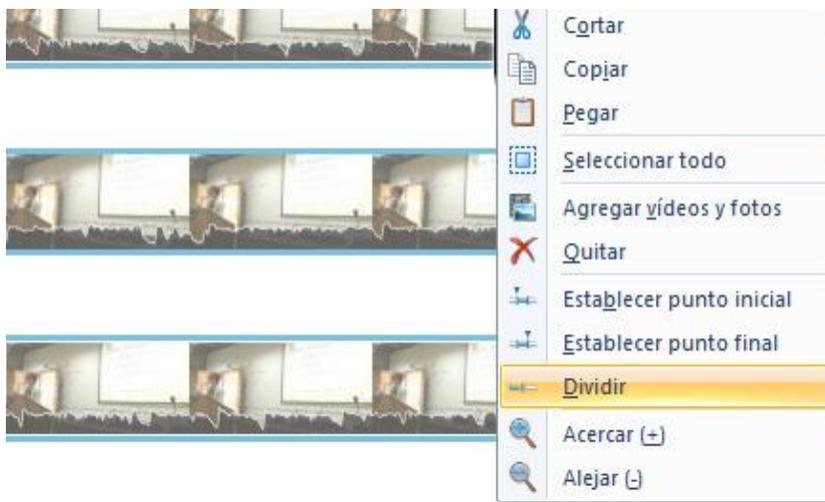


- En la cuarta sección de este menú se encuentran las principales herramientas para la edición.
- Una vez ubicado el cursor en la línea de video, se podrá cortar el video para sólo mostrar el contenido que le interese utilizando las herramientas “establecer punto inicial y establecer punto final”. De esta manera se define la

duración exacta de cada archivo de video que se insertará.

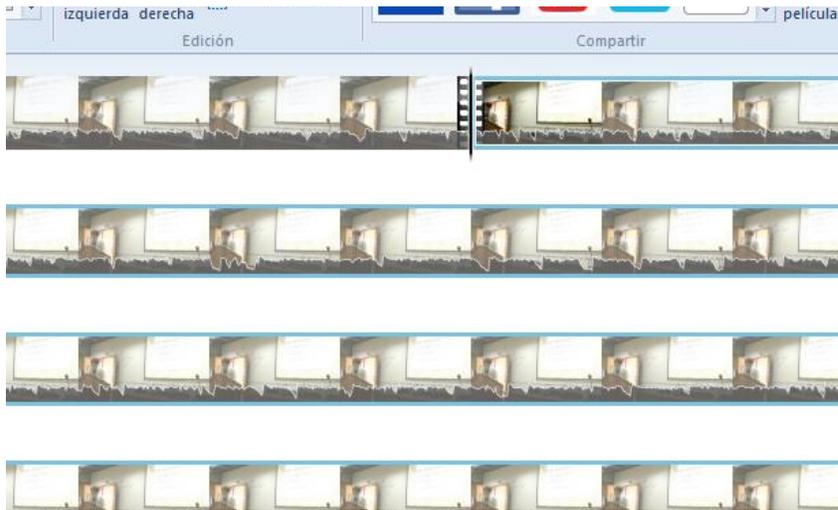
- La herramienta dividir corta el video en el sitio indicado por el cursor de edición. Esto le permite también eliminar partes no deseadas así como también insertar imágenes como se ve a en la figura 11.

Figura N° 11: Herramienta Dividir.



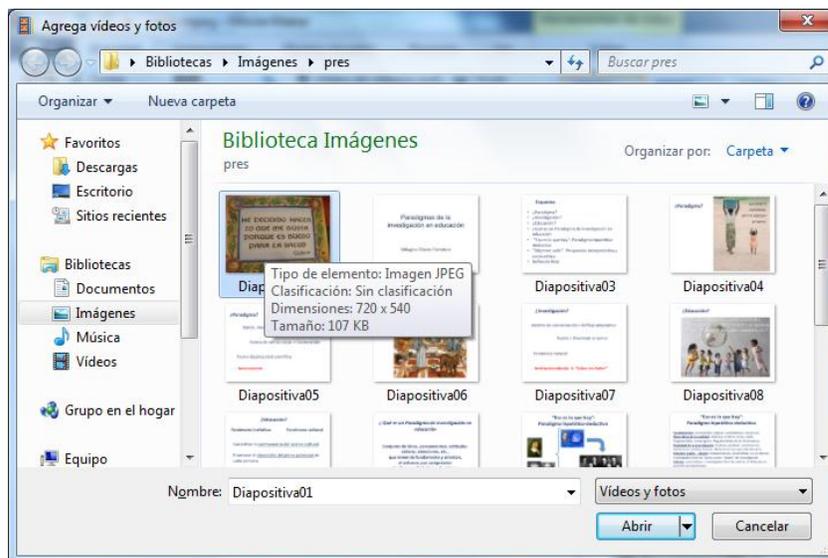
- Ubique el cursor haciendo clic en el mouse dentro del área aproximada en la línea de video, en conjunto con la herramienta de reproducción o la barra espaciadora. Al realizar un clic derecho e indicando el comando “dividir” podrá observar la línea de video con una división como en la figura 12:

Figura N° 12: División del video



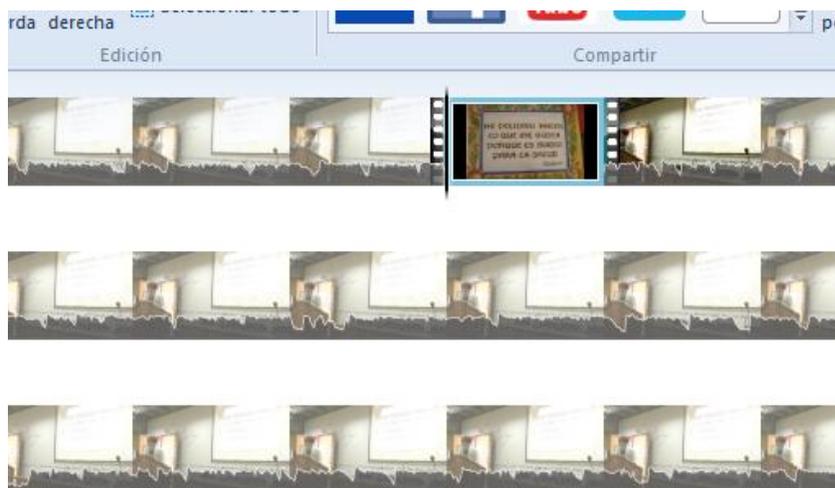
- Para insertar una imagen podrá indicar “agregar videos y fotos”, posterior a esto seleccione la imagen o video que desea agregar como se indica en la figura 13.

Figura N° 13: Agregar material.



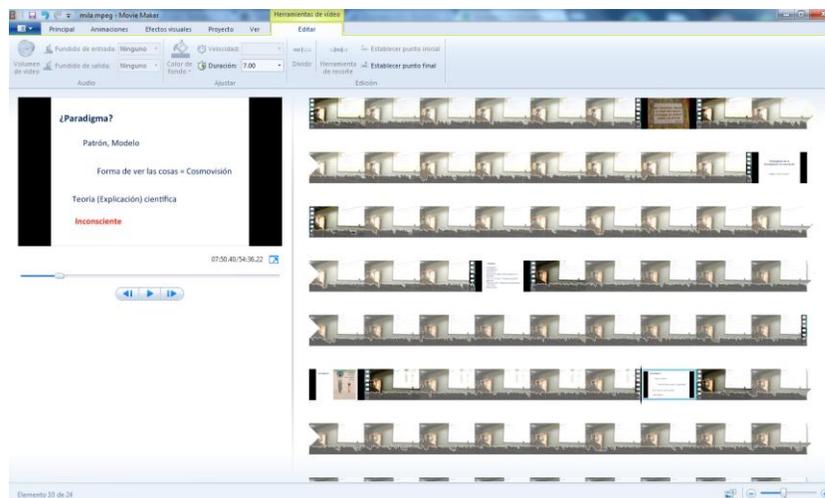
- La nueva imagen estará al final de la línea de video, pero puede moverla arrastrándola con el mouse hasta donde desee colocarla.

Figura N° 14: Inserción de material en la división.



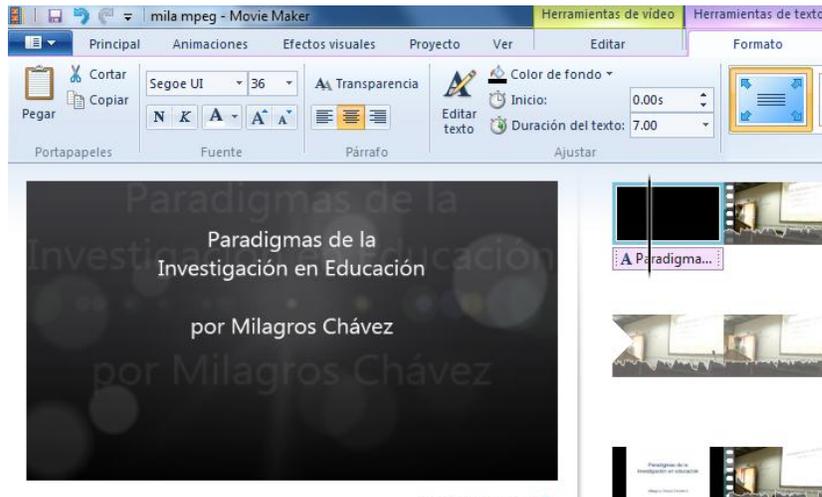
- De esta manera irá armando cronológicamente el material audiovisual, siguiendo en todo momento lo establecido en el guion técnico.

Figura N° 15: Ejemplo de material insertado en las divisiones.



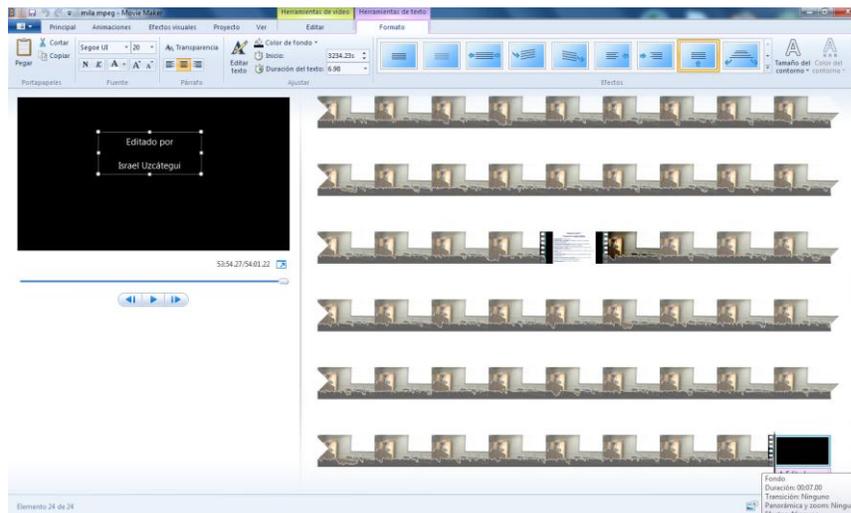
- Al finalizar la edición de los distintos clips se tendrá ya la base del video didáctico completado. Luego deberá proceder a insertar el título al inicio así como los créditos al final utilizando la herramienta correspondiente como se muestra en la figura 16.

Figura N° 16: Colocación de títulos.



- Así también podrá añadir los créditos tal y como se indica en la figura 17.

Figura N° 17: Colocación de Créditos



- Ya con estos últimos detalles incluidos usted podrá proceder a guardar y/o distribuir el video didáctico.

Etapa 4.- Difusión y aprovechamiento

Esta última etapa es de alguna manera el fin mismo de las etapas anteriores, ya que la creación de un video didáctico se da por el interés de transmitir determinados contenidos a los estudiantes, haciéndolo de manera creativa e innovadora, con la finalidad de motivar a los estudiantes y de alcanzar una formación integral. De acuerdo a esto, esta etapa comprende la difusión del material audiovisual por distintas plataformas y el aprovechamiento del recurso mediante el visionado continuo por parte de los estudiantes.

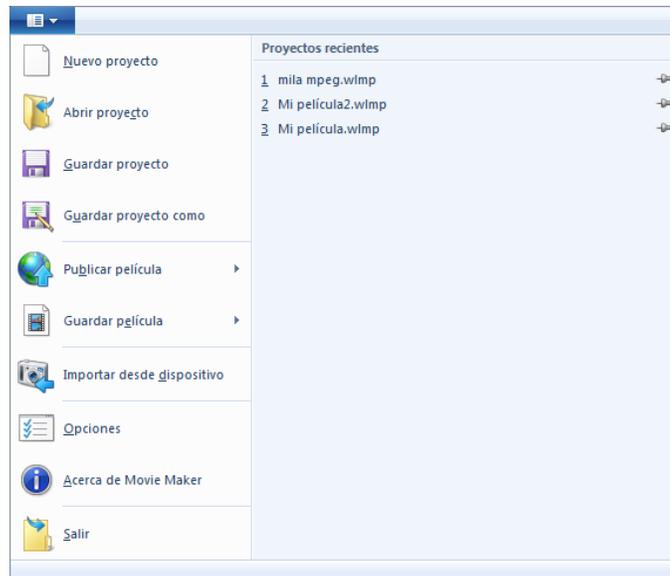
Para lograr la difusión del material, se utilizará, al igual que en la etapa anterior, *movie maker*, dando cumplimiento a los siguientes pasos:

Paso 1.- Difusión del material:

Para difundir el material acceda al menú de movie maker y de cumplimiento a las siguientes pautas:

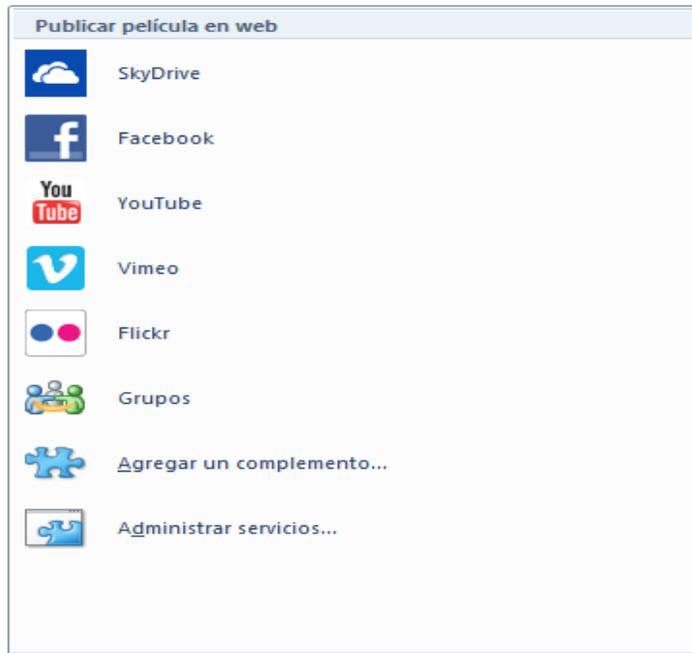
- Ubique las opciones de “publicar la película” o “guardar la película”. (ver figura 18)

Figura N° 18: Opciones de distribución.



- La primera opción permite subir el video en la red mediante YouTube, redes sociales y blogs.
- Seleccione esta opción y elija la plataforma en la que quiere difundir su video didáctico.
- Tras seleccionar la opción deseada Movie Maker le pedirá las credenciales de su cuenta en el servicio escogido, así como también la descripción y las palabras claves del video despues de lo cual Movie Maker procederá a procesar y subir el video a la red.
- La mejor opción de difusión digital es la plataforma YouTube ya que los videos se podrán compartir posteriormente mediante twitter, facebook o google plus, así como también pueden ser puestos en blogs todo esto simplemente utilizando el link o URL que nos proporciona YouTube.

Figura N° 19: Distribución digital.



- La segunda opción “Guardar la película” permite guardar la película en un archivo o quemarla directamente en un DVD para su posterior aprovechamiento.

- Figura N° 20: Distribución física:



Paso 2.- Aprovechamiento:

La versatilidad de un video educativo está demostrada por múltiples tendencias en el entorno didáctico. Una de estas tendencias que sirve como un ejemplo perfecto de la utilización del video en un entorno educativo es la enseñanza volteada (o *Flip Teaching* en inglés).

Bajo este concepto las aulas o clases volteadas se denominan así porque se invierten las actividades didácticas de manera que los alumnos tienen acceso a las clases en el hogar mediante videos donde pueden seguirlas a su ritmo y una vez en el aula con el docente se dedican a realizar actividades y resolver cualquier duda que pueda surgir.

Esto permite que cada alumno enfrente las clases según su capacidad de aprendizaje, que nunca es uniforme en un grupo o salón. También provee la oportunidad al docente de hacer un seguimiento más individualizado a cada uno de sus estudiantes.

La combinación de tecnologías como redes sociales, blogs, videos educativos y mensajería instantánea para esta modalidad de clase invertida proporcionan herramientas clave para la factibilidad de un mejor desempeño del docente así como

también una mayor posibilidad de brindar un aprendizaje individualizado que de otra manera sería imposible debido al límite de tiempo impuesto por la escolaridad.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El proyecto de realizar un Instructivo para Grabación y Difusión de Videos Educativos con nociones de fotografía e iluminación que brindara toda la información necesaria acerca de las diferentes etapas a seguir para poder completar un video didáctico, desde su concepción y guionización hasta su edición y difusión en plataformas electrónicas, tiene la finalidad de brindar una herramienta metodológica que, junto con el fenómeno de la tecnología que está haciéndose presente en la mayoría de establecimientos de educación e incluso está a la mano de muchos educadores, brindara la posibilidad de que aumente la creación de videos educativos en nuestro idioma y cultura.

Este instructivo fue completado siguiendo una investigación que buscaba mostrar la necesidad del mismo, se adaptó a las posibilidades financieras y técnicas que pueden tener a la mano los educadores para obtener una base y comenzar a crear contenidos didácticos que puedan ser utilizados por ellos a través de la difusión en internet.

Esta es sólo la primera etapa de un proyecto que busca una mayor disponibilidad de contenidos didácticos autónomos, creando nuevos espacios de aprendizaje más allá de los confines de escuelas y universidades. Como tal, este instructivo evolucionará para adaptarse a nuevas herramientas que vayan surgiendo así como también, nuevos modos de distribución. Es importante resaltar que este trabajo está dirigido a abrir campos para otros proyectos que busquen promover contenidos multimedia educativos en la red.

En el caso específico de la Universidad de los Andes, siendo las Escuelas de Medios Audiovisuales y de Educación pertenecientes a la Facultad de Humanidades, sería importante considerar el establecer lazos de cooperación entre ellas, para así contribuir al mejoramiento de la calidad de los videos educativos. Este instructivo es el primer paso para el establecimiento de ese lazo de cooperación, proporcionando una herramienta instruccional, para quien en el futuro lo requiera.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Atencia, P. (2009). Los videos educativos en la web. *Innovación y experiencias educativas*. Nº 122- 4.

Cabero, J. (1998). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. Grupo Editorial Universitario. Granada.

Castillo, A. (2005). *Taller de Producción y Evaluación de Videos Educativos*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. Departamento de Formación Docente – Area de Tecnología Educativa. Barquisimeto.

Crespo, P. (2005). *Diseño de recursos multimedia para uso didáctico*. Unidad de Promoción y desarrollo de Castellón. España.

Díaz, A. y Aguilar, J. (1990). Teorías del aprendizaje en el diseño de programas instruccionales apoyados por computadora. *Revista Mexicana de Psicología*. Vol. 7 Nº 1- 2. México

Ferrés, J. (1987). *Video y educación*. Barcelona, España: Editorial Laia.

Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Ferrés, J. (1988). *Como integrar el video en la escuela*. Barcelona, España: Ediciones CEAC.

Fundabit (2006). Metodología para la producción de micros radiales educativos. Ministerio de Educación y Deportes (MED): Venezuela.

Guerrero, T. y Flores, H. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. *BUCERE*. Año 13. N° 45. 317-329.

Hernández, H., S. Fernández y P. Baptista (2006). Metodología de la Investigación. México. McGraw-Hill Interamericana.

Hurtado, I. (2000). Paradigmas y métodos de investigación. Valencia: Clemente.

Joya, M. (2009). Video escolar: los sueños también se transmiten en pantalla. *Aula urbana*. Secretaría de Educación Distrital y el Instituto para la Investigación y el Desarrollo Pedagógico. N° 74. Diciembre 2009. Bogotá.

Jhonny, S. (2004). *El Video como recurso didáctico en la enseñanza de la geografía*. (En línea). [Consultado el 10 de Junio de 2012]. Disponible en: Página Web Tesis ULA.

Juan, B. (nd). *¿Que es el video educativo?*. (En línea). [Consultado el 10 de Junio de 2012]. Disponible en: Página web del ICE de la Universidad Politécnica de Madrid: <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/QueEsVid.pdf>

Larrañaga, A. (2012). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje*. Universidad Internacional de la Rioja. Bilbao.

Martínez, M. (1998). *La investigación Cualitativa Emográfica en la Educación*. Manual Teórico Práctico. México: Trillas.

Martínez, M. (2003). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. Monterrey: Trillas.

Martínez, F. (2003). *La Televisión generadora de un nuevo espacio educativo*. Universidad de Murcia.

Marquès, P. (1999). *Los videos educativos: tipología, funciones, orientaciones para su uso*. (En línea). [Consultado el 10 de Junio de 2012]. Disponible en: Página web del Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB: <http://www.peremarques.net/videoori.htm>

Ministerio del Poder popular para la educación. (2007). *Currículum Nacional Bolivariano*. Fundación Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de Ciencia, CENAMEEC. Caracas.

Palella, S. y Martins, F. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Pérez, G. (2000). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid: La Muralla.

Pozu, A. (s/f). El papel de las TIC en la transformación pedagógica y curricular. *Revista Infobit*. Año 2. Nº 5. Fundabit. Ministerio de Educación y Deportes.

Ricky, T. (nd). *Producing your own video program*. (En línea). [Consultado el 10 de Junio de 2012]. Disponible en: Página web del IFAS Extension, University of Florida: <http://edis.ifas.ufl.edu/pdffiles/WC/WC02200.pdf>

Rodríguez, M. (2011). *Uso del video educativo*. Red de tecnología educativa. Buenos Aires. http://tesis.ula.ve/postgrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=2807

Rueda, R. (2001). *De freinet a Internet: la escuela ante las nuevas tecnologías*. [Documento en Línea]. Ponencia presentada en el Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo Sostenible, Edutec'2001, Murcia. Disponible:

<http://www.edutec.es/edutec01/edutec/comunic/TSE51.html> [Consulta: 2013, Mayo 25]

Stracuzzi, S. y Martins, F. (2006). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas: FEDUPEL.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2006). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales (4a. ed.)*. Caracas: FEDUPEL.

ANEXOS

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

Autor: Israel Uzcátegui Chávez

Tutor: Raymond Marquina

**Diagnóstico de la necesidad de creación de un instructivo para Realización
y Difusión de Videos Didácticos Dirigido a Docentes Universitarios.**

FECHA: ___/___/___

GÉNERO: F M

EDAD: _____

PROFESIÓN _____

FACULTAD/ INSTITUCION EN LA QUE SE DESEMPEÑA _____

AÑOS EN EL EJERCICIO DE LA DOCENCIA _____

Estimad@ Docente.

La presente entrevista forma parte de un proyecto de investigación, dirigido a establecer la importancia de la creación de un instructivo para la grabación y difusión de videos educativos en formato digital, debido a ello, se le solicita, en la medida de sus posibilidades, su colaboración en el llenado del mismo, la información que usted suministre solo será utilizada como parte de la investigación, siendo de carácter anónimo y confidencial; por lo tanto, se agradece su sinceridad al responderlo.

Instrucciones:

- Responda los ítems que estén a su alcance.
- Ante una duda, consulte con el investigador.
- Responda brevemente en las preguntas que sea necesario.
- Devuelva el instrumento al completar sus respuestas.

Gracias por su receptividad

1. ¿Conoce usted que es un video didáctico?

Si

No

Especifique: _____

2. ¿Conoce usted las funciones didácticas que puede cumplir el video como herramienta educativa?

Si

No

Especifique: _____

3. ¿Durante su ejercicio como docente ha utilizado alguna vez el video como recurso didáctico?

Si

No

Especifique: _____

4. ¿Considera que el audiovisual puede ser una herramienta útil en la educación?

Si

No

¿Porqué? _____

5. En el caso de querer producir usted un video didáctico, ¿considera que tiene los conocimientos necesarios para llevarlo a cabo?

Si

No

¿Porqué? _____

6. ¿Cree usted que cuenta con las herramientas materiales necesarias para producir videos didácticos?

Si

No

¿Porqué? _____

7. ¿Considera usted que el tener acceso a un instructivo para realización y difusión de videos didácticos le sería útil para fortalecer su ejercicio docente?

Si

No

¿Porqué? _____

Gracias por su colaboración!!!

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

Autor: Israel Uzcátegui Chávez

Tutor: Raymond Marquina

**Diagnóstico de la necesidad de creación de un instructivo para Realización y
Difusión de Videos Didácticos.**

FECHA: ____/____/____

GÉNERO: F M

EDAD: _____

FACULTAD EN LA QUE ESTUDIA _____

SEMESTRE QUE CURSA ACTUALMENTE _____

Estimad@ Estudiante.

El presente cuestionario forma parte de un proyecto de investigación, dirigido a establecer la importancia de la creación de un instructivo para la grabación y difusión de videos didácticos en formato digital, debido a ello, se le solicita, en la medida de sus posibilidades, su colaboración en el llenado del mismo, la información que usted suministre solo será utilizada como parte de la investigación, siendo de carácter anónimo y confidencial; por lo tanto, se agradece su sinceridad al responderlo.

Instrucciones:

- Seleccione con una **X** una sola de las opciones que se le proporcionan según sea su nivel de acuerdo o desacuerdo a lo expresado en cada ítem, a saber:
 - **TD:** Totalmente en desacuerdo,
 - **ED:** en desacuerdo,
 - **NI:** Ni acuerdo ni desacuerdo,
 - **DA:** De acuerdo y
 - **TA:** Totalmente de acuerdo.
- Ante una duda, consulte con el investigador.

Gracias por su receptividad

Ítem No	Según su opinión:	CATEGORIAS				
		TD	ED	NI	DA	TA
01	Me agradan las clases magistrales (centrada en el discurso del docente), en las cuales no se incorpore otro tipo de recurso.					
02	Todos los docentes que me han impartido clases hacen uso de diversos recursos tecnológicos didácticos (material multimedia, material audiovisual, material digital, entre otros), para enriquecer el desarrollo de las sesiones.					
03	Me atraen más aquellos videos con buena definición en la imagen que los que presentan imágenes de baja calidad.					
04	Los recursos audio visuales son una herramienta útil en el desempeño de las actividades académicas.					
05	Me agradaría que algunas sesiones académicas los docentes incorporaran videos didácticos para su desarrollo.					
06	Sería una experiencia interesante que los docentes nos orientaran en la manera de crear videos					
07	Si los docentes evaluaran los contenidos por medio de la creación de un video, afianzaríamos aún más el conocimiento adquirido.					
08	En mi Escuela de formación se cuentan con los recursos materiales necesarios para la producción y proyección de videos didácticos.					
09	Crear videos didácticos es muy complicado pues ser requiere muchos conocimientos técnicos y recursos materiales y tecnológicos de difícil acceso.					
10	La creación de un instructivo para la grabación y difusión de videos didácticos en formato digital fortalecería el desempeño académico de los estudiantes.					

Gracias por su colaboración!!!