



**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**EL ENTORNO DE APRENDIZAJE FAVORECE LA PRODUCCIÓN DE UN  
PROGRAMA TELEVISIVO COMO LOGRO DEL TALLER DE TELEVISIÓN  
DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO DE LA CARRERA DE  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA DE UN INSTITUTO DE  
LIMA METROPOLITANA, DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2019-I**

**PRESENTADO POR:**

**Jaime Arturo Juscamaita García**

**Yuri Iván Garrido Barnuevo**

**Leslie Fabiola De Los Ríos Ramírez**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE**

**MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**ASESORA:**

**Dra. Norma Negrete Ramírez**

**LIMA –PERÚ**

**2020**

## **DEDICATORIA**

“No soy un maestro soy un despertador”

Robert Frost

Si enseñamos a los estudiantes de hoy como enseñamos ayer, estaremos robándoles el mañana”

John Dewey

“Una solución para la educación es aplicar el “SORPRENDIZAJE”, es decir “aprender sorprendiendo” esa es la escuela del hoy y el mañana”

Ramón Barrera

## **AGRADECIMIENTO**

A todos y todas que sacrificaron horas de vida y compañía en favor de estos párrafos de investigación, que realmente fueron muchas y brindadas con la mejor calidad y cariño posible.

Toulouse Thinking es la marca diferencial del instituto Toulouse Lautrec, el que gracias a su flexibilidad nos permitió intervenir aplicando modificaciones a sus entornos de aprendizaje a pesar de no pertenecer a su casa de estudios, en un intento por contribuir con su perfil de egreso y el logro de profesionales creativos y éticos que impacten positivamente en la sociedad. Por todo ello gracias, Toulouse

## RESUMEN

La presente investigación tiene por objeto determinar si el entorno de aprendizaje, entendido como la integración del proceso metodológico, el ambiente de aprendizaje y las habilidades blandas, contribuye en el logro de aprendizaje del curso Taller de Realización y Producción Televisiva.

Los participantes involucrados en esta investigación son estudiantes de ambos sexos, divididos en dos salones que cursan el quinto ciclo de la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia de un instituto de Lima Metropolitana. La investigación se desarrolló durante el periodo académico 2019-I.

La metodología empleada en el desarrollo de la investigación tiene un enfoque cualitativo, es de alcance descriptivo y su diseño es de investigación-acción. Se trabajó sobre dos grupos de estudiantes, denominados A y B, utilizando al grupo A como muestra de análisis, al cual se aplicaron modificaciones al entorno de aprendizaje, y se observó su influencia en la realización del programa televisivo.

Se concluyó que las modificaciones en el entorno de aprendizaje, entendido como aportes al proceso metodológico, el uso activo de los ambientes de aprendizaje y el fortalecimiento de habilidades blandas evidenció una mejora sustancial en la realización del programa televisivo como logro de aprendizaje.

A raíz de la aplicación de la presente investigación, el instituto hizo suya la estrategia utilizada en la presente investigación para desarrollar su propio producto al que denominó ‘Aula disruptiva y creativa’ que piensa aplicarla a partir del año 2020.

**Palabras clave: entorno de aprendizaje, ambiente de aprendizaje, habilidades blandas, trabajo colaborativo.**

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine if the learning environment, understood as the integration of the methodological process, the learning environment and soft skills, contributes to the learning achievement of the Workshop on Television Production.

The participants involved in this research are students of both sexes, divided into two classrooms that are in the fifth semester of the Audiovisual and Multimedia Communication degree at an institute in Metropolitan Lima. Said research was developed during the academic period 2019-I.

The methodology used in the development of the research was with a qualitative approach, descriptive scope and research-action design. We worked on two groups of students, called A and B, using group A as an analysis sample. Modifications were applied to this learning environment, and its influence was observed in the realization of the television program.

It was concluded that the intervention in the learning environment, understood as modifications in the methodological process, the active use of spaces and the strengthening of soft skills evidenced a substantial improvement in the realization of the television program as a learning achievement.

Following the application of the present investigation, the institute endorsed the strategy used in the present investigation to develop its own product, named as the 'Disruptive and creative classroom' which intends to be applied since 2020.

**Keywords: learning environment, learning ambience, soft skills, collaborative work.**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>iii</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS .....</b>	<b>x</b>
<b>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1. Situación problemática .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2. Preguntas de investigación.....</b>	<b>18</b>
<b>1.2.1. Pregunta general .....</b>	<b>18</b>
<b>1.2.2. Preguntas específicas.....</b>	<b>18</b>
<b>1.3. Objetivos de la investigación .....</b>	<b>19</b>
<b>1.3.1. Objetivo general .....</b>	<b>19</b>
<b>1.3.2. Objetivos específicos .....</b>	<b>19</b>
<b>1.4. Justificación.....</b>	<b>20</b>
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>25</b>
<b>2.1. Antecedentes de la investigación .....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.1. Antecedentes internacionales .....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.2. Antecedentes nacionales .....</b>	<b>29</b>
<b>2.2. Bases teóricas .....</b>	<b>33</b>
<b>2.2.1. Entorno de aprendizaje .....</b>	<b>33</b>
<b>2.2.1.1. Tipos o dimensiones del entorno de aprendizaje.....</b>	<b>38</b>
<b>2.2.1.2. Entornos virtuales de aprendizaje .....</b>	<b>40</b>
<b>2.2.2. Habilidades blandas .....</b>	<b>42</b>
<b>2.2.2.1. Habilidades blandas del estudiante del taller de televisión .....</b>	<b>44</b>
<b>2.2.3. El entorno de aprendizaje y su relación con las habilidades blandas .....</b>	<b>47</b>
<b>2.2.4. Proceso metodológico .....</b>	<b>48</b>
<b>2.2.4.1. Metodología Toulouse Thinking .....</b>	<b>48</b>
<b>2.2.5. El programa televisivo como logro de aprendizaje.....</b>	<b>55</b>
<b>2.2.5.1. Definición de logro de aprendizaje .....</b>	<b>55</b>
<b>2.2.5.2. Dimensiones del logro o producto televisivo .....</b>	<b>57</b>
<b>2.2.6. Corrientes pedagógicas relacionadas a la investigación .....</b>	<b>59</b>
<b>2.2.6.1. El cognitivismo.....</b>	<b>59</b>
<b>2.2.6.2. El modelo humanístico .....</b>	<b>62</b>

2.2.6.3. El cognitivismo y el modelo humanístico como soporte del logro.....	62
2.3. Definición de términos básicos .....	63
<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>69</b>
3.1. Enfoque, alcance y diseño .....	69
3.2. Matrices de alineamiento .....	70
3.2.1. Matriz de consistencia.....	70
3.2.2. Matriz de operacionalización de variables.....	71
3.3. Población y muestra .....	74
3.4. Técnicas e instrumentos .....	75
3.5. Aplicación de instrumentos .....	75
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANALISIS.....</b>	<b>83</b>
4.1. Resultados y análisis del entorno de aprendizaje .....	87
4.1.1. Resultados y análisis del Primer Promedio (semanas 1 y 5) .....	87
4.1.1.1. Resultados Primer día.....	87
4.1.1.2. Análisis Primer día.....	96
4.1.1.3. Resultado quinta semana.....	99
4.1.1.4. Análisis quinta semana .....	108
4.1.2. Resultado Etapa segundo promedio (semana 10).....	110
4.1.3. Análisis Etapa segundo promedio (semana 10).....	114
4.1.4. Resultado Etapa tercer promedio (semana 15) .....	116
4.1.5. Análisis Etapa tercer promedio (semana 15).....	126
4.2. Resultado del logro de aprendizaje con jurado experto (semana 16)....	130
4.2.1. Resultado y análisis de la Realización .....	132
4.2.2. Resultados y análisis de la Narrativa.....	139
4.2.3. Resultados y análisis de la Innovación .....	141
<b>CAPÍTULO V. PROPUESTA DE SOLUCIÓN.....</b>	<b>144</b>
5.1 Propósito.....	144
5.2. Actividades .....	146
5.2.1. Capacitación docente sobre el uso adecuado del entorno de aprendizaje	146
5.2. Cronograma de ejecución de la capacitación.....	153
5.3. Análisis costo beneficio.....	154
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>155</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>158</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>160</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>165</b>
<b>ANEXO 01: PRESENTACIÓN AL INSTITUTO.....</b>	<b>165</b>

<b>ANEXO 02: SOLICITUD DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS .....</b>	<b>167</b>
<b>ANEXO 03: RESULTADOS DE LA VALIDACION DEL JUEZ EXPERTO ....</b>	<b>177</b>
<b>ANEXO 04: RÚBRICA REALIZADA AL GRUPO A .....</b>	<b>187</b>
<b>ANEXO 05: RÚBRICA REALIZADA AL GRUPO B .....</b>	<b>188</b>
<b>ANEXO 06: RÚBRICA UTILIZADA POR EL JURADO EXPERTO 1 .....</b>	<b>189</b>
<b>ANEXO 07: RÚBRICA UTILIZADA POR EL JURADO EXPERTO 2 .....</b>	<b>190</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de consistencia. El entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un Instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo 70	70
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables 1 y 2 .....	71
Tabla 3 Técnicas e instrumentos de recojo de información .....	75
Tabla 4 Momentos de observación .....	77
Tabla 5 Guía o ficha de observación .....	78
Tabla 6 Lista de cotejo.....	81
Tabla 7 Ficha de observación del análisis documental.....	82
Tabla 8 Ruta del Proceso de Evaluación .....	85
Tabla 9 Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje - Etapa Primer promedio, primer día de clase.....	95
Tabla 10 Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje - Etapa Primer promedio, quinta semana.....	107
Tabla 11 Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje - Etapa Segundo promedio, decima semana .....	113
Tabla 12 Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje – Semana 15 y 16 .....	125
Tabla 13 Cronograma de ejecución de la propuesta de solución .....	153
Tabla 14 Cronograma de ejecución de la Capacitación .....	154

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Fachada del Instituto Toulouse Lautrec – Sede Chacarilla.....	24
Figura 2: Esquema del concepto de entorno de aprendizaje .....	34
Figura 3: Dinámicas de aprendizaje estudiante-maestro .....	47
Figura 4: Etapas de la Metodología Toulouse Thinking .....	51
Figura 5: Proceso dinámico de las etapas creativas de la Metodología Toulouse Thinking .....	53
Figura 6: Primer día de clase .....	88
Figura 7: Primer trabajo colaborativo.....	90
Figura 8: Observación trabajo colaborativo .....	91
Figura 9: Ambiente de clase para el taller .....	93
Figura 10: Aislamiento de estudiantes bajo el switcher .....	94
Figura 11: Análisis del proceso metodológico .....	97
Figura 12: Análisis del ambiente de aprendizaje .....	98
Figura 13: Análisis de las habilidades blandas .....	98
Figura 14: Coordinación previa a la exposición .....	102
Figura 15: Puesta en escena novela brasileña.....	103
Figura 16: Análisis de habilidades blandas .....	108
Figura 17: Análisis proceso metodológico .....	109
Figura 18: Análisis ambientes de aprendizaje .....	109
Figura 19: Focus group y análisis del programa piloto .....	110
Figura 20: Público invitado, conductores del programa piloto .....	111
Figura 21: Puesta en escena programa piloto grupo B .....	112
Figura 22: Análisis de habilidades blandas .....	114
Figura 23: Análisis proceso metodológico .....	115

Figura 24: Análisis ambiente de aprendizaje.....	116
Figura 25: Preparativos programa final ante jurado experto .....	117
Figura 26: Programa final al aire, ante jurado experto .....	118
Figura 27: Personal empoderado en sus actividades profesionales.....	119
Figura 28: Funciones operativas.....	120
Figura 29: Preparación de set programa final grupo B.....	122
Figura 30: Programa final grupo B ante jurado experto.....	123
Figura 31: Programa final ante jurado experto grupo B.....	124
Figura 32: Análisis proceso metodológico .....	126
Figura 33: Análisis ambiente de aprendizaje.....	127
Figura 34: Análisis de habilidades blandas .....	128
Figura 35: Sustentación ante jurado experto grupo A .....	131
Figura 36: Sustentación ante jurado experto grupo A .....	132
Figura 37: Programa final ante jurado experto grupo A.....	133
Figura 38: Programa final ante jurado experto grupo B.....	135
Figura 39: Invitada grupo B .....	136
Figura 40: Trabajo de escenografía deficiente .....	137
Figura 41: Sonidista dentro de la toma, durante el programa en vivo.....	138
Figura 42: Sustentación ante jurado experto grupo B .....	138
Figura 43: Actitud tímida y resignación del grupo B ante críticas .....	139
Figura 44: Logotipo de programa grupo A.....	140
Figura 45: Logotipo de programa grupo B.....	141
Figura 46: Evaluación documental, notas finales de ambos grupos.....	143
Figura 47: Promedios generales de ambos grupos .....	143
Figura 48: Proyecto de aula disruptiva - Toulouse Lautrec.....	146

## **CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Situación problemática**

En los últimos años, la televisión ha presentado un fenómeno interesante y único en el Perú, con la aparición de programas que se compran a nivel internacional, recibiendo la denominación de “programas formato” y que basan su éxito o popularidad en la extrapolación de los gustos de otros países y realidades sociales, aplicadas a nuestro consumo televisivo, ello ha generado opiniones encontradas en el público consumidor, pero sobre todo en los jóvenes millennial y centennial, quienes se han vuelto críticos a este tipo de programas. En ese sentido sobre la televisión, algunos jóvenes afirman que realza los beneficios de la globalización, permitiendo que cada país utilice localmente fórmulas exitosas internacionalmente (Yaranga, 2013, pág. 1); otros señalan sobre el riesgo que puede correr con la identidad cultural de las naciones, al utilizar esquemas foráneos sin rasgos culturales locales específicos en la televisión.

En el Perú, uno de los principales temas de debate en la coyuntura actual es la calidad de los contenidos televisivos que propalan los canales privados, pues según el Consejo Consultivo de la Radio y Televisión CONCORTV, la televisión es el medio más sintonizado, pero a la vez el más cuestionado por sus contenidos sensacionalistas e inadecuados, alcanzando el 71% y 80% de la población nacional respectivamente.

Según la agencia de estudios de mercado e investigación IMA (2015), se realizó una encuesta sobre 400 televidentes de Lima Metropolitana arrojando que el 83.5% opina que la programación de la televisión peruana se circunscribe a la denominación de “Televisión

Basura” (Sartori, 1997), mencionando como razones, que este tipo de programas son considerados negativos para la sociedad pues no difunden nada educativo, generan mal ejemplo en niños y adolescentes, divulgan la violencia y exhiben la vida privada de las personas incentivando el morbo.

En este contexto, el curso denominado Taller de Realización y Producción de Televisión tiene por logro la realización de un programa de televisión con un temario de dieciséis semanas de clase que versa sobre el quehacer televisivo, dividido en tres dimensiones: la realización, la narrativa y la innovación, cuyos objetivos son formar un profesional que entienda y ejecute no sólo los procesos de producción televisiva, la realización técnica y el desarrollo de un proceso creativo propositivo, si no también que logre una experiencia integral, vinculada directa e indirectamente con los valores, la formación ética, la creatividad y que además, consolide un emprendimiento completo a través de la elaboración de un programa de televisión con características profesionales comercializables.

Esta investigación surge ante la necesidad de un docente, que enfrenta el desinterés de sus estudiantes por el curso. Los estudiantes que lo llevan son jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 18 y 24 años, los mismos que están dentro de la generación denominada millennial que califica a la televisión como basura y aseguran no consumirla de forma directa, es decir que por voluntad propia no encienden un receptor de televisión o se sientan de manera ex profesa a ver un programa televisivo. Se trata de jóvenes, que por el contrario consumen material audiovisual por internet y que además pertenecen a una condición socio económica acomodada, lo que les permite tener la capacidad de poder

contratar servicios en demanda, tales como los denominados nuevos medios cómo: Netflix, Amazon Prime, Hulu, DirecTV u otros servicios de entretenimiento.

En estas circunstancias, el taller dentro de la malla curricular se les presenta como obligatorio, a lo que reaccionan señalando a la televisión como un medio caduco, al que no le avizoran capacidad de mejora, le atribuyen ser propiciadora de conflictos sociales, indican que la televisión es gestora de una cultura de televisión basura o no le ven alguna posibilidad de interactividad a nivel de nuevos medios.

El estudiante tiene esta primera impresión en razón a que el propio medio televisivo, se encarga de elevar sus cuestionamientos de forma permanente con contenidos impropios, generando un evidente desinterés por el taller y en especial por la realización de algún tipo de producto televisivo como logro de este.

Por otro lado, el estudiante evoca conjeturas, censurando toda la oferta televisiva nacional sin excepción, colocándose al margen de la solución indicando que no se siente identificado o no forma parte del público que consume este medio de entretenimiento. Cada uno de estos conceptos lo enfrenta a la obligación de tener que cursar el taller a pesar de dudar de su contenido generando desmotivación y alejándolo del proceso creativo, ya que no encuentra posibilidades de solución al no lograr entender cómo proponer un producto televisivo que brinde al espectador algo diferente y tampoco entiende la razón por la que el instituto lo obliga a cursar el taller referido a un medio de comunicación que considera caduco.

En este escenario, el docente percibe al estudiante como un joven que decide no ser parte del medio televisivo ignorándolo. Tan fuerte es su decisión que incluso la negación al consumo lo enfrenta a un gran desconocimiento de la existencia de canales en señal abierta nacionales, que ofertan programas con calidades diversas o que brindan un contenido valioso y de mejor consumo, el cual no ha experimentado aún.

Sumado a lo anterior, los estudiantes no llegan al taller con las suficientes capacidades desarrolladas en cuanto a habilidades blandas, tales como el poder trabajar colaborativamente, siendo este sistema de trabajo imprescindible pues se emula la disposición de trabajo de un canal de televisión real. Ello presenta desde el comienzo una exigencia constante en el desarrollo de la asertividad, escucha activa, capacidad de comunicación, trabajo colaborativo y liderazgo. Se pudo constatar la presencia de estudiantes con el potencial para discernir, habilidad necesaria para el desarrollo del pensamiento crítico, pero que no cumplían con la suficiente comunicación activa, donde la expresión y comportamiento asertivo no se utilizan, a pesar de haber sido capacitados de manera transversal los cursos de Mentoring, Excelencia Personal, Gestión del Potencial e Inteligencia Social.

Bajo el concepto globalizador de lo que la investigación propone como entorno de aprendizaje (proceso metodológico, ambiente de aprendizaje y fortalecimiento de habilidades blandas), se evidencia que el conjunto de acciones desarrolladas no se ven complementadas por una infraestructura que permita un permanente cambio que facilite el desarrollo creativo, ya que actualmente los estudiantes del siglo XXI se encuentran inmersos en procesos educativos del siglo XX dentro de espacios del siglo XIX. De esta realidad podemos afirmar que el ambiente donde se realiza el taller como parte del

entorno de aprendizaje, requiere modificaciones que potencien el proceso metodológico ya que, si bien el curso se desarrolla en un lugar ideal a nivel técnico operativo como un set de televisión, no tiene la flexibilidad y multifuncionalidad suficientes para el desarrollo de las clases.

Este espacio físico denominado set de televisión, mantiene coherencia con el logro del curso, pues está implementado adecuadamente para ello. En cuanto al mobiliario, se ha podido observar que carece de uno adecuado para los procesos de aprendizaje y ello limita al desarrollo de clase. En lo que se refiere al confort, se encuentra un adecuado sistema de enfriamiento, acústica e iluminación, carece de ventilación natural. En cuanto a la infraestructura, no cuenta con áreas de guardado y almacenamiento de escenografía.

Es aquí donde la investigación nace y pretende brindar al docente una nueva concepción del taller a nivel de proceso metodológico, uso activo de ambientes de aprendizaje y el fortalecimiento de habilidades blandas, pues con estas modificaciones al entorno de aprendizaje, el docente debe hacer que el estudiante consuma, entienda e investigue sobre esta nueva realidad televisiva, que lo enrumbe al descubrimiento de nuevas experiencias televisivas a partir de las cuales surja una propuesta con contenido adecuado y socialmente importante que satisfaga las ausencias expresadas. Cabe resaltar que la investigación ha sido aplicada en una institución que cuenta con una metodología propia, denominada Toulouse Thinking, abierta y evolutiva, accesible a alternativas de mejora para formar estudiantes capaces de enfrentar las demandas del mercado hacia el siglo 21.



Si esta situación persiste, es decir, la falta de empatía de esta generación con el medio televisivo, el no fortalecimiento de las habilidades blandas señaladas en el plan estudio y el desaprovechamiento del ambiente, generará que los estudiantes del taller no logren satisfacer el logro de aprendizaje, con lo cual podría generarse programas televisivos de contenidos inadecuados o poco útiles para la generación de referentes nacionales.

Para revertir esta afirmación se plantean modificaciones al entorno de aprendizaje mediante sugerencias y/o recomendaciones en la organización del curso, la organización del espacio físico y/o virtual, el proceso metodológico del docente y las cualidades del estudiante, fortaleciendo el trabajo colaborativo, liderazgo y comunicación asertiva, dentro de un entorno de aprendizaje versátil que permita su desarrollo, formando así mejores realizadores audiovisuales que aporten programas de televisión con calidad y contenido que contribuyan a la formación de valores positivos en el país.

## **1.2. Preguntas de investigación**

### **1.2.1. Pregunta general**

¿De qué manera el entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?

### **1.2.2. Preguntas específicas**

1. ¿De qué manera el proceso metodológico como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?
2. ¿De qué manera el ambiente de aprendizaje como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?
3. ¿De qué manera las habilidades blandas como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y

multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?

### **1.3.Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la manera en que el entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

1. Determinar de qué manera el proceso metodológico como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I.
2. Determinar la manera en que el ambiente como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I.

3. Determinar de qué manera las habilidades blandas como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Televisión de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I.

#### **1.4. Justificación**

A nivel social, esta investigación se justifica en el sentido de formar productores de realización audiovisual que gracias a la consolidación de sus habilidades blandas y el adecuado manejo de herramientas teórico-prácticas, mínimas, necesarias y suficientes, le permitan proponer cambios estructurales en la realidad televisiva nacional. La investigación contribuye socialmente a mejorar las condiciones de aprendizaje de los futuros realizadores audiovisuales, para el fomento de una producción televisiva con calidad y contenido que contribuyan a la formación de valores positivos en la ciudadanía, valores que la sociedad pueda consumir, que sean creativos y a la vez comercializables.

A nivel práctico y académico, permitirá al docente reflexionar sobre el uso adecuado de los entornos de aprendizaje y la mejora continua del taller que, sobre la base del modelo de educación humanista de Carl Rogers donde el aprendizaje es esencialmente activo, el docente fomentará en los estudiantes el espíritu colaborativo, trabajando sus valores que son esenciales en la formación de un buen profesional e intente comprender a los estudiantes desde su empatía y el entorno en donde se desarrollará el aprendizaje colaborativo y social, en consonancia con lo planteado por Vygotsky en el modelo de educación cognitivista.

De igual forma, se justifica académicamente también en el ámbito de la educación superior por la generación de nuevos conocimientos y conceptos de aplicación, fruto del análisis de la relación entre el entorno de aprendizaje y el desarrollo de habilidades blandas, cuyos resultados pueden convertirse en antecedentes para la intervención en otros institutos superiores sobre este tipo de áreas de conocimiento, ya sea como ejemplo ilustrativo en el curso materia de análisis o como material de estudio adicional. Asimismo, se generan conocimientos significativos complementarios a los contenidos de la carrera de comunicaciones perfeccionando, a través de la presente investigación, el perfil del egresado.

A nivel teórico, la investigación se justifica porque revelará un conjunto de técnicas comunicativas y expresivas para mejorar la eficacia de los mensajes en las actividades personales, y profesionales aplicadas, las cuales abarcan herramientas básicas para la comunicación grupal y la adquisición de seguridad personal para expresarse con éxito frente a otros, utilizando una metodología que incide directamente en la desinhibición personal, la autoconfianza y el libre ejercicio de la expresión oral y corporal, fortaleciendo con ello las habilidades blandas del estudiante. De igual manera, amplía el conocimiento sobre la definición de los entornos de aprendizaje, basándonos en dos conceptos o aspectos: el primero, el entorno como tercer maestro o educador, señalado por el ideólogo de la pedagogía de las escuelas de Reggio Emilia el italiano (Malaguzzi, 2001), quien sostiene que, el primer educador es los pares con los que nos educamos, el segundo lo configuran todos los adultos, incluyendo docentes, padres, familiares y todos los componentes de la comunidad educativa y el tercer educador, los ambientes en los que se desarrollan estas vivencias que dan paso a aprendizajes significativos. El segundo aspecto se refiere al concepto de calle de aprendizaje, más recientemente denominado paisaje de

aprendizaje (Learning Landscape), utilizado por el arquitecto holandés Herman Hertzberger, considerado un referente teórico-práctico, por la manera innovadora de entender la relación del espacio y las formas de aprender; gracias a la influencia ejercida en él por las ideas de Montessori se logra entender la fusión de su modelo arquitectónico, con el método pedagógico, ya que proporciona una variedad de escenarios en los cuales destacan tanto espacios para la socialización y convivencia como para la privacidad académica, donde las nuevas concepciones de la educación piden diferentes áreas de trabajo (Hertzberger, 2008)

Además, para Hertzberger la creación de estos espacios con diferentes valores comunicativos, funcionales y semánticos equivalen a la creación de un entorno donde se favorecen formas de aprendizaje personalizado y donde se da la participación activa desde una óptica de respeto a la diversidad, se presenta como una estructura en la que la flexibilidad se interpreta como un equilibrio entre la necesidad de lugares más íntimos y la necesidad de ambientes colectivos que acogen grupos y actividades sociales diferentes, dentro del diseño universal de aprendizaje (DUA).

Así la investigación propone un entorno de aprendizaje en el que se pueden realizar este tipo de despliegue y donde haya una amplia gama de actividades simultáneamente por diferentes grupos de individuos, múltiples lugares, protegidos entre sí, para que cada estudiante pueda permanecer concentrado en su trabajo, pero, al mismo tiempo, con posibilidad de acceder visualmente al resto de los espacios para estimular la curiosidad y el intercambio mutuo.

Este espacio se da en el set de televisión donde se desarrolla el taller y también, en el caso de la sede de Chacarilla donde se dio el estudio, en el patio anexo al set, el cual es tomado como área de influencia del taller y permite desarrollar actividades con mayor espacio, transformándose en un entorno en el que todo tiene su lugar y cada uno se siente a gusto y a la vez pertenece a un conjunto, un entorno académico, una red de pasadizos y escaleras donde todo está preparado para favorecer las interacciones y experiencias diversas. El espacio de aprendizaje es entendido, como un paisaje en constante cambio, capaz de absorber y adaptarse.

Además, desde el punto de vista de la justificación metodológica, la investigación aporta conceptos básicos en cuanto a la idea holística de entorno de aprendizaje, ya que si bien existe bibliografía que aborda la definición de sus dimensiones de forma aislada (proceso metodológico, habilidades blandas, ambiente de aprendizaje físico y/o virtual), no se han detectado referencias que enfoquen sus interrelaciones y mutua dependencia aplicadas, por lo que se espera brindar modificaciones aplicadas específicamente al entorno de aprendizaje del taller de televisión que sean utilizados a futuro como parte de las mejoras al proceso metodológico Toulouse Thinking del instituto para este u otros cursos.



Figura 1: Fachada del Instituto Toulouse Lautrec – Sede Chacarilla

Finalmente, los beneficiarios directos de los resultados de la presente investigación son los docentes, pues les brindará herramientas que los potenciarán en la elaboración de su cátedra, de forma moderna, flexible y con la capacidad suficiente de logro, así mismo le permitirá reforzar los procesos metodológicos ya aplicados y flexibilizar su entorno de aplicación. Los beneficiarios indirectos son los estudiantes en general, así como el instituto pues formará profesionales en la carrera de Comunicación Audiovisual y multimedia, acorde a la demanda profesional y social en su conjunto.



## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Para el análisis de la presente investigación, fue necesaria la consulta de diferentes fuentes o trabajos relacionados con el tema de estudio, que se han dividido en internacionales y nacionales, como se muestran a continuación.

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Maquilón Sánchez, J. (2003), en su tesis doctoral “Diseño y evaluación del diseño de un programa de intervención para la mejora de las habilidades de aprendizaje de los estudiantes universitarios” (Murcia - España), tuvo como uno de sus objetivos demostrar que el desarrollo del aprendizaje, a partir de la experiencia personal, es difícil y complejo sin la participación de una persona que facilite, coordine, colabore, supervise, etc., el proceso de formación de los aprendices. Para demostrarlo, el diseño de su investigación fue cuantitativo no experimental, con una muestra de 3,861 individuos.

El autor resalta que las universidades buscan, al finalizar las carreras, que sus egresados no sean sólo capaces de comprender el alcance y la significación de lo que ya se conoce dentro de su propio campo, sino que sean receptivos a lo que es nuevo, muestren interés por descubrirlo, muestren la habilidad para enfrentarse, y sobre todo que sean capaces de trabajar de forma autónoma con confianza.

Esta información es relevante para el trabajo a presentar, debido a que actualmente se evalúa en los egresados el desarrollo de las habilidades blandas para su mejor inserción en el mercado laboral.

Friss de Kereki Guerrero, I. (2003), en su tesis doctoral: “Modelo para la Creación de Entornos de Aprendizaje basados en técnicas de Gestión del Conocimiento” (Madrid - España), tuvo como objetivo desarrollar un modelo de entorno de aprendizaje basado en la gestión del conocimiento, que sea aplicable a cualquier dominio de contenido intelectual, que permita actualizar los contenidos, que contenga estrategias genéricas de enseñanza que se adapten al comportamiento del estudiante y que fomente los diferentes tipos de aprendizaje.

Se aplicó a una muestra de 45 estudiantes del turno de mañana y 12 del turno de la noche. La metodología es de enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño experimental. El autor, luego del análisis global y las conclusiones de la experimentación, detecta que el entorno resulta beneficioso en los aspectos de formas de resolución de problemas y transferencia del conocimiento.

Esta tesis es relevante porque comulga con la idea del uso del entorno, permite que el estudiante amplíe o mejore sus formas de resolución de problemas, así como sus capacidades para realizar la transferencia de conocimiento. Sin embargo, solamente se centra en la viabilidad de la aplicación de un sistema o software determinado, refiriéndose o relacionando aparentemente a lo virtual exclusivamente con el concepto de entorno.

Caradonna, L. (2013), en su tesis doctoral, "Aprendizaje Significativo: Felicidad, Motivación y Estrategias de los docentes" (Extremadura - España), analizó la motivación que pueden tener los docentes al sentirse bien desarrollando su cátedra en la escuela y ver como el docente crece junto a sus estudiantes cuando la clase se torna participativa, vivencial, motivadora y llena de transmisión de ejemplos, valores y conocimiento. Se analizó la propuesta didáctica desde la óptica de la gestión y se analizó como esta gestión favorecía al estudiante, logrando un aprendizaje significativo convirtiendo al estudiante en un constructor de conocimiento a través de un continuo intercambio entre docente y estudiante de propósitos positivos aplicados a través de métodos motivacionales que generan dinámicas académicas comprendidas por el estudiante pero que al mismo tiempo se conviertan en un intercambio permanente de motivación.

En este estudio se quiso probar la importancia de la motivación participativa por parte del docente y el estudiante, de cómo ello influye en el aprendizaje significativo y de como un entorno de colaboración y felicidad hacen que el estudiante mejore la calidad de aprendizaje, pero a su vez motive al docente a aplicar metodologías innovadoras que lo mantenga actualizado, además de promover razones positivas que lo mantienen motivado a la enseñanza. La investigación es de enfoque mixto, alcance correlacional y diseño experimental, la cual se realizó en base a un análisis de una muestra de 201 docentes de escuelas primarias y secundarias en Sicilia, de ambos sexos, cuyas edades fluctuaban entre 31 y 63 años, que impartían las materias de matemática, arte, lenguas extranjeras, asignaturas literarias, técnico jurídicas, entre otras, de la zona de Sicilia. Se aplicó la investigación en escuelas primarias, secundarias y técnico profesionales.

La tesis es relevante para la investigación pues demuestra que la motivación, la monotonía en clase, el paso de los años y la no actualización de estrategias docentes, hacen que el docente pierda un adecuado contacto con el estudiante y cierre los canales cognitivos de la motivación, que son esenciales para lograr un aprendizaje significativo. Otra conclusión importante es que el docente más motivado a aplicar nuevas metodologías es el que no es docente de carrera, su interés por innovar le permite modificar y experimentar nuevos procesos metodológicos que permiten al estudiante una mayor empatía con él y la materia que dicta. La más importante conclusión está centrada en la aplicación de las nuevas metodologías y el entorno de aprendizaje, la autora nos indica que es mucho más fácil la aplicación de esta en un entorno académicamente adecuado y con capacidad de innovación, es decir que la institución debe estar presta al cambio, ya que el respaldo institucional hará que los docentes se sientan libres de proceder a su aplicación y los resultados se transformen en una visión institucional y no sólo individual. Además, el apoyo institucional debe transformarse en apoyo psicopedagógico que permita al docente estar actualizado y apoyado en sus carencias personales y cognitivas, que le permitan mejorar su desarrollo docente de forma exponencial.

Ortega Neri, H. (2014), en su tesis doctoral “la creatividad en la enseñanza del docente universitario de la universidad autónoma de zacatecas México” (Madrid - España), plantea como objetivo identificar cuáles son los conceptos de formación y de creatividad de los docentes y como estos conceptos condicionan su enseñanza creativa. Se utiliza una metodología mixta integradora: cuantitativa y cualitativa, se aplicaron dos cuestionarios en un formato de escala de auto informe para medir las variables de los conceptos y la relación que hay entre ellos.

En esta investigación se intenta comprobar que los participantes no tienen una formación pedagógica suficiente de creatividad, incluso mucho de ellos no cree ser docente creativo ni tampoco sabe cómo podría evaluar la creatividad. La muestra es por conveniencia de 362 docentes.

Esta tesis es relevante porque enfatiza a la creatividad como un agente determinante para el aprendizaje, permite entender que no es suficiente una metodología creativa si no que esta tiene que estar desarrollada por un docente especialista que conozca y sepa evaluar la creatividad de los estudiantes.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Palomino Mora, Y. (2018), en su tesis de maestría “Aprendizaje cooperativo y su efecto en el logro de las competencias del área de Ciencia y Tecnología en estudiantes de educación secundaria del CEP Santa Ángela” (Lima - Perú) determinó el efecto del aprendizaje cooperativo en el logro de las competencias del área de Ciencia y Tecnología en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria del CEP Santa Ángela.

El diseño de la investigación fue aplicado de tipo cuasi experimental, la población estuvo compuesta 64 estudiantes; 32 formaron el grupo control y 32 el grupo experimental. Se aplicó un pre-test y un pos-test ambos grupos, el experimental recibió las clases con estrategias de aprendizaje cooperativo y el grupo control recibió la enseñanza tradicional. Esta tesis es importante porque demuestra que el aprendizaje cooperativo permite potenciar las habilidades de los estudiantes a diferencia de una enseñanza individualista y por consecuencia una mejora en el rendimiento académico.

Esta investigación tiene relevancia pues busca mejorar el rendimiento de las capacidades del estudiante, sumando un factor que interactúa en el entorno de aprendizaje y cumplen un factor importante para el logro de la competencia, además de demostrar el efecto transformador del aprendizaje cooperativo que no sólo influye en estudiantes de educación secundaria, si no también aplica a estudiantes de educación superior.

Manrique Manrique, S. Oyarzabal Loza, G. Herrera Córdova, A. (2016), en su tesis de licenciatura “Análisis de brechas entre las habilidades blandas en egresados de la facultad de gestión y alta dirección de la PUCP y los requerimientos del mercado laboral según el ámbito empresarial, público y social” (Lima – Perú), tuvieron como finalidad realizar un análisis de las habilidades blandas presentes en los alumnos de la Facultad de Gestión y Alta Dirección (FGAD) de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) desde tres perspectivas: la propia universidad, los egresados de la FGAD y los empleadores actuales.

Dentro de las herramientas están las entrevistas y encuestas las cuales fueron analizadas tanto de manera mixta, con una muestra de 140 personas analizadas. Los autores, mostraron que uno de los resultados más resaltantes es el referente a las habilidades de comunicación, ya que esta fue calificada como la más importante por los reclutadores entrevistados del sector empresarial.

La investigación es relevante pues el mercado laboral con miras al siglo XXI exige dar énfasis a las habilidades de comunicación pues se consideran las de mayor demanda por lo que deben ser fortalecidas y potenciadas a lo largo de la carrera.

Niño Montero, N. (2018), en su tesis de maestría “Desarrollo de un objeto virtual de aprendizaje como apoyo al curso de algebra lineal de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque” (Lambayeque – Perú), desarrolló una plataforma virtual como apoyo al desarrollo del curso de Algebra Lineal de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la universidad, identificando los estilos de aprendizaje de los 65 estudiantes del primer ciclo de dicho curso, determinando los recursos más adecuados que pueda ofrecer la plataforma desarrollada adecuada a los estilos de aprendizaje predominantes y evaluando su uso.

La metodología es de enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño cuasi experimental. El autor concluye en la investigación, que la aplicación del aula virtual Moodle es un recurso didáctico apropiado para el proceso de aprendizaje del curso y que permite elevar en forma significativa el nivel de autonomía en el aprendizaje de los estudiantes.

La relación con el tema de estudio radica en el uso de entornos virtuales de aprendizaje dentro de un aprendizaje activo centrado en el estudiante que considera además las inteligencias múltiples, contribuyendo a afianzar los conocimientos. Sin embargo, cabe señalar que existe distancia en lo que respecta al concepto y enfoque del entorno de aprendizaje que la presente investigación realiza, pues esta no se centra solamente en los aspectos virtuales y tecnológicos como sí lo hace aquella.

Rojas Montero, A. (2017), en su tesis de licenciatura, “El rol del director de televisión en el proceso de producción de programas de televisión” (Lima – Perú), bajo un enfoque cualitativo, con un diseño de teoría fundamentada, esbozó un panorama amplio del

desarrollo académico de un curso de televisión dentro de la facultad de comunicaciones y cómo los estudiantes se enfrentan a una realidad de consumo televisiva, basada en el entretenimiento y su enfrentamiento al desafío de hacer producciones exitosas que generen audiencia y rentabilidad.

Se toma en cuenta dentro de la investigación los procesos de producción aplicados, así como los pasos y elementos que intervienen en él, influenciado por la narrativa audiovisual, los códigos lingüísticos empleados y las habilidades que los directores de televisión deben tener, que van más allá del conocimiento y se vinculan a la sensibilidad y potenciación de habilidades blandas. Las conclusiones a las que llega el estudio dan una visión de la producción televisiva, la cual está relacionada a los nuevos medios de consumo y procesos interactivos que ofrece la televisión digital, lo que implica un fuerte cambio en hábitos de consumo, así como una nueva construcción de lenguaje audiovisual, que requiere la formación de directores de televisión con habilidades diferentes, que se compenetran con un consumidor nuevo.

La visión presentada del consumidor está relacionada con su capacidad de elección, así como por su desarrollo como productor, es decir, el consumidor es presentado como un prosumidor, vocablo que reúne las palabras producción y consumo. Bajo esta perspectiva el autor de la tesis plantea un nuevo camino de la producción televisiva, que pasa por un proceso de largo aprendizaje y entendimiento del nuevo receptor, un consumidor con gran sensibilidad narrativa, audiovisual y que está permanentemente actualizado.



## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Entorno de aprendizaje**

A decir de Iglesias (2008), citado en Del Carpio (2015, págs. 21-24) el ambiente de aprendizaje se trata de una estructura compuesta por cuatro dimensiones que mutuamente se interrelacionan: la Social o Relacional (quienes y en qué circunstancias se plantea), Físico (que hay en él y cómo se organiza), Técnico o Funcional (como se utiliza y para qué) y Temporal (cómo y cuándo se utiliza). La propia Iglesias (2008, p.52) señala al ambiente como la suma del espacio físico (muebles, recursos didácticos, objetos) y las interrelaciones que se producen en su interior entre el docente y los estudiantes, entre los mismos estudiantes, entre estos y los objetos de estudio y con la sociedad toda. Sin embargo, no es adecuado pensar solamente en el aula de clase ni en la relación docente estudiante, en la actualidad es necesario y obligatorio, considerar los avances tecnológicos y la manera en que los estudiantes se comunican en las redes sociales y el internet, más aún cuando la pedagogía actual centra el aprendizaje en el estudiante (Paredes y Sanabria, 2015, pág. 146).

El concepto más reciente de lo que representa y significan los entornos de aprendizaje se encuentra en el uso del término paisajes de aprendizaje o learning landscape, utilizado originalmente en las escuelas de educación básica europeas y que es aplicado a la educación superior desde el planteamiento del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) iniciado en 1999 con el Proceso de Bolonia, para describir lo que se considera un diseño educativo transformador y una revolución silenciosa en los ambientes de aprendizaje de la educación superior. Como se afirma en Riera Jaume, M. A., Ferrer

Ribos, M., & Ribas Mas, C. (2014, pp. 25-27), el arquitecto Herman Hertzberger es un referente al respecto al plantear de forma innovadora la relación entre espacio o ambiente y las formas de aprendizaje, proporcionando diversidad de escenarios en los que destacan espacios para la convivencia y la socialización como para diferentes áreas de trabajo educativo.

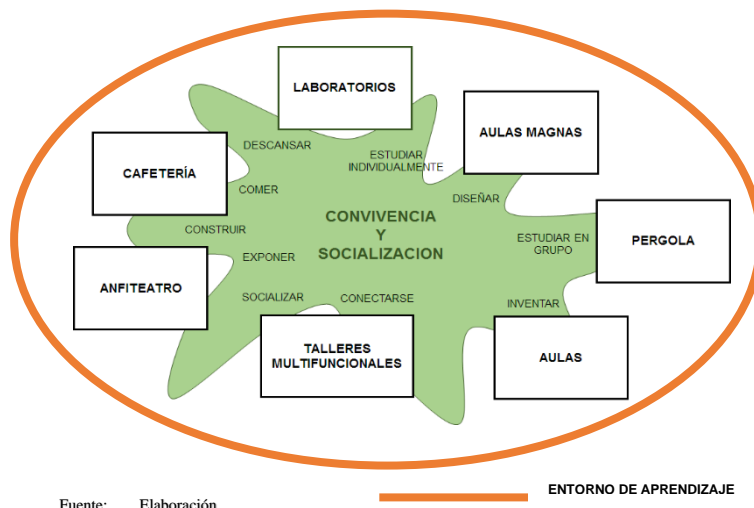


Figura 2: Esquema del concepto de entorno de aprendizaje

Hertzberger presenta entornos de aprendizaje donde se pueden realizar una variedad de actividades a la vez de manera grupal y/o individual, sin interferencias, permitiendo diferentes formas de aprendizaje personalizado y activo y de respeto a la diversidad (Riera, Ferrer, y Ribas, 2014, pág. 27).

La metáfora Paisajes de Aprendizaje ha sido utilizada para describir los cambios que se están realizando en los entornos de aprendizaje en los sectores educativos europeos, y ha emergido como una forma de pensar holísticamente la remodelación y reconstrucción de universidades. Si bien no hay acuerdo sobre el significado preciso del término "paisaje de aprendizaje", su uso permite un nivel multidimensional en el debate sobre el futuro de

la educación superior, pensando sobre qué ha faltado en la construcción de universidades en Europa.

Los entornos de aprendizaje están estrechamente ligados al paisaje de aprendizaje o Learning Landscape cuyo concepto más convincente y adecuado es el desarrollado por DEGW, que sugiere que los nuevos paisajes en la Educación Superior son el resultado, de entre otras cosas, las posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías, la demanda de los estudiantes por más experiencias colaborativas y las exigencias de la pedagogía por la investigación interdisciplinaria.

Los paisajes de aprendizaje en Educación Superior propician el trabajo colaborativo, la socialización y convivencia en los estudiantes, habilidades blandas que son también muy necesarias para la realización y producción televisiva. Esta situación propone concebir diferentes entornos de aprendizaje que incluirán espacios especializados y flexibles, formales e informales y las formas en que estos estén intervenidos por el uso de tecnología de la informática y las comunicaciones (Tics) que les permita mutar con facilidad.

Pero no se piense que esta acumulación de ambientes que simbolizan los paisajes de aprendizaje es suficiente, es primordial la labor del docente que encierra o personifica los procesos metodológicos en dichos escenarios que debe ser orientadora y estimulante para que, generando el trabajo colaborativo y el desarrollo de nuevos conocimientos, avive la interrelación con y entre los estudiantes (Paredes & Sanabria, 2015, pág. 152). Como lo señalan los Lineamientos para la organización y funcionamiento de los espacios educativos de la Educación Básica Regular (Ministerio de Educación del Perú, 2017,

págs. 11-18), es el propósito pedagógico del ambiente lo que hará posible estructurar el empleo que el docente le dará y la gestión para organizarlo, junto con el diseño de sus condiciones técnicas. Cabe señalar, que, si bien el documento referido versa sobre aspectos relacionados a la Educación Básica Regular, este concepto puede ser aplicable a los espacios de cualquier modalidad educativa, sea Básica o Superior.

Por otro lado, cuando el arquitecto italiano Carlo Margini, considera al ambiente como un tercer educador, de manera similar al pensamiento pedagógico de Loris Malaguzzi acerca del espacio como tercer maestro (Malaguzzi, 2001), lo convierte en un agente formador que propicia el desarrollo de las vivencias del aprendizaje de los estudiantes de manera semejante a lo que hace un educador, docente o maestro (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Ministerio de Cultura de Colombia, Fundación Carvajal., 2014, págs. 24-28), trasladando estas características al entorno de aprendizaje pues el ambiente forma parte importante de este. Es así como, al transferirse el uso del concepto ambiente a las condiciones óptimas para que se produzca el aprendizaje nos referimos a los ambientes o espacios de aprendizaje.

Conceptualizar el espacio como ambiente de aprendizaje implica pensar en un escenario generador de condiciones favorables para promover el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los estudiantes., por lo que es necesario que para su diseño y organización se consideren las ideas sobre la manera en que aprenden los estudiantes y el uso que se les dará conforme las intenciones pedagógicas de los docentes, como lo señala el Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación del Perú, 2016, pág. 193) cuya aplicación por extensión abarca no solo esta modalidad educativa, sino a

la Educación en general, dejando claro con esta afirmación que puede aprenderse en cualquier lugar.

Actualmente, se entiende como ambiente de aprendizaje aquel espacio de construcción, de intercambio, estimulador y reflexivo, tanto para los estudiantes como para el docente. Sin dejar de lado que, como lo señala el arquitecto Pablo Campos Calvo-Sotelo uno de los pioneros del concepto arquitectónico del EEES, aunándose a lo afirmado por muchos profesionales, la calidad educativa de la Universidad está íntimamente ligada a la calidad de su configuración espacial (Campos y Cuenca, 2016).

Para el presente caso de estudio, se define el entorno de aprendizaje como cualquier circunscripción donde se haga posible aprender o donde se propicien los procesos de aprendizaje centrados en el estudiante, que por lo tanto incluirán todo lo que influya directamente sobre dichos procesos los cuales se resumen en tres dimensiones: el ambiente de aprendizaje sea físico o virtual, refiriéndonos a materiales, recursos educativos (electrónicos, tecnológicos, entre otros); el proceso metodológico, que involucra los métodos y estrategias pedagógicas y didácticas; y el fortalecimiento de las habilidades blandas.

Por lo tanto, se trata de espacios, virtuales o físicos, enriquecedores, que optimizan la capacidad de aprender de los estudiantes y fomentan su desarrollo, mediante procesos metodológicos activos que propicien aprendizajes significativos, que sean suficientemente flexibles para apoyar los intereses y características de los diferentes grupos que hacen uso de ellos a través del tiempo, por lo que también deben ser inclusivos

y accesibles para todos, permitiendo el desarrollo de habilidades blandas de manera que maximicen la participación, la socialización y la convivencia.

### **2.2.1.1. Tipos o dimensiones del entorno de aprendizaje**

Bajo esta perspectiva centrada en el estudiante, el entorno de aprendizaje se define mediante tres dimensiones que se interrelacionan de manera holística, formando una unidad donde estas se suceden simultáneamente y son mutuamente dependientes, de manera tal que, si una aparece o sucede, inmediatamente las otras dos aparecen generando una coexistencia que la investigación denomina entorno de aprendizaje. Las tres dimensiones son:

- **Proceso metodológico:**

Desde la perspectiva del aprendizaje centrado en el estudiante, se refiere no solo a los métodos y estrategias pedagógicas y didácticas no solo al conjunto de herramientas y materiales, métodos y recursos didácticos (electrónicos, tecnológicos, etc.), sino también al carácter activo y consciente del estudiante en el proceso de construcción de su propio conocimiento, a través de su participación en las tareas que favorecen la construcción de sus conocimientos, habilidades y valores, que lo configuran como un ser autónomo, creativo, íntegro y pleno. Esta particularidad requiere la aparición de un ambiente que gracias a la didáctica a desarrollar se transforma en ambiente de aprendizaje.

- **Ambiente de aprendizaje**

Como una de las dimensiones del entorno de aprendizaje, el espacio como ambiente de aprendizaje es el escenario generador de condiciones favorables para el desarrollo de los procesos de aprendizaje. Se refiere no solo a lo tangible (materiales, recursos educativos electrónicos, digitales, analógicos, entre otros), sino también a lo virtual, es lo que se encuentra en el aire alrededor de los procesos metodológicos. No se trata necesariamente de un lugar, un recinto, llamado aula, laboratorio o taller, sino de un ámbito de situaciones, acciones, interrelaciones y sentimientos que se generan de las interrelaciones entre los estudiantes, entre ellos y el docente y entre ellos y los objetos de estudio. Los ambientes virtuales de aprendizaje se convierten también así en espacios virtuales de interrelación comunicacional, que hacen posible la generación e intercambio de conocimiento. La importancia de los ambientes de aprendizaje en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades blandas es gravitante, pues genera escenarios de socialización y convivencia propicios para el desarrollo de habilidades blandas.

- **Habilidades blandas**

Sin ellas no se justifican las dos anteriores, pues permiten dicha socialización y convivencia que dará soporte al entorno de aprendizaje, permitiendo la aparición de habilidades asociadas con la personalidad y la naturaleza del estudiante como por ejemplo capacidad de liderazgo, relaciones interpersonales y actitud positiva, la escucha activa, facilidad de diálogo entre docente y estudiante, mejora de la autoestima, liderazgo, que además representan aspectos que los empleadores cada día más están considerando dentro de sus procesos de selección. En el punto 4.2.2 se trata con mayor profundidad este aspecto.

En consecuencia, el Entorno de aprendizaje es la suma del proceso metodológico, el ambiente de aprendizaje y habilidades blandas para un curso o taller.

#### **2.2.1.2. Entornos virtuales de aprendizaje**

Desde hace unos 20 años a nivel global, las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs) y el internet han cambiado los estilos de vida de las personas, siendo el mayor afectado el sector de la educación. En un informe de fines del 2013, Moody's Investors Service (agencia de calificación crediticia de Estados Unidos) señalaba refiriéndose al 2014, el rápido aumento de los cursos en línea masivos y abiertos (MOOCs por sus siglas en inglés) como el factor que ha acelerado el ritmo de cambio en los modelos en línea en los Estados Unidos (Carlson, 2013).

El concepto y los roles del aula, la biblioteca y el uso de los ambientes educativos en general están cambiando, así como la participación y la interacción de los estudiantes, los roles de los docentes y administradores, los sistemas de educación superior a nivel global y sus propios campus universitarios, todos están cambiando y lo seguirán haciendo (Kumar, Jain, y Kumar, 2017, pág. 76).

El uso de las fuentes de información y la organización de la información están abriendo nuevas perspectivas a los conceptos de espacio. Las redes de comunicación introducen una configuración tecnológica de aprendizaje más flexible y la existencia de nuevos escenarios de aprendizaje.



Es así, que el aula virtual se convierte en una herramienta de aprendizaje on-line que permite acceder a gran variedad de recursos informativos, relacionales, culturales, que no encajan en el concepto clásico de espacio o ambiente educativo.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o Virtual Learning Enviroment (VLE) en inglés, en pocas palabras es un espacio o ambiente educativo alojado o colgado en la web donde el estudiante puede leer información, conversar, realizar preguntas, trabajar colaborativamente, etc., sin que se produzca una interacción física con el docente, rompiendo las barreras de espacio/tiempo, pues tanto docente como estudiante no tienen por qué coincidir ni en el tiempo ni en el mismo espacio físico. No están confinados a una formación online, sino que se convierten en una herramienta complementaria para el proceso de aprendizaje.

En un EVA los estudiantes rompen los límites físicos del aula convencional al poder inscribirse desde cualquier parte del mundo, convirtiéndose en estudiantes globales. Las clases son más abiertas y el papel de los docentes es de facilitadores y motivadores, siempre con la responsabilidad de diseñar el esquema del curso y evaluarlo, anexando plataformas de aprendizaje electrónico, chats, blogs, redes sociales y otros recursos digitales para señalar tareas y hacer el seguimiento correspondiente, pero en línea (Kumar, Jain, y Kumar, 2017, págs. 78-79).

El taller de Realización y Producción Televisiva, sobre el cual se centra la presente investigación, se encuentra inmerso en esta realidad en medio de estos cambios disruptivos. El desarrollo de las tecnologías de la información y comunicaciones (Tics) propicia la creación de entornos virtuales de aprendizaje generando un sin fin de

posibilidades para el pensamiento creativo de los estudiantes, que el docente se encarga de explotar y desarrollar. El aprendizaje centrado en el estudiante tiene un gran aliado en esta tecnología, si aplica los principios del aprendizaje significativo.

### **2.2.2. Habilidades blandas**

Las habilidades blandas se subdividen en dos esferas, la socio emocional y la cognitiva, esta última vinculada a los aprendizajes o saberes académicos, mientras que la primera está relacionada al área del comportamiento y su rasgo fundamental está ligado a la personalidad de cada sujeto.

En el mundo laboral, los empleadores buscan profesionales que hayan logrado un desarrollo adecuado y amplio de ambas esferas, es así como las habilidades socio emocionales relacionadas con el comportamiento, tienen igual consideración que las duras, que están relacionadas al dominio cognitivo de toda profesión.

Comunicación asertiva, adaptabilidad, flexibilidad, proactividad, iniciativa y trabajo colaborativo, producen efectos positivos en cualquier profesional que las posee, pues permite un amplio rendimiento en las competencias laborales, ya que las competencias técnicas cognitivas son potenciadas con el devenir del tiempo y se puede afianzar con práctica y capacitación, pero para que ello suceda las habilidades blandas deben estar presentes en el profesional seleccionado.

Una de las condiciones más exigentes que toda empresa tiene para poder evaluar y escoger a un profesional capacitado, son las habilidades blandas. Estas cualidades

intrínsecas al ser humano, que son la formación estructural de la personalidad, son ahora condición indispensable en la evaluación de todo profesional bien formado y socialmente capaz.

Es por ello por lo que las habilidades blandas cobran mayor importancia y son parte de la superación personal del estudiante, intrínseca a su capacitación profesional y por tanto un esfuerzo personal que deben considerar, ya que su validación es importante para los procesos de selección de los empleadores modernos.

Una de las empresas de mayor prestigio en el mundo, Google, considerada como el lugar más feliz para trabajar, pone como parte de su semana de evaluación el proceso OKR (siglas en inglés de Objectives and Key Results), el cual se realiza previo al ingreso y durante las evaluaciones de ascenso. Dicho proceso muestra la necesidad imperiosa de que sus postulantes y trabajadores, sean probos, intachables, responsables, puntuales, trabajen en equipo sean sometidos a gran presión y que pese a ello deban mantener su cordialidad y compromiso pleno con la institución, logrando de esta manera:

- Disciplina y ordenamiento del pensamiento (permite definir las metas principales)
- Comunicación de forma efectiva (permite que todos tengan claro qué es lo más importante)
- Establecer indicadores medibles (Cómo evaluar y por qué)
- Permitir enfocar el esfuerzo (Alinea a las organizaciones y cada miembro de ellas con un objetivo en común).

El logro de esta evaluación no hace más que alinear el trabajo en Google y lograr que los colaboradores elegidos mantengan su labor acorde a la visión y misión estratégica, entendiendo para ello que la empresa es un ser vivo y que está conformado por personas.

En la actualidad las bases de algunos de estos saberes provienen de casa y por diversas razones en algunos hogares no están plenamente logrados, por lo que deben ser parte de ajustes personales del estudiante, con la finalidad de eliminar condicionamientos socio culturales, eliminar barreras mentales y destruir el miedo al fracaso, para lo que deberán sumar dos pilares personales fundamentales: Actitud más Aptitud. La suma de estas dos habilidades dará como resultado Altitud, que debe ser entendida como una enorme elevación personal. Al crecer en lo personal refuerzan sus habilidades blandas y crean un potencial de éxito integral.

La mejor forma de consolidar este éxito, en la vida es trazar metas y ante la dificultad no flaquear y ante el inconveniente, cambiar la estrategia para poder enfrentarlo nuevamente y de esa manera poder resolverlo. Los empleadores buscan a personas positivas, formadas y sobre todo a las que resuelven problemas colaborativamente, cuyo nivel de interacción, relaciones sociales y actitud proactiva y proficiente es muy potente.

#### **2.2.2.1. Habilidades blandas del estudiante del taller de televisión**

- **El trabajo colaborativo**

El trabajo colaborativo o aprendizaje colaborativo es proceso de enseñanza muy antiguo, la historia nos remite a Aristóteles quien a través de su metodología Peripatética,

generaba un conocimiento común entre sus discípulos y en las diversas publicaciones que él desarrollaba las hacía evidentes, pues eran ideas desarrolladas en común y que se transformaban en escritos populares firmados por él, otro ejemplo de trabajo colaborativo se registra en el siglo XVIII con Joseph Lancaster, docente Inglés que propuso la Enseñanza Mutua para temas de alfabetización para los más desfavorecidos, Lancaster motivó a sus estudiantes a transformarse en monitores que enseñaban a estudiantes poco favorecidos en escuelas de bajos recursos, esta metodología tuvo gran éxito y se extendió a Europa y América a través del pedagogo Francis Parker quien renombró el proceso como Aprendizaje Cooperativo.

En nuestro tiempo la enseñanza mutua, el Aprendizaje Cooperativo ha transformado su nombre a Trabajo Colaborativo, el cual se redefine como el proceso, que de manera intencional crea grupos académicos con objetivos específicos de logros comunes, es decir es la creación de grupos con logros comunes, que por su cercanía facilitan el trabajo y basan su existencia en el soporte común a nivel tecnológico, académico y de relaciones personales. Es que el aprendizaje colaborativo se muestra como una metodología activa en la que los estudiantes se agrupan y trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de sus compañeros/as (Johnson, Johnson, & Holubec, 2014).

#### ▪ **La asertividad**

El término asertividad no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE). El concepto de asertividad, de todos modos, se emplea en referencia a una estrategia comunicativa que se ubica en el medio de dos conductas que resultan opuestas y que son la pasividad y la agresividad.

La comunicación asertiva se basa en una actitud personal positiva a la hora de relacionarse con los demás y consiste en expresar opiniones y valoraciones evitando descalificaciones, reproches y enfrentamientos. Es la vía adecuada para interactuar con personas.

La palabra asertivo, de aserto, proviene del latín asertus y significa afirmación de la certeza de una cosa, por lo que se deduce que una persona asertiva es aquella que afirma con certeza.

- **Escucha activa**

La escucha activa es una técnica que define el comportamiento, actitudes que tanto emisor como receptor tienen en el proceso de la comunicación desarrollado, con la salvedad que se debe mostrar gran interés por la persona que habla y proporcionar permanentes respuestas sobre lo que se está tratando, ya que ello hará evidente el interés que se tienen por el proceso comunicativo entablado. En el campo de la educación favorece al aprendizaje, pero dependiendo de quién escucha, este será más o menos eficiente.

- **Resolución de conflictos**

Esta habilidad es fundamental para poder dar solución a problemas individuales o interpersonales, a fin de crear un entorno de aprendizaje receptivo, adecuado y seguro,

tiene su sustento en los valores y el entendimiento, posibilitando la comunicación y el pensamiento creativo que permita una resolución justa, no violenta y equitativa.

### 2.2.3. El entorno de aprendizaje y su relación con las habilidades blandas

Los entornos de aprendizaje se convierten en la dinámica de su uso en espacios sociales de aprendizaje, donde el estudiante disfruta de zonas que favorecen la socialización, la convivencia y el intercambio de conocimientos, generando un escenario ideal para el desarrollo y consolidación de habilidades blandas.



Fuente: Publicación sobre la Conferencia Internacional "Espacios Sociales de Aprendizaje". Secretaria General

Figura 3: Dinámicas de aprendizaje estudiante-maestro

El concepto de Espacios Sociales de Aprendizaje fue desarrollado por la consultora DEGW (DEGW, 2012), marca del Gruppo Lombardini22, especializada en estrategia y diseño de espacios de trabajo y aprendizaje e inspirada en la filosofía del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Parte de la idea del estudiante como centro del proceso de aprendizaje, brindándole una experiencia integral expresada en múltiples actividades

educativas, colectivas e individuales, por medio de entornos de vida universitaria que fomenten la convivencia y el intercambio de conocimientos, en espacios informales como en los de aprendizaje dirigido.

Las habilidades blandas tales como capacidad de liderazgo, relaciones interpersonales y actitud positiva, capacidad para el trabajo en equipo, entre otras, muy necesarias para el logro de aprendizajes del Taller de Realización y Producción Televisiva, encuentran un caldo de cultivo ideal en estos entornos de aprendizaje.

#### **2.2.4. Proceso metodológico**

##### **2.2.4.1. Metodología Toulouse Thinking**

La metodología Toulouse Thinking es un marco teórico que permite a los docentes del instituto brindar a sus estudiantes un proceso que les permite resolver situaciones problemáticas de forma innovadora, ya que el ser humano a lo largo de su vida se ve enfrentado a situaciones que rompen su equilibrio y que de forma habitual lo tipifica como “problema”, esta situación de ruptura no hace más que crearle un conflicto, que lo obliga a proponer cambios. Cuando esta solución la realiza de forma positiva decimos que se resolvió de forma creativa y con una consecuente satisfacción.

Bajo esta perspectiva la metodología Toulouse Thinking es un diseñador de la creatividad, pero que es la creatividad, en el año 1967 Guilford, citado por (Bree & Iglesias, 2017), psicólogo estadounidense, fue el primero en proponer el pensamiento divergente y convergente para dar soluciones, conceptualizándolo como el proceso que tiene por objetivo “la formación de nuevas ideas o prototipos para comprobación, dentro



de una situación controlada y bajo condiciones particulares”. Se puede citar a varios autores que hablan de creatividad como “la solución a los problemas del hombre” tal es el caso de (Robinson, 2013). En general, la metodología está dentro de este marco conceptual y esgrimen el termino creatividad o innovación como “la solución de que satisface una necesidad de forma exitosa”, por tanto, es el motor de la solución a problemas y forma parte del constante enfrentamiento del ser humano, obligándolo a buscar innovadoras respuestas.

Todas las corrientes creativas existen como propuestas que intentan conceptualizar el proceso y estructurarlo, la metodología Toulouse Thinking también lo hace, vinculando la creatividad a cuatro categorías: la de personas, la de productos, la de procesos y la de ambiente, el objetivo es hacer que el complejo concepto de creatividad se asocie con pensamientos más sencillos y que a la vez engloben una dimensión práctica. Es así que aparece el pensamiento convergente y divergente como parte del proceso permitiendo mirar con distintas ópticas en busca siempre de muchas respuestas.

Desde esta perspectiva podemos entender que la creatividad busca una visión que toma como base el pensamiento distinto o divergente y se ha teorizado en el Design Thinking, la cual es base de la metodología, como una corriente creativa moderna que propone un método que evoque ideas concretas a través de opuestos, este concepto es uno de los tantos usados por diversos pensadores para poder definir el proceso creativo y existen varios más tales como la asociación de ideas nuevas que son útiles, la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas, revelar nuevas relaciones que cambien las normas existentes y contribuyan a la solución del problema, apartarse del camino, romper el molde, permitir que unas cosas lleven a otras, formar cosas nuevas con elemento viejos,

entre otras. Los docentes del instituto hacen que el estudiante se enfrente a problemas no estructurados, buscando que la solución sea la respuesta a un proceso creativo que satisfaga la asociación de ideas y contribuya a la revelación de una respuesta creativa.

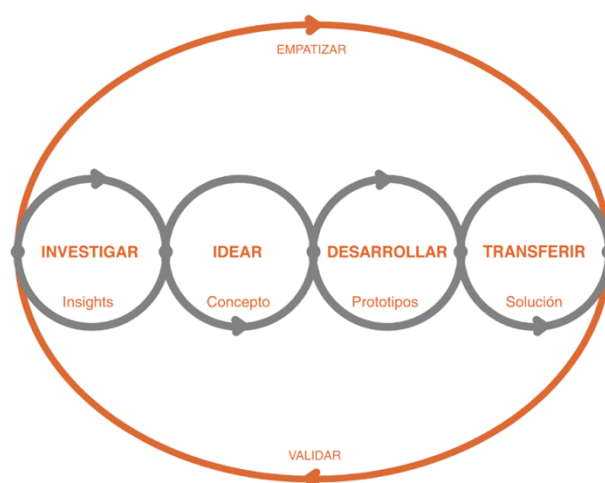
En cada uno de estos conceptos subyacen ideas comunes, que tanto las teorías actuales como la metodología del instituto, han tomado como base para la definición de su procedimiento, entre ellas se tienen por ejemplo la conectividad, originalidad y el valor, lo cual obliga al creativo a generar soluciones, que cumplan con cada una de ellas y que concluyan en un prototipo, permitiendo su comprobación a través de una prueba.

La metodología Toulouse Thinking cuando recién se presentó a los docentes se denominó Pro.Seso, en alusión directa al poner en alerta a los cerebros de cada uno de los estudiantes. Fue un método creativo que tomó como base el Design Thinking, del cual se tiene conocimiento con ese nombre por primera vez en el año 2008, gracias a Tim Brown que publicó un artículo de esta corriente en el Harvard Business Review y que hablaba de su proceso creativo, sin embargo, ellas datan del año 1919, en la Alemania de la post guerra, donde tras la fusión de la Escuela de Bellas Artes con la Escuela de Artes y Oficios, se crea la profesión de Diseño de Producto, en la cual se establecieron dinámicas que actualmente se conocen como las “etapas del proceso creativo”.

Estas etapas influenciaron en el primer prototipo de metodología presentado por el instituto a sus docentes y forman parte de la metodología:

- El trabajo en equipo
- La innovación
- El enfoque del proyecto
- La necesidad del usuario
- La prueba o prototipo

Es así como la metodología tiene como primera etapa de la ruta creativa, la definición del problema, que, si está bien definido, garantiza la resolución creativa en por lo menos un 50%, el segundo paso es la investigación, entendida como buscar saber las necesidades del usuario, para luego expresar lo entendido a nivel teórico en una lluvia de ideas, las cuales se esbozaban de forma simple, pero no obvia.



Fuente: Guía Metodológica y Herramientas para Innovar –

Figura 4: Etapas de la Metodología Toulouse Thinking

Cada una de las ideas son sometidas como posible solución y se escoge su aporte, creando una nueva idea mayor, a este proceso se le denomina lluvia de ideas aditiva, cuyo intento es formar una idea mayor y con posibilidad de mayor éxito. A partir de ello, se desarrolla la aplicación operativa de la idea en la solución del problema, a esta etapa se le denomina prototipo, lo que permite luego probar la idea con el usuario, con el intento de entender si resuelve la situación o merece ajustes, este proceso es circular y constante, es decir si no resuelve el problema se retoma desde el mejor punto de avance y se replantea la solución, hasta lograr el prototipo ideal que la resuelva.

Cada uno de los cursos que aplican la metodología Toulouse Thinking logran establecer situaciones operativas y puestas en marcha dentro del taller evidencian la aplicación de las cuatro etapas, logrando: flexibilidad, apertura y agilidad, transfiriendo estas cualidades a los estudiantes del instituto y al mismo tiempo logrando el objetivo planteado de crear estudiantes con el Sello Toulouse. Este sello está referido a tres valores que cada estudiante lleva como propio al momento de salir de sus aulas y que son la base de su desarrollo profesional, estos valores son la Ética, Creatividad y el Emprendimiento.

El logro de estos tres valores está enmarcado en la formación de competencias socio emocionales y técnicas que son desarrolladas a través de la metodología del instituto, haciendo que el estudiante consolide sus saberes en función a claves de éxito, que son Flexibilidad, Apertura, Agilidad, Colaboración y Facilitación. Estas claves del éxito se transforman en pilares que sumados a los tres valores y en combinación con el proceso cognitivo de la creación son la base de la formación por competencias representada en los logros de cada curso y taller, orientados al perfil de egreso.

Además de lo antes mencionado existe un concepto fundamental sobre el cual se desarrolla la metodología del instituto y ello es su flexibilidad, lo cual es fundamental para la presente investigación, pues permite la integración de diversas modificaciones, brindando tanto a estudiantes como a docentes, la facilidad de trabajo colaborativo y creativo, que permite un trabajo libre de creación en el aula, definiendo la creación como el proceso de identificación de necesidades, conceptualización y desarrollo de ideas originales, mediante el cual una persona genera cambios reconocidos dentro de un campo, agregándoles valor y transformándolo, bajo esta óptica la metodología se convierte en el

propósito del logro que cada estudiante pone a nivel de su proceso creativo, es importante resaltar las etapas de la metodología, pues ellas permiten la consolidación del proceso.



**Fuente: Guía Metodológica y Herramientas para Innovar – 2018.**

Figura 5: Proceso dinámico de las etapas creativas de la Metodología Toulouse Thinking

Cada una de las etapas de la metodología tiene vida en sí misma, pero muestran un proceso interactivo e intensidad, pues a partir del discurrir entre uno y el otro se logra la formación de nuevos conceptos ya que obliga al estudiante al retorno a la etapa anterior para conseguir más información que consolide los nuevos datos encontrados o que reafirme los procesos logrados.

Este ir y venir de una etapa a otra a lo largo del proceso creativo es muy importante pues por parte del estudiante se logra empatía con el avance de las soluciones al problema no estructurado y en el caso del docente el retorno de en cada etapa le permite validar el proceso, a partir de la cual nace la evaluación.

Empatizar y validar permiten potenciar la competencia, pues se convierten en un circuito de crecimiento permanente, a nivel cognitivo, aplicativo y con predisposición que brinda al estudiante la posibilidad de aprender del error, consolidando nuevos conceptos.

Desarrollar las potencialidades creativas favorece al fortalecimiento de las habilidades blandas como parte de la estrategia que los docentes deben considerar para la formación de un estudiante competente. La creatividad es la habilidad que se relaciona directamente con el hacer, integrando aptitudes, rasgos de personalidad, conocimientos y valores adquiridos. Por lo tanto, es una habilidad que puede ser desarrollada por cualquier persona en cualquier contexto sobre cualquier circunstancia, para marcar la diferencia y mostrarla como alternativa de ruta hacia el logro de los objetivos.

El éxito radica en avivar la creatividad, la inteligencia, las aspiraciones y las motivaciones en un ambiente diferenciado que permita responder con agilidad y eficacia a los requerimientos cambiantes del mundo moderno.

Por último debemos decir que la metodología del instituto es un proceso que presenta una secuencia lógica de pasos que fortalecen la co-creación e innovación, no se trata de etapas individuales y autónomas, sino más bien, de etapas vivas en sí mismas, pero con un flujo de coexistencia que fortalece el proceso de creatividad incremental, es un proceso metodológico que permite el trabajo colaborativo, el liderazgo, la asertividad, la formación de conceptos y un proceso sustentado en la creatividad libre, la que consolida los tres valores fundamentales del perfil de egreso, la Ética, la Creatividad y el Emprendimiento, además te permite la aplicación de cinco actitudes: Flexibilidad, Apertura, Agilidad, Colaboración y Facilitación.

## **2.2.5. El programa televisivo como logro de aprendizaje**

### **2.2.5.1. Definición de logro de aprendizaje**

El modelo por competencias es el empleado en el instituto Toulouse Lautrec siguiendo lo que actualmente se ha transformado en el modelo de formación profesional a nivel nacional, el cual es tomado de la tradición académica internacional que se basa en el Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos (ECTS), el cual, desde el año 2005 considera a la competencia como “una combinación dinámica de atributos, habilidades y actitudes”, centrada en el estudiante, el que debe unir conocimiento actitudes y habilidades para formar conocimiento. La competencia se evalúa de diversas formas, permitiendo entender lo que el estudiante aprendió a través de sus procesos y acciones, los cuales se pueden evaluar aplicando una evaluación cualitativa, que permita evidenciar conocimiento adquirido, actitud frente al desarrollo de la solución y habilidad para resolver la situación problema.

Este resultado para el docente o el evaluador se ve expresado en un hecho concreto, el que se denomina logro o resultado de la acción problemática encomendada al estudiante buscando solución o una propuesta creativa, este logro o resultado se convierte en el producto medible cuantitativa o cualitativamente que el docente tomará como base de evaluación para demostrar cuanto el estudiante a aprendido, sabe o ha comprendido del proceso de solución. Entendamos también que la competencia es la suma de habilidades, saberes y actitudes que deben estar evidenciadas a través de la consecución de un logro complejo o varios logros de menor complejidad que sumados desarrollan la competencia compleja.

El logro de aprendizaje del Taller de Realización y Producción Televisiva es el desarrollo de un programa televisivo, tiene como ejecuciones previas dos logros contributivos, el primero de los cuales se desarrolla en la quinta semana de clase, consiste en replicar una escena televisiva que el docente brinda sobre la cual el estudiante realiza un desarrollo multicámara, con escenografía completa, dirección de actores y puesta en escena adecuada a la complejidad del proceso. El segundo logro se lleva a cabo en la décima semana e implica una mayor complejidad, se trata de elaborar un programa piloto o maqueta del programa de televisión que se está proponiendo como trabajo final, que requiere diseño de escenografía propia, casting de conductores, estructura de programa de televisión completo y sobre todo el proceso más importante de esta etapa, convocar al público objetivo para que brinde retroalimentación a los estudiantes a través de la realización de un focus group.

En cada una de estas etapas el docente del taller puede evaluar varios aspectos de cada logro desarrollado, entendiendo que la formación está basada en la adecuada implementación de los conocimientos adquiridos en clase y aplicados de forma práctica en cada desarrollo técnico. Así mismo, se busca evaluar la calidad del desempeño de cada integrante a partir del correcto cumplimiento de su rol dentro del equipo de realización y producción, para ello en el taller el docente aplica la constatación u observación de roles, la bitácora de registro de producción y la propia realización del producto televisivo que integra todos los procesos anteriores.

Para efectos de esta investigación el logro de aprendizaje está dimensionado en realización, narrativa e innovación, el primero está referido a la puesta en escena del programa, que incluye dirección de arte, iluminación y conducción, la narrativa está



vinculada al guion y lo que se desarrolla en la conducción del programa, por último, la innovación que está referida a la propuesta creativa del programa presentado.

Cada una de estas dimensiones se evalúan mediante una rúbrica de calificación, la cual está preparada por el instituto y entregada al jurado experto, quien valida de forma cuantitativa y cualitativa el producto televisivo en la semana 16 de clase.

### **2.2.5.2. Dimensiones del logro o producto televisivo**

- **Realización**

Entender el proceso de la realización audiovisual parte de comprender que existen dos campos de desarrollo que son la idea o concepto audiovisual y su elaboración operativa, mejor denominada puesta en escena o realización, este proceso que consiste en desarrollar la idea y hacerla realidad. Quien lleva a cabo este proceso es el productor audiovisual de a decir de Carpio, Santiago (Lima Perú - 2012) se trata del productor-realizador, que ejecuta la idea y la hacer ver la luz, logrando que ella se transforme en rentable, eficiente y sobre todo que exhale calidad.

Por ello la realización no es un solo proceso, sino más bien un conjunto de procesos que parten en la concepción creativa, con el análisis del mercado y consecuente investigación de audiencia, pasa por la tormenta de ideas donde se establece que se desea elaborar y surge la idea y luego la misma se transforma en una realidad técnica traducida en guiones que concierne a lo narrativo y lo técnico. Este último procesa la capacidad de idea para ser elaborada y se transforma en escenografía, vestuario, maquillaje e

iluminación, permitiendo así la visualización del programa televisivo de manera cotidiana en su televisor.

- **Narrativa**

La narrativa televisiva está dividida en dos aspectos, el visual propiamente dicho, que engloba todo lo que se va a poder ver y que tiene una carga narrativa importante, pues nace de la investigación desarrollada para conocer el público objetivo, sus gustos, apetencias y placeres, así como también analiza el medio a través del cual se va a transmitir el programa, pues cada canal de transmisión tiene su propio lenguaje o narrativa audiovisual, que se debe respetar pues ya a lo largo del tiempo a consolidado a una audiencia cautiva.

El otro aspecto de la narrativa está circunscrita a lo audible o dialogado, que se desarrolla en el guion literario y la pauta del programa, en estos documentos se engloba lo que se va a decir por cada uno de los participantes del programa de televisión, cada palabra vertida en él es meticulosamente estudiada a fin de que el conjunto de ellas favorezca al programa y lo consolide con la aceptación del espectador, a decir de Block, Bruce (Barcelona, España - 2008), tanto lo visual como lo narrativo, tienen una contribución, así como un conflicto en el clímax, ya que ambos pueden estructurarse de forma tal que su afinidad o contraste intensifiquen o acrecenté el desarrollo del producto audiovisual, tornándolo empático y aceptable por el espectador.

- **Innovación:**

La innovación es muy importante y toda la existencia está envuelta por ella, la sociedad ha creado conceptos limitantes por muchos años sobre quien es o puede ser innovador o creativo, por muchas décadas la innovación estuvo vinculada a las artes y esa barrera esta poco a poco desvaneciéndose pues ahora los procesos de producción y realización están reforzando la innovación ya que se convierte en un eje trasversal a todos los procesos de producción.

La innovación es una habilidad individual que se refuerza y desarrolla al retirar barreras e impedimentos cognitivos que están vinculados a la falta de confianza y a un malentendido proceso innato, para ello hay que entender la innovación, como la capacidad de resolver problemas, cotidianos o no, con respuestas sorprendentes.

La innovación en el programa televisivo se da gracias a la interacción de los tres elementos: la realización que es el pleno desarrollo del proceso técnico, la narrativa que es la transformación de un conjunto de reglas simbólicas y el desarrollo innovador, que desea sorprender al espectador con soluciones validas y que hayan sido concebidas de forma disruptiva.

## **2.2.6. Corrientes pedagógicas relacionadas a la investigación**

### **2.2.6.1. El cognitivismo**

Esta corriente tiene entre sus principales pensadores aplicados a la presente investigación a Piaget, Vygotsky y Ausubel. Es una de las más importantes teorías psicológicas con vigencia de aplicación en el contexto educativo, donde la realidad se

descubre y se construye. El conocimiento es una construcción humana que se negocia y se consensua, así mismo la construcción del pensamiento se da, luego de la reestructuración de los esquemas mentales, los mismos que tienen tres etapas:

- la asimilación
- la adaptación
- la acomodación o el surgimiento del nuevo conocimiento.

Vygotsky en particular entiende el aprendizaje en entornos como un aspecto social, lo que para nuestra investigación es la piedra angular que representó la modificación de los entornos de aprendizaje, dimensionado en proceso metodológico, ambiente de aprendizaje y habilidades blandas.

Ello crea para la investigación un paisaje de aprendizaje que en el instituto donde se desarrolla el taller se da de forma natural y que permitió la aplicación del proceso de investigación ya que es un paisaje de aprendizaje centrado en el estudiante.

Como meta de la educación potencia el desarrollo del estudiante y promueve su autonomía moral e intelectual. Postula la necesidad de entregar al estudiante herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para realizar el logro del taller, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

El proceso de aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por “el sujeto cognoscente”). El

cognitivism en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.

Según Piaget, es el resultado de la interacción entre el sujeto y la realidad en la que se desenvuelve, ya que el estudiante actúa sobre la realidad, construyendo nuevos supuestos de mejora sobre el mismo, lo que implica la formación de estructuras cognitivas, reconociendo la existencia de capacidades innatas en el ser humano desde niño que le permiten actuar sobre el mundo, recibir y transmitir información.

El conocimiento que el estudiante puede lograr, está íntimamente relacionado con todos los conocimientos anteriores y en este proceso Piaget indica que se produce el nuevo conocimiento, ya que es a partir de esta construcción que supone siempre una capacidad activa y no se limita a copiar lo que está alrededor de la situación problema, sino que a partir del entorno y los conocimientos previos, el estudiante crea y construye activamente un nuevo proceso cognitivo, que incrementa el anterior aplicado a partir de su realidad personal.

(Neimeyer & Mahoney, 1998), plantean que el cognitivism basa su proceso teórico en la teoría que el ser humano tiene total comprensión de la realidad, pues tiene acceso a ella, sus singularidades y los procesos cognitivos que la rodean, convirtiéndose en la situación contexto que le permite al estudiante un proceso con ilimitados desarrollos posibles, que lo conduce a enfrentar realidades diversas que podrán ser favorables o contradictorias, pero que permitirán lograr el nuevo conocimiento, ampliado y desarrollado a partir de esos hallazgos colaborativos o contradictorios que transforman la nueva realidad en propositiva.

El cognitivismo es la corriente metodológica que permite de forma adecuada desarrollar el trabajo de investigación, ya que presenta diversas posturas que permiten enfrentar realidades distintas de conocimiento y se vincula a la metodología del instituto con el desarrollo aplicativo del Taller de Realización y Producción de Televisión en la consecución del logro.

#### **2.2.6.2. El modelo humanístico**

Este modelo tiene entre sus principales pensadores a Carl Rogers y Abraham Maslow. Su objetivo principal es el desarrollo personal, integral y social del ser humano. Como concepción del hombre, promueve el desarrollo del yo; su meta es “aprender a aprender” en libertad.

Como concepto básico, sostiene que la educación debe estar centrada en el estudiante, donde se le debe dar libertad para aprender, partiendo de sus propias vivencias reales y el profesor debe tener bien claro cuál es su “proyecto de persona”, enfatizando el aprendizaje significativo.

#### **2.2.6.3. El cognitivismo y el modelo humanístico como soporte del logro**

La presente investigación se encuentra enmarcada dentro de la corriente pedagógica cognitivista con énfasis en el modelo humanístico, donde el estudiante tiene un papel activo dentro del proceso de aprendizaje y el desarrollo de su creatividad, asumiendo el docente el papel de buen facilitador, situación que se aplica muy bien en el Taller de

Realización y Producción de Televisión, como se describe en el punto 2.2.4 de la presente investigación.

### 2.3. Definición de términos básicos

- **Consumo en demanda:** Es la acción que tiene el espectador de poder adquirir algún servicio de transmisión de contenido audiovisual a cualquier operador sea de transmisión terrena o vía streaming.
- **Crosmedia:** Se entiende en el proceso narrativo como una relación desarrollada en lo conceptual para ser utilizada por diversas plataformas comunicativas, construye un relato unitario entendido y consumido a través de medios diferentes.
- **Diseño Creativo:** Proceso de resolución de situaciones problema a través de la propuesta de un conjunto de ideas que engloben procesos de satisfacción social y cuya afectación en el entorno social sea positivo.
- **DEGW:** Fundado en 1973 como parte del grupo Lombardini 22 sociedad de arquitectura, es un estudio internacional de arquitectura y diseño líder en espacios de trabajo y grandes empresas corporativas con servicios de Consultoría y Diseño en: consultoría organizacional y de bienes raíces, planificación de espacios, diseño de interiores y gestión de cambios en el lugar de trabajo. Desarrolla un enfoque basado en la investigación y observación de los comportamientos organizacionales y cómo estos están influenciados por el entorno físico, ayuda a las empresas a mejorar su desempeño al adaptar el espacio de trabajo a las estrategias corporativas y las

necesidades de los usuarios. Desde aproximadamente la primera década del siglo XXI, asesora a los países de la Unión Europea (UE) en la adaptación de sus espacios universitarios de aprendizaje a la filosofía del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

- **Elevator Pitch:** es un concepto proveniente del inglés que conceptualiza la capacidad que tiene el ser humanos de sustentar de forma rápida y eficiente la resolución a un proceso problemático, implica dar una respuesta a la complejidad en el menor tiempo posible y con habilidades creativas e intelectuales presentes al momento del sustento.
- **Extrapolar gustos:** Es hacer uso de una magnitud de placer mayor y entender que en una muestra de menor trascendencia o población va a funcionar. Ubicar un hecho funcional y entender que el mismo aplicado en la realidad va a funcionar de forma eficiente y con la satisfacción adecuada.
- **Focus Group:** Es un concepto utilizado en el marketing y está referido a la recolección de pareceres, gustos y opiniones del público, mediante entrevistas, luego de la prueba de un producto nuevo o una situación resuelta.
- **Gaffer:** Es el jefe del equipo técnico y eléctrico, su trabajo es iluminar el set de televisión y depende directamente del director de fotografía, proviene del inglés gaffer que es una denominación dada a la persona antigua o mayor con experiencia técnica.
- **Habilidades blandas:** Serie de competencias personales que tienen como eje de valor las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo.



- **Habilidades duras:** Son una serie de conocimientos adquiridos por un profesional a lo largo de su capacitación laboral, técnica o universitaria, son el conjunto de conceptos teórico-prácticos que vuelven al profesional experto en su labor profesional.
- **Influencer:** Término inglés que se refiere a los jóvenes que se actualmente producen contenido para las plataformas de internet o las redes sociales, son personas que influyen en el gusto de los demás y que tienen una opinión definida sobre temas diversos.
- **Interactividad:** Bajo un criterio comunicacional, la interactividad se refiere al proceso mediante el cual se intercambia información de forma recíproca entre dos individuos a través del uso de un medio masivo de comunicación. Son las relaciones comunicacionales que se establecen también entre emisor y equipo de comunicación o máquina que permite la comunicación.
- **Insights:** Es un término inglés que ha sido utilizado por la psicología y está referido de forma elemental al conocimiento interno, sin embargo, no existe una traducción literal para su uso dentro de la publicidad, marketing y sobre todo en la creatividad. Para estas disciplinas el Insight está referido a la percepción, entendimiento, internalización, captación, que tiene un sujeto de un “algo” y que al mismo tiempo lo obliga a producir cambios profundos sobre “tal situación”.

- **Inteligencia Social:** Capacidad de una persona para poder relacionarse con otras con asertividad y empatía.
  
- **Millennial:** También conocidos como Generación Y, son las personas nacidas entre 1980 y 1993 aproximadamente.
  
- **Pitching:** Proviene del gerundio del verbo e inglés to pitch, que quiere decir lanzar. Estamos hablando de la venta de proyectos de series, de largo metrajes, de documentales o de programas de televisión.
  
- **Plan de Bolonia:** Es una reforma del sistema universitario de la Unión Europea, realizada en 46 países, que unifica la enseñanza y la metodología universitaria en estos países. Empezó en junio de 1999 con la declaración de Bolonia de 29 ministros europeos y se hizo realidad en 2010. Se complementa con otras de rectores (Salamanca 2001), estudiantes (Göteborg 2001) y de ministros (Berlín 2003, Bergen 2005 y Londres 2007), que han ido perfeccionando el proceso.
  
- **Producción Televisiva:** Proceso profesional que permite la elaboración técnica y de producción de un programa de televisión comercial.
  
- **Pro.Seso:** Es una guía metodológica que intenta desarrollar un proceso creativo ágil y ordenado, que intenta llevar al estudiante a través del pensamiento estructurado hacia el flexible y viceversa, con la intención de que se pueda elaborar soluciones creativas a situaciones problemas complejas.

- **Streaming:** Es la distribución de contenido de video y audio a través de una plataforma de internet, la misma que se hace a través de un equipo profesional o no, pero se usa como base de emisión una plataforma de consumo de materiales audiovisuales.
  
- **Toulouse Thinking:** Metodología que nace de la mejora de la metodología Pro.Seso, la cual también se encarga de diseñar un proceso creativo, pero que a la luz de varias aplicaciones práctica puede consolidar pasos repetitivos de la anterior en menos desarrollos que optimizan tiempo y aplicabilidad.
  
- **Multi-cámara:** Proceso de producción técnico que se desarrolla en los canales de televisión e implica el uso de varias cámaras de video entrelazadas y sincronizadas a través de un equipo que permuta video denominado por su nombre en inglés switcher.
  
- **Switcher:** Equipo técnico electrónico encargado de recibir diversas señales de video, sincronizarlas y emitir una mezcla de video que puede estar procesada con efectos de video o corte directo. En su acepción de ambiente, se le denomina así al lugar donde los canales de televisión albergan este equipo y permite a los técnicos procesar las señales de video provenientes de los estudios de televisión.
  
- **Problema No Estructurado:** Es un documento proveniente de la metodología del instituto estudiado y que consolida bajo varias condiciones el proyecto que debe realizar el estudiante a lo largo del ciclo académico, en él se brinda detalles cómo plazos, preguntas motivadoras, bibliografía y pistas para la solución del encargo.

- **Proficiencia:** Término anglo proveniente de la palabra proficiency, la cual conceptualiza la capacidad que demuestra una persona en solucionar con destreza una situación problemática, la proficiency es traducida también como competencia, la cual implica la suma de saberes, habilidades y actitudes del ser humano para resolver situaciones complejas.
  
- **Transmedia:** Concepto vinculado al proceso narrativo, el cual define un tema con posibilidad de ser transmitido en diversos medios, sin necesidad de alteración o modificación para su emisión.
  
- **VTR:** Proviene del término inglés video tape recorder, sistema electrónico que se encargaba de emitir el material grabado en cintas de video en los años de la televisión analógica, actualmente tiene esa denominación el puesto de trabajo de la persona que se encarga de emitir los materiales de video que forman parte del programa de televisión, en la actualidad digital también se le denomina play list o lanzador de video.

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1. Enfoque, alcance y diseño**

La investigación pertenece al enfoque cualitativo por la forma en que se obtienen y procesan los datos y se proyectan los resultados. Las herramientas de investigación aplicadas son la observación, herramienta que permitió analizar el desenvolvimiento del estudiante sin intervenir; la lista de cotejo, para evaluar la emisión del programa en vivo y la ficha de análisis documental, para confirmar los resultados observados.

En cuanto al alcance, es descriptivo, ya que se investiga como las modificaciones al entorno de aprendizaje favorecen la obtención del logro del taller.

El diseño es investigación-acción, ya que se desarrolló en dos grupos de estudio, el grupo A al cual se le aplicó las modificaciones del entorno y al grupo B en el cual no se realizaron las mismas, buscando resolver una problemática, aportar beneficios y mejorar las prácticas metodológicas del docente, la organización del espacio y las cualidades del estudiante (Hernández, Fernández, y Baptista, 2016), para favorecer así la formación de mejores realizadores audiovisuales que aporten la creación y producción de programas de televisión con calidad y contenido que contribuyan a la formación de valores positivos en el país. De esta manera, la investigación puede lograr simultáneamente aportes y/o avances teóricos y cambios sociales a mediano y largo plazo.

### 3.2. Matrices de alineamiento

#### 3.2.1. Matriz de consistencia

Tabla 1

Matriz de consistencia. El entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un Instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo

Preguntas	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
<p><b>Pregunta general</b> ¿De qué manera el entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?</p> <p><b>Preguntas específicas</b> ¿De qué manera el proceso metodológico como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?</p> <p>¿De qué manera el ambiente como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?</p> <p>¿De qué manera las habilidades blandas como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la manera en que el entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> A. Determinar de qué manera el proceso metodológico como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I.</p> <p>B. Determinar la manera en que el ambiente como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I.</p> <p>C. Determinar de qué manera las habilidades blandas como dimensión del entorno de aprendizaje favorece la producción de un programa televisivo como logro del curso Taller de Realización y Producción Televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019 – I.</p>	<p>Entorno de aprendizaje</p> <p>Producción del programa televisivo como logro de aprendizaje del curso</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso metodológico</li> <li>• Ambiente de aprendizaje</li> <li>• Habilidades Blandas</li> <li>• Realización</li> <li>• Narrativa</li> <li>• Innovación</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> Cualitativo <b>Alcance:</b> Descriptivo <b>Diseño:</b> Investigación acción</p> <p><b>Población:</b> 63 estudiantes matriculados. <b>Muestra:</b> 49 estudiantes</p> <p><b>Técnica:</b> Observación Análisis documental</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía o ficha de observación</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Ficha de análisis documental</li> </ul>

### 3.2.2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variables 1 y 2

Variable	Definición conceptual	Def. operacional	Dimensiones	Indicador	Ítem Guía de observación
Entorno de aprendizaje	El entorno de aprendizaje se entiende como la suma de procesos metodológicos, ambiente físico o virtual y habilidades blandas, que influyen en la realización de un programa de televisión como el logro de aprendizaje del curso Taller de Realización y Producción Televisiva.	Los procesos metodológicos, ambiente de aprendizaje y habilidades blandas	Procesos metodológicos	Diseño instruccional actualizado dirigido al logro	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Los contenidos con los que trabaja el docente son actualizados.</li> <li>b) El docente demuestra dominio en el uso de los contenidos de la clase.</li> <li>c) El docente en su clase establece relaciones con otros contenidos y fácilmente los integra.</li> <li>d) Promueve aprendizajes partiendo de las necesidades, saberes y potencialidades de sus estudiantes.</li> <li>e) Recoge saberes y experiencias de sus estudiantes</li> <li>f) Identifica y aborda ideas equivocadas o cuestionables.</li> <li>g) Se observa el trabajo de contenidos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptuales</li> <li>2. Procedimentales</li> <li>3. Actitudinales</li> </ul> </li> <li>h) El docente utiliza diversos métodos, técnicas y/o estrategias apropiadas para el aprendizaje.</li> <li>i) Recursos que utiliza</li> </ul>
			Ambiente de aprendizaje	Entorno facilitador y propicio para el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Prioriza el aprendizaje de los estudiantes</li> <li>b) Propicia el aprendizaje colaborativo</li> <li>c) Facilita el aprendizaje activo</li> <li>d) Fomenta el trabajo en grupo y la comunicación entre los estudiantes</li> <li>e) Cuenta con múltiples recursos de aprendizaje (tecnológicos, entre otros)</li> <li>f) Utiliza recursos audiovisuales e interactivos</li> <li>g) Es confortable (adecuada iluminación, ventilación, temperatura)</li> <li>h) Es acorde a las necesidades del taller para la obtención del logro</li> </ul>
			Habilidades blandas	Comportamientos observables fortalecidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Actitud frente a la clase.</li> <li>b) Coherencia entre lo que dice y hace.</li> <li>c) Uso de la voz</li> <li>d) Desplazamiento en el ambiente de aprendizaje</li> <li>e) Predisposición al trabajo colaborativo</li> <li>f) Aceptación del contenido del curso</li> <li>g) Disposición asertiva</li> <li>h) Automotivación</li> <li>i) Manejo del tiempo</li> <li>j) Comunicación efectiva</li> <li>k) Solución de problemas</li> </ul>

Variable	Definición conceptual	Def. operacional	Dimensiones	Indicador	Ítem Lista de cotejo
Logro de aprendizaje	La producción de un programa televisivo con nivel profesional adecuado y características comercializables.	La Realización, la Narrativa y la Innovación se evaluaron mediante una Lista de cotejo. Cabe precisar, que la misma se aplicó al momento de la evaluación final por jurado experto.	Realización	Puesta en escena	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los resultados del Programa televisivo fueron presentados y comunicados</li> <li>2. Se recolectó y registró información a lo largo de las 16 semanas de clase para ser presentado ante el jurado experto.</li> <li>3. Elaboraron adecuadamente la bitácora de producción para la evaluación final.</li> <li>4. Todos los involucrados en el proyecto participaron colaborativamente para el logro de aprendizaje</li> <li>5. Armado de la puesta en escena adecuado</li> <li>6. Casting elaborado correctamente (elección adecuada del talento en pantalla)</li> </ol>
			Narrativa	Contenido	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Se evidencia un correcto desempeño de funciones operativas en el staff</li> <li>8. El programa satisfizo las necesidades del mercado</li> </ol>
			Innovación	Propuesta creativa	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Las evaluaciones fueron incluidas como parte del pitching (sustentación) final.</li> <li>10. Seleccionaron y prepararon adecuadamente los materiales audiovisuales para la presentación ante el jurado</li> </ol>



Dimensión	Indicador	Ítem Lista de cotejo	Ítem Guía de observación del Programa	Ítem Guía de Análisis documental
Realización	Puesta en escena	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los resultados del Programa televisivo fueron presentados y comunicados</li> <li>2. Se recolectó y registró información a lo largo de las 16 semanas de clase para ser presentado ante el jurado experto.</li> <li>3. Elaboraron adecuadamente la bitácora de producción para la evaluación final.</li> <li>4. Todos los involucrados en el proyecto participaron colaborativamente para el logro de aprendizaje</li> <li>5. Armado de la puesta en escena adecuado</li> <li>6. Casting elaborado correctamente (elección adecuada del talento en pantalla)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo escénico adecuado</li> <li>2. Elaboración de la escena.</li> <li>3. Dominio de las herramientas técnicas.</li> <li>4. Trabajo limpio y profesional.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Propone la dirección de arte</li> <li>2. Propuesta de sonido</li> <li>3. Propuesta de iluminación</li> <li>4. Roles y cargos en el proyecto</li> </ol>
Narrativa	Contenido	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Se evidencia un correcto desempeño de funciones operativas en el staff</li> <li>8. El programa satisfizo las necesidades del mercado</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Entendimiento del público objetivo</li> <li>6. Propuesta temática eficiente y atractiva</li> <li>7. Planeamiento ordenado y eficiente de la producción</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Definición del público objetivo</li> <li>6. Propuesta comercial</li> <li>7. Medio de transmisión</li> </ol>
Innovación	Propuesta creativa	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Las evaluaciones fueron incluidas como parte del pitching (sustentación) final.</li> <li>10. Seleccionaron y prepararon adecuadamente los materiales audiovisuales para la presentación ante el jurado</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Se evidencia creatividad</li> <li>9. Trabajo colaborativo aplicado en todas las áreas.</li> <li>10. Reconoce su función</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Sustentación</li> <li>9. Propuesta grafica</li> <li>10. Resolución creativa de problemas</li> </ol>

### 3.3. Población y muestra

La población de la presente investigación es de sesenta y tres estudiantes, corresponde a los estudiantes del Taller de Realización y Producción de Televisión del Instituto Toulouse Lautrec el mismo que pertenece al quinto ciclo de la carrera de cuatro años de Comunicaciones Audiovisual y Multimedia, donde cada aula tiene en promedio veinte estudiantes de ambos sexos, cuyas edades fluctúan entre los 18 y 23 años y en su mayoría pertenecen a la generación millennial, así como algunos que son parte de la generación centennial, ellos son parte del grupo generacional cuyas características lo vinculan a hábitos de consumo diferentes, ya que muestran un consumo menor de televisión o han migrado a un consumo de medios por internet, son jóvenes que por propia voluntad no se sientan a ver televisión o encienden un receptor de televisión.

Estos jóvenes en su mayoría pertenecen al sector socio económico AB, con una menor presencia del sector C, consumen material audiovisual a través del internet, tales como, Netflix, Amazon Prime, Hulu, DirecTV y otros servicios de entretenimiento pagado.

La muestra es del tipo no probalístico por conveniencia también llamada oportunista (Hernández, Fernández, & Baptista, 2016), pues se toma ventaja de una situación particular, en este caso el mismo docente dicta en dos de los tres talleres, de esa manera la variable docente no intervendría en el proceso de investigación y, además, se cuenta con acceso a los sujetos de estudio con la autorización necesaria para el desarrollo y aplicación de los instrumentos de evaluación. La muestra es de cuarenta y nueve estudiantes divididos en dos grupos, que se han denominado A y B, al primero se le

aplicaron las modificaciones al entorno de aprendizaje y a la otra no, a fin de poder hacer la comparación con los resultados obtenidos.

### 3.4. Técnicas e instrumentos

La técnica utilizada fue la observación. Para el entorno de aprendizaje se utilizaron como herramientas la guía o ficha de observación, mientras que la lista de cotejo y la guía de análisis documental se enfocaron en la producción del programa televisivo entendido como logro de aprendizaje.

Los instrumentos aplicados se indican en la Tabla N° 3 a continuación:

*Tabla 3*  
Técnicas e instrumentos de recojo de información

Técnicas	Instrumentos	Momento de aplicación
Observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primer día, Guía N°01</li> <li>• Primer promedio, Guía N°02</li> <li>• Segundo promedio, Guía N°03</li> <li>• Tercer promedio, Guía N°04</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logro de aprendizaje</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de análisis documental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logro de aprendizaje</li> </ul>

### 3.5. Aplicación de instrumentos

Considerando la situación problema de esta investigación, donde se aprecian estudiantes poco interesados en el desarrollo del curso y con una expectativa casi nula del mismo, surge la necesidad de buscar una forma de mejorar el desarrollo del taller y hacer que el docente, en primera instancia, cuente con procesos que hagan de su taller un lugar más atractivo para el estudiante y logre con ello cambiar su forma de pensar con respecto al curso, para ello se propuso modificaciones a las dimensiones del entorno de

aprendizaje, es decir, al proceso metodológico, el ambiente de aprendizaje y a las habilidades blandas, que involucra entre otros, la mejora integral del proceso metodológico, optimizar el uso de recurso que están a disposición del docente y el fortalecimiento de habilidades blandas.

Por ello, previo al inicio del ciclo regular 2019-1, se realizó una reunión con el Jefe Académico de Comunicaciones con la finalidad de explicar los alcances de la investigación y solicitar autorización para aplicar procesos que puedan potenciar la finalidad del curso.

Contando con la autorización y facilidades logísticas correspondientes, se procedió a desarrollar las visitas al taller a lo largo del ciclo para observar y realizar las modificaciones del entorno de aprendizaje para su posterior evaluación.

El inicio de clases fue el 18 de marzo del 2019, siendo las clases por analizar los lunes y jueves de 7 a 10 y de 10 a 1 pm (grupo A), así como la segunda clase de estudio cuyo horario era los martes y jueves, de 7 a 10 am (grupo B). Se asistió a las clases iniciales para desarrollar la primera observación, la misma que fue registrada a través de la guía de observación N° 01, la misma que permitió recoger información sobre el comportamiento y la aceptación por parte del estudiante del contenido mejorado del curso, los planteamientos metodológicos a desarrollar y se logró un recojo de apreciaciones y reacciones por parte de los estudiantes.

Previamente a las observaciones de la investigación, se propició una reunión de coordinación con el docente a cargo del taller para establecer las modificaciones al

entorno de aprendizaje que se aplicarían dentro de sus sesiones de clase, a fin de evaluar las reacciones de los estudiantes frente a ellas. De esta coordinación surgió un cronograma de acciones a desarrollar en determinadas semanas a lo largo del ciclo coincidiendo con sesiones específicas del curso como son el inicio de clases y los momentos de evaluaciones, como se indica en el cuadro siguiente:

*Tabla 4*  
Momentos de observación

<b>SEMANA</b>	<b>FECHA</b>	<b>GRUPO A</b>	<b>GRUPO B</b>	<b>Instrumento a aplicar</b>
<b>1</b>	18/03/19	Primera clase 1		Guía N° 01
	19/03/19		Primera clase	Guía N° 01
<b>5</b>	15/04/19	Expo. Investigación canales de TV		Guía N° 01
	16/04/19		Expo. Investigación canales de TV	Guía N° 01
	18/04/19	Puesta en escena novela	Puesta en escena novela	Guía N° 02
<b>10</b>	20/05/19	Análisis del programa piloto		Guía N° 03
	21/05/19		Análisis del programa piloto	Guía N° 03
<b>15</b>	24/06/19	Pre-jurado		Guía N° 04
	25/06/19		Pre-jurado	Guía N° 04
<b>16</b>	04/07/19	Jurado de expertos	Jurado de expertos	Lista de cotejo

Tabla 5  
Guía o ficha de observación

**FICHA DE OBSERVACIÓN ENTORNO DE APRENDIZAJE**

<b>Fecha:</b> _____	<b>Hora:</b> _____
<b>Curso:</b> Taller de realización y producción televisiva	
<b>Ciclo:</b> _____	<b>Semana:</b> _____
<b>Observador:</b> _____	

**ENTORNO DE APRENDIZAJE**

**1. HABILIDADES BLANDAS**

Aspectos por observar del desarrollo de habilidades blandas que favorecen el logro:

	<b>INSUFICIENTE</b> 0 a 7	<b>ACEPTABLE</b> 8 a 12	<b>BUENO</b> 13 a 18	<b>EXCELENTE</b> 19-24
a. Actitud frente a la clase.				
b. Coherencia entre lo que dice y hace.				
c. Uso de la voz				
d. Desplazamiento en el ambiente de aprendizaje				
e. Predisposición al trabajo colaborativo				
f. Aceptación del contenido del curso				
g. Disposición asertiva				
h. Automotivación				
i. Manejo del tiempo				
j. Comunicación efectiva				
k. Solución de problemas				

**Descripción de aspectos relevantes del desempeño:**

---



---



---

## 2. PROCESO METODOLÓGICO:

Aspectos observables del trabajo del docente que favorecen y propician el aprendizaje:

	INSUFICIENTE 0 a 7	ACEPTABLE 8 a 12	BUENO 13 a 18	EXCELENTE 19-24
a. Los contenidos con los que trabaja el docente son actualizados. (Inicio)				
b. El docente establece relaciones con otros contenidos y fácilmente los integra. (Inicio)				
c. Conformación de grupos de trabajo (Inicio)				
d. El docente utiliza medios audiovisuales (inicio).				
e. Utiliza recursos distintos a los tradicionalmente utilizados por el instituto (inicio)				
f. El docente aplica coaching. (inicio)				
g. El docente hace uso de la mayéutica o método socrático (inicio)				
h. El docente aplica autoevaluación. (semana 5)				
i. El docente aplica coevaluación. (semana 5)				
j. El docente desarrolla aprendizaje activo (semana 10).				
k. El docente genera espacios de consulta y está dispuesto a atender a los estudiantes fuera y dentro del aula (semana 10).				
l. El docente vincula la formación de sus estudiantes con desafíos sociales, profesionales y laborales (semana 15).				
m. El docente incentiva la participación, mostrando a los estudiantes la importancia de su participación (semana 15)				

### Descripción de aspectos relevantes del desempeño:

---



---



---



---

### 3. AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Aspectos observables del ambiente que favorecen y propician el aprendizaje (para que el estudiante se sienta el centro debe contar con un espacio y recursos que le ayuden en su aprendizaje autónomo):

	INSUFICIENTE 0 a 7	ACEPTABLE 8 a 12	BUENO 13 a 18	EXCELENTE 19-24
a. Motiva el aprendizaje de los estudiantes (inicio)				
b. Propicia el aprendizaje colaborativo (inicio)				
c. Facilita el aprendizaje activo, ocupación de todo el espacio (inicio)				
d. Contribuye a la comunicación entre los estudiantes (inicio)				
e. Uso de recursos de aprendizaje (tecnológicos interactivos, audiovisuales, entre otros) más allá de los tradicionales (inicio)				
f. El uso del espacio no se limita al taller, fuera de este también se trabaja en forma conjunta y colaborativa. (semana 5)				
g. Manipulación de la iluminación, ventilación, temperatura y otras características de confort (semana 5)				
h. Prolijidad en la manipulación de los elementos que conforman el ambiente (semana 10)				
i. Incorpora flexibilidad a largo plazo para que a medida que la tecnología, el currículo y las pedagogías evolucionan, el espacio no obstaculice dichos cambios. (semana 10)				
j. Las soluciones de mobiliario permiten adaptar el espacio según las necesidades que surjan (trabajo en grupo o individual, coloquios, consulta de material, etc.) (semana 15)				
k. Integra otros ambientes más allá del ambiente aula o taller migrando a otras áreas del instituto. (semana 15)				

#### Descripción de aspectos relevantes del desempeño:

---



---



---



Tabla 6  
Lista de cotejo

### LISTA DE COTEJO

**Objetivo de evaluación:** Conocer lo logrado al final del Taller de Realización y Producción de televisión

**Nombre estudiante:**

Fecha:

Lugar: Campus Central

Docente:

**Instrucciones:**

- Lea cuidadosamente los indicadores señalados

INDICADORES		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	Los resultados del Programa televisivo fueron presentados y comunicados			
2	Se recolectó y registró información a lo largo de las 16 semanas de clase para ser presentado ante el jurado experto.			
3	Elaboraron adecuadamente la bitácora de producción para la evaluación final.			
4	Todos los involucrados en el proyecto participaron colaborativamente para el logro de aprendizaje			
5	Armado de la puesta en escena adecuado			
6	Casting elaborado correctamente (elección adecuada del talento en pantalla)			
7	Se evidencia un correcto desempeño de funciones operativas en el staff.			
8	El programa satisfizo las necesidades del mercado			
9	Las evaluaciones fueron incluidas como parte del pitching (sustentación) final			
10	Seleccionaron y prepararon adecuadamente los materiales audiovisuales para la presentación ante el jurado			

Criterios de valoración

**LOGRADO = 2**

**EN PROCESO = 1**

**NO LOGRADO = 0**

### Escala descriptiva

Excelente: 18 a 20 puntos.

Bueno: 17 a 15 puntos.

Regular: 14 a 10 puntos.

Insuficiente: menos de 10 puntos.

Tabla 7

Ficha de observación del análisis documental

**FICHA DE OBSERVACIÓN ANÁLISIS DOCUMENTAL****Fecha:****Curso: Taller de Realización y Producción televisiva****Observador:****ASPECTOS A OBSERVAR:**

	Grupo A	Grupo B
Promedio ponderado		
Programa		
Bitácora		

**Escala descriptiva**

Excelente: 17 a 20 puntos.

Bueno: 13 a 16

Insuficiente: menos de 12.

## **CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANALISIS**

Esta investigación ha tomado como objeto de estudio dos de las tres secciones del taller de realización y producción televisiva del quinto ciclo de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia, ambos salones con una muestra de 49 estudiantes, a fin de tener un salón donde se apliquen las modificaciones planteadas para el entorno de aprendizaje y otro al que no se realizó ninguna, sino más bien se aplicó la metodología tradicionalmente utilizada por el instituto.

En la primera clase se realizó la observación de ambos grupos de estudiantes, la que se llevó a cabo el 18 de abril del 2019 mediante la guía de observación N° 01.

Desarrollado este proceso de observación inicial se decidió de manera aleatoria que grupo sería intervenido para generar modificaciones en el entorno de aprendizaje, a fin de poder ver si estos cambios influyen de forma positiva o negativa sobre el logro de aprendizaje.

Las modificaciones aplicadas al entorno de aprendizaje se vinculan directamente a las dimensiones que la conforman: el proceso metodológico, ambiente de aprendizaje y habilidades blandas. Ambos grupos de estudio se desarrollaron dentro de la metodología Toulouse Thinking, en correspondencia al perfil de egreso de la institución y en uno de los grupos, además de esta metodología, se aplicó el trabajo colaborativo, las técnicas de mentoring (motivación de la creatividad, preguntas estímulo, lenguaje motor o proactivo, autoestima y autoconfianza) para impulsar actitudes positivas, distintas configuraciones en el espacio guiadas por el docente, así como también se incentivó el uso de herramientas

tecnológicas (WhatsApp, Instagram, Facebook y pudieron hacer usos de la red como herramienta de búsqueda) que permitan un tránsito de información acelerado y abundante, todas las cuales conforman las modificaciones antes mencionadas.

El análisis de los resultados que a continuación se presentan se obtuvieron aplicando dos herramientas en cuatro momentos del ciclo académico, ellas son la guía de observación N° 01, 02, 03 y 04, así como la lista de cotejo. A cada una de estas etapas el instituto Toulouse Lautrec las denomina primer promedio, que se desarrolla en la quinta semana; segundo promedio, que se desarrolla en la décima semana; tercer promedio en la semana decimoquinta, momento que además incluye un pre jurado; para luego cerrar el ciclo en la décimo sexta semana, donde se lleva a cabo la evaluación por el jurado de expertos.

Tabla 8  
Ruta del Proceso de Evaluación

Tipo de variable	Dimensiones	Grupo A	Grupo B	Etapas de evaluación
Entorno de aprendizaje	Dimensión 1: Proceso metodológico	Proceso activo, pensamiento crítico	Proceso sumativo tradicional	PRIMER PROMEDIO (semana 5)
	Dimensión 2: Ambiente de aprendizaje	Modificación del ambiente	Sin modificación, clase tradicional	
	Dimensión 3: Habilidades blandas	Trabajo colaborativo	Trabajo en equipo	




Entorno de aprendizaje	Dimensión 1: Proceso metodológico	Proceso activo, pensamiento crítico	Proceso sumativo tradicional	SEGUNDO PROMEDIO (semana 10)
	Dimensión 2: Ambiente de aprendizaje	Armado de escenografía "La presencia de Anita"	Armado de escenografía "La presencia de Anita"	
	Dimensión 3: Habilidades blandas	Trabajo colaborativo	Trabajo en equipo	



Entorno de aprendizaje	Dimensión 1: Proceso metodológico	Proceso activo, pensamiento crítico	Proceso sumativo tradicional	TERCER PROMEDIO (semana 15)
	Dimensión 2: Ambiente de aprendizaje	Armado de escenografía del programa en vivo	Armado de escenografía del programa en vivo	
	Dimensión 3: Habilidades blandas	Trabajo colaborativo	Trabajo en equipo	



Programa de Televisión	Realización		EVALUACIÓN POR JURADOS DE EXPERTOS (semana 16)
	Narrativa		
	Innovación		

Luego de las tres primeras etapas de análisis, en las que se realizaron las modificaciones en el entorno de aprendizaje, se evaluó el programa de televisión presentado en vivo ante un jurado de expertos profesionales de medios audiovisuales, el cual desarrolla una evaluación basada en la observación a través del uso de una rúbrica elaborada por la institución, que permite evaluar el programa de televisión y la retroalimentación sobre la realización técnica, la narrativa y la innovación del programa televisivo.

En esta etapa, se desarrolló el análisis de resultados mediante la lista de cotejo que permitió comparar resultados de la evaluación cuantificada por el jurado y levantar información cualitativa de la observación del proceso de retroalimentación brindado a ambos grupos de análisis.

Bajo esta descripción inicial de las herramientas empleadas se desarrolló el análisis de los resultados en estas dos etapas perfectamente reconocidas y que se refieren a todas las modificaciones, aplicabilidades e intervenciones desarrolladas en el entorno de aprendizaje, así como lo ejecutado en la segunda etapa, referida al logro del producto televisivo y la calidad obtenida en el mismo, bajo líneas de análisis de realización, narrativa e innovación.

A continuación, se presentan los resultados y análisis de la investigación que se describen en función de la integración del diseño instruccional y las dimensiones de cada una de las variables, cuya sistematización se plantea en relación con los momentos de evaluación. Se describirá paralelamente los resultados obtenidos en el grupo A donde se

aplicaron las modificaciones y los obtenidos en el grupo B donde primó la metodología tradicional.

#### **4.1.Resultados y análisis del entorno de aprendizaje**

##### **4.1.1. Resultados y análisis del Primer Promedio (semanas 1 y 5)**

###### **4.1.1.1.Resultados Primer día**

Cómo se indicó anteriormente, de forma aleatoria se establecieron dos grupos de análisis, siendo denominado grupo A al conjunto de estudiantes que se matricularon en el horario de lunes y jueves de 7 a 10 am y 10 a 1 pm respectivamente, al cual se le aplicaron las modificaciones. El primer día de clase fue el lunes 18 de abril del 2019 y el ambiente donde se desarrolla el taller es el set de televisión, que cuenta con sillas individuales, monitor de 42 pulgadas, iluminación fluorescente, computadora y sistema de sonido.

El docente en esta primera clase estableció normas administrativas y de conducta adecuadas para el desenvolvimiento correcto de los estudiantes dentro del set, colocó música ambiental motivadora como parte de las modificaciones del entorno e inició la clase. A manera de conocer los saberes previos hizo un despliegue de preguntas sobre sus sensaciones al llegar a clase, así como los pareceres que tienen los estudiantes acerca de la televisión y sus expectativas con respecto al taller.

En este proceso, se observó que los estudiantes mostraban empatía con el docente a quien conocían pues llevaron cursos con él en ciclos precedentes, gracias a ese vínculo se

pudo evidenciar un dialogo fluido, el cual denotaba una mala percepción y displicencia por el tema del curso, situación que no es solo de ahora sino que se repite desde hace varios ciclos debido a la poca calidad de la televisión nacional y del concepto de televisión basura mencionado por (Sartori, 1997), que han hecho suyo como juicio de valor de la televisión nacional, así como un franco desinterés en lo que respecta a la televisión en sí misma. Gracias a la buena relación entre docente y estudiante, el taller pudo tener una aceptación que fue creciendo a lo largo del ciclo.



Figura 6: Primer día de clase

Con este primer contacto y la observación de la actitud presentada, el docente haciendo uso de recursos tecnológicos, motivó a los estudiantes a movilizarse en su entorno y ponerse en escucha activa, les presentó un video que contenía un desarrollo televisivo con multi-cámara e indicó que producciones como esa podrían desarrollarse en el ambiente que estaban llevando la clase.



A partir de la visualización de este material audiovisual el estudiante logró ser motivado al dialogo y a través de este pudo reconocer y explicar el proceso técnico desarrollado en el video, aplicando conocimientos obtenidos en ciclos previos, para con ello elaborar de forma libre conceptos de operación televisiva. Cada participación del estudiante fue motivada asertivamente por el docente, introduciéndolo en lo que sería el logro del curso a lo largo del ciclo.

Antes del descanso de media clase, se les informó que el primer paso del proceso a desarrollar es iniciar la investigación y ese sería el trabajo de la siguiente hora, que consistiría en una aplicación colaborativa y tendría un proceso de motivación disruptiva, que obligaría al estudiante a intervenir el espacio de manera distinta haciendo uso de recursos tecnológicos para investigar.

Se procedió al descanso, en tanto el docente preparó el ambiente de aprendizaje, distribuyendo los materiales a ser usados (papelotes, plumones y limpia tipo) de manera que se conformen en todo el set grupos de trabajo por canales de televisión nacionales y de señal abierta (Canal 2, Canal 4, entre otros). Al retornar, los estudiantes encontraron un ambiente lleno de luz, con espacios preparados para desarrollar el reto y la música ambiental se tornó motivadora.



Figura 7: Primer trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo consistió en analizar la programación de cada canal de televisión nacional, con lo cual el estudiante debe inferir a que público se logra satisfacer o buscar también que público no se encuentra atendido, para ello el estudiante usó todos los recursos a su alcance, los que puedan encontrarse tanto dentro como fuera del ambiente, y se estableció a partir de ello un nivel de competitividad entre cada grupo a fin de que, luego de la breve investigación, se elabore una exposición más allá del convencional power point, que cuente con los recursos entregados por el docente o hacer uso de nuevos materiales adquiridos individualmente durante la aplicación del trabajo colaborativo.

Esto permitió una primera integración por parte de los estudiantes, que elaboraron una presentación de impacto evocando ideas gestionadas a través de la consecución de información lograda de internet, este proceso inicial de investigación permitió la aparición de líderes naturales en cada uno de los grupos aleatoriamente conformados, evidenció así mismo escucha activa, diálogo, respeto por el otro, además de disrupción,

pues se adueñaron del espacio, utilizándolo de forma libre y a conveniencia de la necesidad que surgió en cada grupo.



Figura 8: Observación trabajo colaborativo

Con la exposición de impacto se concluyó la etapa de trabajo colaborativo y el docente se abocó a hacer evidente lo hallado por cada grupo, resaltando su capacidad para el trabajo colaborativo, la aplicación de habilidades blandas innatas y el conocimiento que llevan al taller en el desarrollo de este quinto ciclo, pero lo más resaltante fue observar que el docente hizo notar que los estudiantes realmente no conocen la realidad televisiva nacional de forma completa, ya que se sorprendieron ante la cantidad de programas existentes en cada canal y también que no todos son de pobre producción, sino que por el contrario existen temas bien elaborados.

Esta sorpresa es muy importante en el desarrollo de la clase y sobre todo es el primer paso hacia la solución de la situación problemática de la investigación, pues el estudiante consigue una primera ruptura del prejuicio con el que vino a clase y le permite intentar un mejor acercamiento a la plataforma televisiva nacional.

Con esta actitud positiva el docente reforzó conceptos de la etapa de investigación de la metodología Toulouse Thinking y resaltó datos hallados en cuanto a público objetivo o potencial, con ello deseaba lograr meta cognición, reiteró los procesos desarrollados hasta el momento y mediante la participación del estudiante, solicitó respuestas a preguntas de los temas desarrollados en clase, de forma tal que se logró la fijación de la información dada en la sesión, evidenciado a través de las respuestas dadas por los estudiantes.

El cierre de la clase se produjo con el encargo para la siguiente semana, que consiste en elaborar una propuesta de programa que alcance al público objetivo, potencial o no satisfecho en cada canal analizado, bajo la condición de que tenga cualidades innovadoras (uso de tecnología, de nuevo lenguaje audiovisual, entre otros), relacionados al uso de nuevos medios, estos últimos temas deben ser trabajados por el estudiante a través de más investigación.

Para el caso del grupo B, se aplicó la metodología Toulouse Thinking, por medio del uso de un proyector se presentó el power point con la clase a realizar y al igual que en el primer grupo se desarrollaron de forma paulatina los pasos del diseño instruccional. En este grupo no se aplicó motivación previa con música y más bien se dejó libertad de uso de las luminarias en el ambiente a los estudiantes, quienes prefirieron apagar las luces para ver la presentación; al igual que en el anterior grupo los estudiantes conocían al docente de forma previa y fueron recibidos con bastante afecto.

El recojo de saberes previos en este grupo se hizo de forma verbal a través de preguntas y respuestas, se utilizó el recurso de diapositivas, que declaraban el logro de la

clase y la competencia del curso, así como los encargos que debían desarrollar a lo largo de las sesiones.

A este grupo se le brindó el problema no estructurado (PNE) y se procedió a brindar el descanso luego del cual, para resolver el encargo, los estudiantes se ubicaron en la parte integradora del set, ubicada bajo el ambiente que alberga el switcher, el ambiente además posee sillas para mejor comodidad y los estudiantes se agrupan allí por su relación de amistad sin la intervención del docente, se les entregó los mismos materiales que al grupo anterior y se brindó el mismo tiempo, una hora para desarrollar el trabajo.



Figura 9: Ambiente de clase para el taller

Se observó que los estudiantes buscaban colocarse bajo la escalera para no estar a la vista del docente, a fin de evitar intervenir o poder hacer uso de su celular si la clase les sonaba poco atractiva.



Figura 10: Aislamiento de estudiantes bajo el switcher

El docente al igual que con el grupo anterior, les brindó instrucciones precisas sobre el trabajo a realizar, el formato de entrega y tiempo para desarrollar el proceso. Los estudiantes comenzaron a procesar el trabajo, estableciendo el método de preguntas y respuestas entre ellos y con el docente, ya que el encargo no les había quedado tan claro como en el primer grupo, pese a que se dieron las mismas indicaciones.

Una vez concluido el proceso de investigación unos grupos trasladaron su información a una presentación en power point, otros lo tenían como anotaciones en el cuaderno y algunos buscaron imágenes sueltas para proyectar desde la computadora del docente, proceso que sirvió de consolidación de datos encontrados en internet. Este análisis además permitió al docente ir dando indicaciones del segundo trabajo, a ser presentado en siete días.

Las exposiciones observadas evidenciaron que cada grupo no pudo definir el público objetivo, satisfecho o potencial de cada canal, de forma certera pues faltaron datos, ante ello el docente brindó información estadística recogida por él y les indicó procesos formales para mejorar su investigación. Ya que no llegaron a completar sus trabajos, el

docente señaló que debían completarlos fuera de clase, así como presentar un proceso ampliado para la siguiente sesión, por ende, no les pudo encargar el desarrollo de la propuesta de programa aún, pues el paso previo señalado en la metodología Toulouse Thinking, la investigación, aún no había sido alcanzado.

*Tabla 9*

Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje - Etapa Primer promedio, primer día de clase

Variable	Dimensión	Grupo A	Grupo B	Resultados
Entorno de aprendizaje	Proceso metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de metodología activa además de la metodología Toulouse Thinking</li> <li>- Desarrollo del trabajo colaborativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de metodología Toulouse Thinking</li> <li>- Desarrollo del trabajo en equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En esta etapa no se puede valorar el desarrollo pleno de la metodología pues está siendo presentada.</li> </ul>
	Ambiente de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prioriza el aprendizaje de los estudiantes</li> <li>- Se propició el aprendizaje colaborativo por temas</li> <li>- Facilita el aprendizaje activo mediante la distribución de recursos en el espacio</li> <li>- Propicia la comunicación entre los estudiantes mediante música ambiental</li> <li>- Uso de múltiples recursos de aprendizaje</li> <li>- Uso de recursos audiovisuales</li> <li>- Se iluminó todo el ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prioriza el aprendizaje de los estudiantes</li> <li>- Se propició el aprendizaje por equipos</li> <li>- No se facilitó el aprendizaje activo mediante la distribución de recursos en el espacio.</li> <li>- No se propicia la comunicación entre los estudiantes con música ambiental</li> <li>- No se realizó el uso de múltiples recursos de aprendizaje</li> <li>- Uso de recursos audiovisuales</li> <li>- No se iluminó todo el ambiente, solo el centro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La inacción del grupo se contrarresta con el aprendizaje activo, el movilizarlos en clase o irrumpir la clase con música estableció un mejor clima de trabajo grupal.</li> <li>- Las luminarias totalmente encendidas brindaron un ambiente claro para desempeñar adecuadamente el trabajo, el uso de una pantalla led en reemplazo del proyector mejora la calidad y el ambiente se mantiene iluminado permitiendo el dialogo.</li> <li>- La integración de los celulares en el trabajo académico evitó la distracción y mejoró el proceso de investigación.</li> </ul>
	Habilidades Blandas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poca displicencia</li> <li>- Comunicación efectiva</li> <li>- Correcto desplazamiento</li> <li>- Trabajo colaborativo</li> <li>- Poca interés por la materia</li> <li>- Poca disposición asertiva</li> <li>- Automotivación</li> <li>- Buen manejo del tiempo</li> <li>- Solución de problemas adecuada</li> <li>- Buen clima de diálogo</li> <li>- Pensamiento crítico básico.</li> <li>- Respeto entre pares suficiente</li> <li>- Buen grado de participación</li> <li>- Responsabilidad Media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mucha displicencia</li> <li>- Poca comunicación</li> <li>- Sentados en un solo sector</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Poca interés por la materia</li> <li>- Poca disposición asertiva</li> <li>- No existió automotivación</li> <li>- Incipiente manejo del tiempo</li> <li>- Sin solución de problemas</li> <li>- Regular clima de diálogo</li> <li>- Pensamiento crítico básico</li> <li>- Respeto entre pares suficiente.</li> <li>- Mínima participación</li> <li>- Responsabilidad media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poco interés por el contenido del curso que limita el desarrollo metodológico adecuado del docente.</li> <li>- Grupo acostumbrado a no entregar más esfuerzo que el solicitado por su responsabilidad en el cargo designado.</li> <li>- Clima de autodiagnóstico poco adecuado y pensamiento con falta de madurez plena, pensamiento crítico ausente.</li> <li>- Mejoró la comunicación en el grupo fortalecido con trabajo colaborativo.</li> <li>- La participación y el respeto se hizo presente entre los estudiantes.</li> </ul>

#### **4.1.1.2. Análisis Primer día**

Como se mencionó en el capítulo 2, en el punto 2.2.1, referido al concepto de entorno de aprendizaje propuesto por esta investigación, se determinó la existencia de tres dimensiones: el proceso metodológico, el ambiente de aprendizaje y las habilidades blandas; en base a las cuales desarrollaremos el análisis respectivo.

Con respecto al proceso metodológico, se desarrolló la metodología elaborada por el instituto en ambos grupos, con ciertas mejoras para el grupo A como, por ejemplo, la entrega de materiales didácticos como papelotes, limpia-tipo y plumones, se implementó música, el docente organizó los grupos de trabajo por canales de televisión, se aplicaron técnicas de coaching con el ejemplo de perseverancia por medio del tráiler de la película "Rocky" con Sylvester Stallone, se utilizó la hermenéutica con el fin que las preguntas los lleven a mejores tomas de decisión.

En tanto, el grupo B no contó con materiales didácticos, sino que utilizó sus propios recursos (cuadernos, celulares, lapiceros, etc.), no se implementó música, los grupos de trabajo no fueron organizados por el docente pues los estudiantes los conformaron solo por afinidad, ambos contaron con el tráiler, pero a este grupo no se le brindó mayor aporte sobre alguna cualidad a desarrollar, no se hizo uso de la hermenéutica, más bien se brindaron sólo indicaciones que permitieron el desarrollo del trabajo.



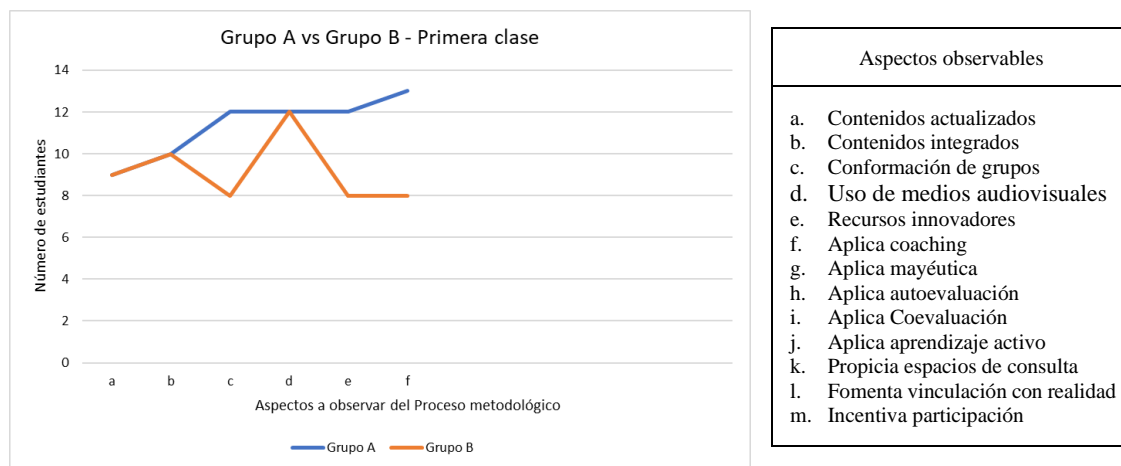


Figura 11: Análisis del proceso metodológico

Con respecto al ambiente de aprendizaje, denominado set de televisión, que trata de simular una situación real televisiva como la de cualquier canal y que sirvió de lugar de trabajo para ambos grupos, en las mismas condiciones operativas. Se encuentra conformado por dos espacios: el set propiamente dicho, donde se realizan la mayoría de las actividades del taller, que cuenta con instalaciones preparadas para el manejo de luces, cámaras y escenografía; y el switcher, donde los estudiantes seleccionan la imagen de las cámaras que saldrán al aire y así como el sonido a ser transmitido.

El que explotó de manera más eficiente las bondades del ambiente fue el grupo A que a la vez fue el que demostró un mejor desenvolvimiento de habilidades blandas, coincidiendo con la modificación del entorno por medio de la distribución de material didáctico como papelotes, limpia-tipos y plumones.

El grupo B, se limitó a ocupar mínima del set, buscando refugio a las miradas del docente, para hacer uso de sus propios celulares cuando consideren “aburrida” la sesión,

situación que en el grupo A no sucedió, en parte por la motivación del grupo debido al proceso metodológico del docente.

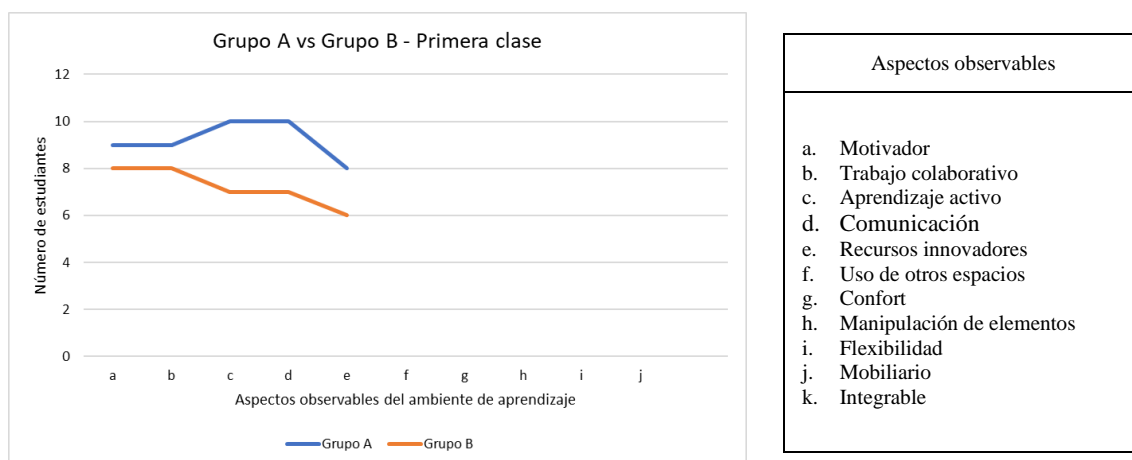


Figura 12: Análisis del ambiente de aprendizaje

En cuanto al fortalecimiento de las habilidades blandas, se observó que su desarrollo fue distinto en ambos grupos al llevar a cabo el trabajo colaborativo. El grupo A mostró una mayor proficiencia aprendiendo por medio de la observación de fuentes distintas a las indicadas por el docente; así mismo potenció el desempeño de los equipos haciendo uso de la mayoría de las características técnicas del ambiente, promoviendo la participación activa de los estudiantes hacia el cumplimiento del objetivo de esta etapa de inicio, como se desprende del aprendizaje social señalado por Vygotski.

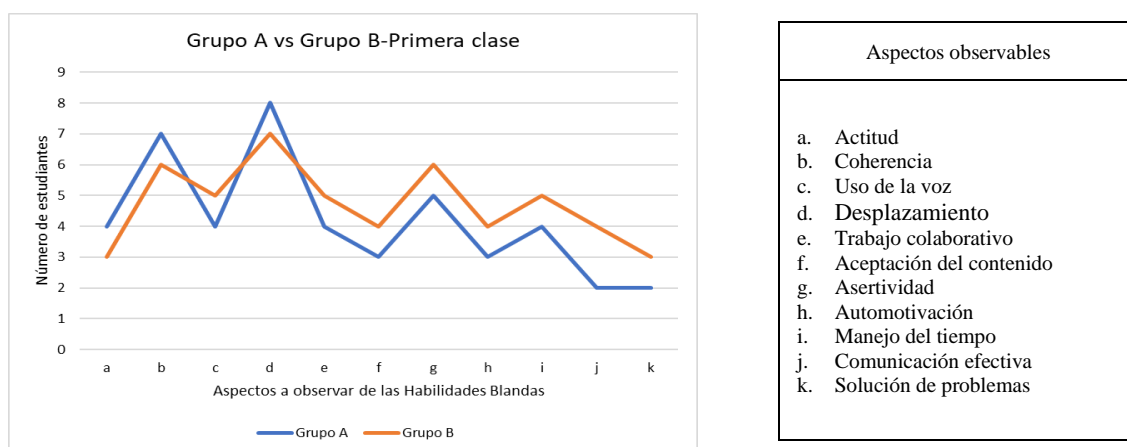


Figura 13: Análisis de las habilidades blandas

De todo lo anterior, podemos concluir que si bien por un tema de análisis el entorno de aprendizaje lo hemos subdividido en las tres dimensiones mencionadas, trabajan de manera armoniosa y holística activando el interés de los estudiantes, influenciando para obtener el logro del grupo A y mejorando la percepción del curso con respecto al aprendizaje, mientras que en el grupo B, ante la metodología tradicional los estudiantes desarrollaron el trabajo encomendado de manera mínima adecuada, sin embargo, siguieron mostrando desgano, tratando solo de cumplir con el encargo de esta etapa.

Como muestra de lo dicho, el grupo A culminó el encargo para esta etapa de manera satisfactoria, mientras que el grupo B tuvo que llevárselo a casa para completarlo. Además, para complementar la información se realizó el análisis documental del registro de notas del docente, el grupo A obtuvo 16 en promedio, mientras que el grupo B solo una nota aprobatoria.

#### **4.1.1.3. Resultado quinta semana**

A lo largo de las primeras cinco semanas del ciclo el docente del curso ha trabajado con ambos grupos aplicando la metodología Toulouse Thinking que se usa en todos los talleres de la carrera, pero ha venido implementando modificaciones en el grupo A, mientras en el grupo B respetó estrictamente el desarrollo de la metodología institucional. Como se explicó en el subcapítulo 2.2.4.1 este método contempla cuatro etapas del proceso creativo que son cíclicas y permiten converger y divergir tantas veces como sea necesario para potenciar el pensamiento creativo, esta base procesal brinda al estudiante las herramientas necesarias para poder desarrollar de forma adecuada el curso y alcanzar el logro de este.

Al grupo A, se aplicaron las modificaciones que complementaron la ejecución de trabajo colaborativo de las primeras cuatro semanas de clase, con la finalidad de preparar a los estudiantes para enfrentar el trabajo grupal más exigente y con elección de líderes no por indicación, sino por el contrario, por aclamación, propiciando la generación de líderes naturales. Es importante considerar que el surgimiento de un líder por aclamación, consolida en cada grupo una jefatura de forma democrática, convirtiéndola así en representativa y fortaleciendo los lazos del trabajo colaborativo.

En esta etapa del ciclo el estudiante del taller es enfrentado a dos encargos, el primero referido a la investigación de cada canal de televisión, que se les indicó desde el primer día de clase y cuyo objetivo es elaborar la propuesta de un programa televisivo que satisfaga la necesidad de un público objetivo no atendido o potencial, el cual es elegido por los estudiantes en base al análisis realizado. Debemos considerar que en la segunda semana el docente ya fusionó grupos en base a temas comunes presentados y la definición de un público potencial similar, evaluado e investigado, permitió unirlos.

Bajo esta nueva estructura del salón de clase, el grupo A quedó conformado ahora en dos grupos más grandes, los mismos que siguieron el proceso de ideación consignado en la metodología Toulouse Thinking y procesaron el material investigado, para luego, en la semana cinco sustentar un anteproyecto del producto final elaborado a partir de una tormenta de ideas acumulativas, logrando un concepto por cada grupo a partir del cual se dará el desarrollo del programa piloto a ser grabado en la semana diez del ciclo.

Llegada la quinta semana se evaluó el proceso de investigación y la propuesta televisiva encargada en la primera fecha de clase en grupos divididos por cada canal de señal abierta nacional. Para la sustentación los grupos se reformulan por propuestas similares en características y contenido televisivo, quedando dos alternativas a sustentar. Para ello, fueron motivados a aplicar la técnica del elevator pitch. La condición expresa de esta exposición fue la sustentación de cada uno de los proyectos mediante el uso de recursos disruptivos que permitan impactar al estudiante que no pertenece al grupo, con la finalidad que este haga suyo el planteamiento presentado, lo apruebe y en conjunto se establezca un solo proyecto televisivo.

Para esto, ambos grupos hicieron uso de recursos tecnológicos a través de los cuales presentaron el concepto, brindaron referencias visuales, presentaron el reparto de conductores y elaboraron una propuesta escenográfica de cada programa.

Dentro de cada grupo existieron propuestas por canal de televisión analizado, de este análisis surgieron coincidencias de público objetivo, referencias visuales y posibles conductores, lo cual les hizo fácil la toma de decisión y el docente ante las coincidencias de los proyectos presentados, los invitó a fusionar ideas, en un proceso para lograr una mejor, que haga suyas las mejores cualidades de cada una y que a partir del desprendimiento o la individualidad, se reformule la propuesta potenciándola y consolidándola.



Figura 14: Coordinación previa a la exposición

Luego de la sustentación se pudo apreciar la puesta en escena técnica de un producto televisivo, con la finalidad de apreciar las habilidades técnicas de los estudiantes en los cargos asumidos. Mediante la puesta en escena debían desarrollar escenografía, manejo de cámara, crear la iluminación, dirigir actores y tener el desenvolvimiento técnico a nivel audiovisual de la escena a recrear, que en este caso fue un fragmento de una escena de la novela brasileña “La presencia de Anita” del año 2001.

Durante el ejercicio de la puesta en escena se busca replicar una realización profesional televisiva, que implica movimientos de cámara y dirección de actores sobre todo, que deben ser coordinados a través de indicaciones que realizan los estudiantes que hacen las veces de director de televisión y/o coordinador de piso, en otras palabras, se trató de un ejercicio muy coordinado y de trabajo colaborativo entre todos los miembros del grupo, dentro de cada cargo técnico que les tocó desempeñar, en este caso asistentes de cámara, coordinador de piso, dirección de televisión, VTR (acrónimo del inglés video

tape recorder), sonido, microfonista, gaffer, luminotécnico, entre otros, que fue visibilizado luego en el producto televisivo de esta etapa.

El grupo dirigió correctamente la pieza audiovisual, brindando indicaciones a los camarógrafos de forma adecuada. El guion técnico no fue plasmado de memoria sino más bien, luego de haber comprendido de manera correcta la dirección de cámaras.

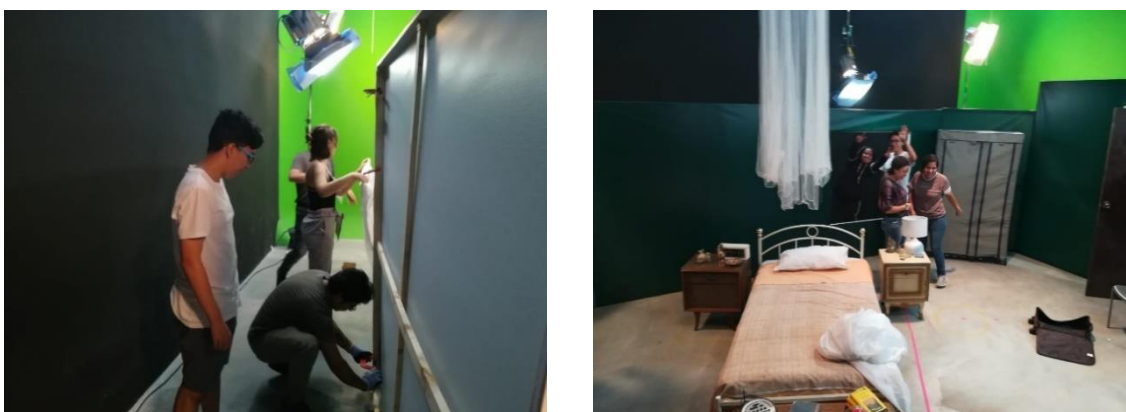


Figura 15: Puesta en escena novela brasileña

Con estas acciones, el docente evaluó el desempeño técnico de los estudiantes, consolidó las decisiones tomadas para con el proyecto y con estos dos procesos desarrollados los estudiantes redefinieron el cuadro de responsabilidades de producción. Adicionalmente, la decisión fue reforzada mediante la autoevaluación desarrollada por los estudiantes, que permitió valorar los aportes personales al desarrollo del logro, así como recibir con escucha activa la retroalimentación del compañero de clase.

Es conveniente señalar las relaciones interpersonales de los miembros del grupo A que fueron fortaleciéndose a medida que el trabajo colaborativo fue progresando, lo cual se evidenció en las actividades extracurriculares desarrolladas por su propia iniciativa

señaladas por el docente, como, prácticas fuera de horarios regulares y el guardado y armado de escenografía en casa de uno de los compañeros.

Se culminó la etapa del primer promedio con el desarrollo de una autoevaluación y coevaluación que se realizó de manera libre y sin contratiempos, pues se entendió con claridad los objetivos de estas herramientas planteadas por el docente.

Cuando tocó el turno del grupo B, se encontró un entorno de aprendizaje completamente acondicionado técnicamente por el grupo A, es decir, con la escenografía puesta, la iluminación montada y con cada uno de los implementos técnicos operativos armados. Por iniciativa propia, el grupo B coordinó con el grupo A para que de forma práctica usen los mismos elementos escenográficos con la finalidad de abaratar costos y compartir los gastos, desarrollando a continuación la puesta en escena de la novela brasileña, cambiando el orden del proceso expositivo del grupo anterior.

Este grupo también desarrolló el trabajo técnico de dicha puesta en escena pero de manera caótica, con indicaciones casi a gritos, sin indicaciones técnicas o de dirección de cámara, el desarrollo del guion técnico fue por memoria operativa, realizó el desarrollo sin interiorización del proceso deseado para el logro, ya que cuando el docente los enfrentó a situaciones diferentes para lograr el conflicto cognitivo, solicitó cambios o reformular el guion técnico de video y cuestionó la situación narrativa, de inmediato surgió la discusión y la búsqueda de responsabilizar al líder, a fin de que él resuelva el nuevo pedido.



Luego de la puesta en escena, el grupo B también presentó la propuesta por cada canal y no pudo consolidar menos grupos o decidir por un proyecto, pues cada uno de los equipos consideraba que su idea era más adecuada que la de los otros grupos, por tanto, en la quinta semana se presentaron cinco propuestas correspondientes al canal 2, 4, 5, 7 y 9 y el docente tuvo que tomar un día más de clase.

El debate, en el día de presentación se tornó áspero pues cada grupo no sustentaba adecuadamente, sino más bien deseaba imponer su propuesta argumentando beneficios en lo que se refiere a producción, costos operativos, o facilidad de elaboración, ninguna de las cinco propuestas sustentaba su beneficio al público elegido solo trataba de cumplir con los requerimientos dados para generar el programa televisivo, pero tenía como base las consideraciones de producción que le permitan cumplir con el logro del taller.

Es importante indicar que concluido el tiempo de exposiciones el docente no pudo consolidar o elegir la propuesta pues no hubo un dialogo adecuado por parte de los estudiantes, quienes veían intereses individuales en vez de colectivos, si bien cada equipo había cumplido con el encargo, no estuvieron en capacidad de sopesar la mejor para el grupo en su conjunto, ante tal situación el docente se vio en la necesidad de realizar una votación a fin de validar y elegir uno de los proyectos sobre el cual debía realizar el programa televisivo.

Posteriormente, se siguió aplicando el trabajo en equipo, elaborando la exposición de cada proyecto de televisión mediante una presentación en power point y a través de una votación a mano alzada optaron por la realización de una de las propuestas. En el desarrollo de las actividades con este grupo de estudio se pudo evidenciar la designación

de líderes que fue realizada por varios motivos, entre los cuales están la experiencia técnica previa, el gusto por el desempeño de una labor dentro del equipo técnico y en el caso del primer director, por la filiación personal o amistad.

Estos líderes fueron los que únicamente procesaron la información brindada en clase por el docente y comenzaron a gestionar los encargos, delegando responsabilidades otorgando encargos, que realmente no permitían una comprobación adecuada de la capacidad para el trabajo designado, pero que se aceptó por confianza en el líder del grupo B. Cabe mencionar que, en tanto los líderes coordinaban y tomaban decisiones, el resto del equipo esperaba indicaciones sobre sus futuras responsabilidades.

Los niveles de cuestionamiento o preguntas para con el docente fueron mucho menores que con el grupo A, pues el único que preguntada era el director o la productora desde su óptica y entendimiento, el resto de los estudiantes que no eran líderes de equipo, preferían guardar silencio y esperar con ansiedad recibir su labor e indicaciones, entendiendo que el director elegido estaba en la capacidad de absolver sus dudas y resolver las situaciones problema presentadas. Lo que en esta primera etapa se pudo observar que no era correcto.

En este grupo también se desarrolló la autoevaluación y la coevaluación, siendo evidente que los participantes de la clase no se conocían por nombre y apellido, siendo su comunicación a través de apodos o diminutivos, quedando ausentes algunas evaluaciones por desconocimiento. Por otro lado, también se observó a diferencia del grupo anterior, que no podían entender lo requerido en estas evaluaciones y solicitaban apoyo para la interpretación de la rúbrica o buscaban acordar notas para poder favorecer su promedio.

Ante el análisis documental del registro de notas de esta etapa denominada primer promedio, se le consultó al docente si estos resultados coincidían con los de ciclos precedentes, ante lo cual nos contestó que el grupo B presentó los mismos resultados y forma de proceder que en los ocho años que viene dictando este curso, que si bien los promedios eran similares, el desempeño del grupo A estaba siendo superior y descollante con respecto al proceso comúnmente desarrollado en los ciclos precedentes ya que demostró comunicación fluida y asertiva, resolución de problemas, trabajo colaborativo, escucha activa, que fueron las modificaciones del entorno de aprendizaje sugeridas al docente en las reuniones de coordinación previamente realizadas.

*Tabla 10*

Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje - Etapa Primer promedio, quinta semana

Variable	Dimensión	Grupo A	Grupo B
Entorno de aprendizaje	Proceso metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicó la segunda etapa de la metodología Toulouse Thinking, la ideación</li> <li>- Desarrollo del trabajo colaborativo</li> <li>- Usó papelotes y agrupó a los estudiantes por aportes y coincidencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso la segunda etapa de la metodología Toulouse Thinking</li> <li>- Los estudiantes jefes aplicaron el trabajo en equipo</li> <li>- Dejó libertad para la elección de nuevos equipos</li> </ul>
	Ambiente de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prioriza el aprendizaje de los estudiantes, el docente intervino el set con equipos de video</li> <li>- Se propició el aprendizaje colaborativo se orientó por temas, funciones y cargos</li> <li>- Facilita el aprendizaje activo ejecutando despliegue técnico</li> <li>- Motiva al estudiante mediante música ambiental</li> <li>- Uso de múltiples recursos de aprendizaje</li> <li>- Uso de recursos audiovisuales</li> <li>- Se iluminó todo el ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prioriza el aprendizaje de los estudiantes</li> <li>- Se propició el aprendizaje por equipos</li> <li>- Dio libertad para la distribución de recursos en el espacio.</li> <li>- No se propicia la comunicación entre los estudiantes con música ambiental</li> <li>- Se usó proyector como recurso de aprendizaje</li> <li>- El estudiante fue libre en el uso de recursos audiovisuales</li> <li>- Se dio libertad al manejo de las luces del ambiente por parte de los estudiantes</li> </ul>
	Habilidades Blandas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hicieron suyo el proyecto</li> <li>- Comunicación fluida</li> <li>- Dueños del ambiente</li> <li>- Trabajo colaborativo</li> <li>- La materia se convirtió en un proyecto propio</li> <li>- Desempeño asertivo</li> <li>- Automotivación</li> <li>- Buen manejo del tiempo</li> <li>- Solución de retos eficiente</li> <li>- Diálogo permanente</li> <li>- Intercambio de ideas permanente</li> <li>- Respeto pleno</li> <li>- Buen grado de participación</li> <li>- Mayor responsabilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menor displicencia por obligación</li> <li>- Mayor comunicación</li> <li>- Sentados en un solo sector</li> <li>- Trabajo en equipo – elección de cargos</li> <li>- Obligación académica con la materia</li> <li>- Obligación con la asertiva</li> <li>- Automotivación generada por la nota</li> <li>- Manejo del tiempo con apoyo del docente</li> <li>- Inicial solución de problemas</li> <li>- Diálogo activo, no sistematizado</li> <li>- Pensamiento crítico básico</li> <li>- Discusión</li> <li>- Participación sin sustento</li> <li>- Responsabilidad media</li> </ul>

#### 4.1.1.4. Análisis quinta semana

Del análisis de los resultados, se observa que el grupo A aplicó metodología activa por parte del docente y trajo como consecuencia la unión del grupo, que consolidó los procesos de diálogo, el intercambio de ideas proactivas y sobre todo preparó al estudiante para el primer acercamiento a la solución del PNE. Estos tres procesos son fundamentales dentro del desarrollo del trabajo colaborativo ya que el docente intenta que sus estudiantes se alejen del trabajo en equipo, debido a que en este formato de trabajo el estudiante sólo se hace responsable de la labor encomendada por el cargo, mientras que los estudiantes colaborativos, rompen la individualidad y se hacen responsable de un todo, colaborando plenamente con la ejecución del proceso total y participan en cada etapa, aun y cuando no les corresponda en teoría por el cargo asumido, pues se busca el beneficio del producto piloto y no sólo el cumplimiento del cargo, como se observó en el grupo A. Desarrollan intercambio, socialización y convivencia, bases del aprendizaje social de Vygotski.

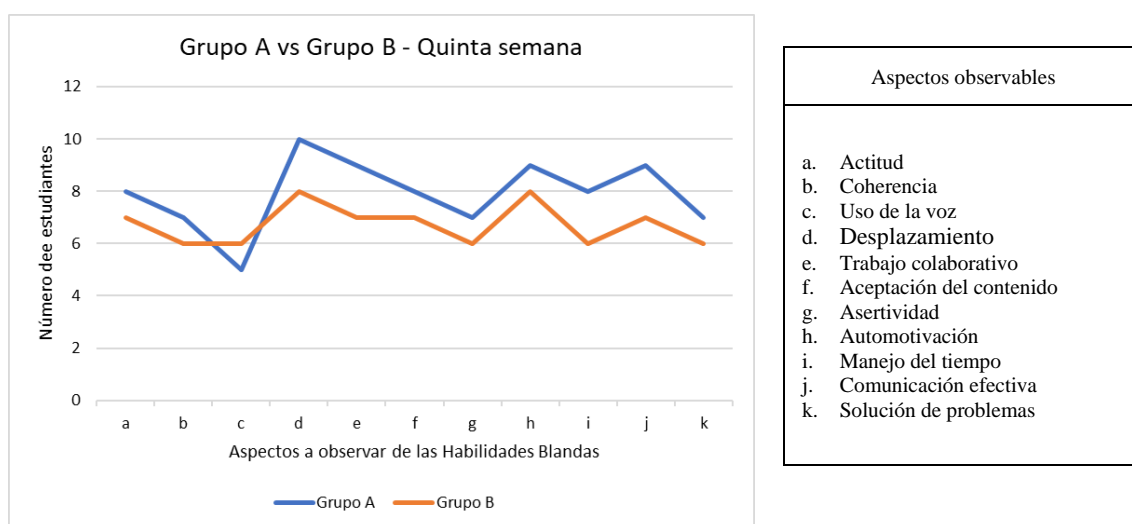


Figura 16: Análisis de habilidades blandas

Por otra parte, el grupo B elabora también el mismo trabajo, pero en este caso la elección de cargos fue solo por afinidad técnica y experiencia en ciclos anteriores. El desarrollo se realizó con un solo líder elegido por cada grupo, denominado director de televisión y otro estudiante como elaborador del piloto. Esto produjo que el resto del equipo sólo este a las expectativas de indicaciones provenientes de los estudiantes elegidos, no involucrándose de manera colaborativa.

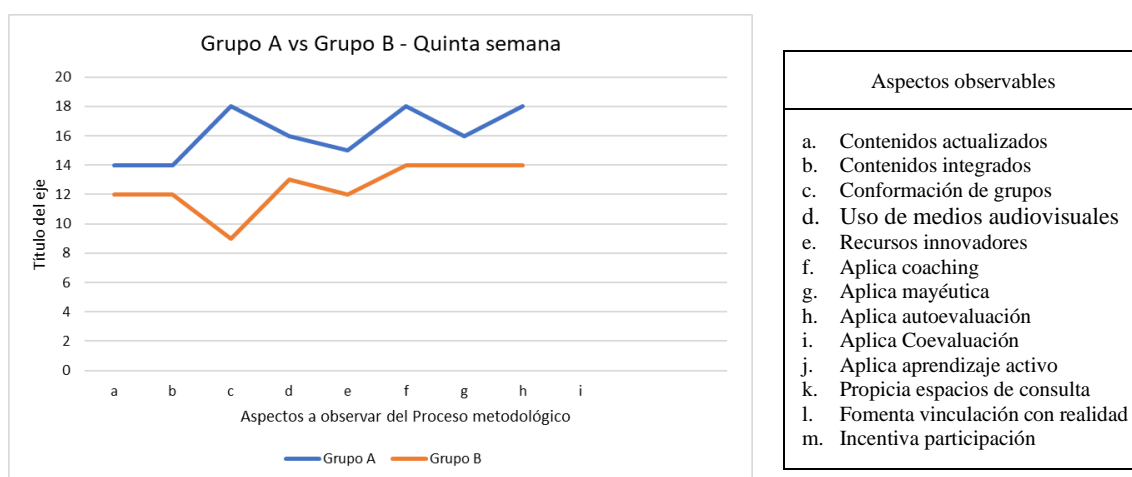


Figura 17: Análisis proceso metodológico

En líneas generales, siendo una etapa inicial, el grupo A evidencia el trabajo colaborativo mediante una comunicación asertiva y activa, reflejándose en el análisis documentario del registro de notas, donde obtiene 0.5 superior al grupo B.

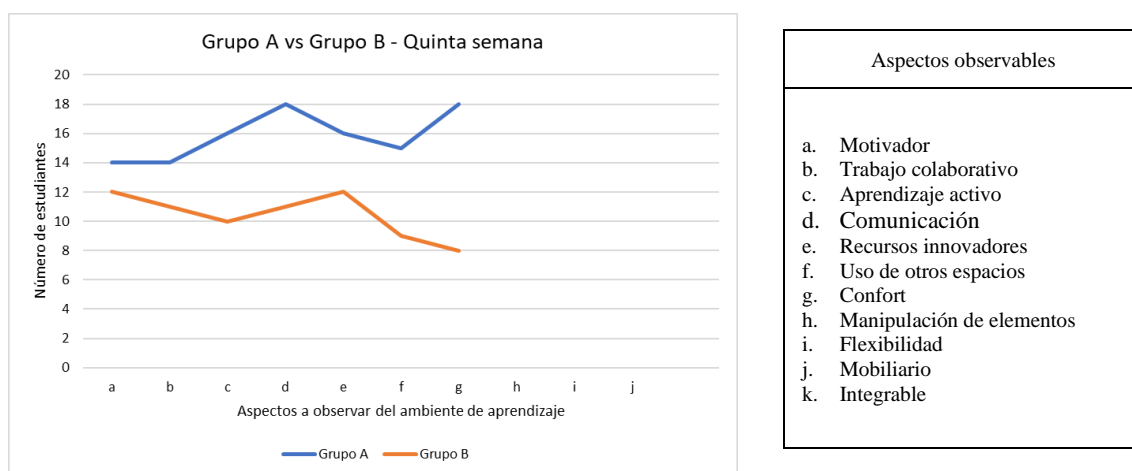


Figura 18: Análisis ambientes de aprendizaje

#### 4.1.2. Resultado Etapa segundo promedio (semana 10)

Los grupos A y B a lo largo de diez semanas han podido elaborar dos productos que deberán ser evaluados por el público objetivo a través de una herramienta de análisis denominada focus group, esta evaluación permite conocer si los programas propuestos en la etapa de ideación y elaboración de prototipo cumplen con satisfacer las necesidades del público objetivo seleccionado.

El grupo A elaboró un piloto de treinta minutos, que incluía la presencia de los influencers invitados, que era la propuesta del programa elaborado de forma teórica, además consiguieron la conducción de Manuela Camacho, líder de opinión que actualmente trabaja como presentadora en “La Banda del Chino” programa de América TV, quien fue su propuesta inicial para el programa, el cual denominaron Fuera de Red.



Figura 19: Focus group y análisis del programa piloto

Lograron una convocatoria de treinta personas que representaban al público objetivo elegido de 18 a 25 años del sector socio económico B y C, estos invitados visualizaron el programa y luego pasaron a una ronda de comentarios los cuales denotaban apoyo al

formato presentado, pues logró impresionar positivamente la fluidez de la conducción, las entrevistas desarrolladas, así como el contenido del programa.



Figura 20: Público invitado, conductores del programa piloto

La crítica se dio a la escenografía, pues consideraban que se encontraba atrapada dentro de un espacio muy pequeño y negro, que no representaba necesariamente la red planteada como concepto del contenido, así mismo observaron que la zona de juegos tenía una condición de color similar a la de un circo y no tenía símbolos que puedan relacionarlo a la modernidad del internet.

Las sugerencias dadas por cada uno de los participantes al focus proponían nuevos retos que debían ser cumplidos para el trabajo final frente al jurado experto a desarrollarse en la semana dieciséis del ciclo.

Por su parte el grupo B, también desarrolló un piloto de veinticinco minutos, el cual debía ser presentado al público objetivo, este grupo elabora toda su producción bajo la modalidad de trabajo en equipo, lo cual obligó al director y productor del mismo a hacerse responsables de la convocatoria al focus, no teniendo mayor colaboración por parte del

resto del equipo, además se hizo más presente la rivalidad entre el actual director y el director anterior del proyecto.



Figura 21: Puesta en escena programa piloto grupo B

Esto trajo como consecuencia que el grupo confiara plenamente en las coordinaciones hechas y que cada invitado o el conductor que había contactado el director estuviesen presentes al momento de la grabación, cosa que no fue así y falló, obligando a una grabación de piloto con la conducción de un compañero de clase, situación que no permitió una validación adecuada por parte del público objetivo del verdadero conductor.

El no aplicar trabajo colaborativo provocó que este focus group esté sólo a cargo del equipo de producción y, por ende, la convocatoria se limitó a pocos estudiantes que no logró ser tan amplia para observar el material y opinar sobre el mismo. Ello definitivamente les brindó un margen muy pequeño de análisis, esta situación contribuyó a la realización de un programa en vivo que no pudo ser evaluado adecuadamente.



El programa desarrollado fue “Que tal Gente” el mismo que recibió duras críticas, pues no lograba entretener de la forma que se había imaginado el público, más bien les permitió reafirmar que el compañero que fungía como conductor no era la persona más adecuada para el cargo, además que la invitada y los juegos presentados no eran entendidos de forma correcta por el público y que más bien se observaban como diversión de una fiesta cotidiana.

Además, se pudo observar que el público indicó que los colores marrones elegidos para su escenografía no eran los más adecuados y que les sugerían un cambio de fondos por algo más claro y vivaz.

*Tabla 11*

Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje - Etapa Segundo promedio, decima semana

Variable	Dimensión	Grupo A	Grupo B
Entorno de aprendizaje	Proceso metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de la cuarta etapa de la metodología Toulouse Thinking</li> <li>- Pitching</li> <li>- Recursos tecnológicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de la cuarta etapa de la metodología Toulouse Thinking</li> </ul>
	Ambiente de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intervino el set para el focus</li> <li>- Uso de múltiples recursos tecnológicos</li> <li>- Uso de recursos audiovisuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intervino el set para el focus</li> <li>- Uso de recursos tecnológicos</li> <li>- Uso de recursos audiovisuales</li> </ul>
	Habilidades Blandas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desempeño asertivo</li> <li>- Automotivación</li> <li>- Diálogo permanente</li> <li>- Intercambio de ideas permanente</li> <li>- Respeto pleno</li> <li>- Buen grado de participación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se aplicó mentoring, ante el desempeño bajo observado en el grupo</li> </ul>

### 4.1.3. Análisis Etapa segundo promedio (semana 10)

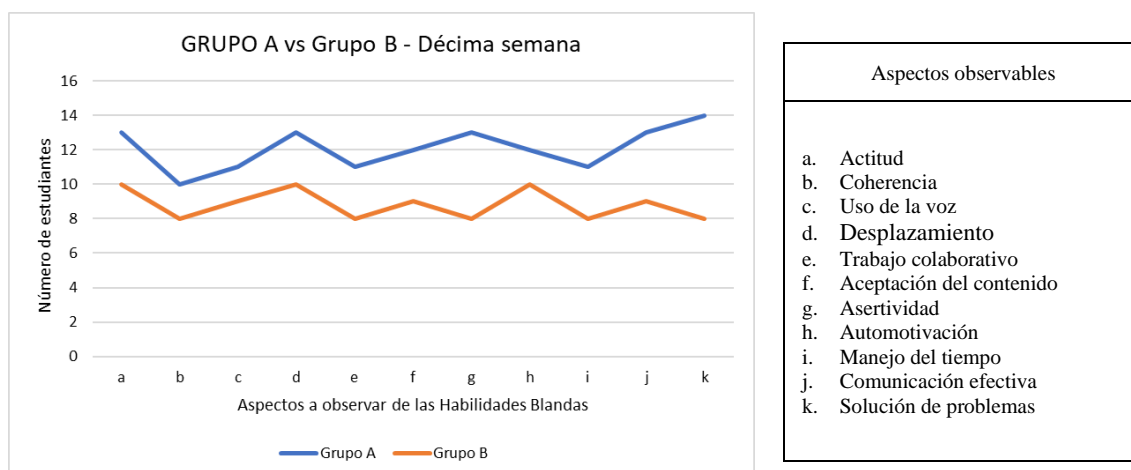


Figura 22: Análisis de habilidades blandas

Hasta aquí los estudiantes han experimentado la reestructuración de sus esquemas mentales, pasando por las etapas de asimilación y adaptación, para propiciar el surgimiento del nuevo conocimiento en forma de programa piloto, coincidiendo con los procesos mentales señalados por Piaget y Ausubel.

Ambos grupos contaron con las mismas condiciones técnicas y de contenidos académicos, elaboraron sus proyectos con el mismo apoyo docente, pero las modificaciones en el entorno de aprendizaje aplicado al grupo A pudo evidenciar un mayor compromiso con el curso y sobre todo con la ejecución del proyecto elegido, los estudiantes han hecho propio el proyecto y se han entregado con eficiencia al proceso teórico práctico desarrollado.

Ambos grupos logran establecer niveles de comunicación adecuados, pero el grupo A, logra dos temas adicionales y son los referidos a la comunicación asertiva y la escucha activa, lo mismo que se hizo evidente al escuchar todos y cada uno de los comentarios del

público y sobre todo la observación más importante está dada por que de los veinticinco estudiantes más de la mitad se encontraba atendiendo, tomando nota o grabando con sus celulares la experiencia del focus group.

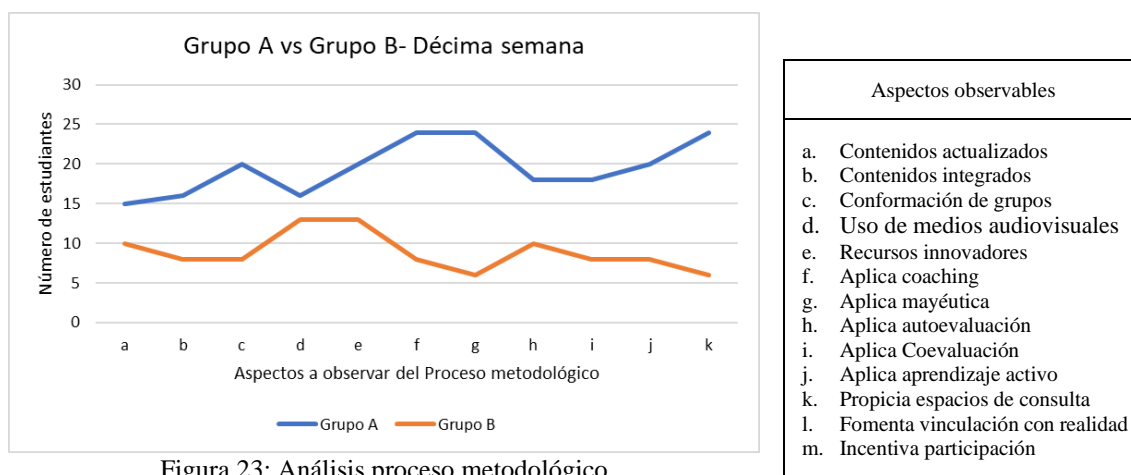


Figura 23: Análisis proceso metodológico

El grupo B por su parte desarrollo varias rondas de preguntas y respuestas que estaban más empeñadas en justificar el proyecto presentado que en recibir los comentarios para mejorar el programa piloto. Por otro lado, dieciocho de los veinticuatro estudiantes estaban abocados a atender a los poco invitados y sobre todo a disfrutar de los bocaditos. Durante todo el desarrollo de ambos focus group el docente estuvo presente en el set, al finalizar decidió aplicar con los estudiantes el mentoring, con motivo de ayudarlos a mejorar el proceso de producción mostrado, de manera que puedan resolver los siguientes retos académicos; acto seguido les explicó la importancia del grupo como ente de soluciones ante los procesos de producción y, por último, les sugirió dejar de lado las individualidades para dar respuestas asertivas a cada reto.

Esta acción final del docente hacia los estudiantes fue tomada dadas las duras críticas y el revés técnico que había sufrido el grupo B con su programa piloto.

#### 4.1.4. Resultado Etapa tercer promedio (semana 15)

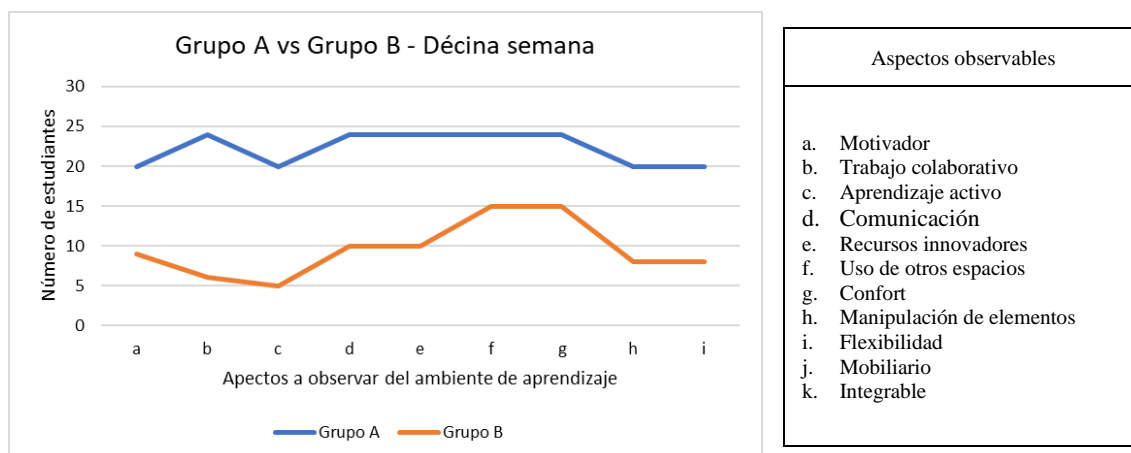


Figura 24: Análisis ambiente de aprendizaje

Esta última etapa del taller se desarrolló en la décimo quinta y la décimo sexta semana. Los estudiantes de ambos grupos han pasado ya por el desarrollo completo del contenido del silabo, se han visto enfrentados de forma intensa a desarrollos prácticos del curso y han logrado realizar una primera transferencia hacia el público objetivo seleccionado a través de un focus group el cual fue asesorado por el docente, a fin de poder recoger información que les sirvió de retroalimentación.

La información recogida permitió mejorar la ideación, aplicando mayor investigación y gestionando así procesos de producción de televisión más eficientes. Ambos grupos con ello deberían lograr un estándar adecuado para llevar a cabo su presentación ante el pre jurado y la sustentación ante el jurado de expertos que se desarrolla en esas dos semanas.

El grupo A propuso la integración de procesos comunicacionales de la plataforma internet con los procesos de comunicación unidireccional de la televisión, extrapolando gustos e integrando contenido transmedia y crossmedia al programa de televisión propuesto, para ello presentaron como conductora del programa a Manuela Camacho, quien es actualmente una líder de opinión pues participa en la conducción del programa de televisión La Banda del Chino transmitido por América TV; además representa la permeabilidad y adaptabilidad al nuevo lenguaje que los estudiantes del grupo A desean imprimir a su proceso de producción, ya que también es influencer en redes sociales.



Figura 25: Preparativos programa final ante jurado experto

Es por lo que cómo propuesta adicional y bajo la premisa de integrar procesos de una plataforma a otra, este grupo presentó una lista de influencer de internet, los mismos que son invitados al set a fin de que puedan hacer despliegue de sus virtudes comunicacionales en el programa de televisión. La intención sustentada por este grupo en el elevator pitch fue el transpolar habilidades comunicacionales y de lenguaje oral, actitud y sistematización del internet a la televisión, es por ello que consideraron que estos influencer podrán representar la mezcla ambos medios consolidando un nuevo lenguaje audiovisual.

El programa elaborado mantuvo el nombre Fuera de Red el mismo que responde al deseo de poder incluir o trasladar los gustos logrados en la plataforma internet y llevarlos a la televisión. Además, se pudo observar que en los estudiantes del grupo A existe un deseo de innovación, de buscar reformulación y de elaborar una transgresión positiva al medio televisivo, pues su deseo de trasladar lo que ya encuentran en el internet a la televisión, evidencia un ansia de modernizarla o por lo menos intentar elaborar un nuevo lenguaje.

Cada uno de los pasos desarrollados por el grupo permite evidenciar la consolidación de la investigación en propuestas palpables de la realización, como por ejemplo, lograr contratar a la conductora del programa, elaborar una escenografía que permita representar la plataforma de internet y también lograr invitar a los influencers que actualmente podrían congregarse a nuevos tipos de televidentes, vinculados estrechamente a un grupo etario planteado como público objetivo, que representaba jóvenes entre 18 y 25 años de sector socio económico A, B y C, cuyo consumo de televisión sea bajo.



Figura 26: Programa final al aire, ante jurado experto

En esta etapa de observación se hace evidente la apropiación que los estudiantes del grupo A tienen con respecto a su trabajo final del taller: se comunican de forma eficiente, son participes del desarrollo del todo y no de una parte, entienden adecuadamente el concepto de trabajo colaborativo, que fue desarrollado durante las dieciséis semanas de clase consolidando ahora un trabajo integrado, pues donde se necesita dos personas para hacer un desempeño adecuado, existen seis o siete que ofrecen su servicio y logran la eficiencia.

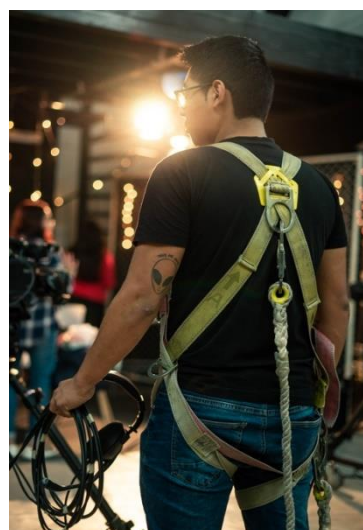


Figura 27: Personal empoderado en sus actividades profesionales

Además, se pudo observar que el liderazgo natural se había consolidado y que si bien existían estudiantes que tenían el encargo de estar frente a cada área del grupo, el grupo mismo potenciaba y desarrollaba su labor sin necesidad de órdenes expresas, sino más bien las funciones estaban entendidas y las ordenes no eran necesarias, este proceso facilitaba el desarrollo integral de la producción.

Además, se evidenció que la solución a problemas o conflictos habían sido alcanzados, pues en varias oportunidades del proceso producción surgió la autocrítica y

posterior corrección positiva de la actitud, logrando superar el problema o conflicto surgido. Por otro lado, los estudiantes como parte del trabajo colaborativo instituyeron sanciones por tardanzas o faltas injustificadas



Figura 28: Funciones operativas

La puesta en escena desarrollada del programa evidenció que el grupo A logró entender que la repetición permanente de los procesos técnicos, así como la práctica de los procesos técnicos hizo que la puesta en escena se profesionalice y desarrolle de forma adecuada. Para lograrlo los estudiantes de este grupo establecieron horarios extras de práctica, solicitados a la coordinación académica de comunicaciones. Esto les permitió entender los roles totalmente operativos de forma más adecuada, aplicando para ello participación, intercambio de opiniones y escucha activa, lo que fortaleció el trabajo colaborativo ya instaurado en el grupo.

Otro comportamiento observable que permitió evidenciar los beneficios de la mejora fue el uso de uniformes y cargos, los estudiantes del grupo A, al momento de la evaluación por el jurado experto se vistieron con polos negros que tenían el logo impreso con el nombre del programa, así como el cargo a desempeñar en la parte posterior del polo, ello



permitió al jurado experto que no los conocía, identificarlos individualmente y como grupo, evidenciar su cohesión.

El grupo B se preparó de la misma forma para esta presentación ante el pre jurado y el jurado de expertos, aplicando para ello las técnicas de la metodología Toulouse Thinking desarrollada a lo largo de los ciclos precedentes y el reforzamiento de estas en el propio desarrollo del curso.

Este grupo, al cual no se aplicó modificaciones al entorno de aprendizaje, sistematizó su producción a través de responsabilidades individuales designadas por experiencias previas y desarrolló un trabajo en equipo. Aquí se pudo observar una especialización mayor en cuanto al despliegue técnico y una actitud bastante más individual en cuanto a la ejecución de cada labor, es decir, se cumplía con las responsabilidades encomendadas, por ejemplo el responsable de luces y su equipo, iluminaba el set, para luego dar paso al equipo de escenografía quien montaba el escenario, colocaba mobiliario y accesorios, para luego dar paso al equipo de producción y contenido que se encargaban del manejo de conductores, invitados y salida al aire.

Si bien este proceso se desarrolla de forma profesional y cumplidora, faltaba un aspecto para conseguir la eficiencia, pues para lograrla debía intervenir un factor más que acá no se dio: el diálogo activo, así como la experiencia.



Figura 29: Preparación de set programa final grupo B

En este momento la metodología aplicada evidenciaba un aprendizaje por ensayo-error, el proceso de sistematización de la producción hace evidenciar que la falta de experiencia es el talón de Aquiles del grupo ya que muestra debilidades.

En el taller el objetivo es enfrentarlos a una situación profesional y el docente guía en la solución del problema, lo cual en el proceso metodológico Toulouse Thinking, se transforma en cumplir la función de guía, sin otorgar soluciones, pues el estudiante debe hallarlas y proponerlas de forma creativa.

Entendiendo ello, el grupo B fue sometido a esta experiencia, y en estricto, estaba cumpliendo bien con la metodología, pero se observó falta de relación colaborativa, poca comunicación entre los que intervenían en el proceso de producción, e hizo evidente la lucha interna por el poder y el poco respeto por el líder técnico (director), pues incluso este grupo evidenció dos bandos perfectamente definidos, uno liderado por el director del

programa de televisión y otro liderado por el director del primer trabajo desarrollado en la quinta semana.



Figura 30: Programa final grupo B ante jurado experto

Además, se observó que el grupo estableció como parámetro de eficiencia el tiempo con el cual desarrollaban cada uno sus labores, es decir, entre más rápido se hagan las cosas son más eficientes, pero no se evidenció que velara por la calidad del proceso o tener la capacidad de enfrentar posibles modificaciones, esta actitud se hizo evidente cuando el área de arte debió colocar el piso de alfombra para desarrollar el programa, para esta acción eran cuatro personas las encargadas de colocarlo, pegarlo con material adhesivo y dejarlo perfectamente templado. Sin embargo, el piso fue colocado por uno de ellos, sin velar por su correcto pegado y cuando el resto de los elementos escenográficos estaban siendo colocados se percataron que existían grandes arrugas.

Esta situación en vez de generar una pausa para buscar solución trajo como consecuencia molestia, quejas, mal humor y ante la posibilidad de extender el tiempo de armado, se respondió con aceptación del error y el conformarse con la situación errada,

con la consecuente falta de aprendizaje positivo y la nula integración de roles para buscar resolver el inconveniente.



Figura 31: Programa final ante jurado experto grupo B

En cuanto al contenido del proyecto televisivo y su maduración en cuanto a la propuesta, tuvo similar iniciativa que el grupo A, sin embargo, la elección de cada uno de los invitados se hacía de acuerdo con lo que el director le gustaba o le era más sencillo de lograr a nivel de producción.

En el pre jurado, el docente, al igual que en el promedio anterior al ver que los estudiantes estaban desmotivados sugirió otro breve cambio en el entorno de aprendizaje, referido a cambios en la dinámica del equipo, cumpliendo la función de experto en la realización profesional, ajustando procesos técnicos que permitieran un desarrollo adecuado del programa, intervino junto con el director en la dirección artística del conductor y solicitó la presencia de dos alternativas más de invitados, solicitó dos fechas adicionales de estudio para que los estudiantes puedan hacer prácticas y los motivó a un logro más integrado, en esta etapa se evaluó con dureza el proceso, a fin de preparar al estudiante para cualquier pregunta del jurado experto.

Así mismo, contribuyó con una evaluación cuantificada a través de una rúbrica orientada a la evolución del desarrollo de habilidades blandas, la cual les permitió entender que siempre deben desarrollarlas para un correcto desempeño de trabajo en grupo.

Si bien las modificaciones en el entorno de aprendizaje del grupo B no estuvieron planeadas para el estudio, el docente deseaba que ambos grupos llegaran al objetivo final de trabajo con la mayor cercanía a la calidad profesional.

*Tabla 12*

Cuadro resumen de modificaciones al entorno de aprendizaje – Semana 15 y 16

Variable	Dimensión	Grupo A	Grupo B
Entorno de aprendizaje	Proceso metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicó la tercera etapa de la metodología Toulouse Thinking, prototipado</li> <li>- Desarrollo pleno del trabajo colaborativo</li> <li>- Usó de tecnología para comunicación entre los estudiantes y con el docente para asesoría.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso la tercera etapa de la metodología Toulouse Thinking prototipado</li> <li>- Los estudiantes evidencian conflictos entre los jefes del trabajo en equipo</li> <li>- Se organizó coordinaciones por WhatsApp con el docente para apoyarlos en el desempeño del equipo.</li> </ul>
	Ambiente de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El grupo es dueño del desarrollo técnico</li> <li>- Los estudiantes tienen pleno conocimiento de los cargos y colaboran en toda posición</li> <li>- El aprendizaje activo se ejecuta plenamente</li> <li>- El estudiante maneja el ambiente y se motiva con música ambiental siempre</li> <li>- Uso del recurso tecnológico como parte del proceso habitual</li> <li>- Uso de recursos audiovisuales plenos</li> <li>- Los estudiantes gustan del trabajo a toda luz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se adaptó al desarrollo técnico</li> <li>- Se propició el aprendizaje colaborativo se orientó por temas, funciones y cargos, no se logró</li> <li>- El aprendizaje activo se ejecuta por equipo</li> <li>- Motiva al estudiante mediante música ambiental</li> <li>- Uso del recurso tecnológico de comunicación como herramienta de control</li> <li>- Uso de recursos audiovisuales</li> <li>- Los estudiantes gustan del trabajo a media luz</li> </ul>
	Habilidades Blandas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidades comunes resueltas adecuadamente</li> <li>- Comunicación fluida</li> <li>- Dueños del ambiente</li> <li>- Trabajo colaborativo eficiente</li> <li>- El proyecto se resuelve con facilidad</li> <li>- Desempeño asertivo</li> <li>- Automotivación y arengas al equipo</li> <li>- Eficiencia en el uso del tiempo</li> <li>- Solución de retos eficiente</li> <li>- Diálogo permanente</li> <li>- Intercambio de ideas permanente</li> <li>- Escucha activa</li> <li>- Participación completa</li> <li>- Demuestra responsabilidad plena</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidad ante el encargo</li> <li>- Mayor comunicación estratificadas por cargos</li> <li>- Distribución del espacio de acuerdo con el proceso técnico</li> <li>- Trabajo en equipo – cargos desempeñados con conflictos</li> <li>- Obligación académica con la materia</li> <li>- Obligación al diálogo</li> <li>- Desempeño individual por obligación</li> <li>- El tiempo es el referente de eficiencia</li> <li>- Soluciones presentadas por el director y la producción</li> <li>- Diálogo activo, no sistematizado</li> <li>- Se perdió el pensamiento crítico básico</li> <li>- La discusión es creciente</li> <li>- Sin participación, esperan indicaciones</li> <li>- Responsabilidad promedio, no se da más de lo solicitado</li> </ul>

#### 4.1.5. Análisis Etapa tercer promedio (semana 15)

En cuanto al proceso metodológico, es importante acotar que, en esta etapa, el docente tuvo una participación menor, pues solo observa los procesos aplicados por los estudiantes y desde una distancia prudencial aplica una rúbrica de evaluación propia del curso, la cual le permite elaborar el tercer promedio del taller.

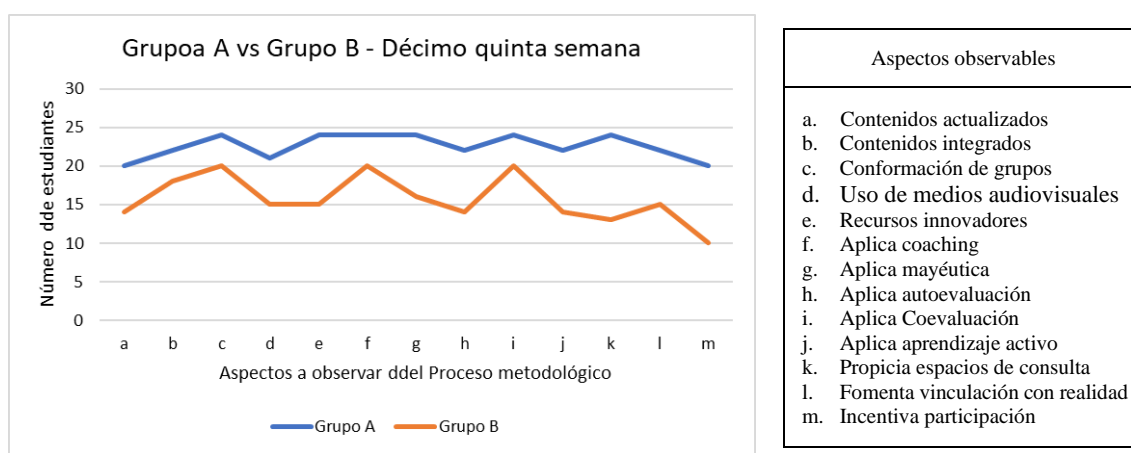


Figura 32: Análisis proceso metodológico

En cuanto a la dimensión ambiente de aprendizaje los integrantes del grupo A se hicieron dueños del espacio, en el caso de la zona denominada set de televisión, al que intervinieron plenamente y modificaron con elementos escenográficos, iluminación y decorado que el programa de televisión requería, así como también la zona de producción o ambiente bajo el switcher, que fue acondicionado para acoger las zonas de producción y catering, que permitieron las coordinaciones con la conductora del programa durante la emisión, así como crear un espacio de espera de talentos y maquillaje previos al set, es decir, reorganizaron el ambiente de una manera muy creativa y funcional en beneficio del producto final, evidenciando un uso pleno de recursos técnicos planeados para el desarrollo del programa. Así mismo, implementaron un área con dos computadoras que

les permitió actualizar sus entornos digitales, ya que el grupo A contaba con redes sociales desde donde se mantendría informados a sus seguidores de los momentos previos, el mismo desarrollo y todas las incidencias posteriores a la emisión del programa.

Este entorno digital también fue parte de la evaluación del logro, así como la manera en que los estudiantes evidenciaron su modificación y tránsito de información, que potenciaría el logro desarrollado.

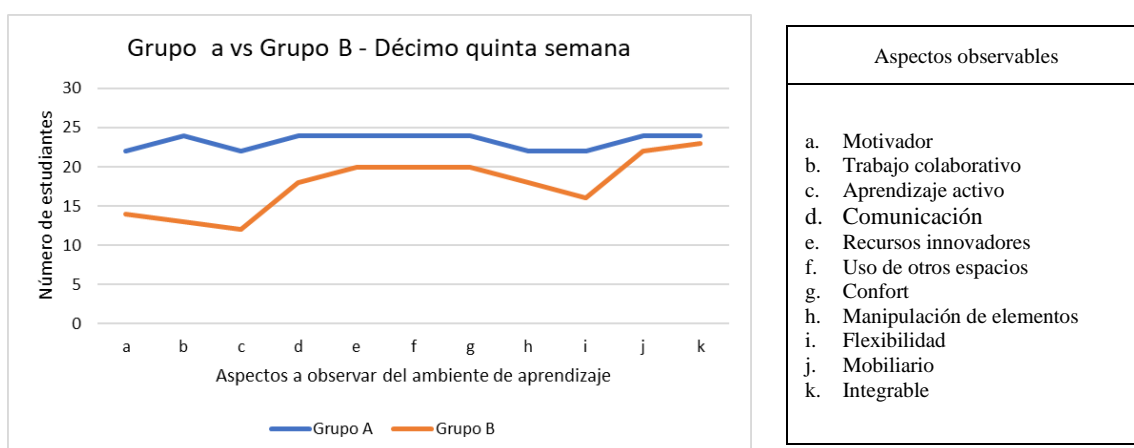


Figura 33: Análisis ambiente de aprendizaje

En esta etapa del ciclo los estudiantes han logrado desarrollar un proceso de producción bastante cercano a la realidad profesional, ya que en ambos grupos se puede identificar correctamente las funciones establecidas para tal proceso, la diferencia que podemos observar entre ambos grupos radica en que en el grupo A se ha podido identificar el fortalecimiento de habilidades blandas que colaboran estrechamente en el proceso de producción, así como se pudo identificar una comunicación muy fluida que propició un adecuado intercambio de ideas y procesos colaborativos que se abocaron a la ejecución del logro. Los estudiantes de este grupo se hicieron responsables no sólo de sus funciones, sino que se manifestaban prestos a resolver la situación problemática de cualquier otra

área o estaban deseosos de prestar ayuda a sus compañeros para así desarrollar con eficiencia el proceso técnico encargado.

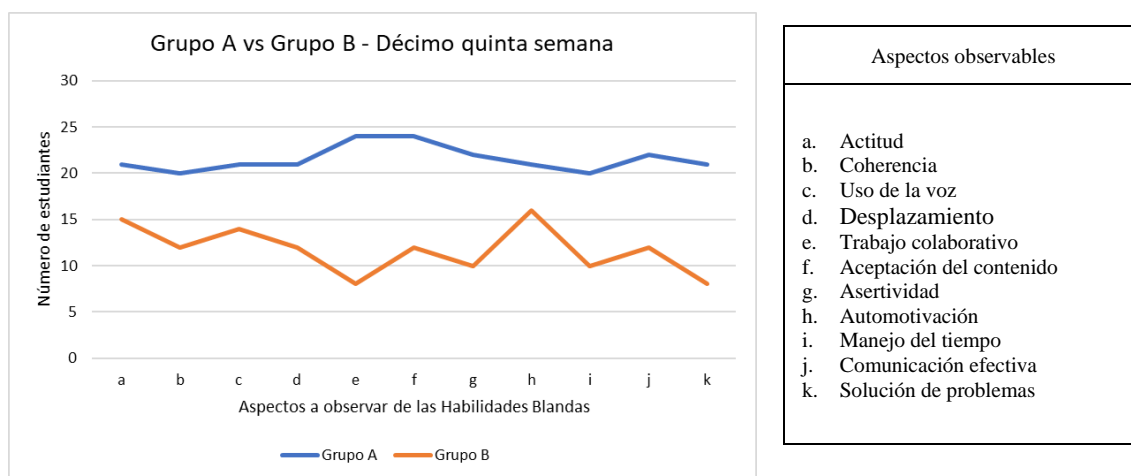


Figura 34: Análisis de habilidades blandas

Se evidenció en el desarrollo del programa que el proyecto se resolvía con facilidad, así como existía en todos, un desempeño asertivo y un dialogo permanente (comunicación activa) para llegar a soluciones comunes y satisfactorias, una actitud que es importante destacar es el de la directora, líder natural del grupo, que antes del inicio de actividades los motivó y desarrolló arengas generando con ello la participación plena y responsable de todos y cada uno de los integrantes del grupo.

Por su parte, el grupo B tuvo un desarrollo de producción con las mismas condiciones que el grupo A, sin embargo, el enfoque aplicado por este grupo y los parámetros de trabajo fueron diferentes, pues el grupo lo decidió así, a través de sus líderes elegidos. En cuanto al fortalecimiento de habilidades blandas, evidenció un crecimiento errático, pues no todos potenciaron las mismas y tampoco lograron una adecuada relación interpersonal, la comunicación se daba por los cargos previamente elegidos, los desarrollos de producción estaban vinculados a la ejecución de la responsabilidad puntual más no



integral y no existía un proceso colaborativo evidente, más bien un desarrollo con plazos por tiempo de ejecución, cada uno de los integrantes cumplía con su cargo y limitaba su comunicación a lo estrictamente relacionado al cargo, no se evidenció dialogo abierto o conversación amical que generara distensión en el grupo, la tensión por el trabajo desarrollado estuvo presente a lo largo de la evaluación y se observó que la participación se daba sólo por indicaciones de cada líder, es decir, respondía a preguntas precisas acerca de cada responsabilidad.

La intervención en el ambiente de aprendizaje se limitó solo al desarrollo escenográfico y a las necesidades del programa. Los estudiantes no crearon un ambiente sobre el cual pudiesen tener subespacios o lugares de distensión y momentos de coordinación, como sí lo realizó el grupo A. El ambiente bajo el switcher se convirtió en un almacén de mochilas, no se preparó ambiente de maquillaje y cáterin (no se maquilló al conductor del piloto), se utilizó el lugar estrictamente para poder hacer el programa, el ambiente permaneció oscuro a excepción de la zona del set desde donde provenía la iluminación reflejada del ambiente escénico.

En cuanto al ambiente virtual este grupo no tuvo un desarrollo en tiempo real, sino más bien fueron momentos previos y posteriores al desarrollo del programa, subiendo fotos a las redes sociales con comentarios breves.

En cuanto al desarrollo metodológico, al igual que en el grupo anterior, el docente se mantuvo como observador del proceso de realización técnica y evaluando el proceso a través de la rúbrica del taller. Pero, dado el poco manejo de los detalles escenográficos, el docente se vio en la necesidad de intervenir dando indicaciones puntuales, a diferencia

del grupo A donde no tuvo la necesidad de decir ni realizar indicación alguna, pues el aprendizaje social desarrollado por el intercambio, la socialización y la convivencia, que Vygotski plantea en sus fundamentos teóricos, dio grandes frutos.

#### **4.2. Resultado del logro de aprendizaje con jurado experto (semana 16)**

El siguiente proceso de evaluación para los estudiantes del taller fue la emisión en vivo del programa de televisión y ambos grupos la transmitieron a través de la plataforma streaming del instituto, para presentarlo ante el jurado experto.

El instituto invitó a un grupo de profesionales que se encargaron de evaluar el logro con la finalidad de dar retroalimentación a los estudiantes, este jurado experto estuvo conformado por el señor Eduardo Chávez Guerra, Gerente General de la productora Video Futura; el señor Joaquín Hume, Gerente de Producción de Willax Televisión; la señora Leslie Fabiola De Los Ríos, Comunicadora y Docente de Comunicaciones de la UTP y el señor Jaime Juscamaita García, Arquitecto y Docente de Arquitectura de la UPC.

Estos profesionales evaluaron los programas desde su experiencia profesional y para ello hicieron uso de una rúbrica de calificación elaborada por el docente del curso validada por la coordinación académica del instituto. En esta rúbrica se pueden apreciar las tres dimensiones que conforman la segunda variable, representando el logro del taller. Estas dimensiones están definidas por la realización técnica, la narrativa y la innovación, cada uno de estos aspectos deben estar evidenciados en el programa de televisión. Así

mismo, el sustento debe evidenciar como cada grupo ha desarrollado su proyecto y cuáles son los alcances profesionales logrados.



Figura 35: Sustentación ante jurado experto grupo A

El jurado experto tiene por condición la evaluación de la emisión en vivo del programa de televisión, el cual dura una hora y cuenta con cortes comerciales, al igual que cualquier programa emitido por un canal de señal abierta. Los grupos A y B tienen libertad de elaborar su plan de venta y exposición, tomando en cuenta esta indicación, el grupo A mandó confeccionar polos que ayudaron a evidenciar la cohesión del quipo bajo el nombre de una productora única y decidieron hacer una breve presentación previa a la emisión, en la que se contextualizó al jurado en qué consistía el proyecto, así como a que público estaba dirigido, entregó la bitácora de producción e indicó cuales eran los objetivos comunicacionales que deseaban lograr.



Figura 36: Sustentación ante jurado experto grupo A

Por su parte el grupo B mantuvo su vestimenta habitual, enviaron al director al salón donde se desarrollaba el jurado y entregaron la bitácora de producción, así como una compota de frutas y unos chocolates que eran parte del canje con un auspiciador, luego de lo cual se inició la emisión del programa. Ellos no elaboraron un plan de preventa y tampoco contextualizaron la emisión.

#### **4.2.1. Resultado y análisis de la Realización**

Los grupos A y B contaron con las mismas facilidades técnicas y el mismo tiempo para poder desarrollar el logro del curso ese día, los mismos que eran tres horas de estudio de televisión, implementado con una parrilla de doce luces de tungsteno de mil watts cada una, tres cámaras de video Panasonic, un sistema de Switcher de video Panasonic con su respectivo sistema de comunicación.

El grupo A desarrolló una puesta en escena que intentó integrar el lenguaje audiovisual de la plataforma internet, representando para ello ambientes que simulen las aplicaciones más populares de actual uso por los jóvenes, tales como Instagram, WhatsApp, Facebook, Twitter, YouTube y Spotify, en cada uno de estos espacios la conductora debía trasladar al invitado, que para los efectos de la puesta en escena era experto en el uso de estas aplicaciones, y hacer que ellos concursen para improvisar actividades entretenidas dentro de cada espacio de aplicación. Ganaba el influencer que lograra una mayor reacción en el público presente en el estudio.



Figura 37: Programa final ante jurado experto grupo A

El programa estuvo segmentado en cuatro bloques con tres cortes comerciales, destinado a un supuesto cliente televisivo, Willax Televisión en este caso, y para ello el grupo A identificó con el logo de la televisora en la parte superior derecha de la pantalla, presentó comerciales que son emitidos por ese canal y adaptó su lenguaje televisivo a la narrativa usada imitando el formato de las emisiones de Willax.

El programa a nivel de realización discurrió con normalidad y cuando el jurado procedió a visitar a los estudiantes mientras trabajaban en el set, se pudo apreciar una

adecuada labor desarrollada por cada uno de los integrantes: no había voces altas, se apreciaron dos líderes de coordinación que eran la directora de televisión en el ambiente del Switcher y la jefa de piso en el set de televisión, lo que evidenció un claro entendimiento de las funciones profesionales enseñadas en el curso. Es muy importante resaltar, que el grupo trabajó dentro de un control de silencio adecuado, desarrollando eficiencia, característica importante en el mundo de la televisión.

El desarrollo integral de la realización por parte del grupo A fue correcto y desarrolló adecuadamente los procesos técnicos, tanto en la emisión en vivo como en los ensayos previos, ello se vio reflejado en la calificación de 18 que obtuvieron de parte del jurado, resultado de los criterios observados y definidos en la rúbrica de evaluación de los expertos, alcanzando el puntaje de 07 puntos en el criterio de puesta en escena, 05 puntos en el contenido y 06 puntos en la propuesta innovadora del programa presentado.

Con respecto al grupo B, realizó una propuesta de realización funcional, la cual podía albergar tanto al conductor como a los invitados que fueran a participar, es así que propusieron un ambiente nocturno, vinculado al formato Late Nigth Show, el cual brinda una espacio de expresión libre para que el conductor pueda desarrollar un monologo vinculado temáticamente al contenido de la emisión programada para ese día, luego este espacio se transformaba en una ambiente escénico que incluía una mesa, en la cual el conductor recibió a sus dos invitadas, las mismas que serían entrevistadas a lo largo de esa hora de emisión.



Figura 38: Programa final ante jurado experto grupo B

Como parte del formato, propuso la presentación de las entrevistadas a través de un video resumen, que contenía pasajes de su vida mediática y pudieron contextualizar la importancia del personaje presentado. En cuanto a la realización técnica de este producto se pudo apreciar poca limpieza y una ejecución elemental. Recordemos que el material presentado no pudo ser contrastado en su totalidad en la semana 10, pues no realizaron un adecuado focus group.

Al ser el contenido y los invitados una decisión unilateral del director, como característica solo de este grupo, no pudo ser retroalimentado con amplitud. Es conveniente recordar que, durante la semana 10 la invitada a la grabación del piloto para el focus group fue una persona distinta a las dos invitadas al programa final, además, el conductor falló y nunca pudieron evaluar al verdadero conductor del programa final, trayendo como consecuencia los errores mostrados en esta etapa, como, por ejemplo, la poca o nula empatía del conductor.



Figura 39: Invitada grupo B

La realización de este programa evidenciaba premura y estrés, pues los elementos escenográficos colocados en el set de televisión no respetaron el cuidado en los detalles, como ya se comentó sobre la alfombra arrugada que se hacía evidente en pantalla, así como también los detalles del fondo que tenían partes en que la pintura negra no estaba bien lograda y las cortinas rojas no caían adecuadamente sobre la pared posterior, lo que evidenciaba desorden. La mesa de conducción, si bien tenía un detalle interesante con el logotipo elaborado en neón, la madera que la conformaba evidenciaba un acabado muy malo, considerando en un primer momento como parte de la propuesta, pero al ser consultados por el jurado indicaron que la mesa resultó así por ser un material reciclado del programa realizado para el segundo promedio o piloto prototipo.





Figura 40: Trabajo de escenografía deficiente

Al igual que en el grupo anterior el jurado experto visitó el set y el ambiente del Switcher a fin de poder evaluar el desempeño del grupo al momento de la emisión en vivo. Al visitar dichos ambientes se pudo evidenciar el clima de estrés que se estaba viviendo. No existía cohesión entre los miembros del grupo, cada uno cumplía las funciones asignadas a su cargo y nada más que eso, no existía proficiencia. La falta de iniciativa requería de parte del director de contenido que se encontraba en set, la reiteración de indicaciones a todo el personal, directivas que se confundían con las del jefe de piso y que también generaban duda en los camarógrafos, pues a su vez ellos eran dirigidos por un tercer participante de la realización que era el director de televisión.

Este grupo si bien logró concluir la emisión del programa, evidenció problemas de desarrollo que salieron al aire, tales como fallas de micrófono y ausencia de sonido, iluminación poco lograda y con gran cantidad de contrastes en el rostro del conductor, así como la deficiente colocación de cámaras, que no respondía a la dinámica del dialogo sino más bien a la obligación del ambiente desarrollado para tal efecto, impidiendo un correcto despliegue y un mejor desempeño del o los camarógrafos.



Figura 41: Sonidista dentro de la toma, durante el programa en vivo

En el proceso técnico global, el grupo B cumplió con lo solicitado por parte del logro planteado en el silabo y concluyó la emisión de forma correcta en cuanto a tiempo y necesidad de cada bloque, luego de lo cual se presentaron ante el jurado experto para la retroalimentación acorde al proceso desarrollado. Los estudiantes evidenciaban poca integración, se hizo presente un líder, el cual justificaba lo realizado y no desarrolló un dialogo integrador ante las preguntas o apreciaciones del jurado, solo hacia los descargos.



Figura 42: Sustentación ante jurado experto grupo B

Los estudiantes alcanzaron, según la rúbrica de calificación entregada por el instituto al jurado, 15 puntos como nota del trabajo, alcanzando 05 puntos por puesta en escena, 05 puntos por contenido y 05 puntos por la creatividad demostrada en el programa.



Figura 43: Actitud tímida y resignación del grupo B ante críticas

#### 4.2.2. Resultados y análisis de la Narrativa

Lo narrativo es el cumplimiento estricto del género desarrollado , dentro de este formato referido a las partes que tiene un programa de televisión, como la segmentación por bloques, la presencia de cuñas de identificación del programa, créditos de conductores, logo del canal de transmisión, entre otros En cuanto a esta dimensión, ambos grupos desarrollaron un programa de televisión correcto, en el caso del grupo A se apegó al género entretenimiento y el formato usado fue el de entrevista, como valor agregado incluyeron secuencias de concurso, con la finalidad, de lograr mayor aceptación del público televidente, así como también la inclusión de nuevos procesos narrativos

haciendo uso del formato transmedia, que le permitió utilizar narrativa de internet en el medio televisivo.



Figura 44: Logotipo de programa grupo A

El grupo B por su parte también acudió al género entretenimiento y al formato late night, que se adaptaba mejor al modelo de entrevista que deseaban plasmar, la propuesta incluyó un invitado influyente en las redes sociales denominado influencer de nuevos medios y en este caso también experto en el stand up comedy. El objetivo era presentar referentes que el público televidente reconozca fácilmente, con la finalidad de cautivarlo rápidamente.



Figura 45: Logotipo de programa grupo B

Se puede afirmar que ambos grupos para la dimensión narrativa tuvieron un desarrollo cognitivo adecuado y muy similar, orientado hacia la consecución del logro del taller.

#### **4.2.3. Resultados y análisis de la Innovación**

En cuanto a la innovación o desarrollo de la creatividad a lo largo de las dos emisiones de televisión, el jurado hizo acotaciones.

El grupo A logró establecer una relación adecuada entre el contenido de su programa y una propuesta innovadora de fusionar narrativas pertenecientes al internet, logrando trasladar el ambiente web a la pantalla de televisión, a través de una buena selección de invitados, despliegue adecuado de temas y una conductora joven que entendía el lenguaje utilizado. Evidenció un manejo correcto del escenario, la iluminación, la tecnología y las herramientas televisivas que se les fueron otorgadas en el ciclo, cabe señalar también que al momento de la sustentación se apropiaron plenamente de los conceptos y pudieron

sustentar el proyecto con plena conciencia de lo ejecutado en grupo, opinando de lo ejecutado a todo nivel, pues fueron participes de todas y cada una de las acciones programadas en el proyecto.

En tanto, el grupo B no logró un desarrollo amplio del proceso creativo y más bien su carácter práctico, lo hizo copiar varios materiales audiovisuales propalados por la televisión, que les sirvieron de modelo para poder resolver el logro propuesto por parte del curso sin proponer algo original e innovador.

Es importante entender que, pese a no haber sido favorecidos con las modificaciones del entorno de aprendizaje, los estudiantes de este grupo tuvieron la metodología aplicada por el instituto a lo largo de estos años y con ello pudieron realizar el logro de aprendizaje. Si bien los jurados evaluaron cuantitativamente con menor valor a este grupo, obtuvieron una nota aprobatoria sin observaciones, es decir que el profesional egresado de este grupo logrará su instalación en el medio laboral y allí concluirá de cimentar sus competencias. Sin embargo, el grupo A superó las expectativas y fue un poco más allá, evidenciándose ellos en los resultados de la evaluación.

Comparando los resultados de la evaluación del jurado de expertos mediante la Lista de cotejo, se observa como el Grupo A obtuvo mejores resultados que el Grupo B luego de las modificaciones del entorno de aprendizaje, como se observa en el gráfico siguiente:

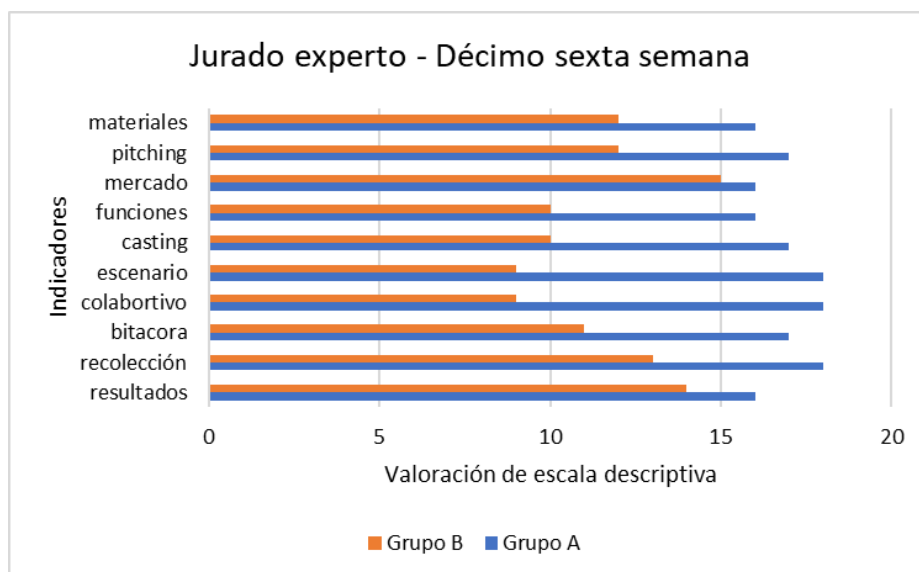


Figura 46: Evaluación documental, notas finales de ambos grupos

Adicionalmente, se corroboró la contribución del entorno de aprendizaje en el logro del Taller de Realización y Producción televisiva, al realizar el análisis documental sobre los productos del proceso de aprendizaje del curso, donde destacan los resultados obtenidos por el Grupo A, donde se realizaron las modificaciones al entorno de aprendizaje, como se observa en el gráfico siguiente:

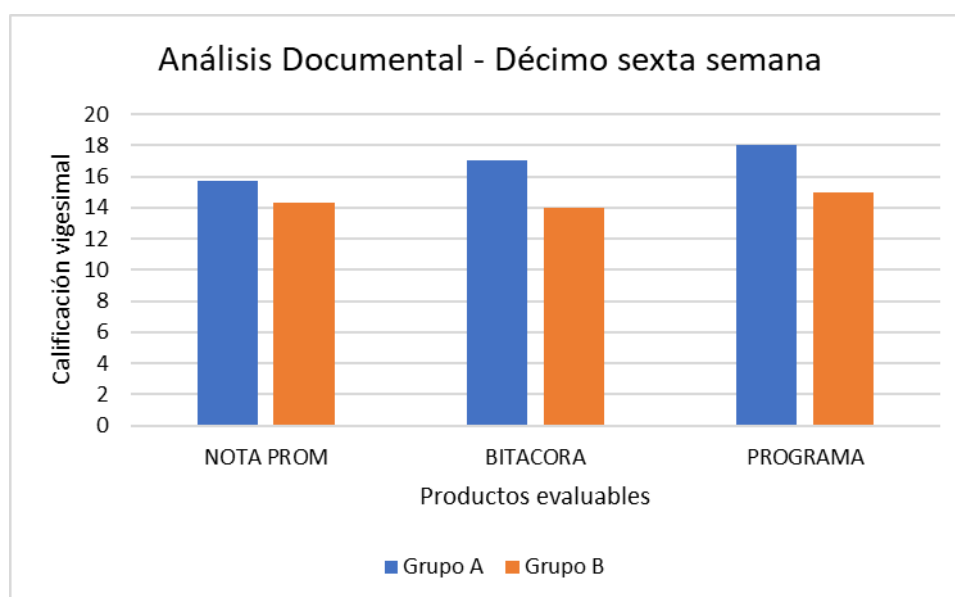


Figura 47: Promedios generales de ambos grupos

## **CAPÍTULO V. PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

### **5.1 Propósito**

La finalidad de esta propuesta de solución está orientada a resolver la situación problema presentada en el 1.1 de esta investigación, referida a la indiferencia del estudiante con respecto a la televisión.

La intención es brindar herramientas diferentes que permitan enfrentar el desapego del estudiante. En un segundo momento hacer que el docente logre un pleno entendimiento del significado de entorno de aprendizaje y las dimensiones que alcanza, como medio que contribuye a la mejora de la percepción, predisposición y ejecución de cualquier logro planteado en algún curso o taller a realizar.

Este nuevo enfoque y comprensión del entorno de aprendizaje se convierte en un potenciador del desarrollo académico de cualquier curso o taller, gracias a los procesos aplicados y a las modificaciones desarrolladas. En este caso específico del taller de Producción y Realización de Televisión, le permite al docente el desarrollo del curso con mayor aceptación del estudiante, generando un logro de aprendizaje con calidad, de mejor contenido, innovador y sobre todo potente, pues su alcance de competencia propositiva y socialmente mejorada se suma al logro que se desea alcanzar.

El segundo beneficiado de este proceso de investigación es el estudiante, futuro profesional que, al egresar del instituto, tendrá la competencia mejor lograda que aquel que no ha sido fortalecido y ello en un futuro cercano permitirá que pueda proponer nuevos productos televisivos con valores, socialmente adecuados y sobre todo con gran creatividad.



Todas y cada una de las modificaciones a las dimensiones del entorno de aprendizaje contribuyen y favorecen la obtención del logro, lo cual ha quedado comprobado al realizar el análisis documental del registro de notas de los estudiantes del taller, que evidencia en el grupo A, una mejor calificación obtenida con respecto al grupo B, el cual también resultó con buenas calificaciones, pero las del grupo A fueron sobresalientes.

Se hace visible entonces de manera tangible como las modificaciones al entorno de aprendizaje en la realización de un programa televisivo, mejoran la consecución del logro de forma sobresaliente.

La experiencia desarrollada en esta investigación se ha compartido con el instituto, el cual debido al análisis de sus resultados viene siendo replicada en otros cursos. Es así que, a través del área de calidad educativa y con la participación del Director de Proyectos Educativos señor Santiago Carpio, se propuso la implementación de un curso con ambientes creativos, que gracias a los resultados de la presente investigación formará parte de la mejora continua de los docentes del instituto, de manera que el año 2020 se implementaran ambientes que el instituto ha denominado aulas disruptivas donde se desarrollará el curso Diseño de Espacios para Aula Disruptiva, basándose en la experiencia de la presente investigación, dentro del proceso de crecimiento por parte de la Escuela Superior Toulouse Lautrec.



Figura 48: Proyecto de aula disruptiva - Toulouse Lautrec

## 5.2.Actividades

### 5.2.1. Capacitación docente sobre el uso adecuado del entorno de aprendizaje

Para que los docentes de los diversos cursos del instituto puedan implementar las modificaciones al entorno de aprendizaje o se planteen mejoras dentro de sus procesos académicos, proponemos al instituto el desarrollo de capacitaciones que permitan hacer suyos los conceptos planteados dentro de la presente investigación. Esta capacitación se desarrollará a través de un taller vivencial de 8 horas de duración, donde el docente será sometido a distintos retos físicos y mentales en los que se impulsará el desarrollo de procesos creativos relacionados a las tres dimensiones del entorno de aprendizaje, la cual tendrá el siguiente contenido:

- **Motiva y activa a tu estudiante**

En esta primera etapa el docente participante del taller tendrá un facilitador que lo obligará a hacer frente a retos planteados como situaciones problema a resolver. El facilitador tendrá el encargo de guiarlo a lo largo del recorrido cognitivo y el aprendizaje del concepto entorno de aprendizaje de forma activa y práctica.

Se aplicará para ello herramientas metodológicas colaborativas donde el docente brinde soluciones en grupo y logre resolver o no el reto. El participante debe entender que parte del aprendizaje surge a partir de los errores y que es valioso subsanar tal situación, pues genera mayor fijación de lo aprendido. Trabajar permanentemente en éxito, no fortalece el aprendizaje, por el contrario, crea decepciones académicas potentes.

El docente al ser parte del taller entenderá la aplicación de procesos o situaciones replicables en clase para sus estudiantes, con la finalidad de fortalecer habilidades blandas, las mismas que corresponden a la escucha activa, la resolución de conflictos, el liderazgo natural. Estas habilidades fortalecidas en el estudiante son fiel reflejo de fortalecimiento para el docente a lo largo de este taller.

Es muy importante este proceso pues un docente, capacitado y fortalecido en habilidades será un docente potencialmente modificador de entornos con proyecciones y aplicabilidad en sus clases, brindando soluciones a los distintos retos que pueda emprender dentro de la clase.

La actividad se iniciará al aire libre, lugar que permitirá desarrollar dinámicas que amerite el uso de disfraces, atuendos, personajes, polos de colores, materiales lúdicos.

En cada paso de la actividad, la guía del facilitador será fundamental, pues brindará teoría a través de conceptos fundamentales sobre cada habilidad aplicada, así como brindará herramientas que deben ser usadas por el docente en la capacitación y posteriormente en sus clases, con la finalidad de lograr sinapsis cognitivas que promoverá la recordación de la teoría-activa presentada dentro del proceso.

Alguna de las dinámicas que se proponen en el taller son:

- Desátate y no te rindas – Coordinación, comunicación asertiva, colaboración.
- Guía al compañero – Liderazgo, ordenes claras, guía activa.
- No te desmorones – Trabajo colaborativo, apoyo, confianza, vencer retos, asertividad.
- Juntos por el gol – Trabajo colaborativo, comunicación.
- Escritores gigantes – Coordinación, trabajo colaborativo, asertividad.

Al finalizar las actividades del día el facilitador los convoca a un área de reposo y refresco, donde se desarrolla un proceso de evocación de experiencias vividas que permiten entender lo desarrollado por cada participante y busca transformar la vivencia en meta-cognición del proceso de motivación y activación del estudiante.

- **Sorprende con el ABP y aplica Aprendizaje colaborativo**

En esta segunda etapa el participante del taller entenderá el concepto del ABP o aprendizaje basado en proyectos, el facilitador presenta el proyecto a desarrollar, para ello el participante debe aplicar modelos no convencionales de solución y necesita usar dinámicas disruptivas de presentación, para ello cada uno de los participantes deben transformarse en el super héroe de su preferencia, con la finalidad de salir del molde, romper estereotipos y convertirse en un vocero con plena atención de todos los participantes.

Estos súper héroes se hacen dueños del entorno de aprendizaje y lo modifican, a través de acuerdos con sus compañeros, que se han transformado en oponentes o ayudantes de la realidad lúdica planteada, para ello se utiliza el debate constructivo como herramienta de solución y el trabajo colaborativo como proceso activo.

El participante tendrá herramientas tecnológicas con los que deben cumplir los cuatro pasos de todo proceso creativo: investigación, ideación, prototipado y presentación, la intención es recordar que la herramienta tecnológica es un apoyo y no debe ser considerado un distractor, los celulares son amigos y no estorbo.

Con esta actividad el participante entenderá la aplicación operativa del ABP y su proceso, el mismo que debe ser aplicado por el participante en sus clases como parte de las mejoras del entorno de aprendizaje, generando en el estudiante un proceso amplio de recordación de la teoría activa presentada dentro del proceso.

- Batman es un delincuente – Batman ha sido acusado de un crimen y usted deberá buscar las pruebas para demostrar su inocencia.

Al igual que en la etapa anterior el facilitador convoca a los participantes al área de reposo y refresco, donde se fundamenta de forma creativa el proceso solución elaborado por su grupo y se evalúa, para luego ser retroalimentado por cada uno de los participantes del taller, permitiendo un intercambio de experiencias vívido, en esta etapa se da la segunda meta-cognición del proceso de ideación y activación del participante.

- **Fortalece sus habilidades blandas con conflictos cognitivos**

Luego del refrigerio los participantes se enfrentan a un reto de roles que permite que cada participante intercambie información personal, logrando identificación con el otro, poniéndose en sus zapatos, con el fin de lograr un conflicto cognitivo, que estará presente a lo largo de la dinámica, para ello el facilitador asumirá el rol del docente con características que serán escogidas de un balotario.

El facilitador aplicando el rol, desarrollará el contenido temático y somete a los participantes, a situaciones que evoquen situaciones dadas en sus clases. Cada una de estas situaciones tendrá una duración aproximada de quince minutos, luego de los cuales el facilitador intercambiará pareceres con cada participante intentando saber su opinión y evaluar junto con ellos la solución más adecuada para cada tema presentado.

Es importante entender que esta actividad requiere un trabajo con honestidad plena, ya que a partir de ello se darán lineamientos para saber enfrentar las situaciones en clase,

además se debe prestar mucha atención a cada situación, pues la temática será recogida de la propia experiencia anónima desarrollada, los temas pasarán por todos los niveles de complejidad necesarios para poder brindar soluciones en grupo.

Como en las dos ocasiones anteriores al finalizar, el facilitador desarrolla un proceso de evocación que permita transformar la información recogida en metacognición y se identifica su aplicabilidad en clase con los estudiantes.

- **Aplicación real: los ambientes creativos**

En esta última etapa el participante tendrá que hacer frente a retos dinámicos, buscando ocupar el ambiente en plenitud, para desarrollar procesos activos, prácticos y modificando las condiciones iniciales del entorno de aprendizaje entregado, los que incluyan el uso de entornos virtuales aplicables a la situación.

El participante entiende la aplicación de este tipo de procesos o situaciones en clase para sus estudiantes, a través de las cuales entiende como el entorno de aprendizaje implica más que solo el espacio donde se desarrolla la clase, sino también se fusiona las habilidades que puede desarrollar cada participante para resolver los retos, así como el clima que se pueda generar y los conocimientos que pueda adquirir en relación con sus pares, con el facilitador y con la interacción de los objetos que puedan intervenir.

Como siempre, en cada paso la guía del facilitador será fundamental pues brindará conceptos potentes, así como herramientas para ser aplicadas por el docente en clase y de

forma similar a las otras etapas, logrará crear sinapsis cognitivas que faciliten la recordación de la teoría activa presentada dentro del proceso.

Las dinámicas por realizar podrían ser:

- Paintball – implica liderazgo, planificación estrategia, solidaridad, comunicación y conocerse plenamente.

#### - **Cierre**

Para el cierre, el facilitador convoca a los participantes a un área central donde se debe realizar la “fogata de consejo” en la cual, se debe fortalecer la metacognición final, pues desarrollan un proceso de evocación de todas y cada una las experiencias realizadas, que permiten entender a cada participante los objetivos que podrán plantear en cada sesión de clase y aquí debe, el participante, a partir de lo aprendido y compartido, desarrollar modificaciones a su proceso metodológico el cual es plasmado en una exposición de cierre.

Los participantes se gradúan con un reto físico imposible desde cualquier punto de vista, pero que, gracias a la integración, fortalecimiento de habilidades blandas, trabajo colaborativo, se realiza con facilidad y sobre todo aprendizaje.

El participante recibe un USB con toda la información, un video de las actividades del día, los documentos y materiales trabajados en el día, así como un recuerdo del taller.





### 5.3. Análisis costo beneficio

La aplicación de este taller y el seguimiento de las modificaciones aplicadas se ha costeado de la siguiente manera

*Tabla 14*  
Cronograma de ejecución de la Capacitación

<b>Actividad</b>	<b>Costo por 20 personas</b>	<b>Total</b>
Alquiler de local, incluye ambientes a campo abierto y sala de conferencias		S/ 3,500.00
Alimentación para 20 personas que incluye dos Coffee break más un almuerzo y bebidas frías y calientes libres	S/ 60.00	S/ 1,200.00
Transporte ida y vuelta Lima – Lurín – Lima	S/ 40.00	S/ 800.00
Confección de polos		S/ 400.00
Contratación de Yenga producciones, para los elementos necesarios para las actividades, personal de seguridad, animadores y facilitadores.		S/ 7,500.00
Entrega de material didáctico y grabación en video de las actividades realizadas por Prisma EIRL		S/ 3,000.00
Gastos varios	10%	S/ 1,640.00
Utilidad consultora TIVA Consultores	30%	S/ 5,412.00
IGV	18%	S/ 4,221.36
<b>Total</b>		<b>S/. 27,673.36</b>

## CONCLUSIONES

- En respuesta a la pregunta general, el entorno de aprendizaje favorece al logro ya que resulta beneficioso en el afianzamiento del aprendizaje significativo de los estudiantes del curso taller de realización y producción televisiva del quinto ciclo debido sobre todo a que despierta en él esos saberes previos dormidos, que desencadenan una serie de eventos que culminan en la realización de un programa televisivo de alta calidad por el contenido y por el impacto económico que producirá.

El éxito de la modificación del entorno de aprendizaje radica sobre manera en que el docente se encuentre preparado para desarrollar un aprendizaje activo basado en el trabajo colaborativo, teniendo al estudiante como centro y haciéndolo participe de su propio aprendizaje.

Así mismo, las modificaciones en el entorno de aprendizaje cambian la actitud que el estudiante tiene frente al curso, generándole el interés necesario para desarrollar un adecuado taller.

- En cuanto a la pregunta específica referida a la dimensión proceso metodológico como del entorno de aprendizaje, que se apoya en las capacidades del docente y en el manejo de recursos, favorece al logro ya que permite crear una situación académica adecuada para el desarrollo del trabajo colaborativo, que es la base de los procesos de producción televisiva en el mercado profesional.

Además, el proceso metodológico utilizado por el instituto se ve favorecido con las metodologías activas que se suman a las modificaciones del entorno anteriormente

explicados, generando un efecto multiplicador que potencie el desarrollo del logro de aprendizaje.

Las tres dimensiones planteadas en estas conclusiones están cohesionadas y son interdependientes, convirtiéndose en una suma de fuerzas procesales que conllevan a un mejor desarrollo académico.

- En cuanto a la pregunta específica referida a la dimensión ambiente del entorno de aprendizaje, además de representar el espacio donde se desarrolla el conocimiento o la búsqueda de este, o el medio virtual donde esta acción se pueda también realizar, es más que ello, es lo que se encuentra en el aire cuando hablamos de aprendizaje, son las interacciones que generan los estudiantes, las que puedan generarse entre el docente y estos y la producida entre ellos y el o los objetos de estudio. En otras palabras, es medio ideal para la generación de procesos de aprendizaje activos, colaborativos y autodirigidos, que direccionan hacia la búsqueda de significados y construcción de conocimientos, que a su vez aparecen en función de las experiencias de los estudiantes en situaciones reales y lo más genuinas posibles.

Bajo esta premisa, el ambiente como dimensión del entorno de aprendizaje, favorece al logro de los estudiantes en el curso taller de realización y producción televisiva, al propiciar un aprendizaje activo y colaborativo, donde se puedan hacer gestores de la búsqueda de su propio conocimiento y donde además se generen situaciones similares o idénticas a las surgidas en el mercado laboral, lo que redundará en la calidad del producto y la formación de futuros profesionales realizadores con conciencia social que den la talla en el difícil mercado laboral.

- En cuanto a la pregunta específica referida a la dimensión habilidades blandas del entorno de aprendizaje, favorece el logro del curso taller de realización y producción televisiva, al conseguir de los estudiantes un alto grado de compromiso hacia el objetivo final que lo evidencian con el desarrollo de escucha activa, tolerancia, empatía y asertividad en el trabajo colaborativo, en otras palabras, favorece la predisposición para la interacción con sus pares, preparándolos para el trabajo interdisciplinario y para el futuro trabajo laboral.

## RECOMENDACIONES

- En referencia al entorno de aprendizaje, se recomienda evaluar el contenido de los cursos para averiguar en qué momentos se puede aplicar la estrategia de modificación del entorno de aprendizaje, con la finalidad de romper con la rutina de la clase magistral, entendiendo la flexibilidad de este para favorecer los objetivos de cada asignatura, brindándole al estudiante todas las condiciones necesarias para que aprenda.
- Con respecto a la dimensión proceso metodológico, se recomienda establecer un plan de acción, que ejecute el aprendizaje colaborativo para poder desarrollar un logro de aprendizaje correcto en el curso, por lo que el docente a través del desarrollo del proceso metodológico organice sus actividades desde la semana uno a la dieciséis, las mismas que deben estar expresadas en el sílabo de forma detallada.

Además, el docente que se involucre en el aprendizaje colaborativo debe establecer lineamientos que lo ayuden en el diseño de estrategias ejecutables por los estudiantes en su clase. El diseño instruccional deberá tener características propias al grupo donde serán ejecutadas y por ello el docente debe establecer una primera sesión de conocimiento, que le permita hacer ajustes y optimizar sus clases, volviendo así sus contenidos flexibles de acuerdo con el entorno de aprendizaje encontrado.

Es importante entender que este primer acercamiento al curso en la sesión uno, no sólo permitirá que el docente flexibilice las sesiones a desarrollar, sino también que los estudiantes se puedan preparar al curso, pues toman conciencia plena de las actividades a realizar en él y la ejecución del logro.

- Con respecto a la dimensión ambiente de aprendizaje, se recomienda considerar todo apoyo que favorezca la modificación del ambiente como dimensión del entorno de aprendizaje, utilizando otros espacios además de los convencionales para el desarrollo de la socialización y convivencia que favorecerán el desarrollo de habilidades blandas, en beneficio de las competencias del mercado laboral actual. La educación no puede ser aburrida, por lo que debemos pensar los espacios educativos para conectar con los estudiantes, con las personas, y en ese aspecto el mundo globalizado nos obliga a no dejar de lado las tecnologías de la información y la comunicación. Los ambientes virtuales de aprendizaje son herramientas básicas en el siglo XXI para el fortalecimiento y desarrollo de conocimientos.
  
- Por último, en cuanto a la dimensión habilidades blandas, se recomienda enfatizar su desarrollo a lo largo de toda la carrera, considerándolas como una herramienta necesaria para el campo laboral, las empresas del siglo XXI evalúan las habilidades blandas sobre las habilidades técnicas o duras, pues consideran que son las habilidades de las que carecen los millenniall, son actitudes que se trabajan y se van ganado con la acción. El fortalecimiento de las habilidades blandas desde los entornos de aprendizaje asegurará la generación de estudiantes con alto nivel de compromiso, más tolerantes, asertivos y empáticos, con capacidad de trabajo colaborativo e interdisciplinario.

## Referencias

- Block, Bruce (2008) *Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales*. Segunda ed. Barcelona – España: Omega.
- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]*. Obtenido de Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bree, P., & Iglesias, A. (2017). *¿Qué son el Pensamiento Divergente y Convergente y la solución RSS?* Obtenido de El Mundo: <https://www.elmundo.es/economia/2017/11/07/5a01a15be2704e79268b45bf.html>
- Campos Calvo-Sotelo, P., & Cuenca Márquez, F. (2016). Memoria e innovación en los espacios físicos de enseñanza/aprendizaje de la educación superior. La transformación del límite como respuesta de la Arquitectura a la innovación docente. *Historia y Memoria de la Educación-HMe*, 3, 279-320. Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/HMe/article/view/15430>
- Carlson, S. (2013). *Moody's Issues a Negative Outlook for Higher Education*. Obtenido de The chronicle of higher education: <https://www.chronicle.com/blogs/bottomline/moodys-issues-a-negative-outlook-for-higher-education/>
- Chiddick, D. (2006). *Performing in a Blend of Virtual and Real Worlds*. London: Fourth Annual Founders' Lecture, DEGW.



DEGW. (8 de mayo de 2012). <https://degw.wordpress.com/>. Obtenido de <https://degw.wordpress.com/>: <https://degw.wordpress.com/2012/05/08/degw-to-become-strategy/?fbclid=IwAR2JLUQxanRMwsyvtYopvOme3rL9ZJIizhduWZjx-jg0VLYGiv6zj5YSrtE>

Del CARpio Ayala, S. M. (2015). *Pensar el espacio de aprendizaje: análisis de la función y uso del espacio en el aula (Tesis de maestría)*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Doménech, J., & Viñas, J. (2007). *La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo*. Barcelona: GRAÓ.

Duarte, J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1- 18. Recuperado el 12 de setiembre de 2019, de <https://rieoei.org> > historico > deloslectores > 524Duarte

Harrison, A. (2006). *Working to Learn, Learning to Work: Design in Educational Transformation*. London: Fourth Annual Founders Lecture, DEGW, .

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación (Sexta edición ed.)*. México D.F., México: Mc Graw Hill Education.

Hertzberger, H. (2008). *Space and Learning*. Rotterdam: Publishers.

Iglesias Forneiro, M. L. (2008). *Revista Iberoamericana de Educación*. (47), 49-70. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a03.htm>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Ministerio de Cultura de Colombia, Fundación Carvajal. (2014). Ministerio de Cultura. *Lenguajes y ambientes de lectura. Derechos y orientaciones culturales para la primera infancia*, 24-28.

Colombia: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Obtenido de <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/>

ContenidoPrimeraInfanciaICBF/Documentaci%C3%B3n/Documentos-2014/Junio/ AMBIENTES.PDF

Jara, J., & Palomino, B. (2019). *Manual para la elaboración de trabajos de investigación*. Lima: EPG UTP.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2014). *Los nuevos círculos de aprendizaje: La cooperación en el aula y la escuela*. Buenos Aires: Aique S. A.

Kumar Sharma, S., Jain Palvia , S., & Kumar, K. (2017). Changing the landscape of higher education: From standardized learning to customized learning. *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 19(2), 75-80. doi:10.1080/15228053.2017.1345214

Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro.

Marín, F. (2009). La arquitectura escolar del estructuralismo holandés en la obra de Herman Hertzbergery Aldo van Eyck. *Revista Educación y Pedagogía*, 67 - 80.

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*, 193. Lima, Perú: MINEDU. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Lineamientos para la organización y funcionamiento de los espacios educativos de la Educación Básica Regular*, 11-18. Lima, Perú: MINEDU. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6248>

- Neary, M. (2009). *Learning Landscapes – Constructing a Contemporary University*. Southampton: University of Southampton.
- Neimeyer, R., & Mahoney, M. (1998). *Constructivismo en psicoterapia*. Barcelona - España: Paidós.
- Ovejero, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: PPU.
- Paredes Daza, J., & Sanabria Becerra, W. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos: Una reflexión ineludible. *Revista de Investigaciones UCM*, 15(25), 144-158. doi:<http://dx.doi.org/10.22383/ri.v15i1.39>
- Riera Jaume, M., Ferrer Ribot, M., & Ribas Mas, C. (2014). La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil-RELAdeI*, 3(2), 19-39. Obtenido de <http://www.reladei.net>
- Robinson, K. (2013). *Encuentra tu Elemento*. Obtenido de <https://www.desarrollandomentesgeniales.club/app/download/14376268/Encuentra+tu+elemento+%28Spanish+-+Robinson%2C+Ken.pdf>.
- Sartori, G. (1997). *El Homo Videns: La televisión teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.
- Thody, A. (2008). *Learning Landscapes for Universities: Mapping the Field, Working Paper for the Centre for Educational Research and Development*. Lincoln: University of Lincoln.
- Yaranga, M. (2013). *Los formatos televisivos y la identidad cultural*. (D. d. PUCP, Ed.) Recuperado el 04 de octubre de 2019, de Repositorio PUCP:

[http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/20410/pdf.pdf  
?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/20410/pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

## ANEXO 01: PRESENTACIÓN AL INSTITUTO

Lima, 4 de febrero del 2019.

**Señor**  
**Jaime Muro Llosa**  
**Coordinador de la carrera de comunicaciones**  
**Instituto Toulouse Lautrec**  
**Presente.**

Ante todo, reciba nuestro saludo, por medio de la presente queremos presentarnos, somos estudiantes de la maestría en Gestión y Docencia Universitaria de la UTP, pertenecemos a la promoción XIV y queremos solicitar su apoyo para poder realizar una investigación dentro del Taller de Producción y Realización de Televisión del quinto ciclo de la carrera de CAM que usted dirige.

El propósito de la investigación es ver como el Entorno de Aprendizaje, entendido como la unión de ambiente de aprendizaje, proceso metodológico y las habilidades blandas contribuyen en la producción de un programa televisivo como logro del taller de realización y producción televisiva de los estudiantes del curso.

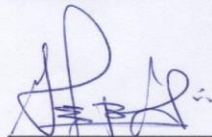
Esto está motivado pues conocemos de las circunstancias difíciles en las que se dicta el taller, pues los estudiantes que llegan a él son jóvenes que no consumen televisión, así como tampoco muestran interés en este medio de comunicación y ello ha tenido como consecuencia que se produzcan programas con poco manejo de contenido y en algunos casos se haya desaprobado el taller en su presentación ante el jurado experto.

La mecánica de la investigación estará dada gracia a la aplicación de algunas modificaciones de este entorno, con la finalidad de potenciar la metodología Toulouse Thinking, que nuestro docente aplica en el taller con gran destreza a lo largo de varios ciclos que pertenece a su institución.

El proceso de recojo de información será a través de la observación en cuatro etapas bien identificadas y que coinciden con los tres promedios académicos, así como el día de la evaluación del jurado experto.

Desde ya agradecemos mucho su apoyo y deseamos contar con su autorización, pues estamos seguros de que las conclusiones a las que la investigación llegue, será de utilidad para todos los docentes que deseen potenciar el desarrollo de sus cursos.

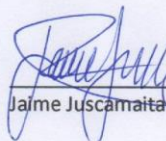
Atentamente



Yuri Iván Garrido Barnuevo



Leslie Fabiola De Los Ríos



Jaime Juscamaita García

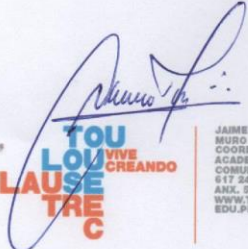
## RESPUESTA DE JURADO EXPERTO

Lima, 11 de febrero del 2019.

**Señores**  
**Jaime Juscamaíta**  
**Leslie de los Ríos**  
**Yuri Garrido**  
**Presente.**

Estimados Yuri, Leslie y Jaime, leí con interés su solicitud y me interesaría tener una reunión con ustedes a fin de que puedan explicarme con más detalle el tenor de la investigación y saber que alcances académicos va a tener con respecto a nuestros estudiantes.

Quedo atento a su comunicación, mi teléfono es 981518867, reciban un abrazo.



**TOU**  
**LOU** VIVE  
**LAUSE** CREAMDO  
**TRE**  
**C**

JAIMÉ  
MURO  
COORDINADOR  
ACADÉMICO DE  
COMUNICACIONES  
617 2400  
JMC. 0278  
WWW.TLS.  
EDU.PE

**ANEXO 02: SOLICITUD DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS**

**Asunto: Validación de instrumentos por experto**

Lima, 25 de febrero de 2019

Señor:

Jaime Muro Llosa  
Jefe Académico de las carreras de Comunicaciones  
Instituto Toulouse Lautrec

**Presente**

De nuestra consideración:

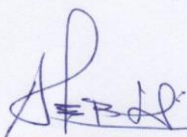
Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el contenido de los siguientes instrumentos:

- Ficha de observación del entorno de aprendizaje del taller de Producción y Realización Televisiva.
- Lista de cotejo de la etapa de pre-jurados
- Ficha de análisis documental sobre los productos finales del proceso de aprendizaje del taller.

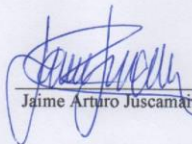
Para dar cumplimiento a lo anteriormente expuesto, hacemos entrega del material del estudio y desarrollo de la variable entorno de aprendizaje, con sus tres dimensiones involucradas en la elaboración de la ficha en mención, de manera que pueda brindarnos sus observaciones y/o comentarios con su validación para su aplicación adecuada en nuestra tesis denominada "El entorno de aprendizaje y su contribución en la producción de un programa televisivo como logro del Taller de Realización y Producción televisiva de los estudiantes del quinto ciclo de la carrera de Comunicación Audio visual y Multimedia de un instituto de Lima Metropolitana, durante el periodo académico 2019-I".

Agradecemos de antemano su receptividad y colaboración, su apoyo nos permitirá aplicar nuestras premisas y continuar con el proceso de la investigación.

Atentamente



Yuri Iván Garrido Barnuevo



Jaime Arturo Juscamatta García



Leslie Fabiola De Los Ríos Ramírez

## EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES

**1.1. Apellidos y nombres del experto:** Jaime Muro Llosa      **Grado académico:** Magister

**1.2. Cargo e institución donde labora:** Jefe Académico de las carreras de Comunicaciones  
del Instituto Toulouse Lautrec

**1.3. Nombre del instrumento:** Ficha de observación del entorno de aprendizaje del taller de  
Producción Y Realización Televisiva

		Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100			
INDICADORES	CRITERIOS	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Formulado con lenguaje apropiado																				
OBJETIVIDAD	Expresado en conductas observables																				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																				
ORGANIZACION	Existe una organización lógica																				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad																				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la producción del estudiante																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																				
COHERENCIA	Entre los indicadores y las variables																				
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
PERTINENCIA	La ficha de observación es aplicable																				

### II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:

--

### III. OPINION DE APLICABILIDAD:


### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:


Lugar y fecha	DNI	Firma de experto	Teléfono



**GUIA DE FICHA DE OBSERVACIÓN ENTORNO DE APRENDIZAJE**

**Fecha:** \_\_\_\_\_ **Hora:** \_\_\_\_\_

**Curso:** Taller de realización y producción televisiva

**Ciclo:** \_\_\_\_\_ **Semana:** \_\_\_\_\_

**Observador:** \_\_\_\_\_

**ENTORNO DE APRENDIZAJE****4. HABILIDADES BLANDAS**

**Aspectos por observar del desarrollo de habilidades blandas que favorecen el logro:**

	<b>INSUFICIENTE</b> 0 a 7	<b>ACEPTABLE</b> 8 a 12	<b>BUENO</b> 13 a 18	<b>EXCELENTE</b> 19-24
a. Actitud frente a la clase.				
b. Coherencia entre lo que dice y hace.				
c. Uso de la voz				
d. Desplazamiento en el ambiente de aprendizaje				
e. Predisposición al trabajo colaborativo				
f. Aceptación del contenido del curso				
g. Disposición asertiva				
h. Automotivación				
i. Manejo del tiempo				
j. Comunicación efectiva				
k. Solución de problemas				

**Descripción de aspectos relevantes del desempeño:**

---



---



---

## 5. PROCESO METODOLÓGICO:

Aspectos observables del trabajo del docente que favorecen y propician el aprendizaje:

	<b>INSUFICIENTE</b> 0 a 7	<b>ACEPTABLE</b> 8 a 12	<b>BUENO</b> 13 a 18	<b>EXCELENTE</b> 19-24
a) Los contenidos con los que trabaja el docente son actualizados. (Inicio)				
b) El docente establece relaciones con otros contenidos y fácilmente los integra. (Inicio)				
c) Conformación de grupos de trabajo (Inicio)				
d) El docente utiliza medios audiovisuales (inicio).				
e) Utiliza recursos distintos a los tradicionalmente utilizados por el instituto (inicio)				
f) El docente aplica coaching. (inicio)				
g) El docente hace uso de la mayéutica o método socrático (inicio)				
h) El docente aplica autoevaluación. (semana 5)				
i) El docente aplica coevaluación. (semana 5)				
j) El docente desarrolla aprendizaje activo (semana 10).				
k) El docente genera espacios de consulta y está dispuesto a atender a los estudiantes fuera y dentro del aula (semana 10).				
l) El docente vincula la formación de sus estudiantes con desafíos sociales, profesionales y laborales (semana 15).				
m) El docente incentiva la participación, mostrando a los estudiantes la importancia de su participación (semana 15)				

**Descripción de aspectos relevantes del desempeño:**

---



---



---



---

## 6. AMBIENTE DE APRENDIZAJE

**Aspectos observables del ambiente que favorecen y propician el aprendizaje** (para que el estudiante se sienta el centro debe contar con un espacio y recursos que le ayuden en su aprendizaje autónomo):

	<b>INSUFICIENTE</b> 0 a 7	<b>ACEPTABLE</b> 8 a 12	<b>BUENO</b> 13 a 18	<b>EXCELENTE</b> 19-24
a) <b>Motiva el aprendizaje de los estudiantes (inicio)</b>				
b) <b>Propicia el aprendizaje colaborativo (inicio)</b>				
c) <b>Facilita el aprendizaje activo, ocupación de todo el espacio (inicio)</b>				
d) <b>Contribuye a la comunicación entre los estudiantes (inicio)</b>				
e) <b>Uso de recursos de aprendizaje (tecnológicos interactivos, audiovisuales, entre otros) más allá de los tradicionales (inicio)</b>				
f) <b>El uso del espacio no se limita al taller, fuera de este también se trabaja en forma conjunta y colaborativa. (semana 5)</b>				
g) <b>Manipulación de la iluminación, ventilación, temperatura y otras características de confort (semana 5)</b>				
h) <b>Prolijidad en la manipulación de los elementos que conforman el ambiente (semana 10)</b>				
i) <b>Incorpora flexibilidad a largo plazo para que a medida que la tecnología, el currículo y las pedagogías evolucionan, el espacio no obstaculice dichos cambios. (semana 10)</b>				
j) <b>Las soluciones de mobiliario permiten adaptar el espacio según las necesidades que surjan (trabajo en grupo o individual, coloquios, consulta de material, etc.) (semana 15)</b>				
k) <b>Integra otros ambientes más allá del ambiente aula o taller migrando a otras áreas del instituto. (semana 15)</b>				

**Descripción de aspectos relevantes del desempeño:**

---



---



---

### **Criterios de evaluación y escala de valoración**

Se utiliza el método cualitativo para señalar los criterios de observación, relacionándolos con el número de estudiantes de cada grupo analizado, que se favorecen o se involucran con el desarrollo o aplicación de cada dimensión. De esa manera se tiene:

- Insuficiente : 00 a 7 estudiantes
- Aceptable : 08 a 12 estudiantes
- Bueno : 13 a 18 estudiantes
- Excelente : 19 a 24 estudiantes

La Ficha de Observación se aplicará en cuatro momentos:

- El primer día de clase o al inicio del ciclo académico.
- Durante la semana cinco
- Durante la semana diez
- Durante la semana quince

Para analizar las dimensiones, se contaron los estudiantes que de alguna manera se vieron influenciados por las modificaciones al entorno de aprendizaje realizadas durante las sesiones de clase, previas coordinaciones entre el docente y los investigadores. Se señala en cada indicador de la herramienta el momento en que esta es aplicada.

## EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES

1.1. **Apellidos y nombres del experto:** Jaime Muro Llosa      **Grado académico:** Magister

1.2. **Cargo e institución donde labora:** Jefe Académico de las carreras de Comunicaciones  
del Instituto Toulouse Lautrec

1.3. **Nombre del instrumento:** Lista de cotejo para la etapa de pre-jurados

		Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100			
INDICADORES	CRITERIOS	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Formulado con lenguaje apropiado																				
OBJETIVIDAD	Expresado en conductas observables																				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																				
ORGANIZACION	Existe una organización lógica																				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad																				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la producción del estudiante																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																				
COHERENCIA	Entre los indicadores y las variables																				
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
PERTINENCIA	La lista de cotejo es aplicable																				

### II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:

--

### III. OPINION DE APLICABILIDAD:

--

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

--

Lugar y fecha	DNI	Firma de experto	Teléfono

## LISTA DE COTEJO

**Objetivo de evaluación:** Conocer y evaluar en la etapa de pre jurados lo logrado al final del Taller de Realización y Producción Televisiva

**Fecha:**

**Lugar:**

**Docente:**

**Curso:** Taller de Realización y Producción televisiva

**Observador:**

INDICADORES		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	Los resultados del Programa televisivo fueron presentados y comunicados			
2	Se recolectó y registró información a lo largo de las 16 semanas de clase para ser presentado ante el jurado experto.			
3	Elaboraron adecuadamente la bitácora de producción para la evaluación final.			
4	Todos los involucrados en el proyecto participaron colaborativamente para el logro de aprendizaje			
5	Armado de la puesta en escena adecuado			
6	Casting elaborado correctamente (elección adecuada del talento en pantalla)			
7	Se evidencia un correcto desempeño de funciones operativas en el staff.			
8	El programa satisfizo las necesidades del mercado			
9	Las evaluaciones fueron incluidas como parte del pitching (sustentación) final			
10	Seleccionaron y prepararon adecuadamente los materiales audiovisuales para la presentación ante el jurado			

### Criterios de evaluación y escala de valoración

LOGRADO = de 16 a 20    EN PROCESO = de 13 a 15    NO LOGRADO = de 0 a 12

La Lista de cotejo se utiliza para confirmar o descartar los resultados del análisis cualitativo de la investigación. Por tal motivo, su aplicación se realiza durante la semana quince sobre el piloto del programa televisivo realizado por cada grupo para luego comparar y contrastar resultados

## EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES

**1.1. Apellidos y nombres del experto:** Jaime Muro Llosa **Grado académico:** Magister

**1.2. Cargo e institución donde labora:** Jefe Académico de las carreras de Comunicaciones del Instituto Toulouse Lautrec

**1.3. Nombre del instrumento:** Ficha de análisis documental sobre los productos finales del proceso de aprendizaje del taller de Realización y Producción Televisiva.

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
<b>CLARIDAD</b>	Formulado con lenguaje apropiado																				
<b>OBJETIVIDAD</b>	Expresado en conductas observables																				
<b>ACTUALIDAD</b>	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																				
<b>ORGANIZACION</b>	Existe una organización lógica																				
<b>SUFICIENCIA</b>	Comprende los aspectos en calidad y cantidad																				
<b>INTENCIONALIDAD</b>	Adecuado para determinar la producción del estudiante																				
<b>CONSISTENCIA</b>	Basado en aspectos teóricos-científicos																				
<b>COHERENCIA</b>	Entre los indicadores y las variables																				
<b>METODOLOGÍA</b>	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
<b>PERTINENCIA</b>	La ficha de análisis documental es aplicable																				

### II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:

--

### III. OPINION DE APLICABILIDAD:

--

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

--

Lugar y fecha	DNI	Firma de experto	Teléfono

**FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL**

**Objetivo de evaluación:** Comparar los grupos de estudio en función de la evaluación realizada por el docente a los productos del taller de Realización y Producción Televisiva

**Fecha:**

**Lugar:**

**Docente:**

**Curso:** Taller de Realización y Producción televisiva

**Observador:**

	Grupo A			Grupo B		
	Logrado	En proceso	No logrado	Logrado	En proceso	No logrado
<b>Promedio ponderado</b>						
<b>Programa televisivo</b>						
<b>Bitácora</b>						

**Criterios de evaluación y escala de valoración**

LOGRADO = de 16 a 20      EN PROCESO = de 13 a 15      NO LOGRADO = de 0 a 12

La Ficha de Análisis documental sirve para confirmar o descartar los resultados obtenidos a lo largo del proceso de investigación sobre la muestra indicada. Se aplica durante la semana dieciséis considerando todos los productos del proceso de aprendizaje de todo el ciclo, con la finalidad de comparar los logros de cada grupo.



**ANEXO 03: RESULTADOS DE LA VALIDACION DEL JUEZ EXPERTO**

Lima, 27 de febrero del 2019.

**Señores**  
**Jaime Juscamaita**  
**Leslie de los Ríos**  
**Yuri Garrido**  
**Presente.**

Estimados Yuri, Leslie y Jaime, revisé la documentación que me remitieron a fin de hacer la validación para el recojo de información, les hago llegar los documentos remitidos, llenos y firmados.

Los invito a una reunión de coordinación este 29 de marzo a fin de poder conversar con detalle de los temas que se desarrollarán en el taller.

Quedo atento a su comunicación, reciban un abrazo.



**TOU**  
**LOU** VIVE  
**LAUS** CREANDO  
**THE**  
**C**

JAIMÉ  
MURO  
COORDINADOR  
ACADEMICO DE  
COMUNICACIONES  
817 2400  
ANX. 5379  
WWW.TLS.  
EDU.PE

## EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

## I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del experto: Jaime Muro Llosa Grado académico: Magister

1.2. Cargo e institución donde labora: Jefe Académico de las carreras de Comunicaciones del Instituto Toulouse Lautrec

1.3. Nombre del instrumento: Ficha de observación del entorno de aprendizaje del taller de Producción y Realización Televisiva

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
CLARIDAD	Formulado con lenguaje apropiado															X					
OBJETIVIDAD	Expresado en conductas observables																X				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología															X					
ORGANIZACION	Existe una organización lógica																		X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad																X				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la producción del estudiante																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																X				
COHERENCIA	Entre los indicadores y las variables																		X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		X		
PERTINENCIA	La ficha de observación es aplicable																		X		

## II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:

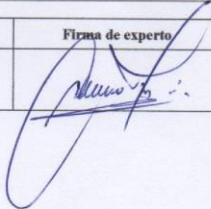
EFICIENTE

## III. OPINION DE APLICABILIDAD:

ES APLICABLE

## IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

81%

Lugar y fecha	DNI	Firma de experto	Teléfono
25/2/19	07866841		981518867

**GUIA DE FICHA DE OBSERVACIÓN ENTORNO DE APRENDIZAJE**

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_ ✓

Curso: Taller de realización y producción televisiva

Ciclo: \_\_\_\_\_ Semana: \_\_\_\_\_

Observador: \_\_\_\_\_

**ENTORNO DE APRENDIZAJE** ✓**1. HABILIDADES BLANDAS**

Aspectos por observar del desarrollo de habilidades blandas que favorecen el logro:

	INSUFICIENTE 0 a 7	ACEPTABLE 8 a 12	BUENO 13 a 18	EXCELENTE 19-24
a) Actitud frente a la clase.				
b) Coherencia entre lo que dice y hace.				
c) Uso de la voz				
d) Desplazamiento en el ambiente de aprendizaje				
e) Predisposición al trabajo colaborativo				
f) Aceptación del contenido del curso				
g) Disposición asertiva				
h) Automotivación				
i) Manejo del tiempo				
j) Comunicación efectiva				
k) Solución de problemas				

Descripción de aspectos relevantes del desempeño: ✓

---



---



---

## 2. PROCESO METODOLÓGICO:

Aspectos observables del trabajo del docente que favorecen y propician el aprendizaje:

	INSUFICIENTE 0 a 7	ACEPTABLE 8 a 12	BUENO 13 a 18	EXCELENTE 19-24
a) Los contenidos con los que trabaja el docente son actualizados. (Inicio)	✓			
b) El docente establece relaciones con otros contenidos y fácilmente los integra. (Inicio)	✓			
c) Conformación de grupos de trabajo (Inicio)	✓			
d) El docente utiliza medios audiovisuales (inicio).	✓			
e) Utiliza recursos distintos a los tradicionalmente utilizados por el instituto (inicio)	✓			
f) El docente aplica coaching. (inicio)	✓			
g) El docente hace uso de la mayéutica o método socrático (inicio)	✓			
h) El docente aplica autoevaluación. (semana 5)	✓			
i) El docente aplica coevaluación. (semana 5)	✓			
j) El docente desarrolla aprendizaje activo (semana 10).	✓			
k) El docente genera espacios de consulta y está dispuesto a atender a los estudiantes fuera y dentro del aula (semana 10).	✓			
l) El docente vincula la formación de sus estudiantes con desafíos sociales, profesionales y laborales (semana 15).	✓			
m) El docente incentiva la participación, mostrando a los estudiantes la importancia de su participación (semana 15)	✓			

Descripción de aspectos relevantes del desempeño: ✓

---



---



---

### 3. AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Aspectos observables del ambiente que favorecen y propician el aprendizaje (para que el estudiante se sienta el centro debe contar con un espacio y recursos que le ayuden en su aprendizaje autónomo):

	INSUFICIENTE 0 a 7	ACEPTABLE 8 a 12	BUENO 13 a 18	EXCELENTE 19-24
a) Motiva el aprendizaje de los estudiantes (inicio)	✓			
b) Propicia el aprendizaje colaborativo (inicio)	✓			
c) Facilita el aprendizaje activo, ocupación de todo el espacio (inicio)	✓			
d) Contribuye a la comunicación entre los estudiantes (inicio)	←			
e) Uso de recursos de aprendizaje (tecnológicos interactivos, audiovisuales, entre otros) más allá de los tradicionales (inicio)	✓			
f) El uso del espacio no se limita al taller, fuera de este también se trabaja en forma conjunta y colaborativa. (semana 5)	✓			
g) Manipulación de la iluminación, ventilación, temperatura y otras características de confort (semana 5)	✓			
f) Prolijidad en la manipulación de los elementos que conforman el ambiente (semana 10)	✓			
h) Incorpora flexibilidad a largo plazo para que a medida que la tecnología, el currículo y las pedagogías evolucionan, el espacio no obstaculice dichos cambios. (semana 10)	✓			
i) Las soluciones de mobiliario permiten adaptar el espacio según las necesidades que surjan (trabajo en grupo o individual, coloquios, consulta de material, etc.) (semana 15)	✓			
j) Integra otros ambientes más allá del ambiente aula o taller migrando a otras áreas del instituto. (semana 15)	✓			

Descripción de aspectos relevantes del desempeño: ✓

---



---



---

### **Criterios de evaluación y escala de valoración**

Se utiliza el método cualitativo para señalar los criterios de observación, relacionándolos con el número de estudiantes de cada grupo analizado, que se favorecen o se involucran con el desarrollo o aplicación de cada dimensión. De esa manera se tiene:

- Insuficiente : 00 a 7 estudiantes
- Aceptable : 08 a 12 estudiantes
- Bueno : 13 a 18 estudiantes ✓
- Excelente : 19 a 24 estudiantes

La Ficha de Observación se aplicará en cuatro momentos:

- El primer día de clase o al inicio del ciclo académico.
- Durante la semana cinco
- Durante la semana diez ✓
- Durante la semana quince

Para analizar las dimensiones, se contaron los estudiantes que de alguna manera se vieron influenciados por las modificaciones al entorno de aprendizaje realizadas durante las sesiones de clase, previas coordinaciones entre el docente y los investigadores. Se señala en cada indicador de la herramienta el momento en que esta es aplicada.

## EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

## I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Jaime Muro Llosa Grado académico: Magister  
 1.2. Cargo e institución donde labora: Jefe Académico de las carreras de Comunicaciones del Instituto Toulouse Lautrec  
 1.3. Nombre del instrumento: Lista de cotejo para la etapa de pre-jurados

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
CLARIDAD	Formulado con lenguaje apropiado																				X		
OBJETIVIDAD	Expresado en conductas observables																					X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																					X	
ORGANIZACION	Existe una organización lógica																					X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad																					X	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la producción del estudiante																					X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																					X	
COHERENCIA	Entre los indicadores y las variables																					X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					X	
PERTINENCIA	La lista de cotejo es aplicable																					X	

## II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:


DEFICIENTE
------------

## III. OPINION DE APLICABILIDAD:

APLICABLE
-----------

## IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

88%
-----

Lugar y fecha	DNI	Firma de experto	Teléfono
25/2/19	07866841		981518867

**LISTA DE COTEJO**

**Objetivo de evaluación:** Conocer y evaluar en la etapa de pre jurados lo logrado al final del Taller de Realización y Producción Televisiva

**Fecha:**

**Lugar:**

**Docente:**

**Curso:** Taller de Realización y Producción televisiva

**Observador:**

INDICADORES		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	Los resultados del Programa televisivo fueron presentados y comunicados			
2	Se recolectó y registró información a lo largo de las 16 semanas de clase para ser presentado ante el jurado experto.			
3	Elaboraron adecuadamente la bitácora de producción para la evaluación final.			
4	Todos los involucrados en el proyecto participaron colaborativamente para el logro de aprendizaje			
5	Armado de la puesta en escena adecuado			
6	Casting elaborado correctamente (elección adecuada del talento en pantalla)			
7	Se evidencia un correcto desempeño de funciones operativas en el staff.			
8	El programa satisfizo las necesidades del mercado			
9	Las evaluaciones fueron incluidas como parte del pitching (sustentación) final			
10	Seleccionaron y prepararon adecuadamente los materiales audiovisuales para la presentación ante el jurado			

**Criterios de evaluación y escala de valoración**

LOGRADO = de 16 a 20 / EN PROCESO = de 13 a 15 / NO LOGRADO = de 0 a 12

La Lista de cotejo se utiliza para confirmar o descartar los resultados del análisis cualitativo de la investigación. Por tal motivo, su aplicación se realiza durante la semana quince sobre el piloto del programa televisivo realizado por cada grupo para luego comparar y contrastar resultados



## EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

## I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del experto: Jaime Muro Llosa Grado académico: Magister

1.2. Cargo e institución donde labora: Jefe Académico de las carreras de Comunicaciones del Instituto Toulouse Lautrec

1.3. Nombre del instrumento: Ficha de análisis documental sobre los productos finales del proceso de aprendizaje del taller de Realización y Producción Televisiva.

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
CLARIDAD	Formulado con lenguaje apropiado	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
OBJETIVIDAD	Expresado en conductas observables																				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																				
ORGANIZACION	Existe una organización lógica																				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad																				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la producción del estudiante																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																				
COHERENCIA	Entre los indicadores y las variables																				
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
PERTINENCIA	La ficha de análisis documental es aplicable																				


## II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:

EFICIENTE

## III. OPINION DE APLICABILIDAD:

ES APLICABLE

## IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Lugar y fecha	DNI	Firma de experto	Teléfono
25/2/17	0866841		981518867

**FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL**

**Objetivo de evaluación:** Comparar los grupos de estudio en función de la evaluación realizada por el docente a los productos del taller de Realización y Producción Televisiva

**Fecha:**

**Lugar:** /

**Docente:**

**Curso:** Taller de Realización y Producción televisiva

**Observador:**

	Grupo A			Grupo B		
	Logrado	En proceso	No logrado	Logrado	En proceso	No logrado
Promedio ponderado						
Programa televisivo						
Bitácora						

**Criterios de evaluación y escala de valoración**

LOGRADO = de 16 a 20 ✓    EN PROCESO = de 13 a 15 ✓    NO LOGRADO = de 0 a 12 ✓

La Ficha de Análisis documental sirve para confirmar o descartar los resultados obtenidos a lo largo del proceso de investigación sobre la muestra indicada. Se aplica durante la semana dieciséis considerando todos los productos del proceso de aprendizaje de todo el ciclo, con la finalidad de comparar los logros de cada grupo.

## ANEXO 04: RÚBRICA REALIZADA AL GRUPO A

#	CONTENIDOS A EVALUAR		HABILIDADES BLANDAS									PUESTA ESCENA - CREATIVIDAD								CONTENIDO		PROMEDIO INDIVIDUAL		
	CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACION	APELLIDOS Y NOMBRES	Comportamiento grupal 4				Participación 0 a 1			Presentación 0 a 1		Producción 0 a 5				Puesta en escena y pitching 0 a 5				Programa cumple con la expectativa 0 a 4				
			RESPONSABILIDAD	COORDINACION	ASERVIDAD	PUNTUALIDAD	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	EXCELENTE	REGULAR	DEFICIENTE	EXTERNO		INTERNO		MOTIVACION	EXPRESION ORAL	CONOCIMIENTO	USO DE MATERIALES	PROFICIENCIA		TÉCNICA	ESTÉTICA
													BITÁCORA COMPLETA	CORRECTA PRESENTACIÓN	Y ORTOGRAFÍA REDACCIÓN	ANEXOS COMPLETOS								
1	ESTUDIANTE 1	0	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
2	ESTUDIANTE 2	1	0	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
3	ESTUDIANTE 3	0	1	0	1		0	1			1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	15	
4	ESTUDIANTE 4	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	16	
5	ESTUDIANTE 5	0	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2	2	17	
6	ESTUDIANTE 6	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	2	15	
7	ESTUDIANTE 7	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	17	
8	ESTUDIANTE 8	1	0	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
9	ESTUDIANTE 9	1	0	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
10	ESTUDIANTE 10	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	2	2	17	
11	ESTUDIANTE 11	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	
12	ESTUDIANTE 12	0	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
13	ESTUDIANTE 13	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
14	ESTUDIANTE 14	0	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
15	ESTUDIANTE 15	1	0	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
16	ESTUDIANTE 16	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2	2	18	
17	ESTUDIANTE 17	1	0	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
18	ESTUDIANTE 18	0	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
19	ESTUDIANTE 19	1	0	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
20	ESTUDIANTE 20	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
21	ESTUDIANTE 21	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
22	ESTUDIANTE 22	0	1	1	1	1		1			1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	16	
23	ESTUDIANTE 23	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	2	2	17	
24	ESTUDIANTE 24	1	1	1	1	1		1			1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	2	2	17	

### Crterios de valoración

LOGRADO = 2

EN PROCESO = 1

NO LOGRADO = 0

## ANEXO 05: RÚBRICA REALIZADA AL GRUPO B



#	CONTENIDOS A EVALUAR	HABILIDADES BLANDAS									PUESTA EN ESCENA - CREATIVIDAD										CONTENIDO		PROMEDIO INDIVIDUAL	
	CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACION  APELLIDOS Y NOMBRES	Comportamiento grupal 4				Participación 0 a 1			Presentación 0 a 1			Producción 0 a 5					Puesta en escena y pitching 0 a 5					Programa cumple con la expectativa 0 a 4		
		RESPONSABILIDAD	COORDINACION	ASERYIVIDAD	PUNTUALIDAD	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	EXCELENTE	REGULAR	DEFICIENTE	EXTERNO		INTERNO			MOTIVACION	EXPRESION ORAL	CONOCIMIENTO	USO DE MATERIALES	PROFICIENCIA	TÉCNICA		ESTÉTICA
												BITÁCORA COMPLETA	CORRECTA PRESENTACIÓN	ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN	ANEXOS COMPLETOS	ORDEN								
1	ESTUDIANTE 1	0	1	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
2	ESTUDIANTE 2	0	0	1	1		0			0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
3	ESTUDIANTE 3	1	0	0	1		0			0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	15	
4	ESTUDIANTE 4	1	0	0	1		0			0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	15	
5	ESTUDIANTE 5	1	0	0	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	13	
6	ESTUDIANTE 6	0	0	0	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	13	
7	ESTUDIANTE 7	1	1	1	0		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
8	ESTUDIANTE 8	0	0	0	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	12	
9	ESTUDIANTE 9	0	1	1	0		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	14	
10	ESTUDIANTE 10	0	1	0	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	13	
11	ESTUDIANTE 11	1	1	0	1		0			0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	2	2	14	
12	ESTUDIANTE 12	1	0	1	1		0			0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	2	2	14	
13	ESTUDIANTE 13	0	1	0	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	14	
14	ESTUDIANTE 14	1	1	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	15	
15	ESTUDIANTE 15	0	1	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	15	
16	ESTUDIANTE 16	1	0	1	1		0			0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	15	
17	ESTUDIANTE 17	1	1	0	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2	2	15	
18	ESTUDIANTE 18	1	0	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
19	ESTUDIANTE 19	0	1	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
20	ESTUDIANTE 20	1	0	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
21	ESTUDIANTE 21	1	1	1	0		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
22	ESTUDIANTE 22	0	0	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	13	
23	ESTUDIANTE 23	0	1	1	1		0			0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	14	
24	ESTUDIANTE 24	1	1	1	0		0			0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	13	
25	ESTUDIANTE 25	1	1	1	0		0			0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	13	


## Criterios de valoración

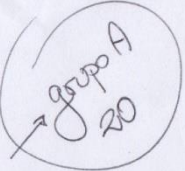
LOGRADO = 2

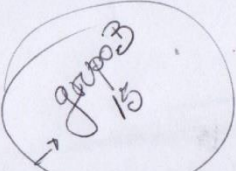
EN PROCESO = 1

NO LOGRADO = 0

**ANEXO 06: RÚBRICA UTILIZADA POR EL JURADO EXPERTO 1**







**RÚBRICA**  
TALLER DE TV  
2019-1

Criterios	Excelente	Cumple lo esperado	Requiere ayuda
<b>Puesta en escena</b>	<p><b>7 puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propone un desarrollo escénico adecuado y profesional.</li> <li>Se logró elaborar excelencia la escena.</li> <li>Se evidencia un dominio de las herramientas técnicas.</li> <li>Se evidencia un trabajo limpio y profesional.</li> </ul>	<p><b>5 o 4 puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se aproximó a la solución de un desarrollo profesional adecuado.</li> <li>No se logra plenamente un desarrollo pleno del escenario.</li> </ul>	<p><b>3 o menos puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No hay puesta en escena adecuada.</li> <li>La propuesta no evidencia un nivel profesional adecuado.</li> </ul>
<b>Contenido</b>	<p><b>7 puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La propuesta de programa refleja un adecuado entendimiento del público objetivo</li> <li>La propuesta temática es eficiente y atractiva</li> <li>Hay un planeamiento ordenado y eficiente de la producción administrando los recursos correctamente.</li> <li>La bitácora está completa.</li> </ul>	<p><b>5 o 4 puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Maneja las herramientas técnicas sin optimizarlas</li> <li>Cumple con el estándar</li> </ul>	<p><b>3 o menos puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No maneja las herramientas técnicas</li> <li>Está por debajo del estándar mínimo de emisión</li> </ul>
<b>Propuesta creativa</b>	<p><b>6 puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se evidencia creatividad</li> <li>Aplica la metodología Toulouse Thinking</li> <li>Se logra el trabajo colaborativo aplicado en todas las áreas.</li> <li>Se reconoce plenamente la función en relación con sus pares.</li> <li>Colabora con la competencia general</li> </ul>	<p><b>5 o 4 puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planeamiento que no resuelve todas las necesidades de producción</li> <li>Administración parcial de recursos</li> <li>La carpeta tiene algunas ausencias</li> <li>Sólo una parte de los roles está distribuida de forma eficiente.</li> </ul>	<p><b>3 o menos puntos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ausencia de administración de recursos</li> <li>La carpeta de producción está mal o no la presentó.</li> <li>No existe una adecuada distribución de roles.</li> </ul>

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO TOULOUSE LAUTREC RM 880-85-ED, 24-JUL-85 / RD 907-2008-ED, 29-DIC-08 / RD 1106-2009-ED, 07-MAY-09 / RD 0182-2010-ED, 12-FEB-10

**ANEXO 07: RÚBRICA UTILIZADA POR EL JURADO EXPERTO 2**

**TOULAU  
LOUTRE  
SEC**

**RÚBRICA**  
TALLER DE TV  
2019-1

Criterios	Excelente	Cumple lo esperado	Requiere ayuda
	<b>7 puntos</b>	<b>5 o 4 puntos</b>	<b>3 o menos puntos</b>
<b>Puesta en escena</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone un desarrollo escénico adecuado y profesional.</li> <li>• Se logró elaborar excelencia la escena.</li> <li>• Se evidencia un dominio de las herramientas técnicas.</li> <li>• Se evidencia un trabajo limpio y profesional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se aproximó a la solución de un desarrollo profesional adecuado.</li> <li>• No se logra plenamente un desarrollo pleno del escenario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay puesta en escena adecuada.</li> <li>• La propuesta no evidencia un nivel profesional adecuado.</li> </ul>
	<b>7 puntos</b>	<b>5 o 4 puntos</b>	<b>3 o menos puntos</b>
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La propuesta de programa refleja un adecuado entendimiento del público objetivo</li> <li>• La propuesta temática es eficiente y atractiva</li> <li>• Hay un planeamiento ordenado y eficiente de la producción administrando los recursos correctamente.</li> <li>• La bitácora está completa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja las herramientas técnicas sin optimizarlas</li> <li>• Cumple con el estándar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No maneja las herramientas técnicas</li> <li>• Está por debajo del estándar mínimo de emisión</li> </ul>
	<b>6 puntos</b>	<b>5 o 4 puntos</b>	<b>3 o menos puntos</b>
<b>Propuesta creativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evidencia creatividad</li> <li>• Aplica la metodología Toulouse Thinking</li> <li>• Se logra el trabajo colaborativo aplicado en todas las áreas.</li> <li>• Se reconoce plenamente la función en relación con sus pares.</li> <li>• Colabora con la competencia general</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeamiento que no resuelve todas las necesidades de producción</li> <li>• Administración parcial de recursos</li> <li>• La carpeta tiene algunas ausencias</li> <li>• Sólo una parte de los roles está distribuida de forma eficiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausencia de administración de recursos</li> <li>• La carpeta de producción está mal o no la presentó.</li> <li>• No existe una adecuada distribución de roles.</li> </ul>

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO TOULOUSE LAUTREC RM 860-85-ED, 24-JUL-85 / RD 907-2008-ED, 28-DIC-09 / RD 1106-2009-ED, 07-MAY-09 / RD 0162-2010-ED, 12-FEB-10