

**EL VIDEO DIGITAL EN ENTORNOS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE DE ÉTICA EN EL GRADO NOVENO DEL INSTITUTO  
LESTONNAC.**

**JULIANA RIVERA FRANCO  
MARICEL SALAZAR SUÁREZ.**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PEREIRA  
2015**

**EL VIDEO DIGITAL EN ENTORNOS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE DE ÉTICA EN EL GRADO NOVENO DEL INSTITUTO  
LESTONNAC.**

**JULIANA RIVERA FRANCO  
MARICEL SALAZAR SUÁREZ**

**Proyecto de grado como requisito para optar por el título de Licenciado en  
Comunicación e Informática Educativa.**

**Asesor JULIÁN DAVID VÉLEZ CARVAJAL  
MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA.**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PEREIRA  
2015**

Nota de Aceptación

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

Pereira, 2015.

Dedicatoria.

JULIANA RIVERA FRANCO:

A Dios, testigo permanente de sacrificios, dudas y respuestas.

A mi tío que sin dudarlo hubiera leído cada una de las páginas de este trabajo sin reparo alguno.

A mi familia, por su preocupación a cada momento y esfuerzo diario por lograr permitirme estudiar y ser mejor persona.

MARICEL SALAZAR SUÁREZ:

A mi papá por su apoyo, compañía, por la certeza que estará feliz donde esté de saber que culmino otro ciclo en mi vida.

A mi mamá y Julián David mi compañía y obligación. A mi compañera Juliana Rivera por ser incondicional y estar conmigo en los buenos y malos momentos.

## AGRADECIMIENTOS

Al rector de la Institución Educativa Lestonnac, Luis Germán Ruiz Calle, por abrirnos las puertas del colegio y brindó todas las facilidades para la aplicación del proyecto, a las estudiantes por su entusiasmo y entrega, a la profesora Ángela María Varela Mazo, por su interés en el trabajo y ayuda permanente.

A las familias Rivera Franco y Salazar Suárez por el apoyo emocional y a los amigos interesados en el proyecto por sus recomendaciones.

Al profesor Julián David Vélez Carvajal por su acompañamiento en el proyecto y a lo largo de la carrera, por su colaboración siempre con cada inquietud o duda por pequeña que fuera, por estar siempre presto a escuchar y por mostrar su amabilidad y cordialidad.

## TABLA DE CONTENIDO

Pág.

### Contenido

LISTA DE GRÁFICAS.....	8
LISTA DE FIGURAS .....	9
LISTA DE ANEXOS .....	10
RESUMEN.....	11
INTRODUCCIÓN .....	12
1. OBJETIVOS.....	13
1.1.1 OBJETIVO GENERAL.....	13
1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	13
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2.2 JUSTIFICACIÓN .....	17
1.3 MARCO TEÓRICO .....	20
AMBIENTE DE APRENDIZAJE. ....	21
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.....	25
CONTENIDOS .....	27
APRENDIZAJE.....	29
ENSEÑANZA .....	30
VIDEO .....	31

1.4 MATERIALES Y MÉTODOS.....	34
1.4.1 Tipo de investigación.....	34
1.4.1.2. Recolección de la información.....	34
Análisis de la información.....	36
1.4.2 METODOLOGÍA .....	64
Definición operacional y fases del proyecto. ....	64
Tipos de documentales:.....	84
Documental de observación: .....	84
1.5 DESARROLLO DEL PROYECTO .....	100
1.5.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	100
<b>Tipos y características de los productos audiovisuales.</b> .....	101
1.5.1.2. ANÁLISIS DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	105
1.5.1.2.1. Primer diagnóstico y trabajo realizado.....	105
1.5.1.2.2. Aporte a la Comunicación educativa y la educación. ....	108
1.5.1.2.3. Propuesta de un ambiente de aprendizaje a raíz del proyecto pedagógico.....	113
1.6. CONCLUSIONES .....	116
1.7. RECOMENDACIONES .....	119
1.9 BIBLIOGRAFÍA.....	121
WEBGRAFÍA.....	121

## LISTA DE GRÁFICAS

Pág

Gráfica 1 .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Gráfica 2. Frecuencia internet.....	39
Gráfica 3. Frecuencia Radio. ....	40
Gráfica 4. Frecuencia periódico. ....	41
Gráfica 5. Frecuencia teléfono. ....	42
Gráfica 6. Frecuencia televisión.....	43
Gráfica 7. Formato audiovisual que más llama la atención.....	44
Gráfica 8. Es importante o no la cooperación en el uso de la internet. ....	45
Gráfica 9. Herramienta tecnológica de mayor uso. ....	46
Gráfica 10. Herramienta tecnológica utilizada con mayor frecuencia. ....	47
Gráfica 11. Frecuencia de uso del blog. ....	48
Gráfica 12. Frecuencia de uso de Facebook. ....	49
Gráfica 13. Frecuencia de uso de Twitter. ....	49
Gráfica 14. Frecuencia de uso de Youtube.....	50
Gráfica 15. Frecuencia de uso de Behance. ....	51
Gráfica 16. Frecuencia de uso de otra red social.....	52
Gráfica 17. Artefacto por el que ingresa a internet.....	53
Gráfica 18. Satisfacción al crear un producto audiovisual y publicarlo. ....	54
Gráfica 19. Elemento por el que comprende mejor un contenido. ....	55
Gráfica 20. Transmisor de conocimiento, docente y/o estudiante.....	56
Gráfica 21. Materiales usados por el docente con mayor frecuencia.....	57
Gráfica 22. Nivel de satisfacción relaciones interpersonales en el aula.....	58
Gráfica 23. Importancia de la creatividad en las asignaturas del curso. ....	59
Gráfica 24. Medio de mayor preferencia para el desarrollo de la asignatura. ....	60



## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Ilustración 2 Esquema modificado del modelo realizado por Raymond NIXXON. El salón de clases desde el punto de vista de la Educación. ....	109
Ilustración 3 Esquema de propuesta de nuevo modelo educativo. El salón de clases, desde el punto de vista de la comunicación. ....	111

Pág

## LISTA DE ANEXOS

	Pág
Anexos 1 .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexos 2. Encuesta diligenciada. Imagen propia. ....	37
Anexos 3. Encuesta diligencia pág2. Imagen propia. ....	38
Anexos 4. Presentación del taller a realizar en la institución educativa. Imagen propia.....	66
Anexos 5. Actividad Quién Soy.....	70
Anexos 6. Socialización actividad Quién Soy. ....	71
Anexos 7. Visualización del video: identidad, personalidad y proyecto de vida. ....	74
Anexos 8. Visualización video: Identidad, personalidad y proyecto de vida. ....	76
Anexos 9. Asesoría durante la creación de la idea y guión literario.....	80
Anexos 10. Planteamiento de idea para el guion por grupos.....	86
Anexos 11. Planteamiento de idea para el guion por grupos.....	87
Anexos 12. Agregar videos y fotos con MovieMaker. ....	90
Anexos 13. Herramientas de video en MovieMaker,.....	91
Anexos 14. Herramientas de video en MovieMaker.....	92
Anexos 15. Animaciones en MovieMaker. ....	93
Anexos 16. Explicación manejo de MovieMaker.....	95
Anexos 17. Explicación manejo de MovieMaker.....	96
Anexos 18. Socialización videos terminados. ....	98
Anexos 19. Socialización de los videos creados por el grupo. ....	99

## RESUMEN

El proyecto pedagógico mediatizado realizado nace de la necesidad del ejercicio de nuevos entornos educativos en el aula, que tomen al contexto de los participantes como elemento inicial para elaborar el trabajo a devenir. Se evidencia la cercanía de la sociedad actual con las tecnologías de la información y la comunicación y se elige el video digital como formato audiovisual, para mediar el proceso educativo para la clase de Ética en el grado noveno del Instituto Lestonnac. La estructura de la secuencia didáctica tiene en cuenta cada práctica a ejecutar por parte del estudiante para la elección de las metodologías y modelos pedagógicos pertinentes, es por eso que las clases están divididas en las etapas de pre-producción y producción del video digital, partiendo de la idea o concepto por parte de cada estudiante y culminando con la edición digital y socialización videográfica.

Tecnologías de la información y la Comunicación, enseñanza, aprendizaje, contenidos, ambiente de aprendizaje.

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto pedagógico mediatizado usa el video digital como mediador de los contenidos a dictar en la clase de ética en el grado noveno del Instituto Lestonnac, trabajo que fue ejecutado durante el primer semestre del año 2015.

Durante este tiempo tomando en cuenta el diagnóstico hecho el año anterior, se realizaron actividades estructuradas en cinco sesiones utilizando los contenidos de Ética para la visualización, idea, grabación, edición y socialización del video en el aula, generando entornos educativos activos y de construcción del conocimiento colectivo.

Al final, el proyecto tuvo como resultado cinco productos audiovisuales con contenidos de la asignatura pero de tema y edición libres, los que dieron pie para conocer las habilidades, formas de expresividad y creatividad de las estudiantes.

Más allá de un elemento de comunicación social, el video tiene características interesantes pensando en su valor pedagógico a partir de diferentes cualidades en el mismo: Su cercanía con la población elegida, la facilidad para describir conceptos, la imagen como fuente de conocimiento y aprendizaje, son elementos que muestran su pertinencia y su valor como excusa para la participación colectiva dentro de un área determinada. El video digital como foco educativo para la actividad y comunicación en el aula entre docentes y estudiantes, no sólo es aplicable como un nuevo ambiente de aprendizaje diferente al tradicional donde el único elemento a utilizar es la palabra, sino también, facilita que en el proceso educativo de dicha materia (Ética), se desarrollen no sólo los contenidos educativos del área, además de llevar a cabo la experimentación y relación de los estudiantes con la creación y producción del video, teniendo como eje principal el lenguaje audiovisual como mediador en el proceso.

## **1. OBJETIVOS**

### **1.1.1 OBJETIVO GENERAL**

Proponer un ambiente de aprendizaje mediado por el Video Digital para la clase de Ética de alumnos de grado octavo del Instituto Lestonnac en la ciudad de Pereira.

### **1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Diseñar un ambiente de aprendizaje mediado por el Video digital para la clase de Ética de grado noveno del Instituto Lestonnac.

Implementar un ambiente de aprendizaje mediado por el video digital en la clase de Ética de grado noveno del Instituto Lestonnac.

Evaluar la implementación del proyecto pedagógico mediatizado.

## 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.2.1 Definición del problema.

*Proyecto Pedagógico Mediatizado en el que se crea un ambiente de aprendizaje mediado por el Vídeo Digital para la clase de Ética de grado noveno del Instituto Lestonnac de Pereira.*

Este proyecto pedagógico mediatizado busca implementar un ambiente de aprendizaje donde el video digital sea una herramienta que además de interactiva, sea útil en el desarrollo de la asignatura de Ética de grado noveno, en el Instituto Lestonnac. Se pretenden evidenciar las posibilidades que tiene el video digital dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la relación de los estudiantes con la herramienta y los contenidos de la asignatura. Sus características hacen que los procesos cognitivos puedan ser significativos, pues el audio, la imagen y el texto en conjunto, pueden ser potencializadores de conocimiento y dinamismo en el aula.

Desde la creación del Ministerio de Tic's en Colombia, el gobierno ha procurado vigilar y regir en correspondencia con la ley las políticas del sector de las Tecnologías de la Información y Comunicación y desde allí, pensar en su articulación con demás procesos sociales incluidos entre ellos la relación y necesidad de implementar las TIC dentro de los procesos educativos, por lo que se han llevado a cabo proyectos entre el Ministerio de Educación Nacional, la dirección del Sena y el Ministerio de TIC's como el plan "Computadores para Educar", programa del gobierno nacional con impacto social directo, donde se procura aumentar la equidad a partir del acceso a herramientas tecnológicas. Siendo el objetivo principal la dotación de elementos tecnológicos como computadores y tabletas en su proyecto actual, se hace necesario un nuevo componente con relación a estos recursos en la educación nacional: la formación educativa a partir de las TIC.

Se han evidenciado dificultades en el entorno educativo para la inclusión e implementación de TIC's en el aula, ya que no altera las prácticas de la misma, sino que se toman como una nueva plataforma para ubicar los contenidos de la clase, hecho que no garantiza facilidades ni cambios en la estructura de cada asignatura, así como poco interés en los contenidos y en las metodologías empleadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Las pocas posibilidades de que el curso genere nuevas dinámicas se dan por diversos factores entre ellos, los reducidos espacios que existen para la alfabetización visual y manejo de herramientas tecnológicas principalmente en los estudiantes, quienes deben ser el centro del conocimiento y aprehensión no sólo de los espacios, sino de los medios utilizados para dictar, formar y crear la clase.

“Un programa multimedial interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche nuestra capacidad multisensorial. La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje”.<sup>1</sup> Por eso es que se abre el interés de incluir el video digital como mediación entre el docente, estudiante y los contenidos educativos de la materia de Ética, siendo ésta facilitadora de herramientas inmersas en la plataforma videográfica a partir de los temas abordados en el área, pues se piensa en las cualidades de la imagen y el sonido para el aprendizaje del alumno, partiendo de enunciados claves dentro del proceso: todo material audiovisual tiene dentro de sí una intencionalidad y es ésta la que debe ser analizada para considerar sus posibles aplicaciones pedagógicas; vale la pena aclarar que no es lo mismo implementar cualquier video que se denomine “educativo” dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es labor dentro del diseño del proyecto, analizar el producto audiovisual y si éste, responde

---

<sup>1</sup>HENAO, Octavio. Una Llave Maestra. [En línea] 2004. [Citado 12- junio- 2014] Disponible en internet: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87401.html>

a cabalidad con las necesidades curriculares de la asignatura, puede considerarse como mediador del contenido de la clase.

Es necesario pensar también, en los procesos que se generan desde el momento en que el video digital es incluido como mediador educativo, la visualización del mismo, el análisis que puede denotar en los estudiantes y el maestro a partir de la reflexión del contenido y en el diseño del mismo, siendo entonces este Proyecto Pedagógico un plan de creación y producción del video digital para no sólo transmitir los conocimientos que se puedan dar a partir del plan de área sino también de la experiencia del estudiante con el producto audiovisual que realice y con el que tenga contacto durante el proceso de la clase; se planea entonces una interacción y relación del estudiante entre los contenidos de la materia y la producción creativa del video digital en el aula.



### 1.2.2 JUSTIFICACIÓN

Últimamente se evidencian cambios sociales, económicos y nuevas formas de ver el mundo. Aun así, las características de los entornos educativos, no han tenido muchas alteraciones, ni variabilidad que desarrollen un aprendizaje más práctico y significativo.

Las herramientas tecnológicas aunque han traído transformaciones fundamentales y manifestaciones de lo cultural y esencial en la formación de cada persona, en las instituciones educativas no se evidencian cambios estructurales y el uso de las TIC se reduce a algunas áreas: al parecer no se hace mayor esfuerzo por asumir un nuevo rol en lo metodológico y lúdico del aprendizaje para garantizar la generación de nuevos conocimientos que cumplan las necesidades y los objetivos que la comunidad educativa demanda.

Las condiciones actuales implican que se considere la creación de nuevos entornos educativos, donde a partir de propuestas innovadoras se produzcan procesos cognitivos que transformen y fortalezcan las relaciones entre los docentes y estudiantes que participan activamente de estos espacios del saber. Es posible que en los ambientes de aprendizaje por medio de esos procesos donde maestros y alumnos construyen representaciones del conocimiento a través de prácticas colaborativas y estrategias de enseñanza-aprendizaje, se reflejen distintas necesidades que ayuden a mejorar de forma sustancial la relación de las TIC, los contenidos, procesos de enseñanza y aprendizaje con los participantes.

Construir de forma colaborativa significa que los contenidos y procesos son desarrollados socialmente y es una oportunidad educativa donde todos pueden estar preparados para enfrentar la sociedad del conocimiento y donde la tecnología es fundamental en su desarrollo constante.

Así es como las herramientas tecnológicas son un apoyo que benefician el desarrollo y cumplimiento del ejercicio educativo en cualquier área, son

instrumentos innovadores que convocan en la enseñanza-aprendizaje y a la generación de nuevo conocimiento impulsando procesos prácticos más efectivos dentro del aula.

Hoy en día se tiene la oportunidad de explorar nuevas ideas desde la educación y las TIC como objetivos fundamentales para preparar a las personas desde la escuela y generar expectativas e intereses que se adapten a los procesos de la globalización y con esto poder mejorar la calidad y el trabajo que les atañe a las instituciones educativas, a los docentes y estudiantes que quieren crear de forma colaborativa y autónoma, prácticas para un buen aprendizaje desde las nuevas dinámicas que son necesarias y que establecen un desafío al cual se suma hoy el mundo. Teniendo en cuenta también que las TIC ofrecen infinitas posibilidades de innovar y motivar a los estudiantes dentro del aula para ayudar a fortalecer las dinámicas y los contenidos con los que ellos puedan tener una mayor recepción de los mismo y no solo puedan adquirir nuevo conocimiento, si no también generarlo y afianzarlo.

“Hay un solo motivo de fondo: para adecuarse a unos cambios sociales radicales, que han generado un nuevo tipo de persona”<sup>2</sup>, se hace importante ahondar en el desarrollo personal y la educación de los estudiantes del ahora, considerando su cosmovisión, maneras de interacción con el mundo, pues no son las mismas y es por eso que las aulas y la oralidad, sin desconocer sus numerosas ventajas, cualidades y aportes a la educación, requieren de nuevos partícipes para el proceso educativo de enseñanza y aprendizaje. La sociedad está cada vez más abocada a herramientas nuevas, donde se evidencian necesidades que vuelven

---

<sup>2</sup>

FERRÉS, Joan. *Video y Educación*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica S.A, 1994, pág. 13.

más obsoleta la práctica tradicional en la escuela y se demuestra el papel que desempeña la imagen y los contenidos audiovisuales en los habitantes del mundo contemporáneo, es por eso que el video digital es clave en los procesos del desarrollo educativo y social. Teniendo en cuenta que las tecnologías son más que un simple aparato y que abarcan mucho más que un computador o un dispositivo móvil, se deben aprovechar la infinidad de posibilidades que ofrecen y es por eso que los entornos educativos indiscutiblemente deben abrirse a las perspectivas que se ofrecen para transformar y poder cumplir los objetivos de las clases y de los procesos del conocer y el pensar teniendo en cuenta el ser, saber y el hacer de los estudiantes y docentes implicados en este caso particular, en el ambiente de aprendizaje de la asignatura de Ética en el Instituto Lestonnac, en la ciudad de Pereira.

Partiendo de lo anterior, la pertinencia de este proyecto pedagógico mediatizado en la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa radica en que propone un ambiente de aprendizaje donde el video digital es un intermediario y toma elementos que durante el programa se han planteado y estructuran el perfil de un egresado de la carrera. Ésta, es una propuesta que se fundamenta desde la comunicación educativa y se acopla con las TIC para generar procesos que un profesional de esta área debe manejar ya que dentro de los objetivos de LCIE se encuentra la importancia de que egresados de la carrera, logren generar nuevos procesos de enseñanza- aprendizaje donde la didáctica es un pilar en los nuevos escenarios y exigencias del mundo contemporáneo que constantemente reclama una pedagogía de la comunicación, que se generen nuevas metodologías de aprendizaje y que vincule las tecnologías para lograr que el estudiante reciba y comprenda de una forma dinámica y atractiva los contenidos.

### 1.3 MARCO TEÓRICO

La educación como parte fundamental de la estructura social tiene como objetivo formar el carácter, afianzar la personalidad y otorgar conocimientos al individuo para su vida práctica y productiva dentro de la sociedad. La educación resulta ser el instrumento para promover y mejorar esas capacidades del ser humano en su entorno cotidiano y es por eso que los espacios elegidos para llevar a cabo procesos educativos, deben ser enmarcados por lo que sugiere el mundo actualmente.

La sociedad sigue siendo desigual y muchas personas se encuentran en desventaja ante el auge de la modernidad que ha traído la tecnología como parte intrínseca de la evolución, así como re plantea el conocimiento y las formas de enseñanza- aprendizaje.

Los problemas sociales y económicos que se han impuesto ante el mundo globalizado denota las dificultades que tienen muchas personas para acceder a las NTIC, incluso hay gente que no referencia términos como TICS, en muchas ocasiones no conocen un computador, por lo tanto el único medio para adherirse a la innovación son las instituciones educativas; éstas son las encargadas de suplir las deficiencias que hay dentro de la sociedad.

También se encuentra el problema de la cobertura tras la profunda brecha entre ricos y pobres (*info-ricos, info-pobres*)<sup>3</sup>; y una vida inequitativa donde hay individuos que no tienen la posibilidad de acceder al sistema educativo y los que logran llegar no pueden comprar un computador o dispositivo móvil, herramientas que hoy sirven como recurso de aprendizaje y por la que se adquiere de cierto

---

3

COLL, César y MONEREO, Carles. *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Ediciones Morata, S.L, 2008.pág. 25.

modo una autonomía educativa, adquisición de conocimiento y aprendizaje guiado significativo.

Los conceptos señalados a continuación, dan pie a la elaboración de un trabajo que pretende un aprendizaje profundo y accesible a las nuevas lecturas de las prácticas educativas, donde serán tomados en cuenta términos claves para un desarrollo integral de enseñanza como proyecto pedagógico, donde el mediador sea el video digital; tomando como referente principal a Joan Ferrés, teniendo en cuenta en cuenta el factor educativo del mismo.

### **AMBIENTE DE APRENDIZAJE.**

A lo largo de la vida el ser humano ha entendido a la educación como factor que forma personas autónomas e ilustradas que adquieren la capacidad para pensar y tomar decisiones de forma libre, responsable para servir a su comunidad, es lo que se conoce como un sujeto crítico y reflexivo pero que a la vez está sujeto a el poder económico y político por el cual está configurado el sistema del cual participa.

La mala adaptación que los países latinoamericanos hacen de la globalización ha contribuido a la desigualdad social y a que el ciudadano común ejerza nuevas prácticas y propósitos que lo tiñe de miseria y obstaculiza su proceso de formación.

Y una vez los ejemplos de expresión e interacción son designados como características accionarias a medida que los residentes producen simultáneamente el paisaje de lo educativo, el intercambio cultural hace surgir nuevos espacios de comunicación e intercambio que se pueden analizar dentro de las ideas que permanecen en los lugares que son espacio vital de la nueva sociedad.

Al igual que la innovación y los nuevos modelos de mercado que intervienen en la sociedad, son fundamentales a la hora de pensar en las instituciones educativas como un escenario de aprendizaje que está cada vez más abocado a herramientas nuevas, donde es más obsoleta la práctica tradicional. Es por eso que el término audiovisual es primordial en un nuevo proceso de desarrollo educativo y social. El mundo, es cada vez más visual, por eso indiscutiblemente hay que abrirse a los papeles que podrían cumplir o están cumpliendo los nuevos formatos audiovisuales, en este caso particular.

Dentro de las miles de discusiones que se han despertado en el sector educativo, existe una marca latente especialmente en materia del espacio y lugar y no sólo en la maneras de enseñar, sino también en sus contenidos y es por eso que el concepto de ambiente de aprendizaje lo abarca todo y no es una expresión separada del espacio exterior y a partir de observar qué tipo de mediación puede intervenir entre las políticas educativas y las prácticas se infiere el “aula como punto de encuentro”<sup>4</sup>.

El lugar donde con el motivo de aprender y de compartir experiencia, logra reunir a diferentes personas de un mismo sector para realizar distintas actividades pensadas para el desarrollo individual y colectivo de las capacidades y condición del ser humano son las instituciones educativas, donde la infraestructura, la imagen, las dinámicas, la lúdica son factores importantes en la construcción de conocimiento y de la pedagogía que hace parte de la “estética social”<sup>5</sup>; no como

---

<sup>4</sup>DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>

<sup>5</sup>( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)

respuesta a sus manifestaciones, sino como eje donde se divergen casos de aceptación y rechazo entre los participantes y se transforma en palabras del discurso “racionalista del maestro y el libro”<sup>6</sup>.

Los cambios trascendentales que se han dado en la reflexiones sobre los ambientes educativos han tratado cuestiones relacionadas con la construcción de la ideología, íconos culturales y la manera en que las audiencias interpretan los mensajes provenientes de los medios de comunicación de manera que forjan sus identidades. La formación del sujeto corresponde al contexto en el que se ha visto inmerso, la familia, la escuela, los medios y los instrumentos tecnológicos a los que últimamente tiene acceso y que influyen en todas las manifestaciones personales y que se evidencia en la interacción con todo lo que rodea.

Una forma nueva de ver el mundo y de manifestar la exploración de las nuevas identidades que trae la globalización es la tarea que le confiere a la pedagogía para trascender a otros espacios distintos a la escuela ya que mediante las conexión que hay en el mundo por medio de las herramientas tecnológicas se imponen multiculturalidad en los espacios individuales e invisibilizados por lo mediático y visualizados desde otros aspectos en el espacio antropológico y real. De ahí que los ambientes de aprendizaje se conciben en 6 categorías que son “el ambiente como problema”<sup>7</sup>, “el ambiente como recurso”<sup>8</sup>, “el ambiente como

---

<sup>6</sup>( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)

<sup>7</sup>( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)

naturaleza”<sup>9</sup>, “el ambiente como biosfera”<sup>10</sup>, “el ambiente como medio de vida”<sup>11</sup> y como “ambiente comunitario”<sup>12</sup> .

En los ambientes de aprendizaje es importante referirse a la convivencia por medio de la práctica pedagógica mediada por las normas que se pueden enmarcar dentro de la lúdica y la dinámica, y desde donde muchos teóricos se preguntan cómo llegar a una educación participativa en la cual el aprendizaje sea significativo e influya en la cultura y las perspectivas de la sociedad y el individuo asuma un perfil con actitudes y valores ejemplares típicos de un sujeto instruido.

En este caso el ambiente de aprendizaje es una configuración distinta de organizar los materiales y crear nuevas fantasías que sólo se hacen a partir de ideas y acciones de comunicación educativa y de alguna manera forman para la vida al individuo que todo el tiempo está adquiriendo conocimiento y que se

---

<sup>8</sup>( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)

<sup>9</sup>( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)

<sup>10</sup>( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)

<sup>11</sup>( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)

<sup>12</sup>

( DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [ Citado 21-Agosto-2013] Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> s.f.)



educa con otros, inserto en una comunidad donde la ideología prolifera y moldea las formas de comportamiento social, al categorizar se ilustra y se diversifica la lógica instrumental del ejercicio actual de la comunidades en el que los ambientes educativos y la convivencia depende de la dialéctica impuesta por los efímeros y trascendentales cambios que caracteriza a la modernidad y que hace el ejercicio del maestro junto con la práctica pedagógica que se está reinventando tras cada cambio o innovación.

## **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.**

Las tecnologías audiovisuales marcan hoy en la educación no solamente un recurso de enseñanza sino el de mayor cabida cuando se busca un elemento cercano al estudiante. Dice César Coll<sup>13</sup> que toda actividad humana está mediada por el uso de herramientas, en este caso, son éstas las invitadas a ser acompañantes del desarrollo del proyecto pedagógico; no sólo como excusa experimental sino de transformación y evolución del sujeto.

“Las tecnologías propias de cada momento histórico contribuyen a promover metas colectivas, relaciones sociales, prácticas cotidianas, y expectativas de comportamiento diferentes”<sup>14</sup>

Siguiendo la corriente de “expectativas de comportamiento diferentes”<sup>15</sup>, se piensan las TIC incluidas en este proyecto pedagógico mediatizado como las

---

<sup>13</sup>

COLL, César y MONEREO, Carles. Psicología de la educación virtual. Barcelona. Ediciones Morata, S.L.2008, pág. 20.

<sup>14</sup>

COLL, César y MONEREO, Carles. Psicología de la educación virtual. Barcelona. Ediciones Morata, S.L.2008, pág. 55.

<sup>15</sup>

tecnologías propias del momento histórico de este momento, que no solamente permiten que nuestras habilidades mejoren sino que al apropiarnos de su uso, potencian nuestras capacidades, pensadas como función social. Así como la escritura mejora nuestra capacidad de comprensión, las tecnologías de comunicación y la información nos abren un mapa de posibilidades de acceso, visualización, pero también de desarrollo de capacidades cognitivas, incluso de la escritura en sí, con transformaciones en cuanto al tiempo, espacio y demás cuestiones que no tendríamos la posibilidad de realizar, si siguiéramos escribiendo únicamente con lápiz y papel.

Es necesario también, realizar su análisis simbólico, primero pensar en las TIC como herramientas de representación, donde prima lo multisensorial<sup>16</sup>, una cadena de significados que bien o mal, forman parte de la cultura adyacente, su impacto social y las posibilidades de cambio en este último punto y también a nivel político y cultural. Son estas herramientas vehículos donde se hilan nuevos significados y donde se perpetúan nuevas prácticas (teniendo en cuenta que estas prácticas sociales son las que definen la actividad y no la herramienta en sí), que conducen a cambios sociales que no son ajenos a la educación.

Estas herramientas cuentan con un elemento extra y es el del ciberespacio por la posibilidad de conectividad a internet. En este ámbito entonces César Coll expone tres líneas de estudio sobre los nuevos ámbitos de socialización ligados a las TIC, estos son:

---

COLL, César y MONEREO, Carles. Psicología de la educación virtual. Barcelona. Ediciones Morata. S.L. 2008, pág. 55.

<sup>16</sup>COLL, César. Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidades y potencialidades. [En línea] 2008. [Citado 24-noviembre-2014]. Disponible en internet: [http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/aprender\\_y\\_ensenar\\_con\\_tic0.pdf](http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/aprender_y_ensenar_con_tic0.pdf)

“Las posibilidades de la virtualidad llevada al extremo”<sup>17</sup>, aquí se sustentan experiencias y posibilidades de interacción de personas que encuentran en la virtualidad, el espacio para relacionarse socialmente y donde el punto sensible es el de la identidad.

En un segundo estadio, están localizadas las relaciones entre uso de TICS y clase social, pues no surgen los mismos procesos por una persona que tenga un uso permanente de las tecnologías de información y la comunicación, a los que inician un proceso sin unas intervenciones importantes a sus filosofías de vida.

En último lugar, sugiere “explorar las posibilidades que abren las TIC a formas de expresión y creación desde edades tempranas”<sup>18</sup>, cualidades que son exploradas a partir de elementos como el video digital en niños de temprana edad.

## CONTENIDOS

Son las referencias otorgadas al estudiante por parte de su profesor dentro del ambiente de aprendizaje estructurado para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Hacen parte de los contenidos las guías, materiales, todo elemento principalmente escrito que ayuda, complementa y labora la clase.

---

<sup>17</sup> COLL, César y MORENEO, Carles. Psicología de la educación Virtual. Barcelona. Ediciones Morata S.L.2008, pág. 70.

<sup>18</sup> COLL, César y MORENEO, Carles. Psicología de la educación Virtual. Barcelona. Ediciones Morata S.L.2008, pág. 71.

En principio, se piensa un currículo y un contenido para el desarrollo de la práctica educativa, pero dentro de un ambiente mediatizado, éste puede variar modificándose y generando temáticas que si bien pueden ser nuevas, no van desligadas de lo planteado al iniciar el proceso educativo. Deben analizarse entonces los contenidos teniendo en cuenta modificaciones y cambios, que el docente debe realizar, para mostrarlos a los estudiantes.

Los contenidos se perpetúan, pero son adecuados a las nuevas herramientas establecidas, además son adaptables a nuestros propósitos. Se habla de multimodalidad, en cuanto son diferentes las características de la forma en que ya recibimos los mensajes, situándonos en nuevos espacios y modos de significación del contenido.

“Los contenidos pueden adoptar formas de expresión diferentes, concretadas o realizadas por medio de distintos soportes”<sup>19</sup> El contenido, debe pensarse como todas las formas de expresión que pueden surgir dentro del ambiente de aprendizaje: No es sólo lo que denote el video, o un texto escrito que se imparta en la clase, sino también, qué originan los significados que surgen a partir de esos textos escritos, qué opiniones merecen al respecto por parte de estudiantes y maestros y qué mejoramientos sugieren para el devenir educativo.

Sus acciones y posibilidades son diferentes, son transformados de acuerdo al soporte en el que se encuentre. Algunos de estos soportes, ofrecen la ventaja de numerosas copias del mismo contenido y en algunos casos, realizar copias de un mismo contenido adquiere la facilidad de sólo necesitar ser enviado vía web, impreso en una esquina de la ciudad, brinda ventaja de la replicabilidad y su facilidad de adecuarse a diferentes soportes; son éstas entonces, características claves de los contenidos.

---

<sup>19</sup>COLL, César y MORENEO, Carles. Psicología de la educación Virtual. Barcelona. Ediciones Morata S.L.2008, pág. 157.

## APRENDIZAJE

La capacidad del individuo para vincular a sus vidas las nuevas tecnologías de la información y comunicación, parece algo implícito en su práctica diaria tanto en ejercicio como en formación y para César Coll es importante lograr afianzar los conocimientos a partir de la interacción de colectivos que están “transformando escenarios educativos tradicionales, al tiempo que están haciendo aparecer otros nuevos”<sup>20</sup>.

La transformación de estos escenarios educativos, se dan a través de las capacidades y destrezas que tiene el ser humano para aprender y reaprender, que básicamente es utilizar sus saberes previos para construir uno nuevo y significativo.

En la actualidad se necesitan de habilidades para participar de necesidades formativas y de las competencias que obligan a transfigurar la realidad y de este modo implementar el triángulo didáctico que plantea Coll, donde el contenido es el elemento fundamental para el aprendizaje, el profesor permite que esos contenidos sean la intención para aprender del estudiante y finalmente él es el que da significados a esa edificación del conocimiento que resulta ser el sentido al aprendizaje, mediante la apropiación de los contenidos y el conocimiento porque como plantea Coll “ Ni información es sinónimo de conocimiento ni la recepción o el acceso a la información garantiza el aprendizaje”<sup>21</sup> El aprendizaje se mide según la comprensión y la capacidad que tenga un sujeto para reflexionar apropiadamente del tema o sea cuando le da sentido y significado a lo que aprende.

---

<sup>20</sup> COLL, César y MORENEO, Carles. Psicología de la educación Virtual. Barcelona. Ediciones Morata S.L.2008, pág. 157.

<sup>21</sup> COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. [En línea] Separata. 2001. [Citado 04-septiembre-2014]. Disponible en internet: <http://virtualeduca.org/ifdve/pdf/cesar-coll-separata.pdf>

## ENSEÑANZA

Es necesario repensar y configurar los entornos de enseñanza, más cuando median las TIC brindando innumerables posibilidades de adquirir información y aprenderla, obligando al concepto de enseñanza a re significarse como proceso; cuestión por la que se hace entrañable la conexión entre aprendizaje, enseñanza y tecnologías de la información y la comunicación.

Dentro del triángulo didáctico, la enseñanza tiene la función de lograr diferenciar el conocimiento adquirido, de la información acumulada por el estudiante, que en algunas ocasiones puede no ser verídica, factible o útil.

César Coll plantea 3 maneras en que las TIC funcionan como mediadoras para la enseñanza en el aula:

- Buscar, seleccionar y organizar información relacionada con los contenidos de la enseñanza.
- Acceder a bases de datos y bancos de propuestas de actividades de enseñanza y aprendizaje;
- Planificar y preparar actividades de enseñanza y aprendizaje para su desarrollo posterior en las aulas.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>COLL, César y MORENEO, Carles. Psicología de la educación Virtual. Barcelona. Ediciones Morata S.L.2008, pág. 93.

“La ubicuidad de las tecnologías de la información y comunicación han llevado a crear espacios en donde es posible el aprendizaje más allá de la escuela”<sup>23</sup> Se refiere al cambio que las TIC da para repensar las posibilidades y finalidades de la educación, pues si su portabilidad ofrece la oportunidad de aprender en cualquier parte, la escuela debe replantear su forma y definición de educar.

## VIDEO

Desde el punto de vista tecnológico, el video ha innovado de numerosas maneras y lo hace cada vez más, pero tiene un enfoque poco explorado y es éste el espacio educativo, donde aún falta mucho campo para investigar y conocer sus diferentes funcionalidades en ambientes de aprendizaje.

Ferrés propone clasificar al video, según sus funcionalidades y características, para determinar y establecer parámetros de estudio y aplicación:

### *Video lección*<sup>24</sup>:

Es usado como complemento expositorio en una clase magistral para mostrar ejemplos, leer conceptos, es decir, todos los ejercicios que pueden hacerse en el tablero. En este caso, el video reemplaza la pizarra. El estudiante no tiene influencia alguna en su desarrollo.

### *Video apoyo*<sup>25</sup>:

---

<sup>23</sup> COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. [En línea] Separata. 2001. [Citado 04-septiembre-2014]. Disponible en internet: <http://virtualeduca.org/ifdve/pdf/cesar-coll-separata.pdf>

<sup>24</sup> FERRÉS, Joan. Video y Educación. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica.S.A. 1994. Pág. 34.

<sup>25</sup> FERRÈS, Joan. Video y Educación. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica S.A.. 1994. Pág. 35.

Se aplica como dinamizador de la cátedra por parte del docente, quien utiliza su discurso académico y lo complementa con el video.

*Video proceso*<sup>26</sup>:

Los estudiantes están implicados en algún momento del desarrollo del video, bien como productores o al menos son considerados sujetos activos en la dinámica que involucra el formato audiovisual.

*Programa motivador*<sup>27</sup>:

Parte del *Video proceso*, pues cuenta con la participación activa; la diferencia en que en éste logra observarse un producto terminado, creado por el alumno.

El uso del video en el aula, debe ser realizado a conciencia, con ciertas pautas y pensando en las diferentes funcionalidades y ventajas que trae el mismo dentro del salón de clases.

Las categorías argumentadas y estructuradas en el marco teórico, engloban toda una reflexión de quehacer educativo y social, donde se sugieren metodologías que teniendo en cuenta entornos y sucesos sociales de la actualidad, se tienen como punto de partida los ejes principales de la educación, la enseñanza desde su particularidades y relación con el aprendizaje, la labor mediática entre estudiante y maestro de los contenidos, las tecnologías de la información y la comunicación como plataformas facilitadoras de brindar esos contenidos y fomentar el cambio estructural, del ambiente de aprendizaje en todas sus dimensiones. Todo este proceso va encaminado hacia unos objetivos que se van definiendo a lo largo del dinamismo del entorno educativo y que inician con el surgimiento y crecimiento de

---

<sup>26</sup> FERRÉS, Joan. Video y Educación. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica S.A. 1994. Pág. 36.

<sup>27</sup> FERRES, Joan. Video y Educación. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica S.A. 1994. Pág. 38.



lúdicas novedosas dentro y fuera del aula y la acción de reflexiones educativas enmarcadas dentro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Más que el proceso interdisciplinar de cada una de las categorías construidas, se plantea un marco que pueda inquietar y generar una articulación pensada para la educación actual.

## **1.4 MATERIALES Y MÉTODOS**

### **1.4.1 Tipo de investigación.**

El Proyecto Pedagógico Mediatizado planteado en el marco del paradigma cualitativo con enfoque hermenéutico, busca en primera instancia diagnosticar particularidades, acercamientos y antecedentes de la población elegida con la herramienta que media el proceso durante el contenido del área de Ética: El Video digital.

Surgen entonces las diferentes dimensiones desde donde se indican posibles respuestas y eventualidades durante la realización del encuentro entre población y proyecto experimental: Contenidos, ambiente de aprendizaje, enseñanza, aprendizaje y Tics.

La pregunta de un nuevo proceso que pueda generar resultados diferentes a los obtenidos durante los últimos años en cuanto al acceso e intervención del estudiante con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, da pie a crear un ambiente de aprendizaje enmarcado dentro de una clase habitual en el contexto educativo donde el alumno se vea involucrado en la realización de productos audiovisuales con contacto directo al contenido educativo y la implementación de una herramienta tecnológica dentro del aula.

### **2.1.2 Recolección de la información.**

La fuente primaria de donde se obtiene información para el primer acercamiento al grupo que pertenece al proyecto pedagógico, son las estudiantes, por medio de una encuesta, la que dio pie al primer diagnóstico del grupo focal.

La población a la que es dirigido el Diseño e implementación del Proyecto Pedagógico Mediatizado, es la de estudiantes de grado noveno del Instituto

Lestonnac, colegio femenino de la ciudad de Pereira de 52 años de existencia, ubicado en el Barrio Kennedy; aliado de la Compañía de María junto al Colegio La Enseñanza, cuya infraestructura se halla en la Avenida Circunvalar de la misma ciudad.

El grado se elige pensando en los conocimientos previos de las estudiantes en cuanto a la creación de video, la facilidad de identidad con el mismo y la posibilidad de desarrollar nuevas habilidades respecto al instrumento.

Para conocer factores como: Frecuencia de uso de medios audiovisuales, formato audiovisual de mayor preferencia, medios de comunicación utilizados para la transmisión de información y la relación entre educación y medios de comunicación, se hizo necesaria la creación de una encuesta realizada por 20 estudiantes del grado elegido. Las personas encuestadas fueron todas estudiantes del año inmediatamente anterior, que actualmente cursan grado noveno, grupo focal para el proyecto, con una grande diferencia de edad para procurar tener resultados con mayor diversificación de datos.

La encuesta consta de 14 preguntas abiertas y cerradas divididas de acuerdo a las categorías del Proyecto Pedagógico Mediatizado, donde se pregunta por el medio de comunicación utilizado con mayor frecuencia, el formato audiovisual que encuentra más llamativo, la importancia de la cooperación en internet, las herramientas tecnológicas más utilizadas, cuáles son las herramientas tecnológicas empleadas en el colegio, la preferida para compartir información, la manera de acceder a internet, su opinión acerca de la relación entre docente y estudiante, su satisfacción en cuanto a la misma, su opinión sobre el desarrollo de la creatividad en el grado que cursa y la manera en que prefiere que sea mediada la información y los contenidos de las materias vistas a lo largo del año académico.

### *Aspectos éticos.*

Durante la realización de la encuesta se procuró que la estudiante se encontrara en total disposición de responder las preguntas solicitadas, se pensó en crear un ambiente agradable para la misma, eligiendo una hora poco desgastante y con previo anuncio de la realización de la misma. Fue primordial la opinión y completa satisfacción de los estudiantes encuestados.

### **Análisis de la información.**

Una vez diligenciadas dentro de la institución educativa las encuestas que se realizaron teniendo en cuenta los indicadores que arrojó el esquema de operacionalización, se dio paso al análisis de los resultados obtenidos dentro de las mismas: En este paso se hizo una relación entre las respuestas obtenidas por cada estudiante y las tendencias y diferencias que puedan ser encontradas. Vale aclarar que la información encuestada es de carácter cualitativo, pero la mayoría de las preguntas son cerradas y fueron creadas para ser resueltas con carácter numérico, facilitando la traducción de los datos, es decir, que se analizó información cuantitativa, aunque algunas preguntas tienen la característica de pregunta abierta, se debe tener en cuenta la información cualitativa dentro del análisis de la información.

El proceso de análisis de la información, es de suma importancia para el proyecto pedagógico mediatizado, para valorar y evaluar la intervención del mismo al finalizar el curso del trabajo.

angee chavez sa.

**PROYECTO PEDAGÓGICO MEDIATIZADO:  
EL VIDEO DIGITAL EN ENTORNOS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE DE ÉTICA EN EL INSTITUTO LESTONNAC.**

Con las siguientes preguntas pretendemos identificar elementos que nos ayudarán a guiar y enriquecer nuestro Proyecto pedagógico mediatizado. Les agradecemos su disposición y sincera resolución de la encuesta.

Nombre:

Correo electrónico:

**Tecnologías de Información y comunicación.**

1. En una escala de 1 a 5 (donde 1 es el menor y 5 el mayor), ¿qué medio utiliza con mayor frecuencia? a) Televisión 4 b) Radio 4 c) Teléfono 4 d) Periódico 4 e) Internet 5

2. Dentro de la internet, ¿qué formato audiovisual le llama más la atención? (Señale con una x).

a) Fotografías x b) Video x c) Otro      - ¿Cuál? Juegos

3. ¿Considera importante la cooperación en el uso de la internet?

Si x No      ¿Por qué?

Por que nos ayuda a realizar trabajos e investigaciones

4. ¿Qué herramientas tecnológicas, utilizan con más frecuencia?  a) Computador b) tableta Digital  c) Celular Otro      - ¿Cuál?     

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza en su colegio?  a) Computador b) Tableta Digital c) Celular d) Ninguno Otro      - ¿Cuál?     

**Enseñanza-aprendizaje.**

6. En una escala de 1 a 5 (donde 1 es el menor y 5 el mayor), ¿Qué medio prefiere para compartir información creada por usted? a) Blog personal 2 b) Facebook 5 c) Twitter 4 d) Youtube 5 e) Behance 3 f) Otro      - ¿Cuál?     

Anexos 1. Encuesta diligenciada. Imagen propia.

7. ¿Con qué artefacto suele tener acceso a internet?  a) Computador \_\_\_  b) Celular \_\_\_  
 c) Tablet \_\_\_ d) Otro \_\_\_ -¿Cuál? \_\_\_\_\_

8. ¿Considera placentera y exitosa la actividad de crear productos audiovisuales de su propiedad para ser vistos en internet? Sí  No \_\_\_ ¿Por qué?  
Para poder competir con los demás

9. Considera que comprende mejor un contenido determinado por medio de:  a) Juego \_\_\_  
 b) Texto \_\_\_ c) Herramientas Virtuales \_\_\_ d) Otro \_\_\_ -¿Cuál? \_\_\_\_\_

10. ¿Cree usted que el docente debe ser el único transmisor y productor del conocimiento impartido en la clase? Sí \_\_\_ No  ¿Por qué?  
Por que los demás alumnos tienen derecho a opinar sobre lo que piensan

#### Ambiente de aprendizaje.

11. ¿Qué materiales son empleados en las clases por los profesores en su institución? (Selección múltiple) a) Texto impreso  b) Imagen impresa \_\_\_ c) Videos \_\_\_ d) Textos escritos a mano

12. En una escala de 1 a 5, (donde 1 es el menor y 5 el mayor), ¿qué tan satisfecho se siente con la relación entre usted, los demás estudiantes y sus profesores de aula?  
1 \_\_\_ 2 \_\_\_ 3 \_\_\_ 4  5 \_\_\_

13. ¿Considera importante el desarrollo de la creatividad en las asignaturas de su curso? Sí  No \_\_\_ ¿Por qué?  
para poderlos conocer y aprender más

#### Contenidos.

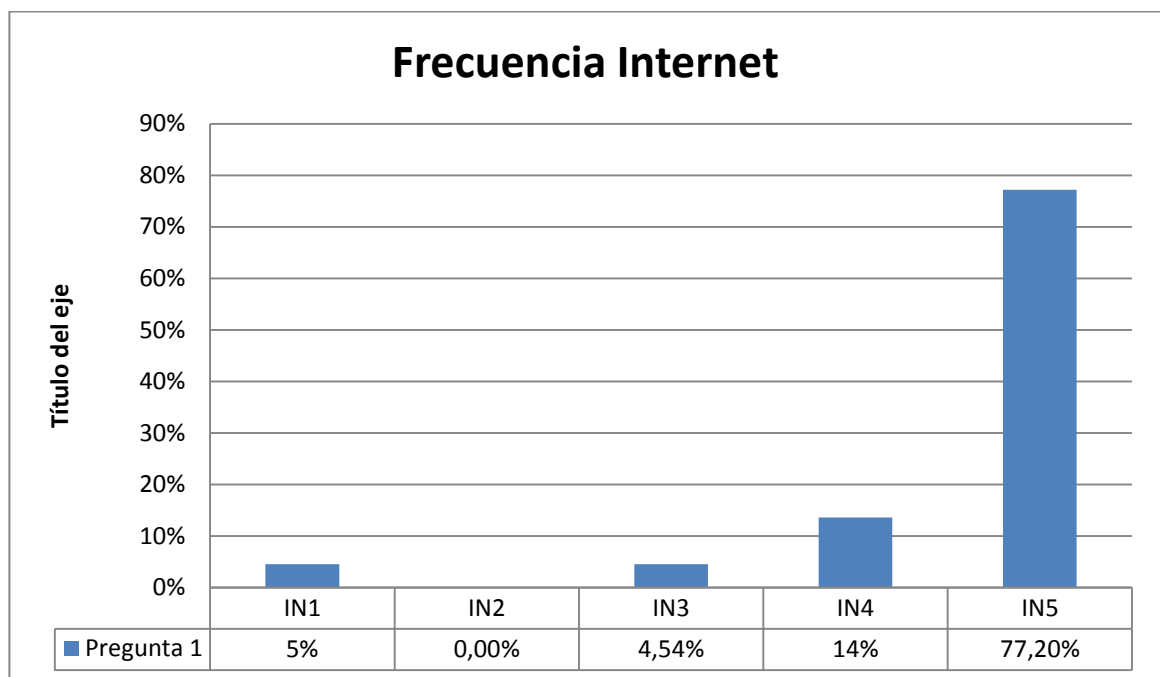
14. Prefiere que los contenidos de cualquier asignatura de su grado se den por medio:  
a) Físico \_\_\_ b) Digital  c) Ambos son necesarios \_\_\_ d) Cualquiera de los dos \_\_\_

**Gracias por su tiempo.**

Los porcentajes obtenidos de acuerdo a las respuestas de las encuestas, fueron las siguientes:

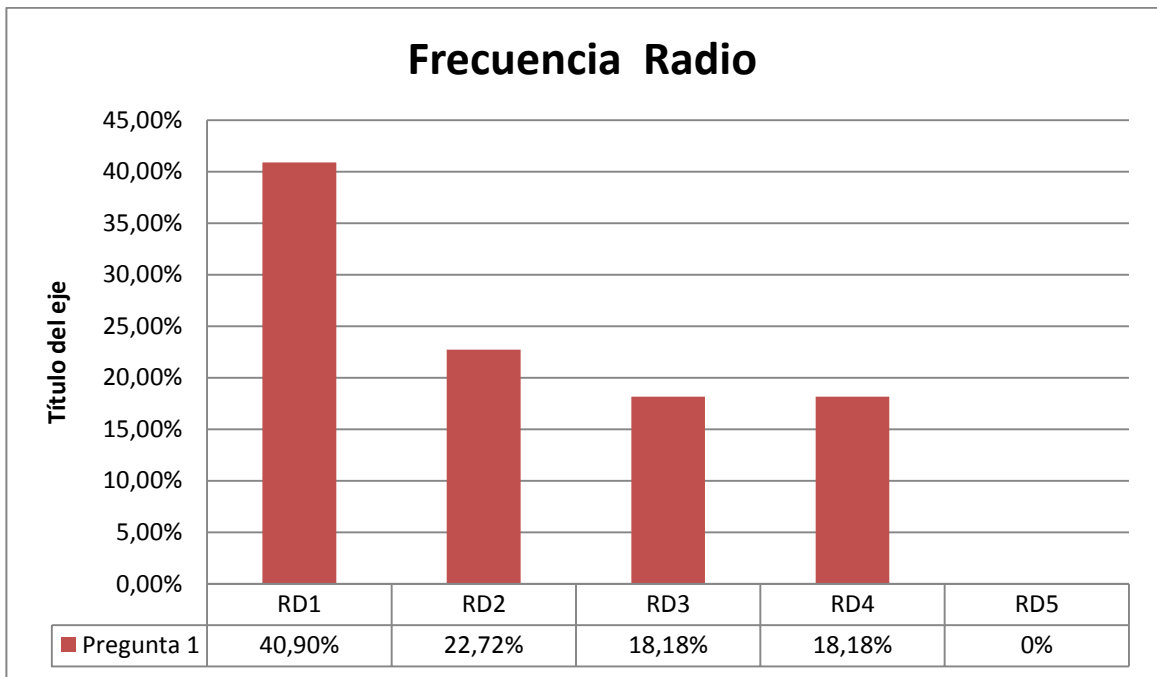
**Pregunta 1:** La primera pregunta, consulta por la frecuencia con la que se utilizan diferentes medios de comunicación e información, donde 5 es el mayor nivel y 1 el menor:

Existe un resultado por cada medio:



Gráfica 1. Frecuencia internet.

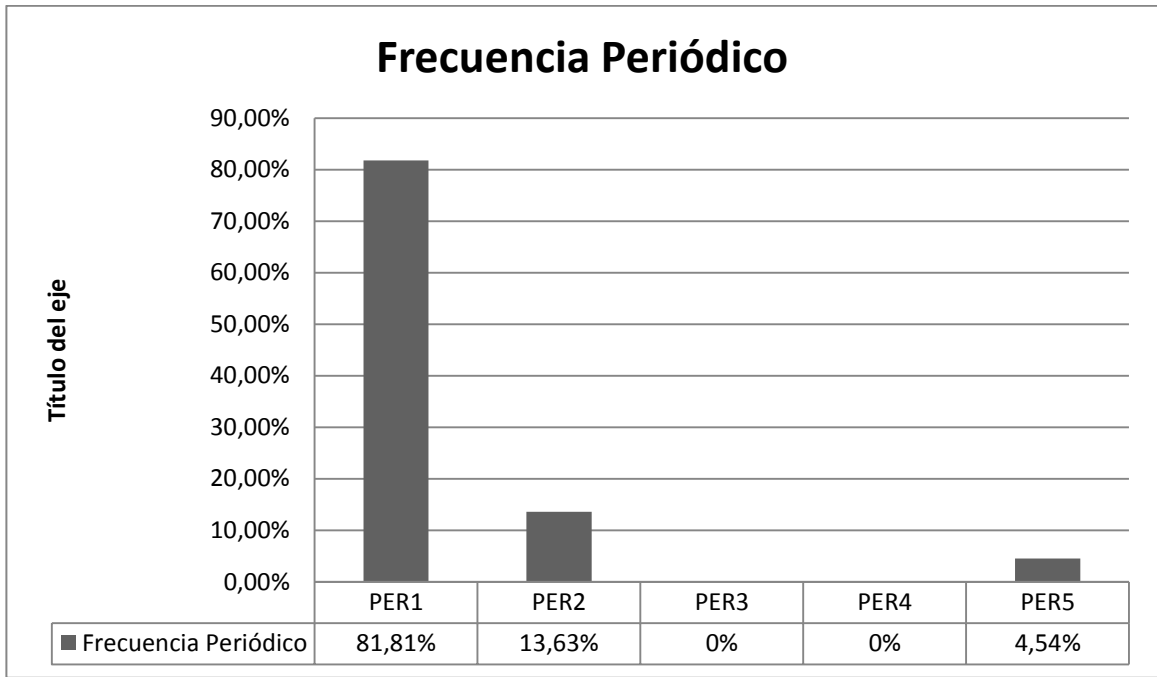
El mayor resultado de internet, es el nivel 5 con un 77,20% y el menor 2, con un 0.



**Gráfica 2. Frecuencia Radio.**

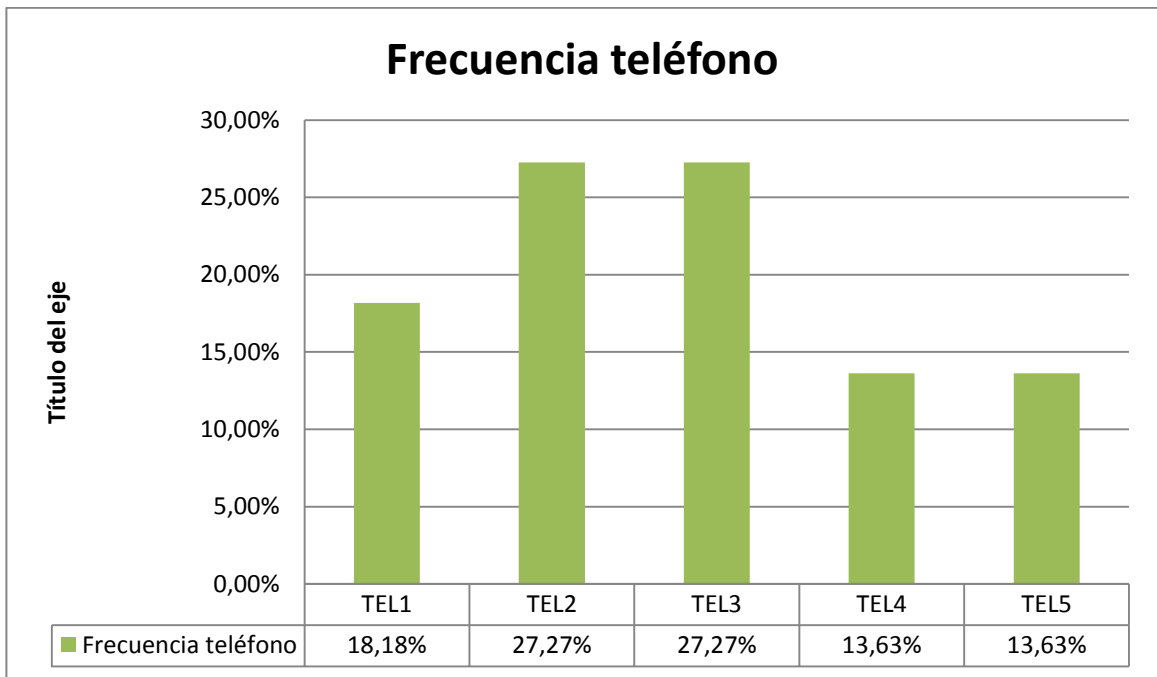
El mayor nivel de frecuencia de la radio es 1, con un 40, 90% y el de mayor porcentaje el nivel 5 con 0%.





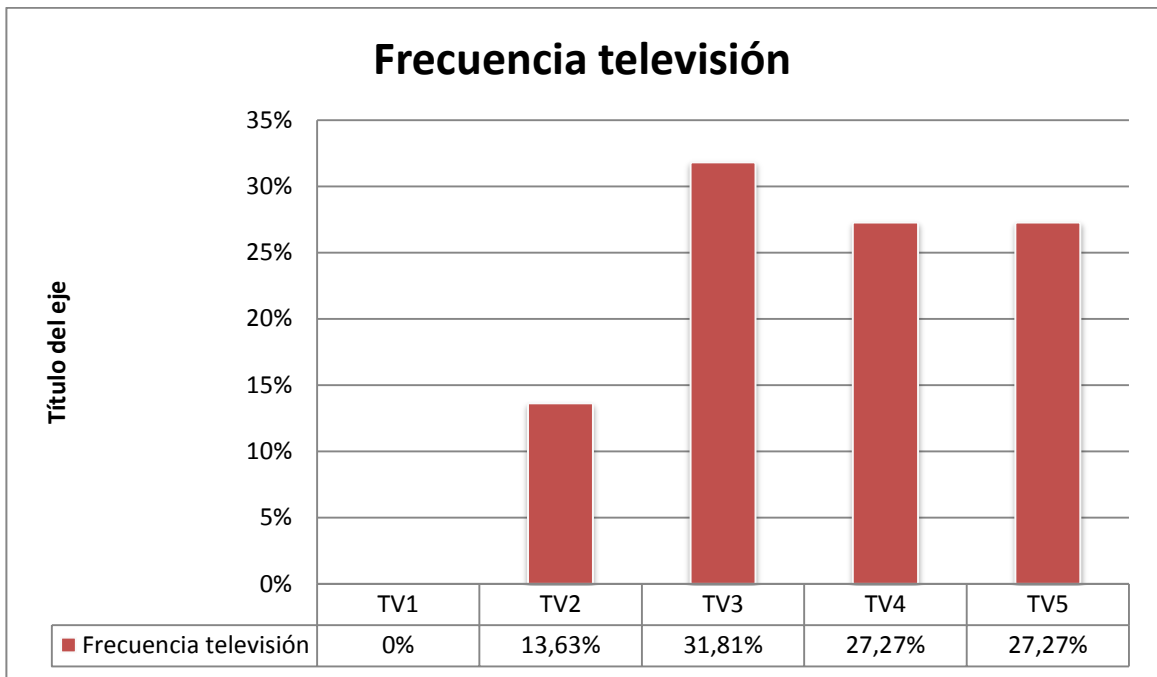
**Gráfica 3. Frecuencia periódico.**

El mayor nivel de frecuencia de uso del periódico, es el nivel 1, con un 81, 81%. El menor, es el 3 y 4 con 0%.



Gráfica 4. Frecuencia teléfono.

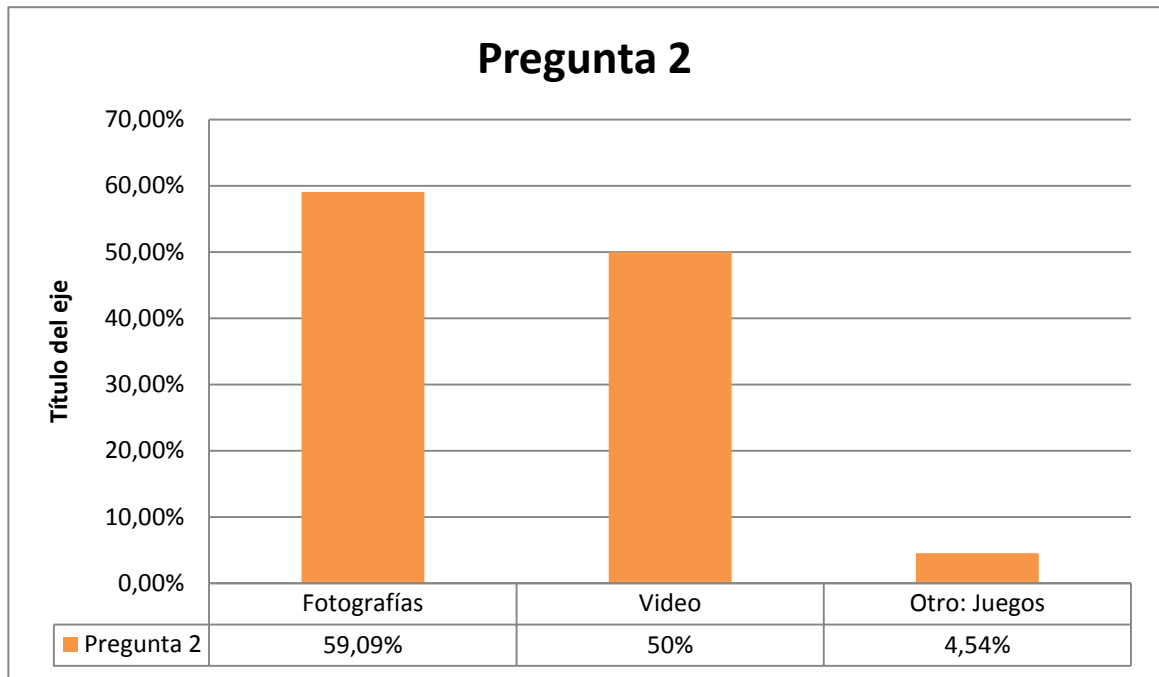
Los niveles 2 y 3 tienen un porcentaje de 27,27% siendo el mayor y el menor nivel 4 y 5 con 13,63% cada uno.



Gráfica 5. Frecuencia televisión.

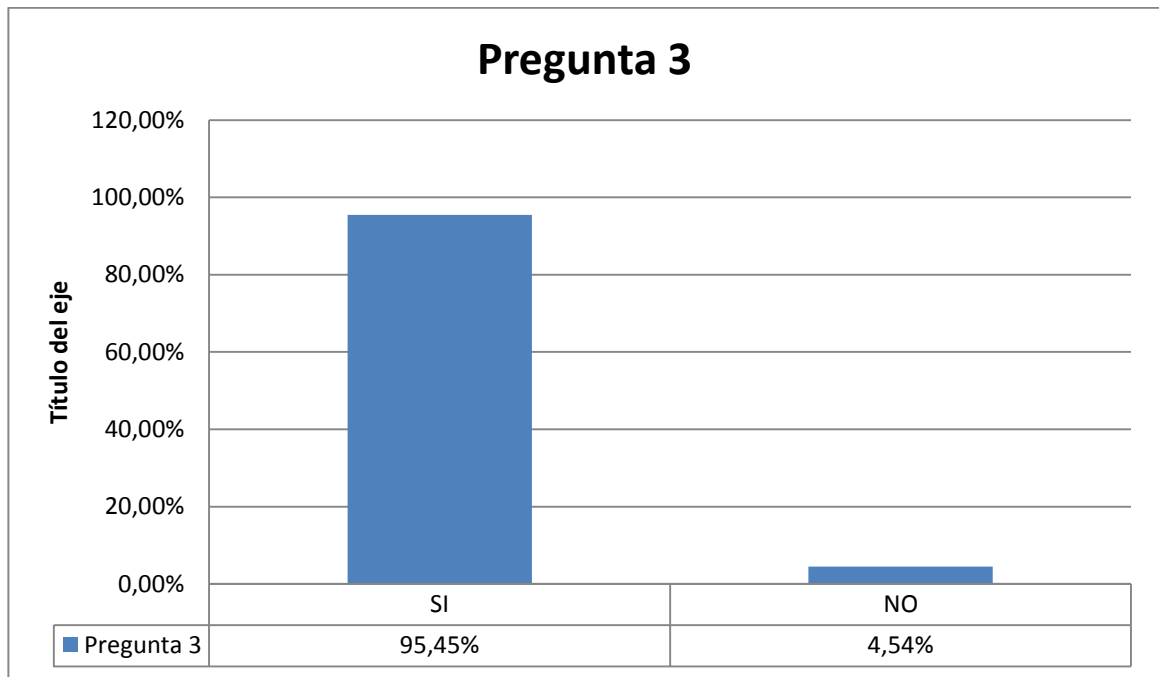
El mayor nivel de frecuencia de la televisión, es el nivel 3 con 31,81% y el menor el nivel 1 con 0%.

La pregunta 2, pregunta qué formato audiovisual o visual le llama más la atención, el resultado mayor



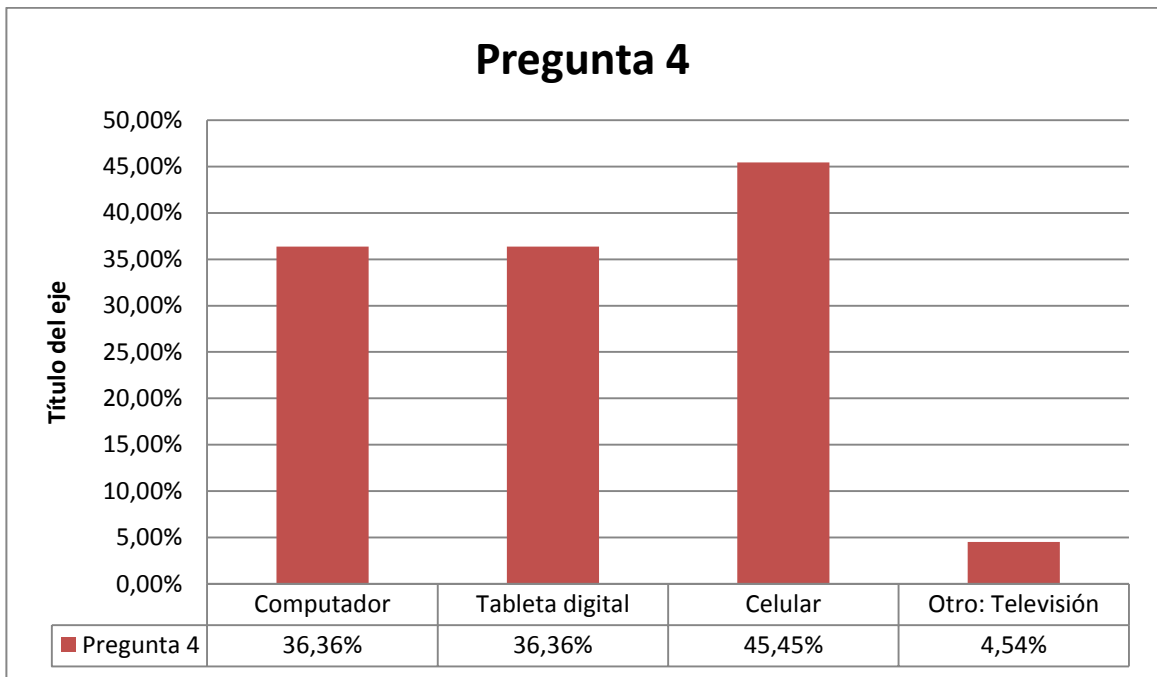
Gráfica 6. Formato audiovisual que más llama la atención.

es fotografías con 59, 09% El video tiene un porcentaje del 50%.



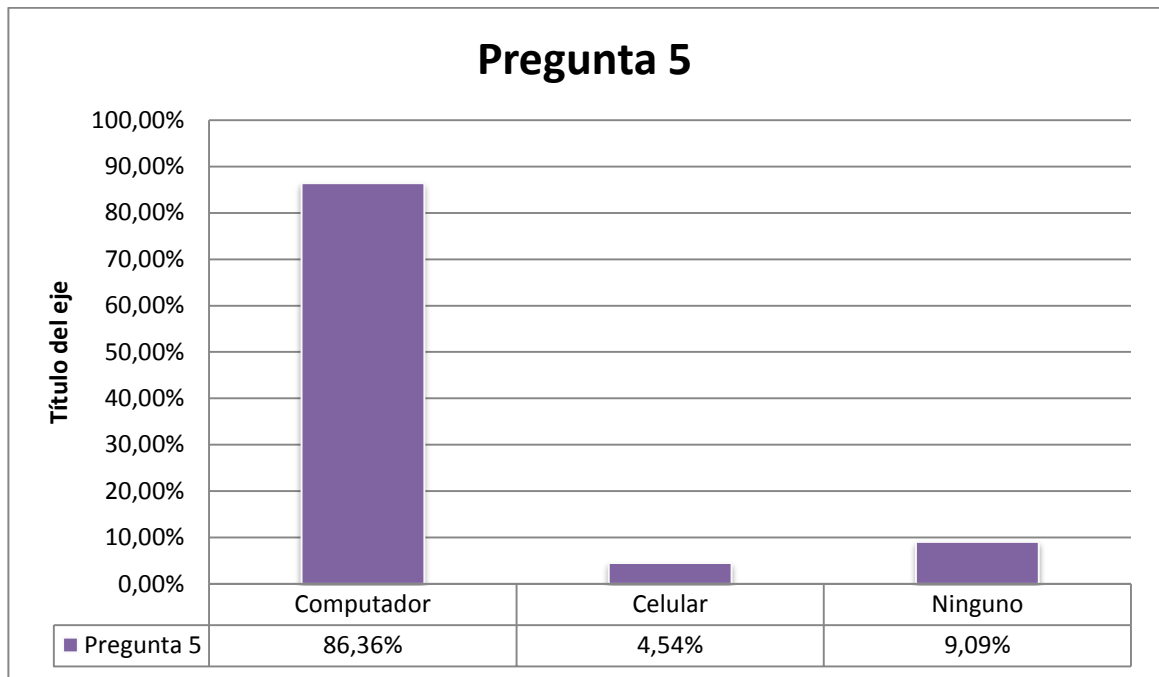
**Gráfica 7. Es importante o no la cooperación en el uso de la internet.**

La pregunta 3 es sobre si considera importante la cooperación en el uso de la internet y el mayor porcentaje es Sí con el 95,45%.



**Gráfica 8. Herramienta tecnológica de mayor uso.**

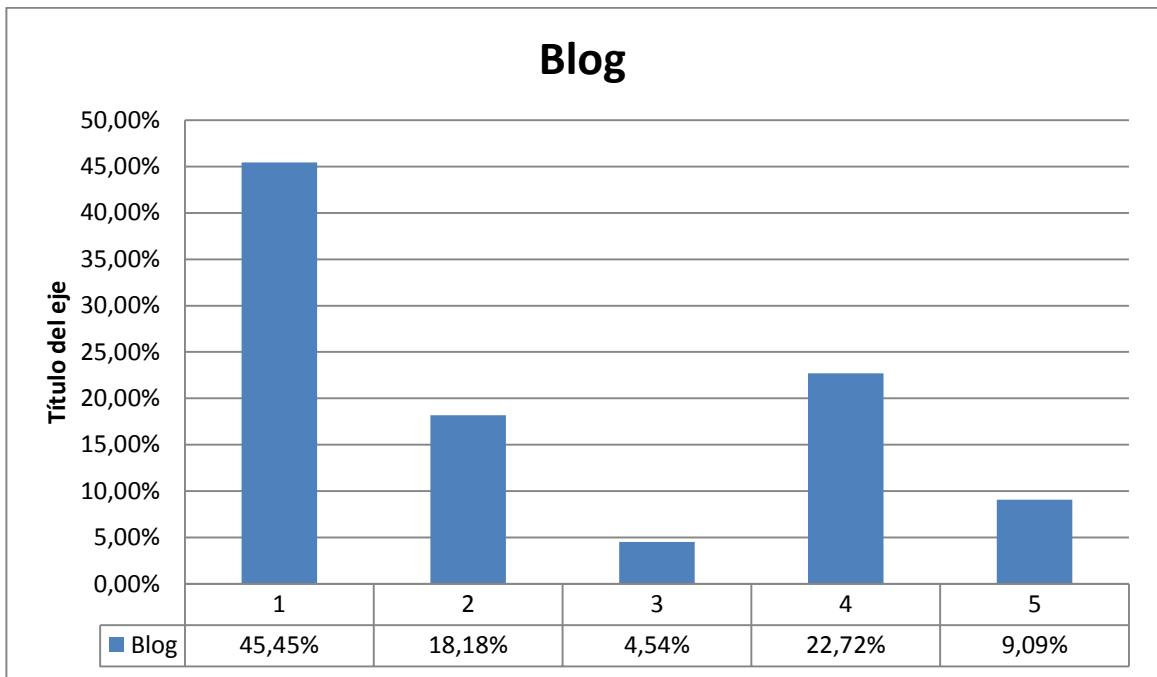
La pregunta 4 es sobre qué herramienta tecnológica se utiliza con mayor frecuencia y el resultado mayor es: Celular con 45, 45%. El menor, televisión con 4,54%.



**Gráfica 9. Herramienta tecnológica utilizada con mayor frecuencia.**

La 5 es qué herramientas tecnológicas son utilizadas con mayor frecuencia en el colegio y el resultado mayor es: Computador con 86,36%.

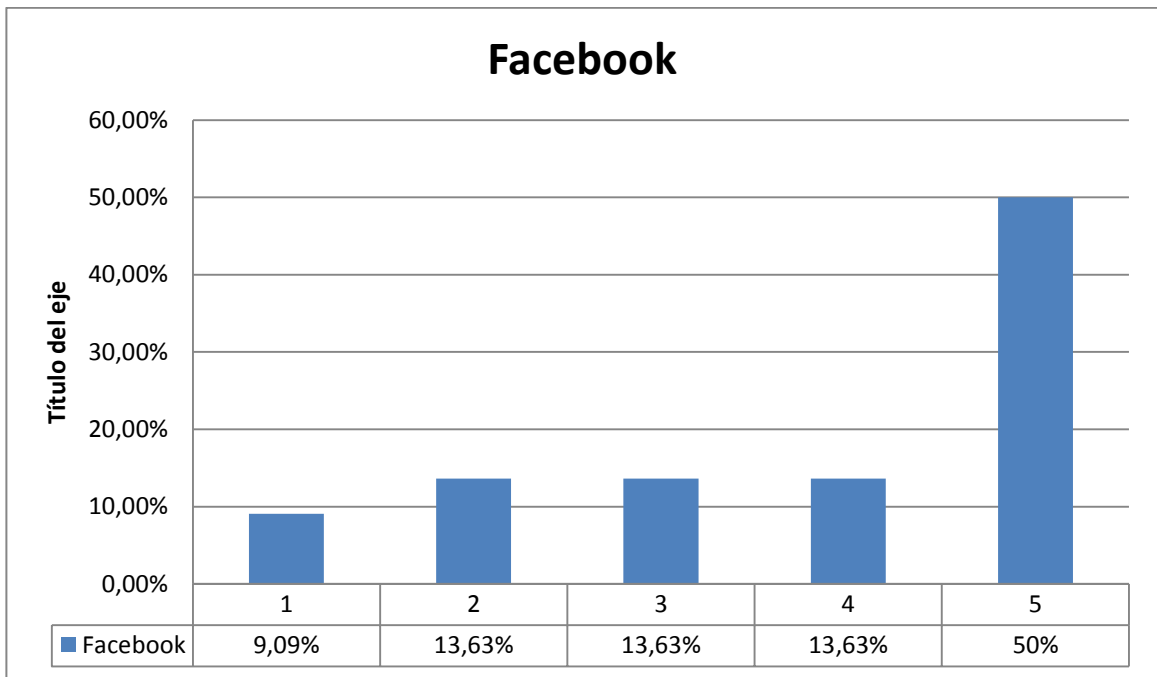
La pregunta 6, es qué medio prefiere para compartir información creada por usted, éste es el resultado de cada medio:



Gráfica 10. Frecuencia de uso del blog.

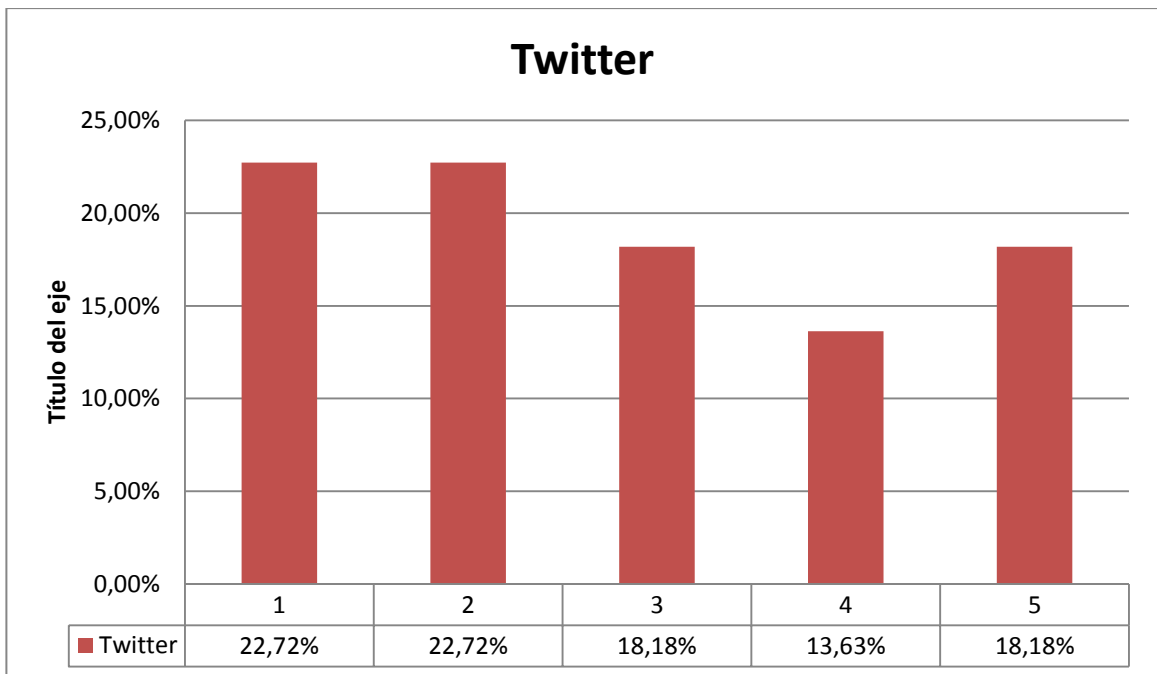
El nivel de mayor resultado es 1 con 45,45% y el de menor es 3 con 4,54%.





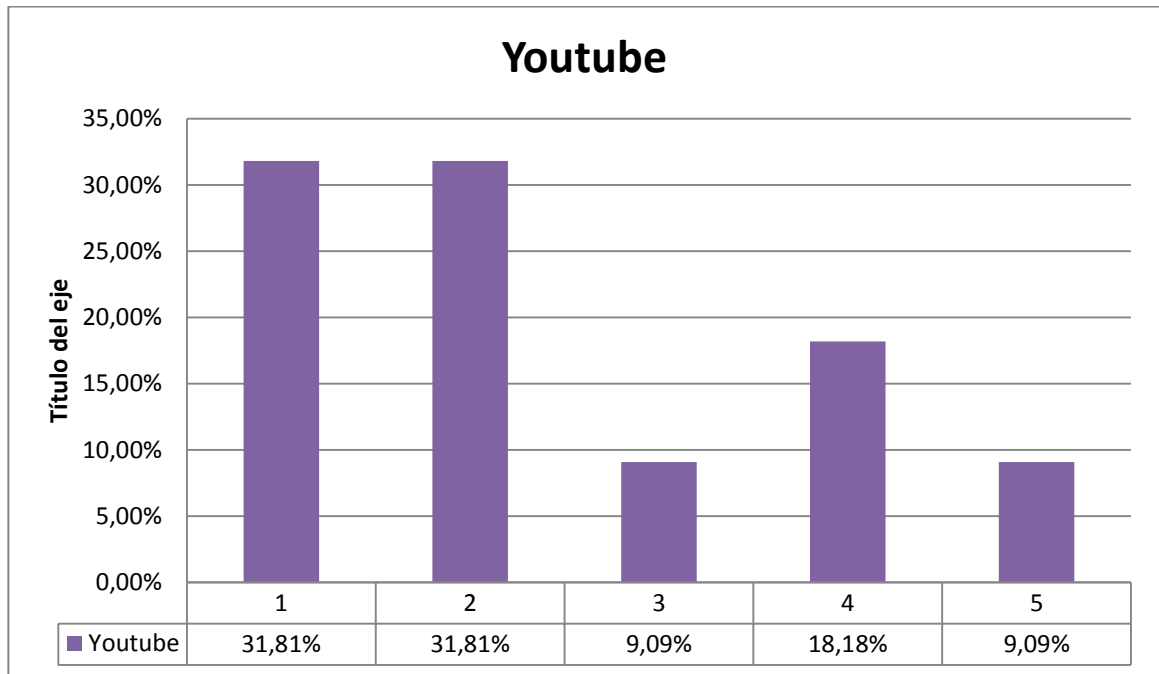
Gráfica 11. Frecuencia de uso de Facebook.

El mayor resultado de Facebook, es el nivel 5 con el 50% y el menor, 1 con 9,09%



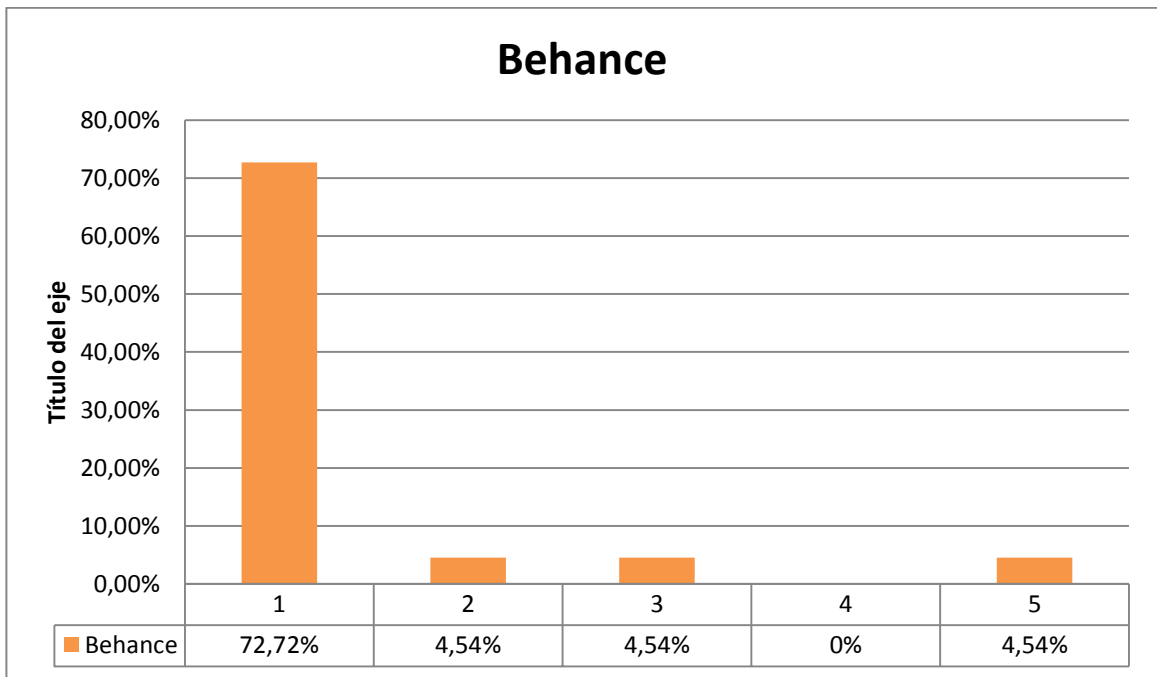
Gráfica 12. Frecuencia de uso de Twitter.

El nivel de mayor resultado en Twitter es el 2 con el 22, 72% y el menor el 3 y el 5 con el 18, 18% cada uno.



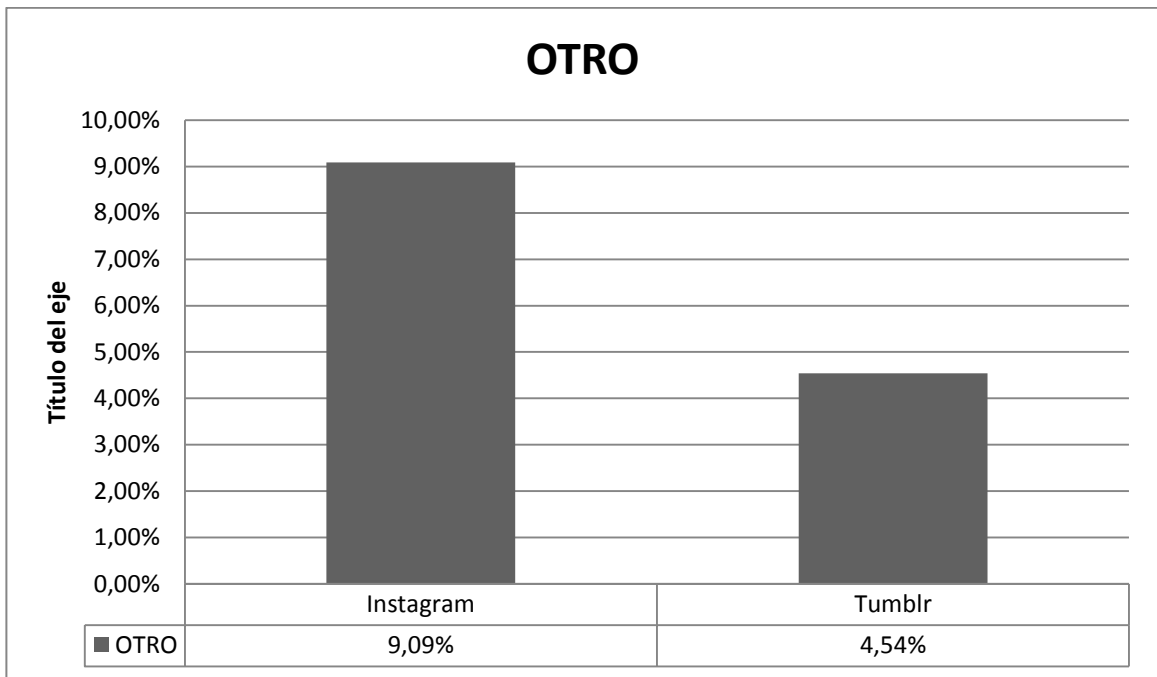
Gráfica 13. Frecuencia de uso de Youtube.

El nivel de mayor resultado en Youtube es el 1 y 3 con el 31, 81% cada uno. El menor, 3 y 5 con 9,09%



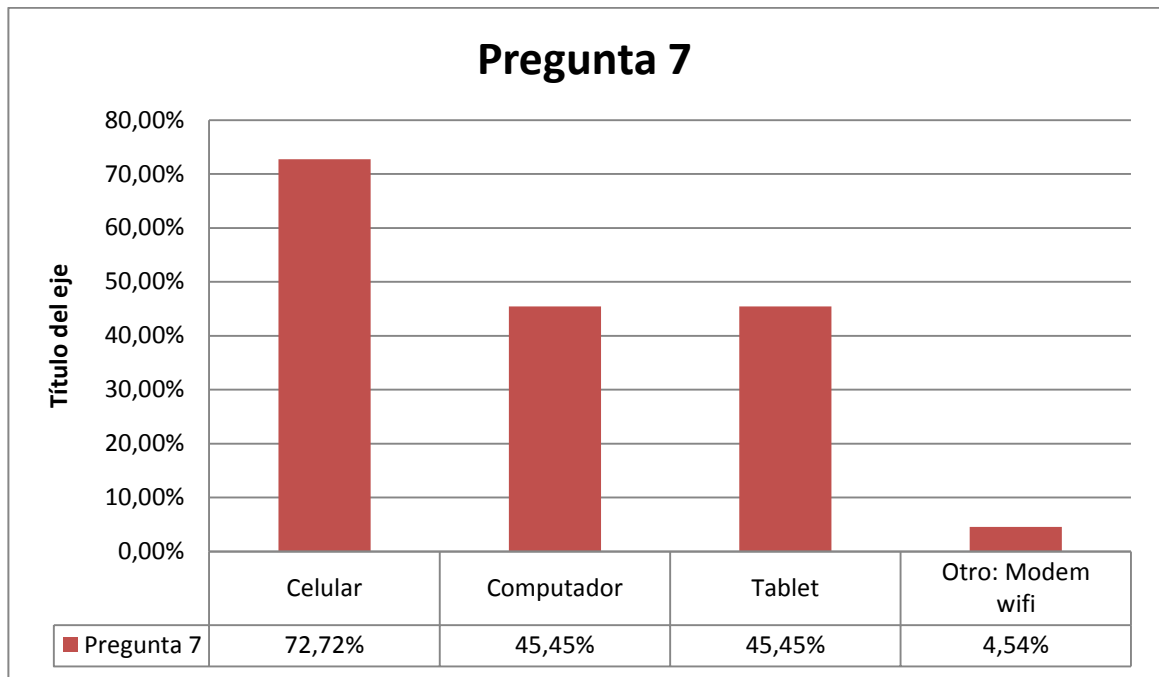
Gráfica 14. Frecuencia de uso de Behance.

El nivel de mayor resultado en Behance es 1 con el 72, 72% . El menor, 4 con el 0%.



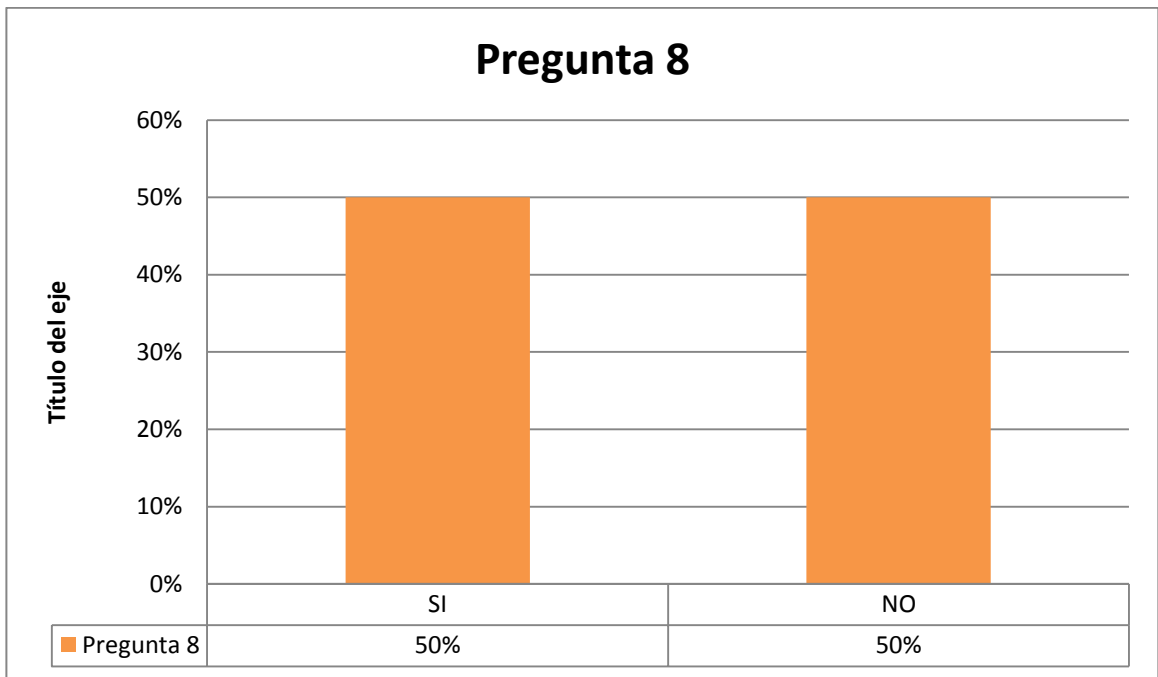
Gráfica 15. Frecuencia de uso de otra red social.

Estos son resultados que las mismas estudiantes sugirieron mediante la encuesta.



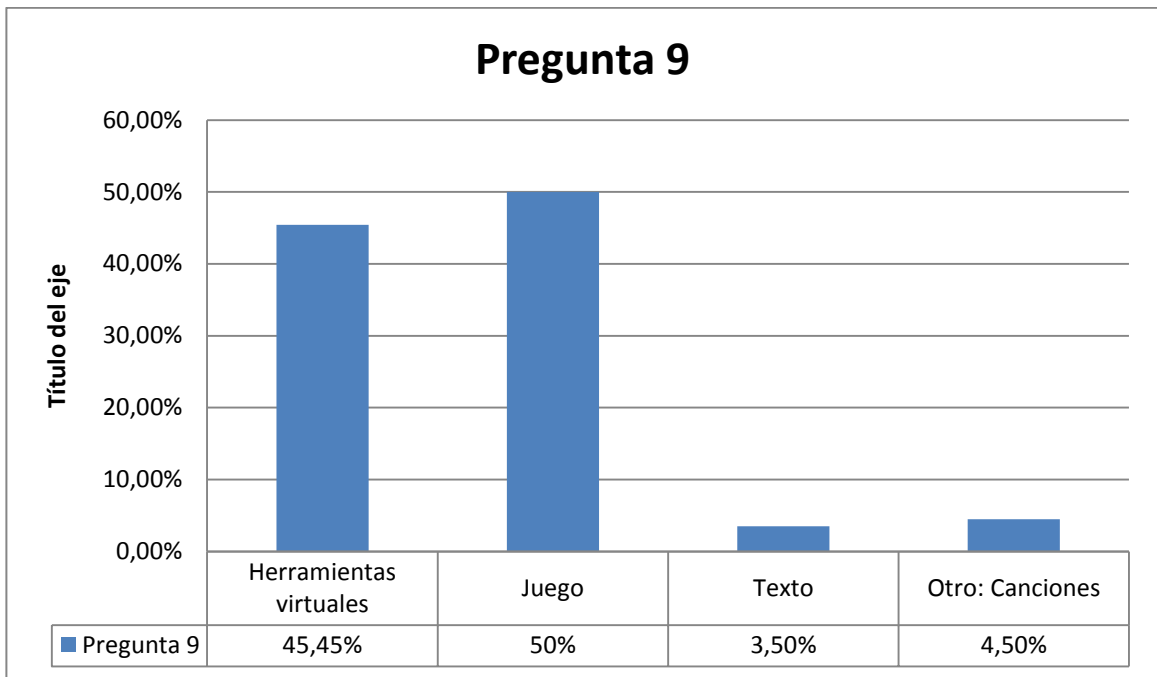
Gráfica 16. Artefacto por el que ingresa a internet.

Pregunta por el artefacto por el que se suele acceder a internet normalmente y el resultado con el mayor porcentaje es celular con el 72, 72%. Tablet y computador, empatados con 45, 45%.



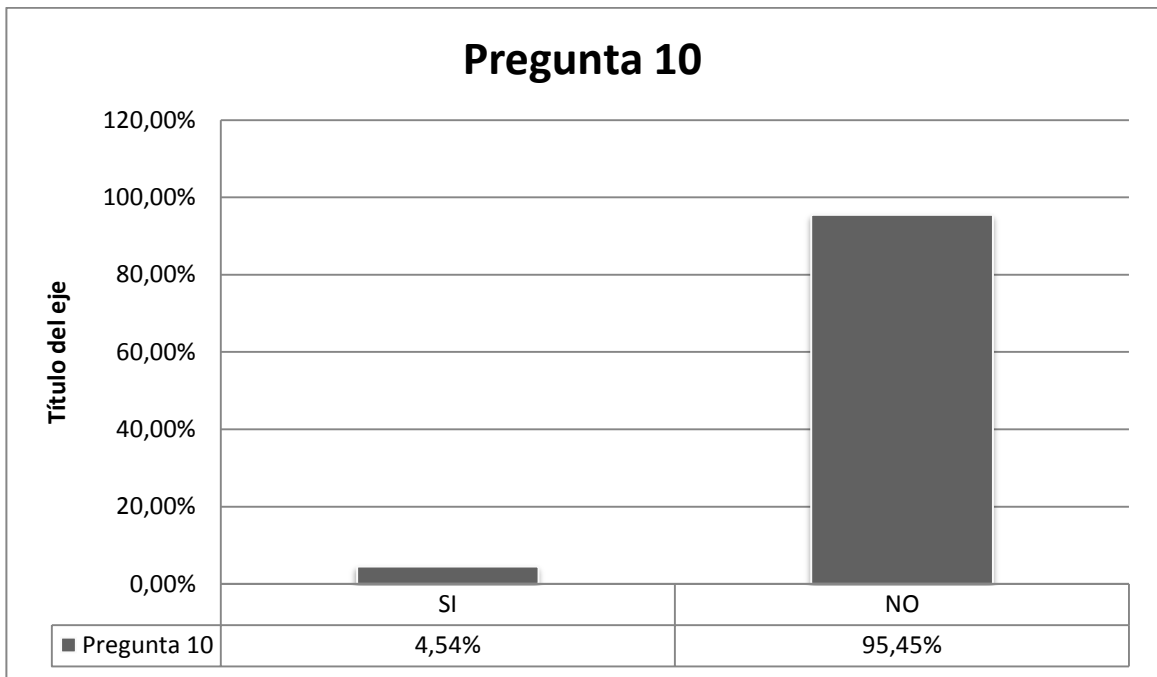
**Gráfica 17. Satisfacción al crear un producto audiovisual y publicarlo.**

Se pregunta por si considera placentera y exitosa la actividad de crear productos audiovisuales de su propiedad para luego publicarlos en internet.



Gráfica 18. Elemento por el que comprende mejor un contenido.

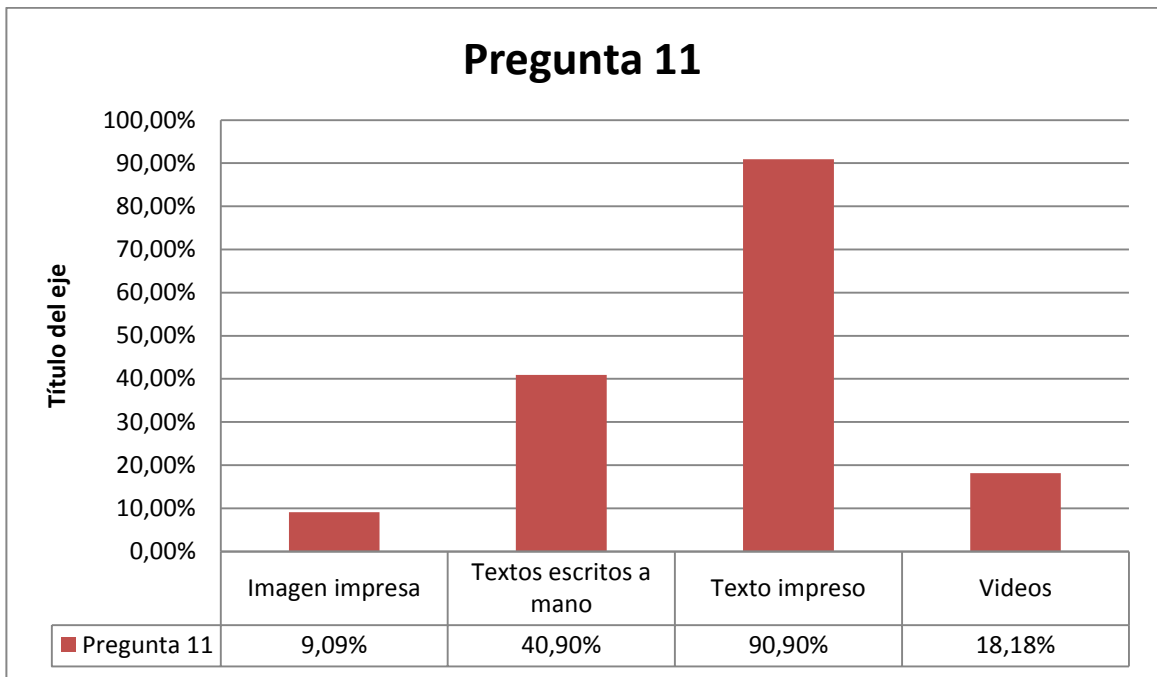
Esta pregunta se interesa por saber mediante qué elemento entiende mejor un contenido la estudiante y el de mayor resultado es el juego seguido de las herramientas virtuales.



**Gráfica 19. Transmisor de conocimiento, docente y/o estudiante.**

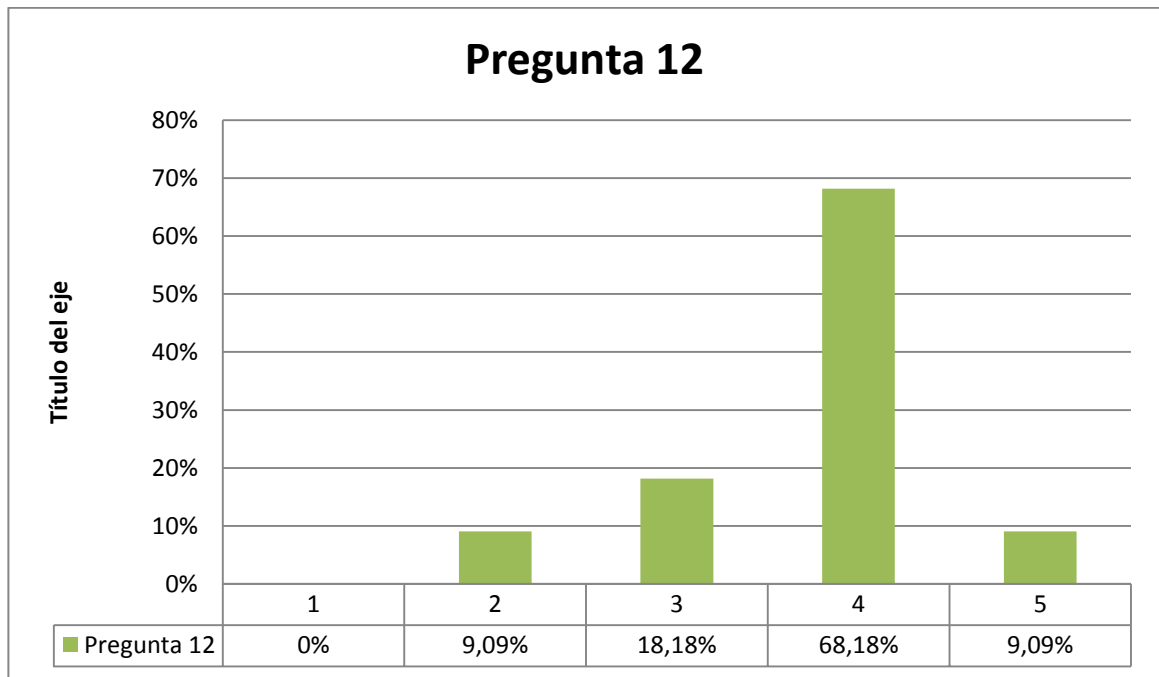
La pregunta 10 pregunta si creen que el docente debe ser el único transmisor y productor del contenido de la clase. El mayor resultado es no, con 95,45%.





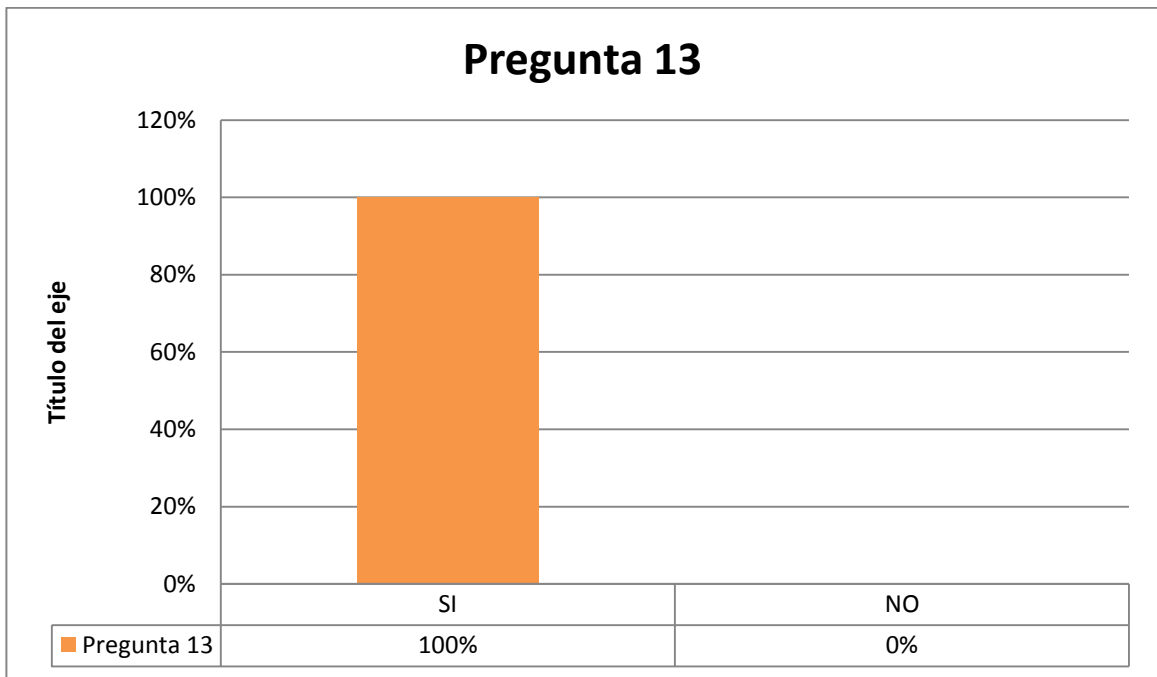
**Gráfica 20. Materiales usados por el docente con mayor frecuencia.**

Se pregunta qué materiales son utilizados con mayor frecuencia por los profesores en el colegio. La respuesta con mayor porcentaje es texto impreso con 90, 90%.



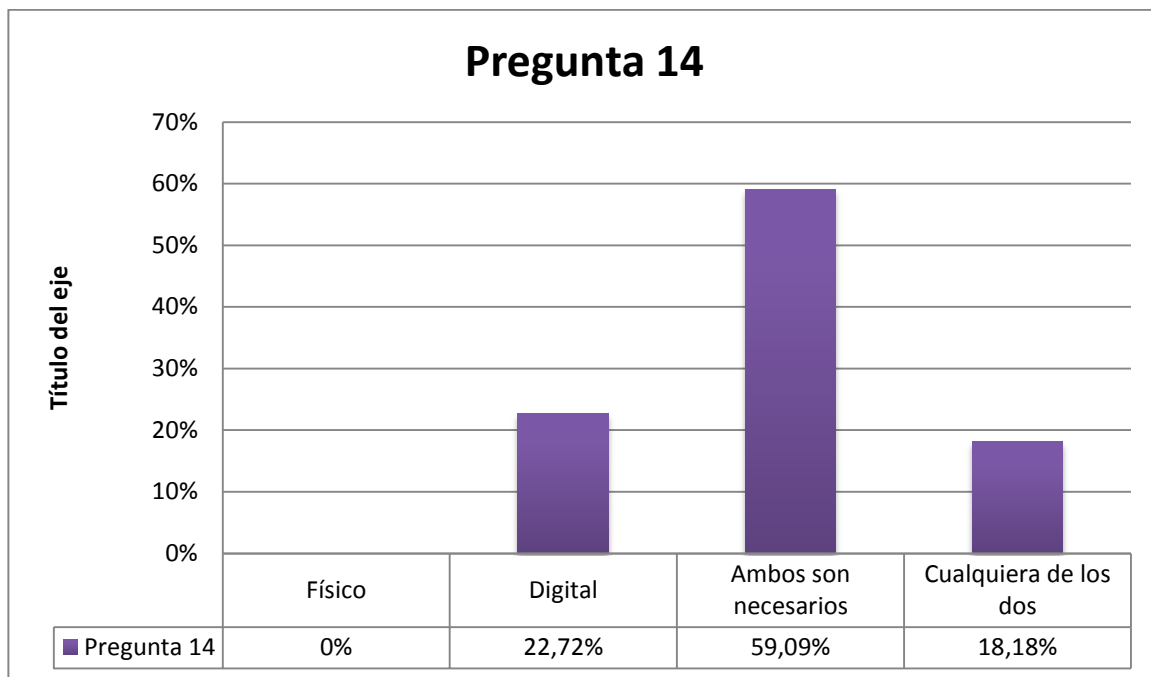
**Gráfica 21. Nivel de satisfacción relaciones interpersonales en el aula.**

Se pregunta en una escala de 1 a 5, qué tan satisfecho se siente con la relación entre el mismo, los demás compañeros y los docentes. El número con mayor porcentaje es 4 con el 68, 18%. El de menor, 1 con el 0%.



Gráfica 22. Importancia de la creatividad en las asignaturas del curso.

Se pregunta si considera importante el desarrollo de la creatividad en las asignaturas del curso. El 100% dice Sí.



Gráfica 23. Medio de mayor preferencia para el desarrollo de la asignatura.

La pregunta 14 es qué medio prefiere para el desarrollo de la asignatura.

El mayor resultado es: Ambos son necesarios con el 59, 09%. El de menor, es físico, con el 0%.

De acuerdo con los resultados de las encuestas que se realizaron a las estudiantes del Instituto Lestonnac del grado octavo, se puede ver que utilizan la internet con una frecuencia del 77,22%. Esto demuestra cómo para su aprendizaje la internet está siendo de gran utilidad facilitando las consultas y demás procesos que se dan en sus vidas cotidianas, por tal razón se podría decir que el aprendizaje y consulta de información por medios digitales en esta comunidad es alto.

Seguidamente al analizar la frecuencia con la que se usa la radio se pudo identificar que la comunidad tiende a no usarla, esto se debe a que la internet ha desplazado a los demás medios de información; por lo tanto la radio no

representa un medio eficiente en los miembros de esta comunidad educativa y en la prensa, se puede observar que éste disminuye su frecuencia de manera significativa con respecto a la radio, es decir la mayoría de personas de esta comunidad no leen los medios escritos, esto se debe a una falta de cultura lectora generalizada en la región y con un porcentaje importante en los jóvenes. La internet como analizamos anteriormente, ha desplazado la radio y al periódico como medios de información predominantes.

El uso de los teléfonos es poco frecuente para acceder a la información, esto se puede dar a la alza en comunicación por medio de otros medios incluso con costos más económicos. Sin embargo, una población considerable de la comunidad se informa a través de los teléfonos celulares. Por lo tanto el M-Learning es una opción para empezar a generar conocimiento; en algunos países incluyendo Colombia el gobierno ha implementado estrategias para que cada día más personas puedan acceder a estos dispositivos y así poder implementar esta metodología de enseñanza aprendizaje en las aulas de clase o en el aprendizaje autogestionado.

La frecuencia con la que las jóvenes de la institución acceden a la información a través de la televisión se puede observar que es alta. Es de anotar que según los datos todos tienen un televisor por el cual acceden a la información de manera más contundente y directa, ya que esta es de fácil acceso por su bajo costo y tradición.

Al preguntar sobre el formato visual o audiovisual que más resulta atractivo, se puede dar cuenta que es la fotografía por encima del video por un pequeño porcentaje de diferencia (59,09%, 50%). Esto es quizás por la falta de alfabetización en el uso de los nuevos formatos audiovisuales y gracias a que la fotografía es un formato de más historia al interior de los hogares. Sin embargo, las personas reconocen que a través del video se pueden empoderar de las herramientas brindadas por las TIC y así se pueden comunicar de manera reflexiva e interactiva en la vida cotidiana y logra abrirse un nuevo entorno de

enseñanza aprendizaje. De esta forma se puede aportar a la transformación metodológica dentro de las aulas. El video además puede ser usado por todos y todas sin discriminación de sexo, edad o etnia y es un formato llamativo, ya que cuenta con imagen, sonido y características incluyentes que se deben tener en cuenta para los distintos estilos de aprendizaje.

De otro lado de acuerdo a la pregunta 3 se considera de gran valor el uso del internet en la cooperación con el aprendizaje, es de resaltar que los miembros de esta comunidad le dan un alto porcentaje a este medio. Ellas consideran que la red es fundamental en los procesos que se dan dentro del colegio, ya que les facilita los trabajos que los docentes indican a las estudiantes.

Como se mencionó anteriormente, en la encuesta se puede apreciar que las personas prefieren el teléfono celular como la herramienta tecnológica más adecuada para el aprendizaje colaborativo muy por encima de los resultados que se dan frente al televisor. Hay que tener en cuenta que muy pocas jóvenes son las que cuentan con teléfonos de última generación y además de que en cada hogar existe un televisor pero este no es un medio de interacción sino de recepción únicamente. (Pregunta 4)

Se observa en la pregunta 5 con claridad que la herramienta tecnológica más usada en el colegio o en la casa es el computador, elemento que ha permitido que el medio preferido para divulgar la información preparada por cada una sea el Facebook y esta información es mas de índole personal que educativa. Twitter está en un bajo nivel pero sin embargo es usado por algunas estudiantes. Youtube tiene baja acogida aunque facilite acceder a la información que ellas consideran pertinente (música, cursos y tutoriales). Behance y otros están en unos bajos niveles para divulgar información propia, se evidencia que no son productoras de información, sólo se consideran receptoras en un amplio porcentaje.

Cuando se pregunta por el artefacto para acceder a internet en la pregunta 7 se puede apreciar que el celular está por encima de los demás. Esto se puede dar

gracias a las características portables con el que éste cuenta, como el tamaño y la tendencia.

Seguidamente en la pregunta 8 con respecto a la satisfacción de crear y publicar productos audiovisuales propios las opiniones están divididas y se puede considerar que depende mucho de la personalidad de cada una, de su entorno y hasta de la misma educación que han recibido.

Es un grupo heterogéneo que aunque cuenta con edades muy similares, sus entornos son diferentes.

Las jóvenes encuestadas en la pregunta 9 manifiestan que entienden mejor los contenidos a través del juego interactivo, debemos tener en cuenta que en la edad en la que están las motiva más ese tipo de estrategias, pero se debe pensar que ellas son nativas digitales por ende esto puede implementarse por medio de otros elementos. En ese sentido y de acuerdo a la pregunta 10 ellas consideran que es importante la participación activa en la clase ya que el maestro no debe ser el único generador de conocimiento.

Por otro lado, las personas responden en la pregunta 11 que el mayor elemento didáctico usado en la escuela es el texto impreso dejando el video en un bajo nivel. Motivo para reflexionar dado que las estudiantes muestran un nivel alto de empoderamiento de las TIC. Sin embargo en la respuesta 12 las estudiantes dicen estar satisfechas con ellas mismas y sus relaciones con los demás y el entorno.

Es satisfactorio analizar como el 100% de las estudiantes consideran importante la creatividad para su aprendizaje, elemento que puede facilitar en gran medida la implementación de nuevas metodologías medidas por la TIC para el desarrollo de los contenidos de la clase.

Finalmente en la pregunta 14 las jóvenes consideran importante para el desarrollo de la asignatura los medios digitales y los físicos. Lo que en el aula puede resultar pertinente según las necesidades que hemos evidenciado a través de la encuesta.

## 1.4.2 METODOLOGÍA

### Definición operacional y fases del proyecto.

Partiendo del Ambiente educativo como el “sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma”<sup>28</sup>, la premisa mayor del actual trabajo es la urgencia del cambio en ese ambiente de aprendizaje que tiene contacto con el ser humano para que logre transformarlo. Una de esas posibilidades radica en lo que Duarte<sup>29</sup> denomina *identidad (como la capacidad de comprensión personal y apoyo hacia el otro)*, se hace necesaria entonces la búsqueda de alternativas dentro del aula que logren acercamiento entre la manera en que el estudiante recibe el conocimiento en el contexto educativo y la forma en que puede interactuar con los demás partícipes del proceso. Una de las maneras en las que puede hacerse evidente el término de *identidad*<sup>30</sup>, es a partir de la imagen, sus posibilidades de afinidad, acercamiento y reflexión, y más aún desde un medio de comunicación como tal. Aquí se plantea el objetivo principal del proyecto, proponer un ambiente de aprendizaje mediado por el video digital, teniendo como premisa la necesidad de

---

<sup>28</sup> DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [Citado-21-Agosto-2013]. Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>

<sup>29</sup> DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [Citado-21-Agosto-2013]. Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>

<sup>30</sup>DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje una aproximación conceptual. [En línea]. Revista Iberoamericana de Educación. 2003. [Citado-21-Agosto-2013]. Disponible en internet: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>



la inclusión de una Tecnología de Comunicación e Información en el ambiente educativo, cuyos requerimientos externos están basados en variables como el contenido educativo mismo, la enseñanza, el aprendizaje y las TIC insertas en el proceso.

Como primera fase a partir de los datos tomados en la realización de la encuesta a las estudiantes del grupo focal, se diseñó el ambiente de aprendizaje mediado por el video digital. El primero elemento a plantear durante el diseño del ambiente de aprendizaje, fueron los contenidos del trabajo: Identidad, personalidad y proyecto de vida, el cronograma de actividades de la implementación del proyecto, el cual ha sido planeado en cinco sesiones dentro de la institución educativa y las metodologías aplicadas durante el mismo. Es necesario tener en cuenta que todo el proyecto pedagógico, inicia a partir de la visualización del video para la comprensión de los temas formulados al inicio del diseño de ambiente de aprendizaje y la creación del video por parte del estudiante, para la aprehensión de competencias y desempeños durante el momento pedagógico.

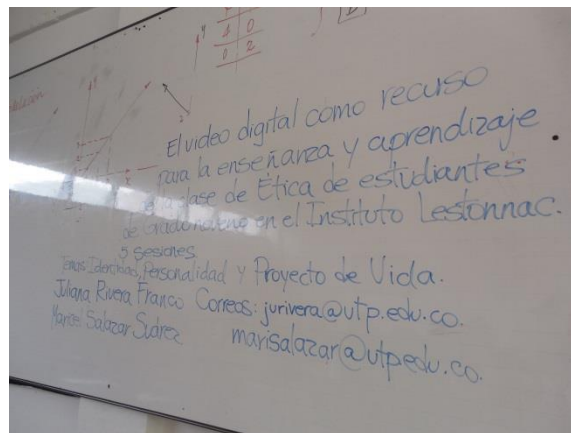
La primera sesión constó de una introducción del proyecto pedagógico mediatizado que se está realizando, donde se habló de todo el programa preparado para cada una de las sesiones, los objetivos planteados para las clases y se socializaron inquietudes y sugerencias de las estudiantes y la profesora de la institución que orienta la asignatura, quien se encontraba presente en el aula. El grupo está conformado por 39 estudiantes quienes tuvieron la oportunidad de presentarse y comentar sus expectativas.

Se habló con las estudiantes de cómo pueden recibir y aprender los contenidos de la asignatura de ética viendo videos y realizándolos.

Las estudiantes hicieron preguntas como: ¿Vamos a hacer un video? ¿Individual o en grupos? Entre otras.

Se les preguntó a las estudiantes cuáles habían sido los últimos temas vistos en la asignatura, los cuales guardaban una notable similitud con los temas preparados para las sesiones. El cuestionamiento sobre los temas vistos en la materia, eran necesarios para conocer los saberes previos y poder así tener en cuenta esos contenidos para las actividades a desarrollar. También se acordaron los dispositivos móviles y cámaras de video que podían ser utilizadas y qué estudiantes estaban prestas a emplearlos para las actividades a desarrollar.

Se presentaron brevemente los temas de ética con los que se trabajaría en el curso: identidad, personalidad y proyecto de vida. Y con esto se le dio continuidad a la actividad.



Anexos 3. Presentación del taller a realizar en la institución educativa. Imagen propia.

## Tema: Identidad

### Actividad:

¿Quién soy?

**POBLACIÓN:** Estudiantes de grado Noveno del Instituto Lestonnac.

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

**Objetivo de aprendizaje general:** Mostrar y planificar el plan de trabajo a realizar durante las sesiones en el grupo de estudiantes de grado noveno del Instituto Lestonnac.

**Objetivos cognitivos.**

- Identificar saberes previos de identidad, personalidad y proyecto de vida, por medio de las actividades realizadas.
- Indagar sobre el concepto de identidad en las estudiantes de grado noveno del Instituto Lestonnac.
- Reconocer características básicas del video aplicado a la educación.

**-Objetivos procedimentales.**

- Reconocer la identidad en el entorno de vida de las estudiantes de grado noveno del Instituto Lestonnac.
- Elaborar por medio del dibujo y gráficos libres, el concepto de identidad a partir de su imagen.

**Actitudinales:**

- Comprender la capacidad que tiene el video como mediador de un ambiente de aprendizaje.
- Valorar la importancia de la identidad, para el crecimiento personal.
- Reconocer al otro, partiendo de la identidad como elemento diferenciador.
- Adoptar una posición crítica frente a la ética en el contexto educativo.

**PROCESO DEL CONOCER Y DEL PENSAR:**

**Proceso del conocer:**

**Valores éticos:** Son las cualidades que tiene el ser humano para lograr reconocerse como ser colectivo y vivir dentro de una sociedad cualquiera, en este caso, son aplicables para el crecimiento espiritual, sana convivencia y reconocimiento del otro.

**Proceso del pensar.**

**Importancia del reconocimiento propio:** La relación que existe entre conocer diferentes valores éticos adheridos a la sociedad y su valioso aporte al crecimiento personal y amor propio, cuando se define la personalidad.

**El video, herramienta creativa en un ambiente educativo:** Pensar desde diferentes escenarios, contextos, las múltiples aplicabilidades y potencias del video como herramienta educativa, pero también como elemento clave para potenciar el conocimiento y experiencia de los contenidos educativos de la clase de Ética.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

### **Identidad.**

Del latín identitas, la identidad es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás. Por ejemplo: “El mate forma parte de la identidad rioplatense”, “Una persona tiene derecho a conocer su pasado para defender su identidad”.

La identidad también es la conciencia que una persona tiene respecto de sí misma y que la convierte en alguien distinto a los demás. Aunque muchos de los rasgos que forman la identidad son hereditarios o innatos, el entorno ejerce una gran influencia en la conformación de la especificidad de cada sujeto; por esta razón tienen validez expresiones tales como “estoy buscando mi propia identidad”.

En este sentido, la idea de identidad se asocia con **algo propio**, una realidad interior que puede quedar oculta tras actitudes o comportamientos que, en realidad, no tienen relación con la persona: “*Sentí que había perdido mi identidad;*

*comencé a aceptar trabajos que no me gustaban y con los que no tenía nada en común”.*

El concepto de **identidad sexual** hace referencia a la visión que cada persona tiene de su propia sexualidad, lo cual resulta determinante a la hora de relacionarse con el resto de la sociedad. La noción vincula la dimensión biológica del ser humano con el aspecto cultural y la libertad de elección.

La identidad pertenece al grupo de conceptos que suelen generar controversia cuando se mezclan con la religión o la política, dado que puede entenderse de dos formas muy definidas y opuestas, una relacionada con la libertad y la autenticidad, y la otra, con la asunción de un rol social determinado por los mayores. La primera hace alusión a esa búsqueda que se menciona en párrafos anteriores, y parte de aceptar que la identidad se forma, se moldea, se enriquece.

Retomando el tema de la sexualidad, teniendo en cuenta el rechazo que muestran los grupos nacionalistas y religiosos a quienes desean recorrer su propio camino, es esperable que desprecien aún más a alguien que no se sienta cómodo con su género. Los seres humanos que temen conocerse a ellos mismos, hacerse preguntas, mostrarse como realmente son, tienden a refugiarse en la falsa seguridad que les proporciona un grupo; desde esa *quietud*, se burlan y atacan a quienes han tenido la valentía de buscar su propia identidad.

Es importante aclarar que la identidad sexual no tiene relación con la orientación sexual: la primera se refiere al género que una persona siente que la representa o que le corresponde; la segunda, en cambio, se refiere al género hacia el cual se siente atraída. Ambos casos, sin embargo, escapan a la voluntad, por lo cual es también incorrecto hablar de “elección”. Asimismo, pueden darse simultáneamente en un mismo individuo; al respecto, el porcentaje de personas transexuales que, a

su vez, son homosexuales es mucho mayor que el de personas homosexuales que no han cambiado de género.<sup>31</sup>

## SESIÓN 1.

Se conformó una mesa redonda y a cada estudiante se le entregó una cartulina. Se les pidió que plasmaran lo que ellas pensaban de sí mismas, gustos y características que las identificaran.



Anexos 4. Actividad Quién Soy.

Después de que todas se representaran en la cartulina, se intercambiaban y cada una miraba quién podría ser la autora de cada trabajo y decía el nombre de la persona que creía que era o estaba representada ahí.

La mayoría de las estudiantes reconocían en la cartulina a sus compañeras. Muy pocas fueron las que no acertaron; sin embargo, todas las estudiantes nombraban aspectos personales de la alumna que anunciaban.

---

<sup>31</sup> Definición de identidad. <http://definicion.de/identidad/> [Consulta, Jueves, 05 de marzo de 2015].



Anexos 5. Socialización actividad Quién Soy.

Esta actividad se realizó para definir los conceptos de personalidad e identidad, primer tema a tratar en clase, elementos claves para el desarrollo del guion de los videos a elaborar por las estudiantes. Se tuvo la atención de la mayoría de ellas, quienes llevaron a cabo todos los puntos de la actividad: Elaboración de cada dibujo y socialización del mismo.

El taller también se prestó para conocer a las estudiantes y así entrar en confianza con el grupo, conociendo el nombre de cada una, sus gustos, intereses y se pudieron conocer características de la convivencia en el aula, que fueron claves para el desarrollo de las siguientes sesiones.

Durante este primer acercamiento, las estudiantes tuvieron claros los objetivos del curso a llevar a cabo y se resolvieron inquietudes que pudiera dar el caso.

## **SESIÓN 2.**

Dentro del ambiente educativo pensado, en segunda instancia se implementa el video digital como intermediario entre contenido educativo, docente, estudiante, enseñanza y aprendizaje: Las TIC, en este caso particular el video digital es el medio por el que se lleva a cabo la transmisión del contenido, el que genera el proceso de *transposición didáctica*<sup>32</sup>, a partir de los cambios y modificaciones que la fundamentación teórica obtiene, al convertirse en video. La *transposición didáctica* es entonces un fenómeno permanente a lo largo del contenido de todo el curso y el Video Digital es la TIC que transversaliza el triángulo interactivo o didáctico. Es por eso que para la segunda sesión, se realizó un video con las temáticas a tratar: Identidad, Personalidad y proyecto de vida. (Enlace video anexos).

Todos estos temas fueron elegidos a partir de los lineamientos de Ética del Ministerio de Educación Nacional; desde el plan de área de grado noveno para la misma asignatura y pensados finalmente a partir del primer consenso con las estudiantes y profesora. Durante la primera hora, se habló específicamente de los temas del video y su visualización.

Para este día se reservó la sala de audiovisuales ya que se debía dar continuidad a los temas que se eligieron para la clase, las estudiantes debían construir los conceptos después de que se visualizara un video en el que se daba la definición de cada uno de los temas, de igual forma cada tema se iba explicando

---

<sup>32</sup> COLL, César, MONEREO, Carles. Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las tecnologías de la Información y la Comunicación. 2008. Pág. 159.



y todas participaban en la construcción de las definiciones a partir de sus realidades y propias experiencias, ya que ésta es la herramienta para que puedan desarrollar el producto audiovisual.

El video primero planteaba el concepto de Identidad, las estudiantes leían y luego por medio de diálogo con las alumnas, se explicaban y compartían experiencias. Las estudiantes preguntaban e intervenían en la construcción del concepto así con cada uno de los temas: Personalidad, identidad y proyecto de vida. Por la forma en que se desencadenó la clase con el video como mediador, se puede clasificar a éste como Video-Apoyo, en palabras de Ferrés<sup>33</sup>, ya que el video sirvió como acompañante durante la exposición de conceptos y debate de ideas e inquietudes por parte de las estudiantes. El video define los conceptos de forma creativa, con las imágenes se apoya el texto y tiene música de fondo.

---

<sup>33</sup> FERRÉS, Joan. Video y Educación. Barcelona. 1994. Pág. 35.



Anexos 6. Visualización del video: identidad, personalidad y proyecto de vida.

El video fue hecho especialmente para la clase de ética; se realizó en el programa [Powtoon](#)<sup>34</sup> ya que éste cuenta con herramientas que permiten realizar videos de forma creativa y novedosa para los espectadores. Tiene una duración aproximada de 5 minutos de lo que se puede inferir que por medio del video se pueden explicar temas de una forma rápida, sencilla y que lleva a que el estudiante pueda tener un aprendizaje significativo en poco tiempo y este permite que los grupos puedan interactuar de forma dinámica en el aula.

---

<sup>34</sup> Programa de creación de videos educativos online. Enlace video: <http://www.powtoon.com/online-presentation/dvB05Ms6bpc/etica/>

Los temas que más se discutieron fueron personalidad y proyecto de vida: Personalidad, porque cada estudiante se cuestionó e intentaba encontrarse en las características que se iban nombrando de los tipos de personalidades.

En proyecto de vida, muchas hablaron de sus planes futuros, hablaban de la carrera que les gustaría elegir y otras, mencionaban las confusiones que son normales que puedan presentarse en la edad en la que se encuentran. Con este ejercicio se cerraron los temas y se les dieron pautas para que empezaran a construir su producto audiovisual con los elementos que se les dieron.

Después por medio de otro video encontrado en YouTube, subido por el canal español de Educación [Canal Encuentro<sup>35</sup>](#), se explicó poco a poco la construcción de una historia que luego sería adaptada a video, donde se incluían preguntas que se debían hacer antes de comenzar a grabar y a redactar el guion literario.

---

<sup>35</sup> Canal Encuentro fue el primer canal de televisión creado por el Ministerio de Educación de la República de Argentina. Es una herramienta pedagógica que sirve para utilizar las TIC como recurso de enseñanza en el aula a nivel presencial y virtual.



Anexos 7. Visualización video: Identidad, personalidad y proyecto de vida.

**TEMA:**

**Definición identidad, personalidad y proyecto de vida.**

**Actividad:** Visualización de Video.

**OBJETIVO GENERAL DE APRENDIZAJE:** Entender, diferenciar e identificar el concepto de identidad, personalidad y proyecto de vida.

**OBJETIVOS COGNITIVOS:** Comprender el significado de Identidad, personalidad y proyecto de vida.

Utilizar los conocimientos obtenidos, para crear una idea de guion literario, para la elaboración de un video.

**OBJETIVOS PROCEDIMENTALES:** Redactar y plantear una idea de guion para el video a crear, a partir de los conceptos explicados con anterioridad. (Identidad, personalidad y proyecto de vida).

**OBJETIVOS ACTITUDINALES:** Valorar la importancia de reconocerse a sí mismo por medio de elementos éticos.

Reconocer la importancia de plantearse un proyecto de vida.

### **PROCESO DEL CONOCER Y EL PENSAR.**

#### **Proceso del conocer:**

**Guion literario y técnico:** Es la base y manera en que se plasma la idea escrita de lo que se pretende realizar en un producto audiovisual.

**Valores interpersonales:** Son aquellos valores incluidos dentro de la Ética, que nos permiten reconocernos y diferenciarnos de los demás.

#### **PROCESO DEL PENSAR:**

**Importancia de identificar valores interpersonales:** Este tipo de valores, son un acercamiento a lo que se piensa como crecimiento personal, pues facilitan el reconocimiento propio.

**Importancia del video como herramienta conceptual:** Como el video puede hacer las veces de tablero digital y docente guía, para la conceptualización de términos relacionados con la asignatura de Ética.

#### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:**

**Personalidad:** Es el conjunto de características físicas, genéticas y sociales que reúne un individuo y que lo hacen diferente y único respecto del resto de individuos. El ambiente en el que vivimos, es clave para el desarrollo de nuestra personalidad, gustos, intereses, comida, música, cada acto que hacemos.

También hacen parte de nuestra personalidad, características peculiares que poseemos como individuos respecto a: lo que pensamos, lo que sentimos, lo que creemos; la educación que hemos adquirido, nuestra herencia genética.

Según la psicología, existen cinco categorías de la personalidad:

Extrovertido: Persona espontánea, efusiva, comunicativa, aventurera, sociable.

Afable: Amable, cálido, cooperativo, servicial, compasivo.

Dependiente: Organizado, responsable, eficiente, práctico, esmerado, confiable.

Estable emocionalmente: Objetivo, tranquilo, calmado, seguro de sí mismo.

Inteligente: Analítico, sagaz, curioso, ingenioso, creativo, hábil, culto.<sup>36</sup>

**Proyecto de vida:** Es la dirección que una persona marca para su propia existencia.

El proyecto de vida de cada persona, son los pasos a seguir que planea para cumplir sus sueños. Por ejemplo: Cuando eliges la carrera universitaria que estudiarás. Cuando sabes a qué trabajo te vas a dedicar el resto de tu vida. ¿Cuál es el mayor propósito en tu vida? ¿Cómo imaginas tu vida en el futuro?

Cuando empieces a encontrar respuesta a estas preguntas, estás planeando tu proyecto de vida.

**Guion literario:** El primer paso para la elaboración del guion, es tomar decisiones como: ¿Qué queremos contar?, ¿a quién está dirigido? ¿De qué forma queremos contar nuestra historia?- Las maneras de narrar son múltiples, pueden éstas ser de tipo: documental, noticiero, una historia de ficción, que se basa en personajes con características particulares.<sup>37</sup>

Se deben tener en cuenta tres elementos de orden secuencial: Presentación, desarrollo y desenlace. Seguir estos tres pasos, nos ayudará a darle un orden a la historia, a elegir las locaciones, personajes e incluso ángulos y movimientos de cámara.

Las estudiantes mostraron una buena disposición a la visualización del video, momento en el cual tomaron apuntes de lo que se consideraba importante para la idea que pretendían llevar a cabo en la creación del guion literario y mostraron una posición de atención y escucha.

---

<sup>36</sup> PEÑA, Francina. La Personalidad. 2008. <http://psicococosmedicajmv.blogspot.com.co/2008/12/normal-0-21-false-false-false.html>. [Consulta, miércoles, 11 de febrero de 2015]

<sup>37</sup> Preproducción y planificación. De la idea al guión. <https://www.cibercorresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion>. [Consulta, miércoles, 11 de febrero de 2015].

Algunas estudiantes intervinieron con preguntas o ya conocían del tema un poco e interactuaban; pero la actividad en sí tuvo una buena recepción por parte de ellas, pues se les cuestionó por apartes del video y la mayoría pudo responder correctamente.

### **SESIÓN 3**

**Tema: Ideas, guion literario y movimientos de cámara.**

**Actividad:**

Laboratorio de ideas.



Anexos 8. Asesoría durante la creación de la idea y guión literario.

### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

**Objetivo de aprendizaje general:** Desarrollar una idea y guion literario para la creación de un video tomando como base los términos identidad, personalidad y proyecto de vida.

#### **Objetivos cognitivos.**

- Estructurar ideas en bases complejas y crear con ellas una historia.
- Diseñar un guion literario.
- Reconocer características básicas del video aplicado a la educación.
- Identificar los principales movimientos de cámara.

#### **-Objetivos procedimentales.**



- Aplicar los saberes previos obtenidos del concepto de identidad, personalidad y proyecto de vida en la actividad planteada.
- Elaborar por medio de fragmentos, un guion literario que construya una historia o una narración con conducto regular y acorde al término elegido.
- Construir el guion literario, incluyendo los movimientos de cámara que se van a utilizar.

**Actitudinales:**

- Comprender la capacidad que tiene el video como mediador de un ambiente de aprendizaje.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo, a la hora de la construcción de un escrito.
- Adoptar una posición crítica frente a la ética en el contexto educativo.

**PROCESO DEL CONOCER Y DEL PENSAR:**

**Proceso del conocer:**

**Creación de un video digital:** Deben elaborarse diferentes elementos a la hora de producir un video digital, entre éstos, se encuentra la planificación del mismo por medio de un guion literario y técnico, la grabación y, por último, la edición de éste, todas estas herramientas que pueden desarrollarse con un contenido transversal.

**Proceso del pensar.**

**Importancia de la planificación de actividades:** El aporte y las facilidades que brindan un contenido bien argumentado y estructurado dentro de un video, son notables en el producto final.

**El video, herramienta creativa en un ambiente educativo:** Pensar desde diferentes escenarios, contextos, las múltiples aplicabilidades y potencias del video como herramienta educativa, pero también como elemento clave para potenciar el conocimiento y experiencia de los contenidos educativos de la clase de Ética.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

**Guion literario.** Es la primera etapa que debe llevarse a cabo a la hora de la elaboración de cualquier producto audiovisual. Es una narración ordenada, donde se especifica detalle a detalle los diálogos que puedan tener el producto, locaciones, detalles ambientales y toda acción que ocurra dentro del mismo. Es planteado en forma escrita y debe responder a las preguntas:

¿Qué se quiere contar?

¿Quiénes son los personajes?

¿Qué formato o manera de narrar se utilizará?

¿Cuándo o en qué época se desarrolla la historia?

Algunos formatos que pueden utilizarse, son:

### **Actualidad:**

Es el tipo de vídeo en el que no hay historia preparada, simplemente todo ocurre frente a la cámara. Podría decirse que el productor es un espectador más. Muchos de estos vídeos circulan en la Web.

En algunas ocasiones para que el trabajo pueda ser asimilable al público, se estructura la historia en la parte de la edición, intercalando escenas o bien en muchas ocasiones se utiliza una narración para explicar lo que está sucediendo o para contar la historia.

### **Documental:**

Para explicarlo de forma simple, este tipo de género tiene la finalidad de exponer una serie de sucesos o temas con carácter informativo, toda esta información audiovisual puede presentarse de distintas formas para darle cierta variedad en cuanto a concepto o bien influir en el público para ofrecer un nuevo tipo de conocimiento. Aunque lo que se presente en el documental sean escenas de realidad no significa que su contenido puede ser manipulado o dirigido para comunicar algún tipo de postura ideológica o generar algún tipo de emoción o sentimiento en el público.

### **Características:**

Independiente del tipo de documental, por regla general tienen las siguientes características:

### **Vídeo:**

- **Imágenes en acción de distintas actividades:** para ilustrar lo que sucede en las escenas. Imágenes, animaciones en el caso que sea necesario.
- **Footage (escenas) previamente grabado:** escenas históricas que complementen las escenas que no pueden ser grabados en el momento de producir la documental.
- **Diálogos entre personas:** la grabación de personas discutiendo sobre algún suceso y la cámara registra este diálogo. Algunas veces con una cámara escondida. Sin embargo, la característica principal es que no están viendo a la cámara.
- **Entrevistas:** a personajes importantes que intervienen en la historia del documental.
- **Dramatizaciones:** para recrear algún hecho histórico y con ello explicarle al espectador los motivos por los cuales hay consecuencias sobre el tema presentado.

- **Fotografías e imágenes:** para complementar la función de ilustración al vídeo.
- **Pantallas en blanco o negro:** con la finalidad de crear momentos de reflexión en el público espectador.

#### **Audio:**

- **Sonido sincronizado:** es el sonido directo recogido por las cámaras o equipo de audio en el momento de la grabación.
- **Música:** fondos musicales para apelar a la parte emotiva del espectador.
- **Silencio:** para generar momentos de reflexión.
- **Efectos de sonido:** con el objetivo de dar realce y efectos vívidos al documental.

#### **Tipos de documentales:**

De acuerdo a su tratamiento, existen varios tipos de documentales:

- Documental de observación
- Documental explicativo
- Documental participativo o interactivo
- Documental reflexivo
- Documental poético/experimental

#### **Documental de observación:**

Es el tipo de documental en la cual se presentan los hechos tal y como suceden en la realidad, No hay un narrador y el hilo conductor va guiado por los mismos personajes o hechos que intervienen en la documental. Un ejemplo de este tipo de sub-género son las documentales de la vida salvaje.

### **Características:**

No existe intervención o estructura sugerida en el estilo de la presentación. Puede considerarse el trabajo de cámara como una ventana al mundo real. Maneja escenas largas y no se hacen mayores cortes entre ellas. Lentes de aumento y tomas a mano alzada siguen la acción. La forma de la edición de la impresión de vivir la experiencia visual en tiempo real.

Este tipo de producciones pueden durar años antes de ser publicadas. La documental *Domestic Violence* (Violencia doméstica) es un ejemplo de este tipo de documentales.<sup>38</sup>

### **Desarrollo de la clase**

Durante la tercera sesión, se estructuraron los guiones para las ideas creadas por cada grupo, pensando en la realización del producto audiovisual. Se formó cada uno de los equipos de trabajo en el aula de clase y durante toda la sesión, se reunieron en mesa redonda para compartir ideas, elegir locaciones, géneros narrativos y cada detalle referente a la grabación del vídeo. Finalmente,

---

<sup>38</sup>ZUÑIGA, Rebeca. Guía de video producción: Adapta tu idea a los géneros de producción audiovisual (I). 2010. <http://www.maestrosdelweb.com/guia-de-video-produccion-adapta-tu-idea-a-los-generos-de-produccion-audiovisual-i/> [Consulta, miércoles 11 de febrero de 2015].

entregaron un escrito que daba cuenta de la idea a ejecutar, antes de iniciar el proceso de producción del video, que por decisión unánime, se debía realizar a modo extra clase y con plazo de una semana.

### Grupo B.

Sofía Zumbardino

Vanessa Oque

Juliana Arteaga

Valentina Pajon

Natalia Arala

Marta José Sánchez.

- Queremos mostrar la personalidad de cada una.
- El video se llevará a cabo en el conjunto Bosques de Santa Mónica
- En la primera escena se refleja la vida de un grupo de amigas que se la pasan tomando
- En la segunda escena se refleja un grupo de amigas recordando los viejos tiempos en un parque de juegos
- En la tercera escena se refleja la solidaridad al ayudar a otros.
- Personajes: Un grupo de amigas.

(Ya llevan video grabado)

Nombre: Grupo 2	Hora: D	M	A
-----------------	---------	---	---

LUCIA FERNANDA RENA  
GABRIELA HERNANDEZ Educator

DOCUMENTAL DE LA PERSONALIDAD  
DE LA ESTUDIANTE ANGIE MANCILLA.

VAMOS A UTILIZAR EL ESPACIO DE UN  
NOTICIERO.

LA FORMA DE VESTIR: ELEGANTES.

\*  
VAMOS A SER ENTREVISTAS A  
ALGUNAS PERSONAS SOBRE LA PERSONALIDAD  
DE NUESTRA INVITADA.

\*  
VAMOS A PRESUNTARLE A NUESTRA INVITADA  
COMO SE SIENTE CON LA PERSONALIDAD DE ELA  
MISMA.

\*  
VAMOS HACER UN ESTUDIO SOBRE ESA  
PERSONALIDAD.

\*  
Y POR ULTIMO VAMOS A PRESUNTARLE  
A NUESTRA INVITADA COMO SE SIENTE

Anexos 10. Planteamiento de idea para el guion por grupos.

Las estudiantes mostraron facilidad para crear ideas prototipos de guion y pensar en posibilidades al momento de grabación.

La mayoría mostró empatía por el trabajo en grupo, exceptuando algunos casos que prefirieron el trabajo individual.

Esta sesión, ayudó a conocer personalidades de las estudiantes, formas de expresión, tipos de redacción y abrió paso a la creatividad en una dimensión poco explorada por ellas, pues no habían tenido la oportunidad de crear video en el aula.

#### **Sesión 4.**

**Tema: Post-producción del producto audiovisual.**

**Actividad:**

Edición de Vídeo en MovieMaker.

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

**Objetivo de aprendizaje general:** Manejar las herramientas básicas de edición del programa MovieMaker, para la etapa de post-producción del vídeo.

**Objetivos cognitivos.**

-Identificar las principales herramientas del programa MovieMaker.

-Entablar una relación entre los productos que se tienen y el resultado que se desea obtener, tomando como base los diferentes elementos que aporta MovieMaker.

**-Objetivos procedimentales.**

- Utilizar cada una de las opciones como la barra de menú, el panel de tareas, monitor de vista previa, línea de tiempo y diferentes efectos incluidos en MovieMaker.

- Desarrollar la creatividad audiovisual utilizando herramientas básicas del programa MovieMaker.



**Actitudinales:**

-Comprender la capacidad que tiene el video como mediador de un ambiente de aprendizaje.

-Valorar la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación y sacar buen provecho de las mismas, para la elaboración de productos propios.

-Adoptar una posición crítica frente a los procesos que se desarrollan en el contexto educativo, tomando como elemento principal las tecnologías de la información y la comunicación.

**PROCESO DEL CONOCER Y DEL PENSAR:****Proceso del conocer:**

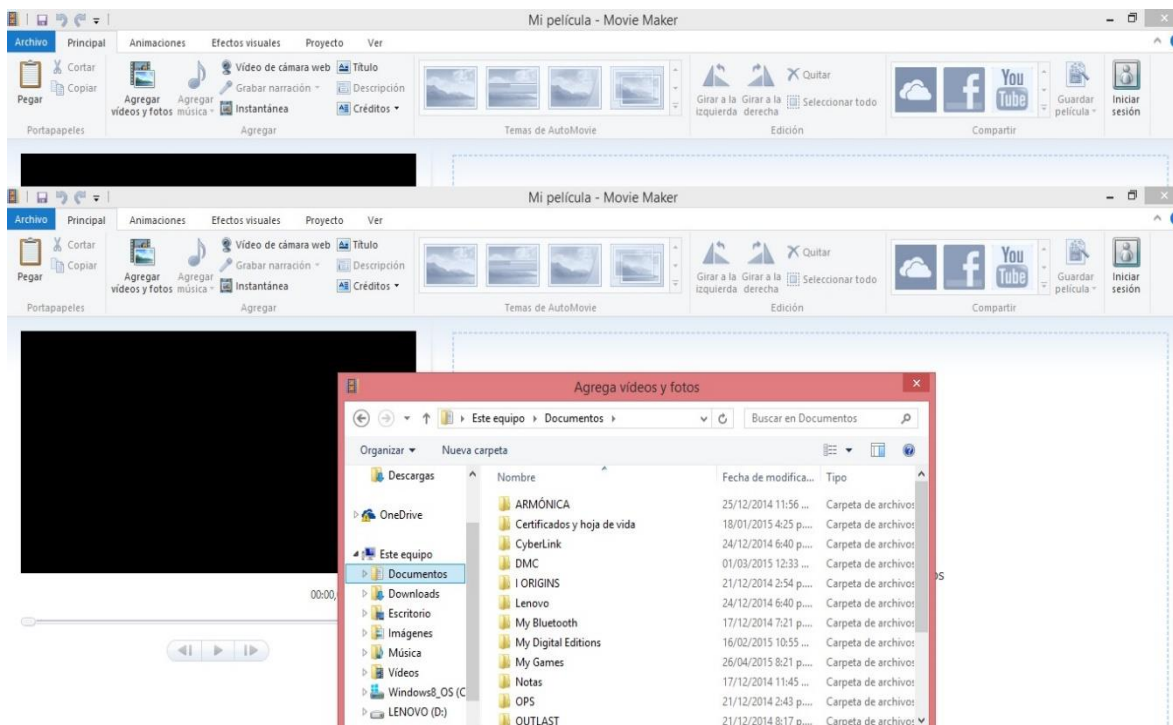
**Valores éticos:** Son las cualidades que tiene el ser humano para lograr reconocerse como ser colectivo y vivir dentro de una sociedad cualquiera, en este caso, son aplicables para el crecimiento espiritual, sana convivencia y reconocimiento del otro.

**Proceso del pensar.**

**Importancia del reconocimiento propio:** La relación que existe entre conocer diferentes valores éticos adheridos a la sociedad y su valioso aporte al crecimiento personal y amor propio, cuando se define la personalidad.

**El video, herramienta creativa en un ambiente educativo:** Pensar desde diferentes escenarios, contextos, las múltiples aplicabilidades y potencias del video como herramienta educativa, pero también como elemento clave para potenciar el conocimiento y experiencia de los contenidos educativos de la clase de Ética.

**FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.****Inclusión de archivos multimedia y edición de video.**



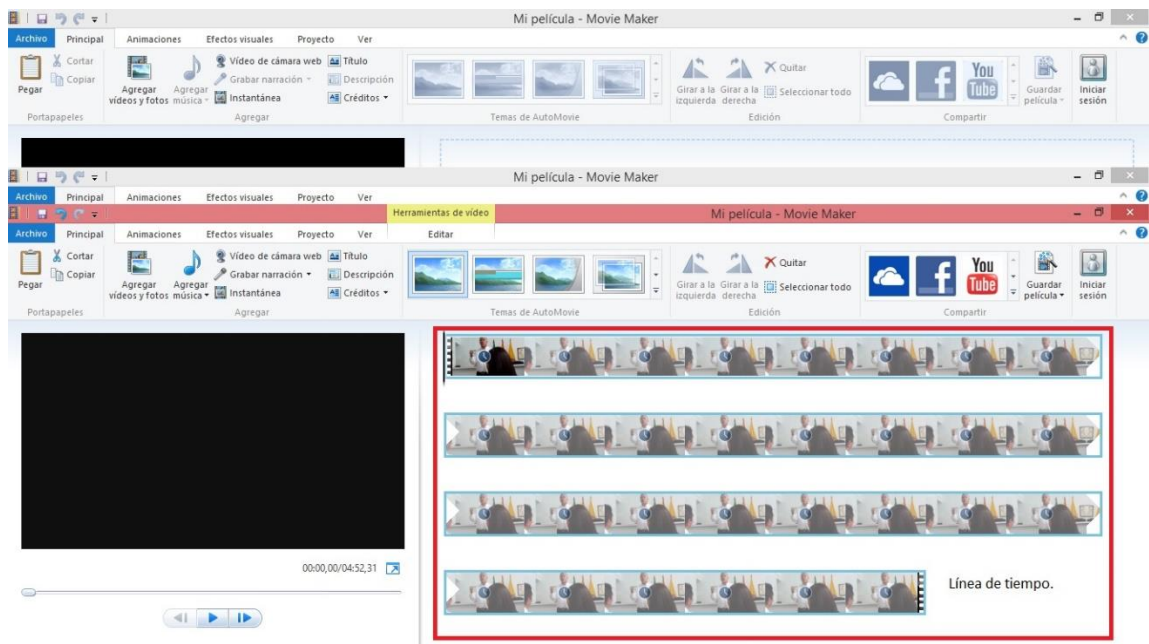
#### Anexos 11. Agregar videos y fotos con MovieMaker.

Usualmente la apariencia de MovieMaker con cada actualización no varía mucho, sus cambios más notables radican en la rapidez, soporte de archivos y mejores efectos para la imagen y el sonido.

Lo primero que debe saberse a la hora de editar un video y/o incluir archivos multimedia para un producto en MovieMaker, es la selección de los archivos que serán utilizados. Para ello deben ser importados desde el computador, en el orden que desean ser vistos. La manera práctica es a partir de la barra de herramientas o barra de menú que bien puede ubicarse al lado superior como agregar fotos y video, que automáticamente abre una ventana para elegir la ubicación de los videos y archivos multimedia a añadir.

#### Línea de tiempo, efectos y transiciones.

Al seleccionar los archivos y ser elegidos como material de trabajo en MovieMaker, al lado derecho se puede observar el vídeo fragmentado por fotogramas de manera opaca, tal y como se observa en la imagen:

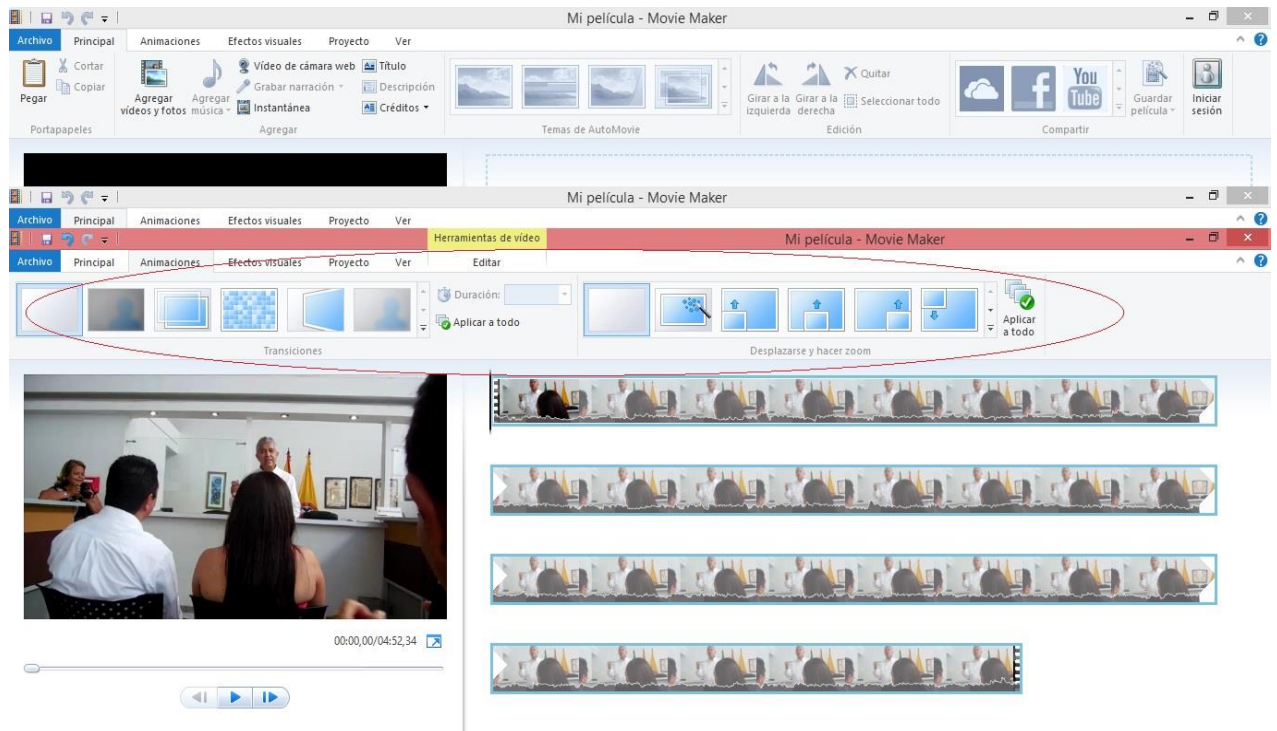


## Anexos 12. Herramientas de video en MovieMaker,

La línea de tiempo permite observar todo el trabajo a realizar y a su vez, seleccionar la parte del video que se necesita para incluir algún efecto u observar algún momento necesario para el desarrollo de la edición. Por tanto, se hace necesario al momento de incluir algún efecto, la selección del instante en el que se necesita. Esto se hace gracias a la línea de tiempo, que nos muestra una línea negra ubicada al inicio y que puede ubicarse en cualquier lugar del video.

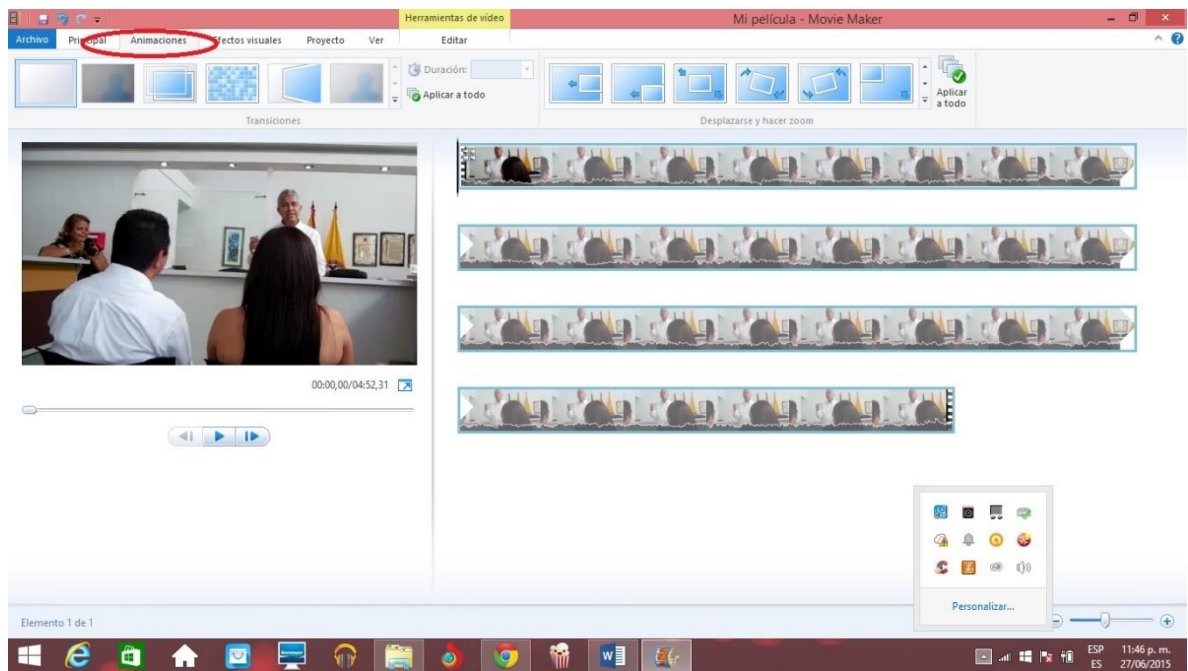
Una característica interesante de la edición de clips es la posibilidad de añadir animaciones y efectos visuales. Algunos son muy comunes y recomendables, como fundidos de entrada y salida o acercamiento progresivo de una imagen durante su proyección. Otros son más llamativos y hay que cuidar que nunca distorsionen sino que potencien el discurso visual que pretenden comunicar. También tenemos las transiciones, que se usan siempre para pasar de un clip o imagen a otro. Son recomendables, pues un cambio abrupto de un clip a otro da una sensación de producto inacabado, amateur. Las más utilizadas son atenuaciones o barridos verticales y horizontales, aunque es muy conveniente explorar las opciones que nos ofrece el programa. Sólo tendremos que arrastrar

estos elementos sobre un clip (efecto) o entre dos clips (transición) en la línea de tiempo para incorporar la animación a nuestra película.



### Anexos 13. Herramientas de video en MovieMaker.

Para acceder al menú de “animaciones”, debe observarse la barra de menú al lado superior del programa, que normalmente selecciona la herramienta “principal”; lo que debe hacerse para ingresar a todos los efectos de forma y color que tiene el programa para el video, es dar clic a la siguiente casilla que tiene el nombre de “animaciones”; la que abrirá una cadena de efectos, para elegir:



#### Anexos 14. Animaciones en MovieMaker.

**Efectos de Vídeo:** Se ponen en la línea de tiempo sobre un clip, modificando su aspecto y propiedades. El círculo rojo muestra la ventana que da la opción de añadir diferentes efectos que pueden cambiar el color, forma, figuras del video e incluso ángulos de cámara, que pueden ser previsualizados, pasando el cursor por encima del efecto.

#### **Acelerar o ralentizar un video**<sup>39</sup>.

MovieMaker da también la opción de hacer escenas del video más rápidas o más lentas.

Para ello, se da clic en el video y en **Herramientas de video**, en la pestaña **Editar**, en el grupo **Ajustar**, luego clic a la lista **Velocidad** y se elige según la velocidad que se quiera, un número dentro de las opciones en la lista.

---

<sup>39</sup> Editar películas en MovieMaker. <http://windows.microsoft.com/es-xl/windows-live/movie-maker-trim-video-how-faq>.

### **Elegir un tema.**

Al elegir un tema en MovieMaker, se agregan automáticamente títulos, créditos, transiciones y efectos a los videos que hacen parte de la línea de tiempo. Para realizar una vista previa de los temas, se pasa el cursor por cada uno de ellos.

Cuando ya se haya agregado todo el material visual y de audio que se quiere usar en el video, en la pestaña de Inicio, el grupo Temas de Automovie, se elige el tema que más convenga para el video o el de mayor gusto.

Al finalizar todos los ajustes que quieren hacerse al video, se puede guardar como se hace normalmente en todos los programas (Archivo, guardar como); pero para que el video pueda visualizarse en cualquier reproductor de video, luego de haberse guardado el archivo, también debe convertirse a película. Esto se hace dando clic al menú **Archivo**, clic a **Guardar película** y luego clic a **Recomendada para este proyecto**. Se abrirá una ventana que cargará la acción desde el 1% al 100%, debe esperarse que ésta finalice para poder tener el producto audiovisual listo para ser visto en cualquier reproductor.

### **Desarrollo de la clase.**

Para esta clase se tenía previsto como escenario, la sala de Informática; pero dadas algunas dificultades como el paro de maestros durante este tiempo, fue imposible y la guía para la edición de los videos, debió realizarse en el aula. Se tomaron cada uno de los grupos para una asesoría personal en la que se exploraba el programa, se mostraba su navegación y finalmente se explicó la edición del video paso a paso, finalizando con una serie de preguntas a las estudiantes para verificar la comprensión de lo ya explicado.



**Anexos 15. Explicación manejo de MovieMaker.**

Se dio una semana para la edición de cada producto audiovisual y se dio un espacio virtual para dar asesorías si algún problema surgía para el proyecto. Durante la semana de post-producción del video, las estudiantes realizaron preguntas desde la aplicación de Whatsapp y por medio del correo electrónico. También gracias a éstos, mostraban la evolución de sus trabajos y realizaron comentarios y opiniones sobre el proceso. Al final, en una última sesión terminada la semana de post-producción, los videos fueron socializados en la sala de audiovisuales de la institución, donde se comentaron cada uno de los productos audiovisuales.

Las estudiantes quedaron satisfechas con el trabajo realizado; pues muy pocas conocían las herramientas del programa de edición y lograron aprender elementos básicos del mismo.

Además de conocer las herramientas básicas del programa MovieMaker dentro del aula, esta sesión trajo consigo un elemento extra clase, por el que se logró una mejor comunicación con las estudiantes. Ésta, pudo ser posible gracias al correo electrónico institucional y a través de Whatsapp por medio de texto y notas de voz.



Anexos 16. Explicación manejo de MovieMaker.



## **Sesión 5**

### **Socialización de videos.**

Los videos terminados fueron recogidos el día viernes 22 de mayo en la misma institución, para ser guardados y socializados con las estudiantes el lunes 25 de mayo, en la sala de audiovisuales del colegio. Este día también estuvo presente la docente de la asignatura, quien tuvo en cuenta todo el proceso del taller para las notas de la materia y observó detalle a detalle cada uno de los videos realizados por las estudiantes. En el encuentro se pudo evidenciar la atención que cada uno de los grupos le puso a cada uno de los videos, ya que resultaba extraño para ellas haber creado un guion y verse en una pantalla que también estarían viendo sus compañeras y que luego sería publicado en internet.



Anexos 17. Socialización videos terminados.



#### **Anexos 18. Socialización de los videos creados por el grupo.**

El ejercicio de socialización de los videos con la docente presente junto con las estudiantes, resultó bastante provechoso para reconocer la evolución del taller en su inicio, hasta el final donde las evidencias fueron factibles.

Una de las características de la socialización, fue el reconocimiento de las estudiantes a los videos de las demás compañeras, pues la atención fue equitativa para cada uno de los productos audiovisuales, donde se pudo analizar la idea original de cada grupo, formas de narración y características de la edición de los grupos.

## 1.5 DESARROLLO DEL PROYECTO

### 1.5.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Al inicio del proyecto pedagógico mediatizado y tomando como referencia los resultados obtenidos en las encuestas, se pudo evidenciar que las estudiantes en la actualidad demandan ambientes de aprendizaje dinámicos donde la interacción sea un elemento primordial dentro de los procesos de enseñanza- aprendizaje. El video por sus características, genera en las estudiantes interés y motivación, ya que al visualizarlo, se pueden dar muchas interpretaciones y esto puede llevar a procesos dentro del aula más significativos e interactivos y lograr así, escenarios con elementos y herramientas innovadoras que Jakeline Duarte<sup>40</sup> considera necesarios y los enuncia como una emergencia histórica, que siendo este el caso de un proyecto pedagógico mediatizado pensado para el aula, no necesariamente debe pensarse como una infraestructura diferente a la habitual, pues la inserción de un ambiente dinámico, colaborativo y lúdico, se propone a partir de la incorporación del video digital en los contenidos y el plan de área de la asignatura. Esta implementación del video digital, modifica además de elementos del espacio del aula y del diseño y elaboración del plan de área, las relaciones que se den y las personas que dominan las relaciones sociales establecidas; es decir que es válido resaltar como lo hace Duarte<sup>41</sup>, se construye cultura. Vale la pena entonces, ahondar en los elementos que rodean el entorno social y cultural del proyecto pedagógico; como el impacto social de las TIC, relaciones entre el uso y clase social y las formas de comportamiento a nivel individual y colectivo. Aquí se encontraron elementos interesantes, pues como se estableció en la encuesta previa al diseño e implementación del proyecto, las estudiantes guardaban una relación e inclinación importante hacia el formato visual y audiovisual y era la

---

<sup>40</sup> DUARTE, Jakeline. Ambiente de aprendizaje una aproximación conceptual. 2003. Pág. 1.

<sup>41</sup> DUARTE, Jakeline. Ambiente de aprendizaje una aproximación conceptual. 2003. Pág. 1.

manera en que preferían recibir la información (por medio de imagen y video). Esta información y la manera en que era recibida, hace referencia a los contenidos educativos y a sus formas de interacción fuera de la escuela, es decir, que al momento de consultar información por internet, la mayoría eligen contenidos en formato de imagen y video; así mismo, marcaban la necesidad de este formato en el aula, resaltando también la facultad que tienen este tipo de formatos para ser compartidos por internet, siendo claves como herramienta de cooperación y trabajo en equipo tanto dentro como fuera del aula. La construcción del video digital en el aula, resultó ser un elemento que articulaba todo un proceso educativo formativo, pues se formó a partir de ideas de las estudiantes y culminó como un producto concreto que todas pudieron visualizar y evidenciar.

### **Tipos y características de los productos audiovisuales.**

Este tipo de material, es clasificado por Coll<sup>42</sup> como *materiales digitales*, a los que teniendo en cuenta su punto de partida y culminación, tienen la siguiente clasificación a partir de los *tres ejes* dados por César Coll<sup>43</sup>:

**Primer eje:** Participación: pues el estudiante se vio involucrado en el proceso de creación del material.

**Segundo eje:** Producción: Pues el material creado promovió la creación de particularidades personales del estudiante con existencia en el mismo material enunciado.

---

<sup>42</sup> COLL, César y MONEREO Carles. Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la Información y la Comunicación. 2008. Pág. 180.

<sup>43</sup> COLL, César y MONEREO Carles. Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la Información y la Comunicación. 2008. Pág. 184.

**Tercer eje:** Flexibilidad: Pues los productos audiovisuales tienen la capacidad de personalización mediante itinerarios adaptativos, en función del nivel de conocimientos y del interés del estudiante.

El video, en este espacio, resulta un elemento motivador, ya que las estudiantes mostraban interés por comprender cada una de las actividades propuestas en cada sesión del proceso. Fue un elemento de apoyo a medida que éste también servía como excusa para la puesta en escena de inquietudes de las estudiantes, otras formas de interpretar su realidad y comentar sugerencias respecto al contenido y el proyecto mismo.

Para Ferrés, el video es una herramienta pedagógica muy relevante en esta época, donde los jóvenes tienen acceso a todo un mundo tecnológico, ya que no sólo acceden a información, sino que también se puede producir y compartir; esto hace parte de un aprendizaje colectivo y le da una gran importancia dentro del contexto educativo. El video, es entonces, un medio para representar procesos dentro del aula y una forma de salir de la magistralidad.

Las dinámicas que pueden ser desarrolladas con este producto son múltiples y todas con resultados que llevan a las estudiantes a tener una comprensión de los temas vistos, es por eso que lo que se evidencia en el proceso de la clase de Ética en el Instituto Lestonnac es un ambiente de aprendizaje con el video como elemento mediador, con los temas que se ven en clase: En cada sesión el docente explica un determinado tema mostrando videos, éstos, se discuten o socializan por medio de distintas dinámicas: Debate, talleres, juegos, exposiciones, entre otros.

Según lo entendido con base en el material, las estudiantes realizan su propio producto audiovisual para evaluar lo aprendido y crear procesos de comprensión significativa ya que por medio de la realización, las estudiantes van a hacer un mayor esfuerzo por comprender e implementar lo que han visto durante la clase y reforzar su conocimiento. Al inicio del diseño, se hizo necesario un cambio en los contenidos dados por la asignatura: Las estudiantes visualizaron videos que

daban cuenta de temas vistos anteriormente únicamente de manera oral y escrita y es aquí donde surge la transición de los contenidos del libro al video, fundamento que Coll<sup>44</sup> denomina como Transposición didáctica y gracias al cual se modifican los contenidos necesarios para que se ejecute adecuadamente el proceso de enseñanza. El primer elemento para que esto ocurriera, era pensar en la población elegida directamente para la realización del proyecto pedagógico, sus gustos, necesidades educativas, es decir; acercarse a su contexto. El video, a lo largo de la implementación del proyecto pedagógico mediatizado, hizo clave el término de lo *multimodal*<sup>45</sup> como elemento emergente en el proceso cognitivo del docente y el estudiante, además es éste mismo clave para desarrollar nuevas competencias y posibilitar la aparición de lenguajes diferentes dentro del aula haciendo al estudiante partícipe de una forma distinta de acceso al conocimiento. Y es que además de generar cognitivamente otros procesos que involucran nuevos sentidos, el desarrollo de las clases considera de manera importante la cooperación como elemento fundamental en el ambiente generado a partir del video, pues su soporte central es la creación del mismo con base en dirigir y otorgar roles a cada estudiante para un mismo producto. El video digital además de mediar en los temas del contenido educativo, lo hace también en las formas de interacción y relación entre los mismos estudiantes, los docentes con los estudiantes y viceversa, por lo que este proyecto intervino además del contenido como tal, relaciones entre los participantes que permitieron una importante concordancia entre ambiente de aprendizaje, enseñanza y aprendizaje con un papel significativo de la colaboración en clase.

---

<sup>44</sup> COLL, César y MONEREO, Carles. Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la Información y la Comunicación. 2008. Pág. 159.

<sup>45</sup> COLL, César y MONEREO, Carles, Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la Información y la Comunicación. 2008. Pág.157.

También surgió entonces una nueva modalidad en el uso didáctico del video<sup>46</sup>, donde la cámara y el estudiante intervienen y crean un proceso de aprendizaje, pues siendo ellos los creadores de los mismos, eran protagonistas del proceso, con una participación activa durante el desarrollo de las sesiones. Ferrés<sup>47</sup> menciona un tipo de actividades que hacen parte de esta modalidad en el aula tales como: “búsqueda de información, elaboración del guión, grabación con la cámara, sonorización...”, todos elementos ejecutados por las estudiantes durante las sesiones establecidas en el desarrollo del proyecto pedagógico; que desencadena el *programa motivador*<sup>48</sup> ya que todo lo estructurado en clase, trajo consigo como resultado final, productos audiovisuales terminados, editados y visualizados por las mismas estudiantes, valorando así sus propios procesos de aprendizaje.

---

<sup>46</sup> FERRÉS, Joan. Video y Educación. Barcelona. 1994. Pág. 33.

<sup>47</sup> FERRÉS, Joan. Video y Educación. Barcelona. 1994. Pág. 37.

<sup>48</sup> FERRÉS, Joan. Video y Educación. Barcelona. 1994. Pág. 37.



## 1.5.1.2. ANÁLISIS DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

### 1.5.1.2.1. Primer diagnóstico y trabajo realizado.

El primer acercamiento con la población elegida, fue una encuesta que se realizó yendo a la institución educativa durante su jornada escolar. Pensando en que el trabajo tomaría tiempo y se pretendía implementar con el grado noveno, la encuesta diagnóstica fue realizada a las estudiantes de grado octavo A, durante el segundo semestre académico escolar del año 2014.

Durante el desempeño de la encuesta, era de considerar la curiosidad que causó en las estudiantes cada una de las preguntas, a las que se les anunció la intención de aplicar el proyecto en el año siguiente.

Al inicio del proyecto pedagógico mediatizado; el cual fue realizado durante el primer semestre del presente año, tomando como base las categorías aplicadas al proyecto, se evidenciaron ciertas características que darían un diagnóstico general de la implementación del trabajo a ejecutar:

**Ambiente de aprendizaje:** A partir de la clasificación que hace Jakeline Duarte<sup>49</sup> de los ambientes de aprendizaje teniendo en cuenta la relación de los mismos con su contexto, se precisa lo siguiente:

**La escuela y el medio:** Las estudiantes del Instituto Lestonnac de la ciudad de Pereira, cuentan con una amplia infraestructura que tiene una gran zona verde, promoviendo un ambiente tranquilo. La institución se encuentra en el barrio Kennedy, localidad ubicada sobre el valle del río Otún, por eso el común denominador es un lugar silencioso donde logra escucharse el cauce del río cerca de la institución y animales como aves que rodean el lugar. Cada una de sus aulas

---

<sup>49</sup> DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje una aproximación conceptual. 2003. Pág. 7.

cuenta con ventilación adecuada, aunque en algunas como el caso de las estudiantes de noveno, población elegida para el proyecto pedagógico, poseen espacios reducidos, que dificultan crear espacios e implementar metodologías diferentes a la tradicional dentro del salón.

**La escuela como formación para la ciudad:** El Instituto Lestonnac, es una institución de carácter oficial de orientación humanista, con un enfoque católico que se evidencia en los contenidos académicos en materias como Religión y Ética. Es una institución que se ha caracterizado por su alto desempeño académico a nivel municipal, por encima de la mayoría de las instituciones educativas públicas de la ciudad. Tiene gran presencia en eventos culturales y religiosos de la ciudad como las procesiones de Semana Santa, el Festival Internacional de Poesía “Luna de Locos”, entre otros.

**La escuela como punto de encuentro:** En la institución, convergen diferentes sectores sociales de la ciudad; la mayoría viven en barrios cercanos al colegio, pero el Instituto Lestonnac por sus cualidades académicas y los valores inculcados a las estudiantes del colegio, hacen llamativa a la institución por encima de muchas otras, por eso el ingreso para cualquier alumna no es fácil, cada aspirante debe contar con unos requisitos mínimos en cuanto a su historial de notas, comportamiento social y otros elementos que son tenidos en cuenta al momento de tener una entrevista personal con el personal de la institución que en su mayoría eran religiosas de la Compañía de María. En la actualidad, la institución es propiedad de la administración municipal, es por eso que se ha visto disminuida la presencia de las religiosas en el colegio.

Por características anteriormente mencionadas, se dudaba de factores como el acceso de las estudiantes a internet, la facilidad de adquirir o poseer recursos necesarios para el proyecto como cámaras fotográficas, memorias SD, computadores, entre otros, es por eso que estos componentes fueron planteados

en la encuesta diagnóstica, que fue el primer encuentro que se tuvo con las estudiantes.

Al año siguiente, se habló con la docente encargada de la asignatura con previo permiso del rector de la institución el señor Luis Germán Ruiz Calle, para acordar temas como: los tiempos para la aplicación, qué se tendría en cuenta para la calificación de las actividades y qué contenidos serían dictados. Se evidenció entonces, que la mayoría de las estudiantes de la población elegida, eran de un estrato social medio-alto y por lo tanto, no hubo conflicto alguno con los recursos tecnológicos necesarios para la creación del video, ni a la hora de su edición.

Mediante conversaciones iniciales para identificar saberes previos y familiarización con el video digital, pudo notarse el gusto por los medios audiovisuales, elemento que según las estudiantes, no habían tenido como objeto de creación y transmisión de contenidos durante alguna clase. El video que las estudiantes realizaron, fue el primero que crearon para alguna asignatura en la institución y por el mismo motivo, la mayoría no tenía alguna lectura previa de conocimientos tales como manejo y movimientos de cámara, planos de cámara y edición. Es por eso que a partir del primer diagnóstico o contacto con las estudiantes y docente durante la clase de Ética, ayudó a la creación y formación de todas las sesiones, para saber qué factores debían ser tenidos en cuenta, con qué fortalezas y con qué debilidades se contaba para iniciar.

Al final del proyecto, tomando como último referente la socialización de los videos creados y editados por las estudiantes, la experiencia resultó bastante diferente al proceso inicial, donde las estudiantes no visualizaban cómo por medio del video podrían ellas recibir los contenidos planteados para la asignatura, ni pensaron que en tan poco tiempo podrían haber culminado un proceso que, si bien podía haberse complementado con más técnicas y una secuencia de didáctica más extensa, el tiempo se convirtió en un factor importante a la hora de planear y modificar el plan a desarrollar. Aunque el tiempo fue poco, todas las estudiantes lograron articular los contenidos planteados en los objetivos de aprendizaje, en un producto audiovisual que inició desde la idea escrita de lo que se vería en cada

video, hasta mostrar a sus compañeras de clase un video terminado con todos los elementos solicitados y agregados en cada una de las sesiones.

#### **1.5.1.2.2. Aporte a la Comunicación educativa y la educación.**

A lo largo de la historia educativa, ha sido innegable el arraigo del conductismo hacia la misma, doctrina de aprendizaje que ha llevado consigo características particulares del contexto educativo y ha intervenido no sólo en la forma de aprender del estudiante, posturas del docente y alumno en el aula, sino también, relaciones sociales dentro de la misma. Según el Conductismo Metodológico<sup>50</sup>, para identificar la relación del ser humano y su comportamiento, es importante únicamente verificar y tener en cuenta las acciones que realiza la persona sin tener en cuenta sus emociones y sentimientos; basta con revisar los actos naturales para definir qué comportamiento puede cederle, pero éste no resuelve la pregunta a por qué el ser humano se manifiesta y comporta de determinada manera. Las preguntas sin respuesta que deja el conductismo en la sicología y estudio del ser humano, incide también en su nivel comunicativo, pues teniendo en cuenta que ha sido éste modelo de aprendizaje el más empleado en la educación, es válida la incidencia del modelo conductista en el acto comunicativo en el aula. Las causas que trae consigo esta afirmación, nos llevan a plantear cuestiones como: ¿Cuál ha sido el papel del docente en el aula? ¿Qué rol ha definido el estudiante en su espacio de aprendizaje? ¿Cuál ha sido el canal de transmisión de la información de los contenidos académicos?

Vale la pena analizar y desglosar los tipos de comunicación que convergen en el aula educativa; tomando en este caso como ponente principal al modelo de comunicación tradicional, pues es este campo, un espacio y es el lugar que

---

<sup>50</sup> SKINNER, B. F. Sobre el Conductismo. Nueva York. (1974).Pág. 15.

proporcionará las características en las que se han configurado las relaciones humanas en el aula educativa y las necesidades persistentes a lo largo del tiempo. El modelo de comunicación tradicional, implica unas particularidades en el medio de comunicación, el docente y el alumno:



**Ilustración 1** Esquema modificado del modelo realizado por Raymond NIXXON. El salón de clases desde el punto de vista de la Educación.

Con base en la gráfica, se toman consideraciones especiales en la división del conocimiento que abarca el aula: Es un acto comunicativo unidireccional, donde el maestro, emite o transmite el contenido educativo, con una intencionalidad clara y esta es, el logro de unos objetivos específicos que deben ser llevados a cabo al finalizar la sesión académica. Los receptores, que son los estudiantes, no tienen participación más que recibir la información que transmite el maestro y es ésta recepción, la que se cataloga como aprendizaje en el contexto escolar.

La propuesta del proyecto pedagógico mediatizado tratado expone la necesidad de emplear diferentes modelos pedagógicos para lograr la efectividad y culminación de los objetivos del plan académico y pueda darse el momento pedagógico.

Este proyecto, aporta al acto y ejercicio educativo, una manera diferente de pensar y plantear la clase, donde el primer objetivo sea el aprendizaje significativo y se

estructure cada uno de los encuentros, con un modelo pedagógico apropiado para el contenido, contexto educativo y personas implicadas en el proceso.

Al inicio de un proyecto de tipo experimental, donde los estudiantes por medio de unos conocimientos previos crean y estructuran contenido, debe existir una exposición de la información clave para el proceso, el elemento de la magistralidad y la mera transmisión de contenido por parte del docente también es importante y necesaria al inicio del proyecto, donde toma el papel de factor diagnóstico y ayuda a la captación de conceptos a aprender por parte del estudiante.

La comunicación mediada por el diálogo en el aula educativa, es una herramienta que se hace necesaria de manera permanente, pues por medio de ésta se pueden realizar diagnósticos, encontrar soluciones a dificultades que puedan ocurrir durante la clase y finalizar el proceso. Un proyecto pedagógico mediado por el video digital, uno de los formatos más utilizados por los estudiantes actualmente (principalmente fuera del aula), incluye el diálogo como elemento diagnóstico en cada una de las sesiones; cada ejercicio a realizar y contenido a involucrar dentro de la clase, pasa primero por un consenso donde los estudiantes también son partícipes y emisores de contenido, es por eso que no puede hablarse de un modelo de comunicación tradicional en un proyecto de este tipo; el tipo de comunicación aplicado y existente en el ambiente de aprendizaje creado, es una propuesta en construcción con características de diferencias notorias, frente al modelo anteriormente mencionado. Lo mismo ocurre con el modelo pedagógico aplicado a las clases: La interactividad está presente en cada momento, aún en sesiones en que se hace necesario el modelo pedagógico tradicional, en el que los estudiantes reciban instrucciones y memoricen conceptos, el proyecto está diseñado para que las actividades de la clase en una misma sesión, sean de niveles y características diferentes, es decir, los estudiantes pueden ser receptores de información sin interferir ni modificar el mensaje (contenidos de aprendizaje), pero este hecho, nunca se dará durante toda una sesión; es por eso que una de las particularidades de este proyecto, es el intercambio de roles del

estudiante en el desarrollo del trabajo; pasar de una posición activa a pasiva en una misma clase, son opciones que se obtienen en trabajos tipo taller como éste. El papel que desempeña el docente, también resulta involucrado en la serie de modificaciones respecto al modelo de comunicación de las clases, pues en momentos como el inicio de actividades, son éstos los que dan las indicaciones respectivas para las tareas que deben ser llevadas a cabo y en los momentos en que se necesita de la creación por parte de los estudiantes, su rol es definido por la forma en que se desenvuelva la clase y los sucesos que pueda traer la misma. Es por eso, que el modelo de comunicación tradicional, no resulta compatible con la propuesta del ambiente de aprendizaje del proyecto y se sugiere, un nuevo modelo de comunicación en el aula. Charles Creel<sup>51</sup>, propone el siguiente esquema de estructuración:

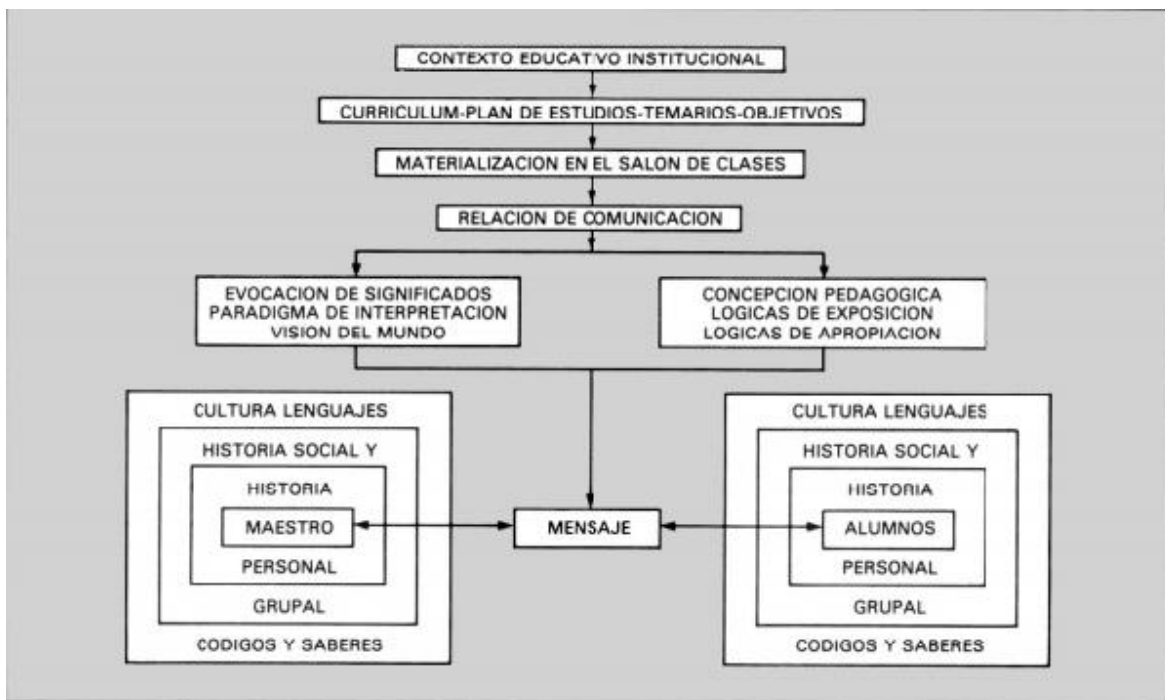


Ilustración 2 Esquema de propuesta de nuevo modelo educativo. El salón de clases, desde el punto de vista de la comunicación.

<sup>51</sup> CREEL, Charles Mercedes. El salón de clases desde el punto de vista de la comunicación. IRESIE Banco de datos sobre educación. 1988, pág. 4.

En la gráfica anterior, aparecen nuevamente los tres protagonistas del acto comunicativo en el aula de clase: Maestro, mensaje y alumno, en este caso no se clasifica a un emisor y un receptor, ya que para éste no existe un rol definido por la forma en que fluye la información. Este tipo de comunicación se da de manera horizontal, y cualquiera de los actores involucrados puede ser emisor o receptor y cambiar su rol de acuerdo a la actividad establecida y momento que se dé en el aula. Es importante resaltar la cantidad de elementos externos que son tenidos en cuenta en cada uno de los participantes del acto comunicativo. Aquí son importantes los saberes, la historia, cultura y lenguaje de cada uno de los integrantes, su contexto social y personal es tenido en cuenta en el ambiente de aprendizaje. La manera en que fluye la información y el conocimiento por medio de este modelo de comunicación en el aula, enriquece saberes, fortalece el aprendizaje significativo ya que no se refiere únicamente a conceptos sino también a experiencias en el aula, inquietudes de cada participante sea emisor o receptor, facilita la construcción de conocimiento por parte de cualquiera de sus integrantes y presta especial atención al modo o medio por el que se muestra el contenido académico y se forma conocimiento.

Y es que por medio de este trabajo, las tecnologías de la información y la comunicación, son además de un recurso digital, un medio por el cual se pone a disposición el conocimiento y se da la oportunidad de que los estudiantes creen su propio saber. En la comunicación educativa, es importante el uso de herramientas y elementos innovadores para crear e implementar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje donde participen actores diferentes a los habituales en el aula; este espacio es propicio para el desarrollo de nuevas metodologías y permite acrecentar la participación y creatividad del estudiante, ya que se utilizan diferentes tecnologías de información y comunicación para efectuar cada sesión del proyecto, donde el video digital se utiliza para visualizar, diseñar y crear



estructuras y productos propios. La inclusión del video digital como mediador de aprendizaje en este proyecto pedagógico, tiene su pertinencia no sólo por la necesidad de adaptarse a las necesidades e intereses de la sociedad actual, sino también y más específicamente, hace hincapié a lo que Ismar de Oliveira Soares<sup>52</sup> cataloga como “La utopía de la recepción calificada”, donde es mencionada la importancia de que las nuevas generaciones se expresen, desarrollen y signifiquen, construyendo y produciendo sus propios mensajes; en este caso, que los estudiantes sean productores y creadores en el aula, empleando contenido académico.

#### **1.5.1.2.3. Propuesta de un ambiente de aprendizaje a raíz del proyecto pedagógico.**

El video en el aula se puede implementar como estrategia de aprendizaje a través de metodologías y estrategias de carácter activo y aprendizaje colaborativo. Al visualizar el video, los estudiantes pueden participar en discusiones que llevan a una reflexión de lo que vieron. Se puede fomentar el debate, foro, incluso pequeñas discusiones que para el estudiante puede resultar trascendente y por medio de los mismos, tener un aprendizaje significativo, ya que el diálogo donde se participa de manera voluntaria, denota interés de cada participante, enriquece el conocimiento y hace que cada concepto permanezca presente en la memoria de cada alumno. A partir de las discusiones que susciten los videos que se visualizan de los temas dictados por el docente, los estudiantes conforman grupos de investigación y trabajo colaborativo para la realización de un video que da cuenta de lo aprendido. El video digital es un recurso que permite la integración de

---

<sup>52</sup> De Oliveira Soares, Ismar. Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos. [En línea]Colombia.Nómadas, U. Central. 2009. Lunes, 27 de Agosto, 2015. Disponible en internet: [http://www.ucentral.edu.co/images/editorial/nomadas/docs/nomadas\\_30\\_14\\_d\\_caminos\\_de\\_la\\_ed\\_ucomunicacion.pdf](http://www.ucentral.edu.co/images/editorial/nomadas/docs/nomadas_30_14_d_caminos_de_la_ed_ucomunicacion.pdf)

los distintos tipos de aprendizaje y por medio de trabajo colectivo, puede aprovecharse el espacio para que el conocimiento se afiance y los estudiantes se motiven a participar, aprender y crear contenidos con los que pueden mostrar sus saberes, potencialidades y compartir con otros interesados en el tema de pre producción y producción videográfica.

Al realizar los videos, los estudiantes pueden compartir su proyecto a través de canales online que permiten que otras personas puedan aprender desde cualquier parte del mundo. La reproducción de un video resulta entretenida y se puede aprovechar para motivar al estudiante a querer participar de forma activa en la asignatura. Después de todo el proceso de realización del video, cada grupo muestra los resultados y estos también se interpretan en clase por medio de socializaciones visuales y compartiendo la experiencia que deja el proceso en cada uno de los estudiantes. Este evento es importante porque ayuda a que se muestren las características con las que cada participante aprendió de forma más efectiva y así el docente pueda crear nuevas estrategias para dictar su clase utilizando el video como recurso de enseñanza y aprendizaje. Resulta importante preguntar las técnicas que cada grupo utilizó para la realización del producto, investigación y todo este proceso ayuda a que cada estudiante aprenda de forma autónoma. Visualizar y crear video resulta ser una técnica que fomenta que el estudiante esté siempre buscando elementos para su trabajo, llevándolo a que cada día escudriñe para mejorar su proyecto y participación dentro de la asignatura.

Las características de un ambiente de aprendizaje donde se implementa el video como herramienta, parten de lo dinámico que resulta durante este proceso y de la realización de muchas actividades que los estudiantes aprovechan para crear conocimiento.

El video genera interés y participación y es evidente desde cualquier contexto. Esta práctica educativa lleva a los estudiantes a reflexionar por medio de lo que se aprende; en este punto del proyecto se puede hacer alusión a lo que menciona

Jakeline Duarte<sup>53</sup>: Se trata de una concepción activa que involucra al ser humano y por tanto involucra acciones pedagógicas en las que, quienes aprenden, están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros, en relación con el ambiente”

Dentro del diseño del ambiente de aprendizaje se puede decir que el espacio y las herramientas se utilizan como recurso para que los estudiantes aprendan de forma colaborativa y para que el aprendizaje resulte significativo.

Como estrategia en este modelo educativo para implementar en el aula se tiene el video como mediador de unos contenidos que vistos desde una clase totalmente magistral pueden resultar aburridos para el aprendizaje de los estudiantes. La motivación y la reflexión llevan a los estudiantes a procesos de metacognición recíprocos dentro de un mismo espacio, para ello se deben crear espacios de creatividad por parte del estudiante e implementar recursos virtuales o tecnológicos como complemento en las clases, formando espacios lúdicos y virtuales para fortalecer el ambiente de aprendizaje.

En este campo los roles del docente y el estudiante trasfiguran un poco ya que el docente no es la única fuente de conocimiento y es un espacio donde el intercambio del saber se hace evidente al reflexionar los contenidos expuestos por parte de la herramienta, el docente y el estudiante.

El video es una herramienta mediática que incide en los ambientes virtuales de aprendizaje, ya que este medio cuenta con la facilidad de ser visto a través de múltiples dispositivos y no únicamente de manera presencial, cumple una función dentro de la escuela y sociedad y se construye a través del aprendizaje colaborativo. En este espacio todos los actores participan y se retroalimentan para afianzar y generar nuevo conocimiento, de acuerdo a las demandas de la actualidad, y en el diseño de ambiente de aprendizaje a implementar, la educación virtual se imparte desde un espacio físico donde la interacción se da a partir del video como herramienta que permite la generación de aprendizaje significativo.

---

<sup>53</sup> DUARTE, Jakeline. Ambiente de aprendizaje una aproximación conceptual. Pág 2.

## 1.6. CONCLUSIONES

Para el planteamiento de las conclusiones, se tuvo en cuenta la proyección y ejecución de cada uno de los objetivos del proyecto, tomando relevancia en los factores que más influyeron en la realización de los mismos.

- Durante la construcción y diseño del ambiente de aprendizaje en el Instituto Lestonnac, se presencié la estructura de la clase de Ética y se evidenciaron características puras del modelo tradicional escolar, la clase no contiene elementos innovadores para el desarrollo de la misma, tampoco tiene en cuenta los intereses de las estudiantes, componente que influye en el gusto y empeño que las alumnas depositan en la clase, además por los pocos cambios en la mediación del contenido en el aula y la falta de participación de las estudiantes, la asignatura pasa casi desapercibida para las mismas. En el diseño de ambiente de aprendizaje, fue primordial: la edad de las estudiantes, intereses particulares y colectivos y fue clave definir la función de cada participante en el aula, el apoyo del docente, la participación activa del estudiante. Por medio de los factores tomados para la ejecución, este proyecto pudo modificar los contenidos habituales de la asignatura de formato textual y pensarlos de forma multimedial.
- La implementación del proyecto pedagógico a la clase de Ética en el grado noveno del Instituto Lestonnac, generó nuevos lazos sociales e interacciones diferentes en el aula; pues la mayoría de las clases se fundamentaron en un quehacer colectivo, a partir de una idea que pudo haber tenido una de las integrantes para la creación del video, se formaron grupos que terminarían pensando en el mismo planteamiento, para la realización de un mismo producto audiovisual. Se halló fundamental la

disposición de cada una de las participantes, pues se requería de un notable esfuerzo, partiendo de diferentes sesiones para obtener un solo objetivo: el video terminado.

- Esta fase ayudó a denotar y caracterizar la jerarquización social existente en el aula, quienes tenían el mando, quienes tenían un perfil bajo, quienes tenían dificultades para relacionarse entre ellas y quien resultaba ser espontánea y con facilidad para trabajar con cualquier persona.
- Por medio de los videos realizados, se pudo evidenciar la comprensión de los conceptos de la clase de Ética que fueron dictados y los ejercicios de construcción del producto audiovisual.
- Resultó bastante satisfactoria la etapa final del proyecto, pues se evidenció la atención, disposición y posibilidad de recibir contenido educativo de una manera diferente a la habitual, fase que mostró dos vertientes existentes en el aula: Las estudiantes recibieron contenido educativo de una manera multimodal y debían aprehenderlo y reconocerlo pero a la vez, obtenían elementos para la realización videográfica que aprovecharon e hicieron suyos para lograr culminar eficientemente con las etapas de preproducción y producción del proyecto.
- La socialización final de cada uno de los trabajos, además de haber sido un momento ameno para la asignatura, fue también un espacio tomado como excusa para reconocer el trabajo propio y el de los demás, hecho que aumentó y mejoró las relaciones sociales entre las estudiantes que, al inicio del proyecto pedagógico no estaban en su mejor momento.

- Se logró crear un portafolio audiovisual online, con cada uno de los videos elaborados por los grupos de las estudiantes, donde se evidencia un proceso de planteamiento de ideas por los temas que se incluyen en cada uno de los videos, un desarrollo detallista de producción videográfica que inicia con la creación de personajes, temáticas a tratar, locaciones a utilizar y culmina con la edición de los videos y la socialización de cada uno de ellos.
- El video digital como mediador de una clase como Ética, es una estrategia didáctica que potencializa el aprendizaje, la creatividad del estudiante, ya que es él quien decide la forma de narrar, la manera en que se creará el video y otros factores que resulten de acuerdo a las modificaciones realizadas por el guía. Su potencialidad expresiva, hace que los estudiantes permanezcan receptivos y los contenidos queden más claros, aunque para que sea efectivo el proceso, el docente debe trazarse unos objetivos al implementar el video en clase y planear cada clase de manera que puedan lograrse.

## 1.7. RECOMENDACIONES

- Es necesario realizar un diagnóstico preliminar que dé cuenta de los medios o el medio de comunicación preferido en el grupo a aplicar; de nada sirve una excelente herramienta, si la población no se interesa ni identifica con ella, los recursos con los que el público objetivo cuenta o qué actividades pueden realizarse con anterioridad para adquirir o no prescindir de ellos, son propuestas que deben ser pensadas antes de la aplicación del proyecto.
- Se hace importante la evaluación permanente del ambiente de aprendizaje elaborado y las reacciones de los participantes: Qué tanto se interesan por las actividades, cuáles son las formas y técnicas utilizadas por los integrantes para la proyección y ejecución de cada tarea, factores de gran utilidad para la construcción y/o modificación si es necesario de las planeaciones de clase y el ambiente de aprendizaje en sí.
- Se debe hacer una introducción de lo contenidos en implementar dinámicas para que los estudiantes se sientan cómodos a la hora de participar; esto ayuda también a que los integrantes de la clase tengan un conocimiento previo de los temas a tratar dentro de la clase e incentiva a la investigación autónoma.
- Debe pensarse en el espacio físico del ambiente de aprendizaje, buscar la manera más dinámica posible de organizar el espacio, ya que el lugar de enseñanza debe tener un orden específico para que puedan lograrse los objetivos planteados. La infraestructura y organización del espacio, debe ser acorde a los

modelos pedagógicos que se apliquen y a las actividades a realizar.

- Es indispensable que el docente implemente dentro de su planeación de clase, una bitácora para cada sesión para diagnosticar y resolver problemas que se presenten en el aula: determinar necesidades y fortalecer las actividades, motivando a los estudiantes en cada clase.
- Para cada actividad planteada en la clase, se sugiere tener definidos los roles del estudiante y el docente, esto con el fin de armonizar las relaciones interpersonales en el aula y un desarrollo efectivo de los objetivos formulados a partir de la secuencia didáctica.



## 1.9 BIBLIOGRAFÍA

FERRÉS, Joan. Video y Educación. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica S.A, 1994.

COLL, César y MONEREO, Carles. Psicología de la educación virtual. Madrid: Ediciones Morata. 2008.

SKINNER, B.F. Sobre el Conductismo. Nueva York. 1974.

CREEL, Charles Mercedes. El salón de clases desde el punto de vista de la comunicación. IRESIE Banco de datos sobre educación. 1988

### WEBGRAFÍA.

DUARTE, Jakeline. Ambiente de Aprendizaje, una aproximación conceptual. Iberoamericana de Educación. 2003.  
<http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>.» s.f.

Definición de Identidad.  
<http://definicion.de/identidad/>

PEÑA, Francina. La Personalidad.  
<http://psicolocosmedicajmv.blogspot.com.co/2008/12/normal-0-21-false-false-false.html>

ZUÑIGA, Rebeca. Guía de video producción: Adapta tu idea a los géneros de producción audiovisual (I). 2010

[.http://www.maestrosdelweb.com/guia-de-video-produccion-adapta-tu-idea-a-los-generos-de-produccion-audiovisual-i/](http://www.maestrosdelweb.com/guia-de-video-produccion-adapta-tu-idea-a-los-generos-de-produccion-audiovisual-i/)

Editar películas en MovieMaker. <http://windows.microsoft.com/es-xl/windows-live/movie-maker-trim-video-how-faq>.

<https://www.youtube.com/watch?v=JSzkeEDngls> [Consulta 11 de febrero de 2015].