

**PROYECTO PEDAGÓGICO MEDIATIZADO CON LA FINALIDAD DE  
AUMENTAR LOS ÍNDICES DE PARTICIPACIÓN EN UN AMBIENTE DE  
EDUCACIÓN FORMAL A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA VIDEO PARA  
POTENCIAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, IMPLEMENTADO EN LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO RISARALDA DE LA CIUDAD DE  
PEREIRA.**

**LEIDY ESTEFANÍA PATIÑO BETANCOURT.  
NATALIA RAMIREZ TAPASCO.**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO RISARALDA  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS  
PEREIRA - COLOMBIA  
2016**

**PROYECTO PEDAGÓGICO MEDIATIZADO CON LA FINALIDAD DE  
AUMENTAR LOS ÍNDICES DE PARTICIPACIÓN EN UN AMBIENTE DE  
EDUCACIÓN FORMAL A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA VIDEO PARA  
POTENCIAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, IMPLEMENTADO EN LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO RISARALDA DE LA CIUDAD DE  
PEREIRA.**

**Leidy Estefanía Patiño Betancourt  
Natalia Ramírez Tapasco.**

**DIRECTOR  
M.g. Jaime Andrés Ballesteros**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO RISARALDA  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS  
PEREIRA - COLOMBIA**

## Nota de Aceptación

---

---

---

### **Dedicatoria:**

A quienes hicieron realidad este proceso, nutriendo desde diversos aspectos importantes y nunca perdiendo la credibilidad en nosotras, a nuestras familias por el apoyo incondicional y amoroso. A nuestros amigos quienes permitieron que nuestro paso por este ambiente académico estuviera marcado por las mejores experiencias, al camino que nos llevara donde mejor debamos estar.

## **Agradecimientos**

A nuestra familia por el apoyo incondicional de fortalecer las ganas por continuar con este proyecto.

A nuestro director de trabajo por la paciencia, la precisión y la motivación, por guiar este proyecto de la mejor manera y permitirnos crear un proyecto pedagógico mediatizado y sobre todo por haber sido un gran guía en todo nuestro proceso educativo, gracias por el regalo del aprendizaje.

A la universidad tecnológica de Pereira por permitirnos conocer un espacio de conocimiento y ayudarnos a crear una postura crítica para compartir a la sociedad.

A todos quienes hicieron parte de este importante proceso, gratitud eterna.

# Índice.

<b>Resumen</b> .....	8
Abstract.....	10
Introducción.....	11
Justificación.....	12
Capítulo 1: Preliminares.....	13
1.1: Diagnóstico situacional.....	13
1.1.1 Población abordada.....	13
1.1.2 Instrumentos implementados.....	13
1.1.3 Análisis de la información.....	15
1.1.4 Problemáticas encontradas.....	17
1.2: Problema educativo.....	18
1.3 Objetivos.....	18
Objetivo general.....	18
Específicos.....	18
Capítulo 2: Marco Teórico.....	19
Enfoque pedagógico: Constructivista.....	19
Aprendizaje significativo. David Ausubel.....	20
2.1 Enseñanza-Aprendizaje:.....	22
2.2 Asimilación:.....	22
2.3 Aprendizaje por descubrimiento a través de la recepción del conocimiento:.....	22
2.4 Recepción o descubrimiento.....	23
2.5 Tic y educación: Vídeo en el aula.....	24
2.6 Ambiente de aprendizaje: Presencial.....	27
2.7 Teoría de la comunicación: Participación activa.....	28
2.8 Contenido específico: Identidad cultural, un proceso que evoluciona.....	29
Capítulo 3: Metodología.....	32
3.1 Estrategias.....	32
3.1.1. Estrategia 1: Exploración.....	32
3.1.2. Estrategia 2 Producción y desarrollo del vídeo proceso.....	33
3.1.3. Estrategia 3 Socialización de productos finales.....	33
3.2. Técnicas de recolección de datos:.....	33
3.2.1. 1. Indagación: Entrevista.....	33
3.2.2. 2. Encuesta:.....	34
<b>3.2.3. 3. Videoforo:</b> .....	34
3.2.5. Encuesta diagnóstica.....	34
Cómo tabular las encuestas.....	35

3.3. Secuencia didáctica .....	36
<b>3.3.1 Objetivo:</b> .....	36
3.3.2 Aplicación .....	40
Capítulo 4: Interpretación y análisis .....	43
4.1. Análisis .....	44
Capítulo 5: Finales .....	45
5.1.1 Conclusiones .....	45
5.1.2. Objetivo general .....	45
5.1.3. Específicos .....	46
5.2 Recomendaciones .....	48
Al docente: .....	48
A la academia: .....	48
6. Bibliografía .....	49
7. Anexos .....	50
Encuesta diagnostica .....	50
Vídeo proceso .....	83
Fotografías del proceso .....	83

## Resumen

El presente proyecto estuvo mediado por varios procesos que fueron desarrollados a partir de la formulación de unos objetivos que trazan el horizonte que se pretendía llevar a través del proceso de su creación y posterior implementación, estos objetivos fueron creados con la finalidad de crear una estrategia educocomunicativa que permitiera a través de la herramienta video, que permitiera enriquecer un ambiente educativo formal a partir de la identificación de una problemática particular, en este caso puntual, la baja participación por parte de los estudiantes en las diversas áreas de conocimiento dictadas por la institución, aquí se inicia con la delimitación de la temática que se elegiría para trabajar la estrategia, para luego realizar un diseño metodológico del proceso que se llevaría a cabo con los estudiantes a partir de sus necesidades particulares.

Por esta razón a partir de un diagnóstico inicial se busca encontrar las causas de la baja participación de los estudiantes, para de esta forma tener las bases necesarias para creación de la estrategia adecuadas que permitan darle solución a esta problemática latente en la población educativa. Posteriormente se implementa la estrategia a partir de la identificación del video como la herramienta audiovisual de mejor recepción por parte de los estudiantes, lo que permitió dirigir el proceso a partir de este formato audiovisual, identificando a su vez la temática adecuada para la aplicación de dicha herramienta, la cual resultó a partir de un curso transversal dictado por la institución en el área de cultura ciudadana y que resulta relevante para su proceso de construcción personal y social, el cual es la identidad cultural.

Los autores abordados para el presente trabajo fueron de vital importancia para el desarrollo del mismo, se desarrollaron dos categorías generales y una tercera, la cual fue emergente en el proceso. La primera de ellas es video, la cual fue abordada a partir del autor Joan Ferrés; La segunda fue el modelo pedagógico del aprendizaje significativo a partir de David Ausubel. La categoría emergente la cual se trabajó como temática específica se desarrolló a partir de un curso transversal de cultura ciudadana, a partir de una documento de Alba Lucía Molano.

Posteriormente a este tratamiento teórico se procede a realizar la implementación de la estrategia, permitiendo de esa manera evidenciar la funcionalidad de la estrategia en la población particular, para de esta forma analizar los factores de mayor relevancia que pudieran nutrir el proceso con el fin de aplicar la secuencia didáctica, la cual posibilita conocer si los índices de participación por parte de los estudiantes aumentaron en la medida que los contenidos presentados están mediados por una herramienta audiovisual en este caso el video.

Luego de esta aplicación, se puede analizar que las herramientas audiovisuales son idóneas para este tipo de intervenciones en ambientes educativos formales, ya que posibilita la

interacción con los estudiantes en un proceso activo que permite mayor participación y autonomía en el proceso lo que a su vez permite que exista una mejor asimilación y por lo tanto un aprendizaje significativo.

# Abstract

The elaboration of this Project was guided by several processes that were developed through the objectives formulation, which outlined a horizon on the purpose of the creation and implementation. These objectives were created in order to implement an educational-communicative strategy that allow through the use of the video, enrich the formal educational environment using the identification of a particular problematic as a started point; in this case, the students' lack of participation on the diversity of knowledge areas guided by the institution.

Based on what was previously stated, a topic for implementing the strategy was defined; besides, founded on the students' particular needs, a methodological design for the process was carried out. For this reason, an initial diagnose was intended to find the reasons for the students' lack of participation and to create a strategy that permits to state solutions to this problematic. subsequently, the use of the video was implemented as a strategy since it was the most engaging for the students, and also, this allowed to find the right topic to implement the strategy which was Civic Culture; this was relevant because is an important factor for one's personal and social construction.

In order to develop this project, three authors were relevant for this project: Joan Ferrés, David Ausubel and Alba Lucia Molano. First, Joan Ferrés, provides us the definition of the video; next, David Ausubel offers us the meaningful learning pedagogical model; and finally, Alba Lucia Molano who states the definition for civic culture. Consequently, based on the theoretical framework, the strategy was implemented in the specific target population in order to identify the most relevant factors. This allowed us to recognize whether the students' participation increased while the process was carried out. After this execution, it was found that this strategy is concordant with the intended kind of interventions in this educational spaces since students become more participative, active and autonomous in the process of meaningful learning.

# Introducción

El presente trabajo está orientado a contribuir de manera sustancial en los procesos de enseñanza aprendizaje, en torno a la implementación de herramientas audiovisuales que permitan optimizar las estrategias empleadas por los docentes en el aula. En este trabajo se integran una serie de estrategias metodológicas que le permite al docente desarrollar una secuencia didáctica complementaria en el desarrollo de sus clases. Se proponen 3 actividades específicas en las cuales los estudiantes se integran como actores principales en su proceso de aprendizaje.

El tema de identidad, surge como propuesta para abordar algunas problemáticas sociales identificadas en un ambiente de aprendizaje de la institución Gimnasio Risaralda, donde gran parte de la población proviene de contextos vulnerables, en términos de violencia, tales como las bandas criminales, denominadas BACRIM. A partir de lo anterior se propone implementar este trabajo teniendo presente el contexto particular de la población para determinar los contenidos, apoyados en la encuesta planteada en la metodología de este proyecto.

La secuencia didáctica se aplicó en dos grupos de grado 10° de la institución anteriormente mencionada, en la cual se identificó el problema a abordar. Mediante dicha aplicación y su posterior evaluación, se logró determinar la pertinencia de esta propuesta.

# Justificación

Adaptar las NTIC en los procesos educativos, supone un desafío tanto para las instituciones de formación como para los docentes, ya que implica contar con los recursos físicos y además con el uso adecuado de estos para llevar a cabo un verdadero proceso de integración entre el docente, la herramienta y el estudiante, apuntando siempre al propósito de construcción de aprendizajes.

Los métodos tradicionales magistrales, si bien han sido bastante funcionales en los procesos de enseñanza, cabe resaltar que para las condiciones actuales de las instituciones educativas de carácter formal no son los más adecuados para el desarrollo de los contenidos, debido a las necesidades actuales de los estudiantes, quienes conviven a diario con la web y han desarrollado intereses que necesitan de la articulación de herramientas con mayor dinamismo para motivar que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más significativo.

Desde el perfil de licenciado en comunicación e informática educativa, se suscita la necesidad a atender a las nuevas prácticas culturales y sociales desde la educación, haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, lo que permitirá fortalecer los procesos de enseñanza en los diversos ambientes de aprendizaje de la actualidad. Se hace necesario a partir de este quehacer, generar nuevos procesos educativos a partir de las diferentes herramientas que brindan las tics y los medios audiovisuales como nuevas herramientas mediadoras del aprendizaje.

En busca de la solución de diversas problemáticas educativas se formula el presente proyecto pedagógico mediatizado, el cual tiene como finalidad desarrollar una estrategia comunicativa que fortalezca a partir de la implementación de una herramienta audiovisual como el video, los procesos de enseñanza aprendizaje en una población específica como la institución educativa gimnasio Risaralda permitiendo de esta forma solucionar una problemática educativa puntual como la baja participación en clase.

# Capítulo 1: Preliminares.

## 1.1: Diagnóstico situacional

En la búsqueda de un problema educativo de importancia y trascendencia para una comunidad educativa, se realizó un diagnóstico situacional que buscaba indagar sobre dicho problema, con la intencionalidad de encontrar una serie de elementos que permitieran la implementación de una estrategia educocomunicativa identificada a partir de los factores puntuales que serán entregados a partir de un proceso de diagnóstico, en el que la comunidad educativa visibilizó la necesidad de apoyar estos problemas educativos.

### 1.1.1 Población abordada

Los estudiantes abordados para el presente diagnóstico, pertenecen a un colegio de carácter oficial de la ciudad de Pereira, de grado décimo, en la materia de sociales en la cual se encuentra dentro de su currículo particular la implementación de un curso transversal en la temática particular de cultura ciudadana. La población educativa, se encuentra en el centro de la ciudad, se identifica la alta vulnerabilidad de la población escolar (violencia intrafamiliar, geográfica, microtráfico y bacrim) Además del alto índice de deserción escolar debido a estos factores.

### 1.1.2 Instrumentos implementados

**(Instrumento 1)Entrevista no codificada:** Se diseñó una entrevista que buscaba que un representante administrativo de la institución, entregará su perspectiva sobre algunos problemas evidenciados en el aula de clase. la entrevista llevo la siguiente estructura:

Pregunta 1: ¿En qué contexto físico, situacional y social se encuentra ubicado el colegio?

Esta pregunta buscaba encontrar los elementos descriptivos y contextuales sobre las problemáticas de la comunidad en general

P.2 ¿Cómo describiría la comunidad educativa?

Se pretende con esta pregunta establecer un vínculo por medio de la descripción para encontrar rasgos que arrojaran problemáticas educativas particulares

P.3 ¿Cómo está diseñado el P.E.I de la institución?

Era necesario identificar de qué forma se implementa el currículo de la institución para conocer las estrategias educativas implementadas y de qué manera mejorar estas aplicaciones

P.4 ¿Qué proyectos transversales implementa la institución?

Se buscaba encontrar un área particular que permitiera implementar una temática particular dentro de la comunidad educativa

P5.¿Qué problemáticas educativas latentes ha identificado en el aula de clase?

Develar la percepción directa de un representante de la comunidad para posteriormente identificar una problemática educativa actual

**(Instrumento 2) Encuesta codificada:** Se diseña una encuesta con la finalidad aplicarla en los grados décimos en donde se pretende trabajar la implementación de una estrategia comunicativa, la finalidad es encontrar los elementos que puedan arrojar problemáticas educativas, así como también encontrar su opinión sobre la afinidad a los medios audiovisuales y la implementación dentro del aula de clase.

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?
  - Nunca
  - Pocas veces
  - Casi siempre
  - Siempre

La finalidad de esta pregunta es medir los índices de participación en las clases por parte de los estudiantes

2 ¿En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- Nunca
- Pocas veces
- Casi siempre
- Siempre

Esta pregunta pretende conocer si los docentes aplican formatos audiovisuales en sus prácticas educativas de aula.

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- Cine
- televisión
- Vídeo
- Redes sociales

Identificar el formato audiovisual con el que se sienten identificados y motivados los estudiantes

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

---

Esta pregunta tiene la finalidad de identificar qué género musical es el predilecto entre los estudiantes para posteriormente elegir el contenido a visualizar

**(Instrumento 3) Observación sistemática:** A partir del acompañamiento por parte de una videgrabadora que permitirá acompañar el proceso para documentar la realidad de los procesos educativos evidenciados durante la etapa de diagnóstico y posterior implementación, estos registros fueron apoyos esenciales, los cuales se utilizaron en cada una de las sesiones, principalmente como detrás de cámaras y video foro.

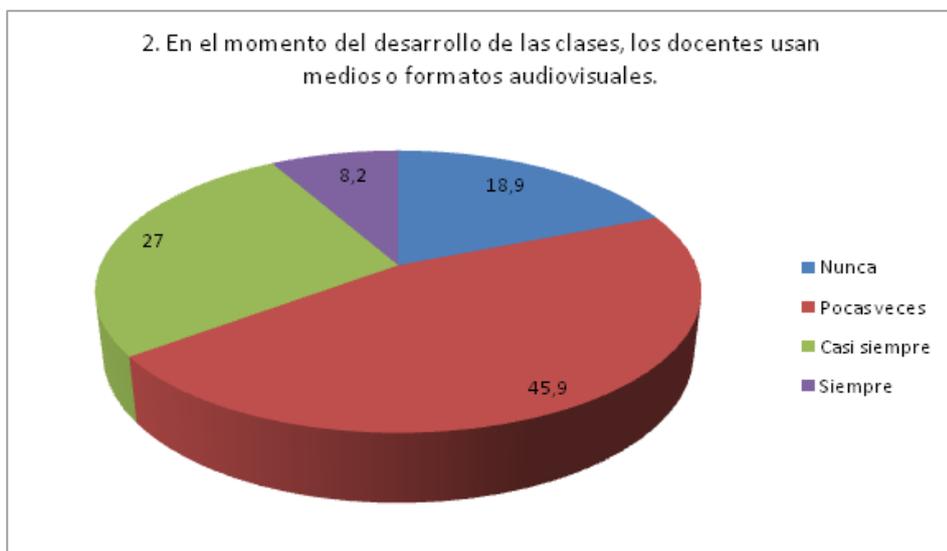
### 1.1.3 Análisis de la información

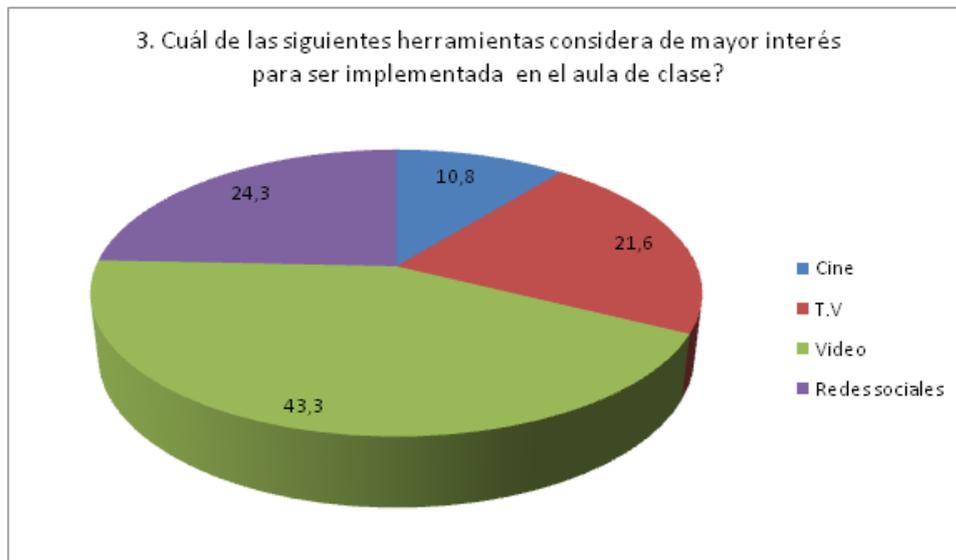
En cuanto a la entrevista realizada se puede concluir que las comunidad educativa viene acompañada de unos problemas sociales relevantes, pero que la institución entrega todo tipo de apoyo para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de la comunidad en general, de esta manera se muestra también de qué manera el P.E.I de la institución está diseñado para poder ser flexible y adaptar a su quehacer educativo la forma de impartir educación integral.

Encuesta: A partir de la encuesta implementada, se pudieron evidenciar diversos factores de incidencia en la comunidad educativa particular, ya que permiten visualizar sus afinidades por los formatos audiovisuales, con qué regularidad son utilizados por sus docentes y cómo

sus docentes adoptan en sus prácticas cotidianas otro tipo de estrategias para incentivar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los resultados de la encuestas se observan en las siguientes gráficas





Observación sistémica: A partir de la observación audiovisual del proceso de diagnóstico, se puede inferir que la comunidad se encuentra intrigada por el desarrollo de la actividad, además de percibirse también un bajo nivel de participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases generales

#### 1.1.4 Problemáticas encontradas

Luego del diagnóstico se destacan las siguientes problemáticas:

- **Sociales:** Microtráfico, bacrim, violencia infantil, drogadicción, actitud reacia
- **Pedagógicas:** bajos índices de competencias lecto-escritura, mala ortografía
- **Comunicativas:** Poca participación en las clases lo que requiere de una necesidad de aumentar esos índices

## 1.2: Problema educativo

Después del diagnóstico y de analizar el panorama de problemáticas que arrojó se ha decidido entrar a intervenir *la baja participación de los alumnos dentro del aula de clase*.

Es por esta razón que a partir de lo anterior se pretende a través de una herramienta audiovisual fortalecer las estrategias educativas utilizadas por los docentes de la institución en el proceso de enseñanza aprendizaje que se generan particularmente en el curso transversal de cultura ciudadana, teniendo como punto de partida la baja participación por parte de los estudiantes en las áreas en general orientadas por parte de la institución a través del desarrollo de una estrategia educomunicativa que permita potenciar dicha participación por parte de los estudiantes en dicho procesos, para que estos posibiliten una mayor asimilación y apropiación de los conocimientos para que estos proporcionen una formación integral.

## 1.3 Objetivos

### Objetivo general

Desarrollar y proponer una estrategia educomunicativa expresada en una secuencia didáctica que permita enriquecer el ambiente de aprendizaje de los estudiantes de grado 10 de la institución gimnasio Risaralda para aumentar la participación y el interés en clase en torno al curso transversal de cultura ciudadana sobre el tema de identidad.

### Específicos

- Diagnosticar los factores que inciden en la baja participación de los estudiantes en su ambiente de aprendizaje.
- Implementar un recurso didáctico para desarrollar el tema de identidad en torno a las diversas preferencias de géneros musicales.
- Desarrollar un producto audiovisual, mediante la construcción colaborativa de los estudiantes.

## Capítulo 2: Marco Teórico

Para la elaboración de nuestro marco teórico tomaremos como base algunos conceptos fundamentales para llevar a cabo nuestro proceso de investigación. Dichos conceptos serán abordados desde la perspectiva de tres autores principales que son Joan Ferrés, Juan Camilo Jaramillo y David Ausubel. El primero para contar con nociones básicas sobre el vídeo, el segundo para tratar la teoría de comunicación llamada acción participativa

Es necesario aclarar también que el modelo bajo el que irá enfocado nuestro trabajo será el aprendizaje significativo, el cual viene de una corriente llamada constructivismo, el cual tiene como principal teórico a Lev Vigotsky, quien dentro de sus principales postulados afirma el hecho de la autonomía del individuo para aprender, siendo lo social lo que posibilita estas prácticas en cualquier contexto, ya que por ser seres sociales aprendemos de nuestro entorno.

### Enfoque pedagógico: Constructivista

La pertinencia de un enfoque pedagógico basado en el rol del estudiante como constructor de su propio conocimiento va directamente ligado a la acción que desempeña en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo que se involucre en el proceso como creador de contenidos acoplado a sus pares académicos en el proceso, permitiendo de esta manera que exista una conexión directa con los conocimientos que ya tiene precedente, la manera de fortalecerlos y crear nuevos.

Para este apartado se contará con la visión de Lev Vigotsky, quien fue el primer teórico en plantear la importancia del aprendizaje constructivista, que ventajas posee y lo funcional que puede resultar para la educación actual. “Para Vigotsky los significados provienen del medio social externo, pero deben ser asimilados o interiorizados por cada niño o individuo concreto. Su posición coincide con la de Piaget al considerar que los signos se elaboran en interacción con el ambiente, pero, en el caso de Piaget, ese ambiente está compuesto únicamente de objetos, algunos de los cuales son objetos sociales, mientras que, para Vigotsky está

compuesto de objetos y de personas que median en la interacción del niño con los objetos”  
<sup>1</sup>(*Extraído de teorías del aprendizaje. Ariel Severo*)

Algunas de las características expresadas por este tipo de enfoque son:

El aprendizaje implica un proceso constructivo interno, autoestructurante y en este sentido, es subjetivo y personal.

- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros, por lo tanto, es social y cooperativo.
- El aprendizaje es un proceso de (reconstrucción de saberes culturales).
- El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social, y de la naturaleza de las estructuras de conocimiento.<sup>2</sup>(*Extraído de Carlos Tünnermann Bernheim- El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*)

Por tanto se pretende hacer uso de este enfoque basado en la experiencia, permitiendo de esta manera contribuir en los individuos que hacen parte de este proyecto pedagógico mediatizado para que estos asimilen el conocimiento a través del aprendizaje significativo.

## Aprendizaje significativo. David Ausubel

La presente teoría de orientación del aprendizaje, es de vital importancia en los procesos cognitivos de los individuos ya que permite reconocer los conceptos previos que tiene asimilados para sí, para de esta manera configurar nuevos saberes que permitan a partir de la experiencia con el conocimiento, enriquecer y consolidar nuevas formas de aprender.

Ausubel considera que *un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983 :18).*

Es decir se pretende crear una relación directa entre los conocimiento asimilados y por adquirir que podrá utilizar el individuo con la finalidad de recrearlos, para que adquieran relevancia en los procesos educativos, de esta manera salir del molde del aprendizaje lineal, entendiendo que es posible abrir los procesos para crear nuevas prácticas educativas que puedan resultar de las interacciones de preconceptos establecidos con los nuevos conceptos

---

<sup>1</sup> **Teorías del aprendizaje, Jean Piaget, Lev Vigotsky (Ariel Severo, 2012)**

<sup>2</sup> **El constructivismo y el aprendizaje en los estudiantes, (Carlos Tünnermann Bernheim, 2011)**

del aprendizaje, estableciendo una relación significativa para los procesos educativos de la actualidad.

De esta forma podemos entender que el aprendizaje significativo es un proceso, el cual viene intervenido por los saberes previos que posee el individuo al adquirir nuevo conocimiento, la relación establecida entre ambos conocimientos y la forma en que modifica los preconceptos por la creación de unos nuevos, que permitan afianzar, complementar y recrear los conceptos aprendidos para poder generar nuevas posturas sobre temáticas específicas.

El autor David Ausubel divide este aprendizaje en tres categorías principales, cuya finalidad es entender con mayor precisión su teoría y la manera en la que el estudiante configura su aprendizaje. La primera de ellas es *aprendizaje representacional*, es desarrollado cuando el significado de un objeto sin relevancia se compara con un referente sobre el mismo adquiriendo un significado para el individuo que puede expresar con fluidez. La segunda categoría que destaca Ausubel es el *aprendizaje de conceptos*, aquí estos son definidos como situaciones, propiedades de criterio comunes que están desarrollados a partir de símbolos o signos particulares. Estos son mediados por dos momentos del aprendizaje; el primero es cuando el individuo es un ser infante y está iniciando su formación aprendiendo nuevos conceptos que usará para su vida; y el segundo es cuando expresa un pensamiento formal en el que los contenidos son asimilados para su posterior reproducción, en otras palabras la forma actual de aprendizaje de adultos. La última categoría es nombrada como *aprendizaje de proposiciones*, la cual a través de la combinación de palabras, son combinadas según su significado a partir de la construcción de nociones de pensamiento, para así ser asimilados por el individuo y su cognición, esta última categoría se fracciona en dos subcategorías, las cuales son: aprendizaje combinatorio y subordinado.

El *aprendizaje combinatorio*, resulta de la unión de los preconceptos que trae consigo el individuo y los conocimientos nuevos que adquiere en el proceso, para de esta manera crear nuevas configuraciones para el conocimiento, permitiendo así confrontar la información para generar nuevas nociones o conceptos sobre los procesos de aprendizaje y los conceptos asimilados allí. El *aprendizaje subordinado*, permite la ampliación o complementación de los nuevos saberes, permitiendo hacer uso de materiales que posibiliten la ampliación de los conceptos a partir del perfeccionamiento de su significado para el individuo complementando una idea que ya estaba en la estructura cognitiva del individuo. Existen además dos subcategorías (*aprendizaje derivado* y *aprendizaje correlativo*) a la actual que permiten a través de los contenidos, entender las diferencias entre los aprendizajes cuando son complementados por la implementación de nuevos saberes o por el contrario, cuando se modifica por completo el concepto inicial, permitiendo crear nuevas formas de interpretar el conocimiento.

## 2.1 Enseñanza-Aprendizaje:

La enseñanza resulta a partir de un proceso en el que se transforma la visión de un individuo a partir de la interacción con diversos factores del ambiente y la sociedad, en esta evolución se genera una ascendencia al conocimiento de forma intelectual, ya que se originan cambios significativos en el medio social del individuo, lo que permitirá que este pueda participar y fortalecer diversos procesos de recepción y emisión de información, para consolidar el tratamiento del conocimiento.

Por otro lado el concepto de aprendizaje va ligado directamente a la adquisición de nuevos conocimientos o destrezas, se vuelve necesario para un correcto proceso de aprendizaje, que el individuo apropie lo que está interpretando, para poder reproducir ese conocimiento en otros espacios que permitan enriquecer su entorno cotidiano.

Es necesario resaltar la reciprocidad que existe en la relación de los conceptos de enseñanza y aprendizaje ya que uno depende del otro, nutriendo el proceso que generan al desarrollarse, ya que sin existir uno no podría configurarse el otro, anulando de esta forma la capacidad de que el conocimiento trascienda, el cual es el fin último del desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje.

## 2.2 Asimilación:

La percepción es un elemento vital en el desarrollo de la asimilación de los contenidos o conceptos, de forma que permite que el individuo a partir de los sentidos pueda generar la incorporación de nuevas ideas en su proceso cognitivo, permitiendo a través de los preconcepciones resignificar lo establecido o crear nuevas formas de reproducir los conceptos y sobre ellos sus prácticas en la sociedad.

## 2.3 Aprendizaje por descubrimiento a través de la recepción del conocimiento:

En el desarrollo de la adquisición de conocimientos, los individuos incrementan su recepción a través de la percepción lo que conduce a la asimilación de esos conocimientos, los cuales generalmente en los ambientes de educación formal se encuentran diseñados a partir de una instrucción de carácter expositiva en la que el conocimiento impartido allí a partir de ser recepcionado debe ser utilizado en otras esferas de la vida cotidiana.

## 2.4 Recepción o descubrimiento

El aprendizaje por descubrimiento está mediado a partir de la recepción de la adquisición de los conocimientos a través de la asimilación que tienen los individuos de los nuevos conocimientos presentados de forma expositiva con la finalidad de la incorporación de estos a través de los materiales y estrategias implementadas para la resolución de los problemas en la vida cotidiana.

El aprendizaje basado en la recepción es de carácter activo, ya que según David Ausubel en su libro este requiere de:

“1) el tipo de análisis cognitivo necesario para determinar qué aspectos de la estructura cognitiva ya existente son más pertinentes al nuevo material potencialmente significativo”<sup>3</sup>

Para de esta forma el individuo evalúa cuáles de sus conocimientos previos puede articular con los nuevos aprendizaje para de esta manera generar nuevas formas de conocimiento, es decir resulta necesario que el individuo tenga carácter activo en la participación de la construcción del conocimiento, generando así un aprendizaje autónomo y significativo.

“2) algún grado de conciliación con ideas ya existentes en la estructura cognitiva, es decir, percibir similitudes y diferencias y resolver contradicciones aparentes o reales, entre conceptos y proposiciones nuevos y ya establecidos”<sup>4</sup>

Realizando un análisis de su estructura cognitiva en la medida que al asimilar las nuevas ideas, las compara con las previas, para de esta manera llegar a conclusiones claras sobre qué debe profundizar, y cómo serán los nuevos conceptos que establece en su proceso de aprendizaje, generando de esta forma nuevas ideas sobre las cuales basar su proceso y complementarlo con nuevos saberes.

“3) la reformulación del material de aprendizaje en función del vocabulario y del fondo intelectual idiosincrásico de la persona concreta que aprende.”<sup>5</sup>

Por último esta reformulación permite plantear a partir de lo anterior, el hecho de que el aprendizaje ha sido nutrido por nuevos saberes desconocidos lo que permite una transformación interna del individuo al permitir que extienda y flexibilice las nuevas formas de aprender emergidas en el proceso de aprendizaje experimentado.

---

<sup>3</sup> **Teoría del aprendizaje significativo, David Ausubel**

<sup>4</sup> **Idem anterior**

<sup>5</sup> **Idem anterior**

## 2.5 Tic y educación: Vídeo en el aula

La aparición de la tecnología del vídeo en el contexto educativo, ha posibilitado una mayor interacción entre procesos de enseñanza y aprendizaje. Lo cual ha generado diferentes cuestionamientos sobre cómo integrarlo de forma tal que éste no resulte ser un mero producto de entretenimiento y mucho menos de simple carácter informativo. La relación vídeo-educación implica hacer una reflexión profunda sobre las distintas formas de expresión social y de esta manera poder realizar un proceso de integración adecuado en los procesos educativos.

- Vídeo: Para definir este término. Tomamos como base las concepciones del autor Joan Ferrés en su libro “Vídeo y educación (1988)” en las que propone hacer una diferenciación entre el vídeo como producto, artefacto o medio y el vídeo como forma de expresión, como lenguaje determinado por los sentidos.

Según Ferrés, “El acento no debe ponerse en la tecnología, sino en la forma de expresión. Lo audiovisual debe comprenderse como una forma diferenciada de procesamiento de informaciones. Sólo asumiendo en profundidad una adecuada concepción del vídeo, sólo adoptando unos criterios de uso coherentes, podrá aprovecharse todo su potencial educativo.”

<sup>6</sup>*Joan Ferrés*

- Lenguaje audiovisual-Transmisión desde los sentidos: El autor parte de algunas definiciones sobre lenguaje audiovisual que permiten llegar a una amplia definición en la que expresarse audiovisualmente significa *comunicar las intenciones en el acto mismo de suscitar emociones*. y es aquí donde los medios juegan un papel importante, porque son precisamente ellos quienes intervienen de manera más amplia en la forma como se concibe el vídeo.

“Lo audiovisual no es primordialmente una cuestión de medios sino de lenguaje. Podría decirse que es una cuestión de hemisferios. No se trataría de usar medios audiovisuales, sino de expresarse audiovisualmente, dar prioridad al hemisferio que ha adquirido más relevancia en la era de la electrónica.”<sup>7</sup> *Joan Ferrés*.

---

<sup>6</sup> **Video y educación Joan Ferrés (1988)**

<sup>7</sup> **Idem anterior**

- Recurso didáctico - Mediadores de desarrollo. El vídeo como recurso didáctico implica no sólo saber qué es, sino comprender su amplio sentido de expresión y comunicación. Para ello es necesario que tanto docentes como estudiantes cuenten con una formación apropiada sobre lenguaje y procesos comunicativos y de esta manera hacer que el vídeo opere en función de las necesidades latentes en el contexto educativo y logre los objetivos propuestos con antelación al desarrollo de las actividades.
- *“Hoy el profesor no puede ser ya un técnico, debe convertirse en un tecnólogo. Es decir, debe tener conciencia de las técnicas, saberlas elegir y ordenar en función de una comunicación eficaz. No habrá maestros formados para el empleo del vídeo y los demás medios audiovisuales si no hay maestros formados mediante el empleo del vídeo y los demás medios audiovisuales.”*<sup>8</sup>

Lo que suscita que los nuevos profesionales en estas áreas del conocimiento faciliten que los medios audiovisuales se adhieran como mediadores del conocimiento, con el liderazgo de docentes que permitan potenciar los nuevos procesos de enseñanza en la medida que avanzan las prácticas culturales actuales, es decir cumplir la tarea a cabalidad de utilizar las herramientas audiovisuales como potenciadoras del desarrollo de los procesos de conocimiento actuales, permitiendo fomentar el aprendizaje autónomo y significativo a estas prácticas mediadas por formatos audiovisuales como el video.

- **Funciones del vídeo en la enseñanza:**

Los campos de expresión del video son amplios y permiten adaptar diversos procesos dentro de su funcionalidad en diversos campos, en este caso particular, el educativo, las siguientes funciones pueden ilustrar el proceso visibilizando como el video adquiere usos como estrategia educativa.

- “Función Informativa: Según el esquema de Roman Jakobson. Cuando el interés del acto comunicativo se centra en el objeto de la realidad a que se hace referencia.”<sup>9</sup> Es decir, cuando el mensaje tiene por finalidad fundamental describir una realidad lo más objetivamente posible.

---

<sup>8</sup> Video y educación, Joan Ferrés (1988)

<sup>9</sup> Capítulo 4: Funciones del video, Vídeo y educación, Joan Ferrés (1988)

- Motivadora: “Cuando el interés del acto comunicativo se centra en el destinatario, buscando afectar de alguna manera su voluntad para incrementar las posibilidades de un determinado tipo de respuesta.”<sup>10</sup>
- Expresiva: “Cuando en el acto comunicativo el interés primordial se centra en el emisor, que expresa en el mensaje sus propias emociones o, sencillamente, se expresa a sí mismo.”<sup>11</sup>
- Evaluativa: “Se hace referencia a aquel acto de la comunicación en el que lo que importa fundamentalmente es la valoración de conductas, actitudes o destrezas de los sujetos captados por la cámara.” (asociada a conceptos como autoscopia, vídeo espejo, microenseñanza)<sup>12</sup>
- Lúdica: “Cuando en el acto comunicativo el interés se centra básicamente en el juego, en el entretenimiento, en la graficación, en el deleite.”<sup>13</sup>
- Metalingüística: “cuando en el acto comunicativo el interés se centra fundamentalmente en el código mismo.”<sup>14</sup>

Las anteriores descripciones hechas por Ferrés, sobre las diversas funcionalidades que permite el formato video como estrategia educativa, permiten entender que su diversidad permite aplicar una o varias dependiendo del ambiente de aprendizaje a intervenir, lo que abre el panorama de posibilidades acerca de los usos en la educación como instrumento mediador del aprendizaje.

---

<sup>10</sup> **Idem Anterior**

<sup>11</sup> **Idem Anterior**

<sup>12</sup> **Idem Anterior**

<sup>13</sup> **Idem Anterior**

<sup>14</sup> **Idem Anterior**

## 2.6 Ambiente de aprendizaje: Presencial.

A partir de los grandes cambios que han emergido en la escuela y la forma de visualizar nuevos ambientes de aprendizaje, podemos incluir perspectivas como la de la docente Jackeline Duarte, en donde expresa las grandes transformaciones sociales en el sentido de los cambios expresados en cuestiones de dichos ambientes

“En correspondencia con ello, las grandes transformaciones de la educación en los últimos años, suponen el establecimiento de nuevas modalidades y estrategias de formación y socialización, que le confieren a la Pedagogía un claro sentido social que rebasa los escenarios escolares, dirigiéndose a la atención de problemas asociados con la exclusión, los conflictos socio-educativos y el desarrollo humano de los sujetos y las comunidades, en escenarios que no son necesariamente escolares.”<sup>15</sup>

De esta forma se migra de los escenarios tradicionales, para a partir de nuevas narrativas transformar la forma de visibilizar el conocimiento, para aportar nuevas prácticas de construcción significativa del mismo.

“Igualmente, la educación se halla “descentrada” de sus viejos escenarios como la escuela, y sus prácticas, actores y modalidades han mutado y traspasado sus muros para extender su función formativa y socializadora a otros ambientes como la ciudad y las redes informáticas, a sujetos que no son necesariamente infantes sino también adultos, y mediando otras narrativas y saberes que escapan a la racionalidad ilustrada centrada en el discurso racionalista del maestro y en el libro, vehículo cultural por excelencia desde la Ilustración.”<sup>16</sup>

Para lograr dimensionar esta idea se hace necesario entender la noción del concepto *ambiente*, así como las diversas inferencias que pueden llegar a tenerse sobre él, para poder intervenir y de esta manera generar nuevo conocimiento.

Según Daniel Raichvarg (1994, pp. 21-28) “El ambiente se deriva de la interacción del hombre con el entorno natural que lo rodea. 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.”

Es decir la relación que se genere en un espacio que represente acciones pedagógicas en torno a la consideración sobre estas acciones y para generar reflexiones activas y críticas

---

<sup>15</sup> Duarte Jackeline “ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual”

<sup>16</sup> Idem anterior

sobre los procesos educativos y culturales que son vivenciados por los ambientes en los que interactúan a diario. Desde la identidad de sus participantes “Los ambientes educativos también están signados por la identidad, pues la gestión de las identidades y lo cultural propio es la posibilidad de creación de relaciones de solidaridad, comprensión y apoyo mutuo e interacción social.”<sup>17</sup>

El ambiente puede definirse con un carácter comunitario, ya que potencia la participación.”Se refiere a un medio de vida compartido, solidario y democrático espera que los estudiantes se involucren en un proyecto comunitario y lo desarrollen mediante una acción conjunta y una reflexión crítica”<sup>18</sup>

De esta forma el ambiente de aprendizaje planteado para el presente proyecto pedagógico mediatizado busca la construcción diaria, la reflexión cotidiana y singular de los procesos emergidos en el aula, el cual permite la expresión de la singularidad permanente y la riqueza de la diversidad, permitiendo a los sujetos pensar su entorno y transformarlo para construir un tejido social que genere cambios dentro del ambiente educativo.

## 2.7 Teoría de la comunicación: Participación activa

Desde otra perspectiva se busca nutrir este trabajo con la teoría planteada por Juan Camilo Jaramillo, llamada teoría de la comunicación pública: “A mayor participación, mayor comunicación” en la cual se encuentran estos dos elementos complementados desde una dinámica recíproca en que se evidencia que al existir buena comunicación por parte de los involucrados en los procesos sociales, los niveles de participación aumentan para de esta manera se concreten ideas claras y argumentos necesarios que permitan la apertura hacia las críticas constructivas, permitiendo de esta manera flexibilidad en el cambio de los paradigmas actuales de la educación y la sociedad, para de esta manera generar una conciencia colectiva y colaborativa.

De esta manera, propone 5 niveles en su modelo de participación creciente, los cuales serán explicados a continuación a partir del desarrollo del presente proyecto pedagógico mediatizado.

---

<sup>17</sup> **Idem anterior**

<sup>18</sup> **Idem anterior**

1: Información: Aparte de la recepción de la misma resulta necesario generar un proceso de asimilación que permita darle un tratamiento que permita mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el hecho de compartir la información desde el rol de prosumidores de la misma

2. Consulta: Compartir la información para conocer el otro y sus puntos de vista

3. Deliberación: Por medio de argumentos y debates se expone la diversidad de puntos de vista. Apertura y flexibilidad en la medida que los argumentos permitan cambiar el propio punto de vista

4. Concertación: Se parte del interés de la colectividad y las estrategias utilizadas para llegar a un común acuerdo para conseguir un beneficio para la colectividad

5. Corresponsabilidad: Asumir procesos con el fin de lograr objetivos comunes de beneficio social.

Lo anterior con la finalidad de “contener las herramientas y los instrumentos de análisis necesarios para trazar los recorridos que conduzcan a conseguir los objetivos y estos recorridos están determinados por estas estrategias”<sup>19</sup>(*Extraído de Juan Camilo Jaramillo teoría de la comunicación pública*)

Esta teoría aporta un modelo de comunicación macrointencional, en donde se pretende la articulación de los procesos, con el fin único de lograr los objetivos trazados en común teniendo en cuenta el beneficio social de la comunidad de aprendizaje; de esta manera se caracteriza el proceso comunicativo a través del contenido mediante una relación que nace de la construcción y colectivización de los mensajes emergentes dentro de los contenidos a compartir, permitiendo de esta manera el desarrollo de estrategias que permitan construir conocimiento colaborativo.

## 2.8 Contenido específico: Identidad cultural, un proceso que evoluciona.

Para comprender el término identidad se genera la necesidad de hablar de la cultura como concepto mediador de los procesos de identidad que se han generado a partir de la formulación de la pregunta por la cultura desde tiempos de la edad media, a partir de su origen a través de la palabra civilización, esta acepción de la palabra tiene una dirección política con manifestaciones con costumbres como el civismo, cortesía y sabiduría. Para

---

<sup>19</sup> **Teoría de la comunicación pública, Juan Camilo Jaramillo**

Cicerón se refiere más al cultivo del alma de los individuos como un forma de progresar hacia la perfección espiritual.

En un contexto contemporáneo podría ser definida la cultura según la UNESCO como quien: “defiende la indivisibilidad de la cultura y el desarrollo, entendido no sólo en términos de crecimiento económico, sino también como medio de acceder a una existencia intelectual, afectiva, moral y espiritual satisfactorio. Este desarrollo puede ser definido como un conjunto de capacidades que permite a grupos, comunidades y naciones proyectar su futuro de manera integrada”<sup>20</sup> Lo cual nos proyecta a una “dimensión que cuenta decisivamente en todo proyecto de desarrollo que permite el fortalecimiento institucional, la existencia del tejido y capital social para la movilización ciudadana.”<sup>21</sup>

Desde esta perspectiva nace el concepto de identidad cultural como un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales como costumbres, valores y creencia, la cual se encuentra constantemente alimentada por influencias de carácter exterior. Según algunos antropólogos, esta surge de la diferenciación y la reafirmación ante el otro. De esta forma se encuentra ligada la historia y al patrimonio cultural debido a que la identidad cultural no existe sin la memoria, sin reconocer el pasado, sin elementos simbólicos propias que permitan construir el futuro”

De allí que nazca que el patrimonio oral e inmaterial parte según “las creaciones de una comunidad cultural fundada en las tradiciones que los individuos expresan y responden a las expectativas del grupo, además de los valores transmitidos por la oralidad; un testimonio de ello son las artes como la lengua, la literatura, la música, la danza; variedad de costumbres y conocimientos ancestrales y artesanales”<sup>22</sup>

Por esta razón el patrimonio cultural se presente en la cultura actual parte de variedad de “Usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas junto con instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que le son inherentes que las comunidades y grupos reconozcan como parte integrante de su patrimonio común”<sup>23</sup> Así cada individuo de forma autónoma, reconociendo su rol social participará para generar sus propias percepciones de la realidad para construir nuevos fundamentos sociales que permitan la intervención de espacios culturales y educativos que permitan la apropiación de nuevos conceptos emergentes en la sociedad.

Desde la inmaterialidad se puede realizar una conversión a partir de la retratación de la realidad por parte de los diferentes medios audiovisuales que pueden ser utilizados para

---

<sup>20</sup> (UNESCO, 2002).

<sup>21</sup> Germán Rey (2002:19),

<sup>22</sup> (González Varas, 2000: 43).

<sup>23</sup> **Identidad cultural un concepto que evoluciona, Olga Lucia Molano, consultora internacional en temas de gestión.**

materializar un espacio, una costumbre o una percepción social sobre diversos temas culturales, ya que “ se convierte en algo material cuando se conserva, se preserva y se archiva, cuando se establecen políticas de preservación cultural a través de fotografías, filmaciones de video o grabaciones sonoras, ya que los resultados se perciben en las producciones materiales concretas y físicamente corpóreas”<sup>24</sup>

Los medios audiovisuales son una herramienta adecuada para desarrollar estrategias de representar la realidad a partir de la identidad, que como se ha observado es algo inmaterial pero con una importancia inmaterial de carácter patrimonial, es por esto que se conserva el patrimonio a través de medios materiales.

La identidad supone un reconocimiento y apropiación de la memoria histórica, del pasado. Un pasado que puede ser reconstruido o reinventado, pero que es conocido y apropiado por todos. El valorar, restaurar, proteger el patrimonio es un indicador claro de la recuperación, reinvención y apropiación de una identidad cultural.

---

<sup>24</sup> **Idem anterior**

# Capítulo 3: Metodología

## 3.1 Estrategias

El desarrollo del proceso de análisis, se llevó a cabo en 6 momentos importantes que son: fase de exploración, fase de desarrollo y fase de interpretación. Las cuales serán enunciadas a continuación.

### 3.1.1. Estrategia 1: Exploración.

**1. Indagación:** Acerca de las particularidades de los estudiantes a través de la visibilización en sus prácticas estudiantiles cotidianas de la caracterización de la problemática en el presente proyecto pedagógico mediatizado a tratar (índices bajos de participación)

**2. Socialización:** Se genera un primer encuentro con los estudiantes con la finalidad de compartir la implementación de la secuencia didáctica, su desarrollo y las etapas que de manera colaborativa se trabajarán, permitiendo de esta manera que interpreten los objetivos de la misma y la disposición para realizarla

**3. Visualización:** A partir de 4 vídeos musicales; se realizó un proceso de identificación de nociones subjetivas sobre el tema de identidad, teniendo en cuenta, sus percepciones particulares determinadas por factores sociales como la familia, la escuela, la religión y la cultura.

**4. Fase de desarrollo:** Se realizó un proceso de complementación de saberes, para ampliar la esfera de conocimientos en cuanto al tema de identidad. En esta fase se toma el concepto de identidad cultural, vista desde el documento “Psicoterapia frankfurt: la identidad cultural” Desde el cual se abordan los conceptos de identidad cultural “sentimiento de pertenencia de un grupo o individuo en la medida que es afectado por ese entorno o comunidad. Siendo esta un proceso de carácter cultural, al permitir compartir categorías con significado de índole (cultural, religioso, género, etnia). De carácter material, ya que es la proyección simbólica del sujeto en dos direcciones, cómo me veo y cómo me ven y social haciendo referencia a la otredad desde los “otros” y la “diferenciación del otro”

### 3.1.2. Estrategia 2 Producción y desarrollo del vídeo proceso

**5. Proceso creativo:** En esta fase se socializa el vídeo proceso (Ferres) y aquí se tuvo en cuenta la participación activa de los estudiantes en el proceso creativo. Se genera una iniciativa para reunirse de manera grupal y así llegar a un acuerdo sobre qué temática quisieran visibilizar en su pieza audiovisual

**6. Realización:** Posteriormente se realiza el acercamiento de los estudiantes al manejo de la cámara y los planos de la imagen que permitan sintetizar la idea que esperan visibilizar. Luego se procede con el proceso de producción audiovisual, teniendo en cuenta que el tiempo era limitado se procede a distribuir el tiempo a partir de la conformación de los equipos de trabajo.

### 3.1.3. Estrategia 3 Socialización de productos finales.

**7. Socialización.** En esta etapa es visibilizado el producto audiovisual de cada uno de los equipos, posteriormente se abre un debate acerca de los elementos que vivenciaron en el ejercicio para conocer la forma en que desarrollaron el proceso

**8. Evaluación.** Se genera un segundo momento de discusión en el que los participantes compartirán sus percepciones sobre la actividad teniendo en cuenta los niveles de participación que pudieron observar en el grupo alrededor del proceso.

## 3.2. Técnicas de recolección de datos:

A continuación se mostrarán las técnicas para la recolección de la información evidenciadas en las anteriores 3 estrategias.

### 3.2.1. 1. Indagación: Entrevista.

Se procede a realizar una entrevista escrita al rector de la institución que permitiera entregar los primeros datos acerca de la población que sería elegida a partir de la necesidad latente de aumentar los índices de participación que según la comunidad educativa era una problemática evidente.

### 3.2.2. 2. Encuesta:

Esta fue diseñada a partir de 4 preguntas con única respuesta, de fácil comprensión en la cual se pretendía arrojar las causas que medirían la problemática dentro de las aulas de clase de los grados 10a y 10b para la aplicación de la secuencia didáctica.

### 3.2.3. 3. Videoforo:

El videoforo cumple igual que el cineforo una función enriquecedora en la expresión de percepciones y emociones luego de visualizar un material videográfico en formato vídeo. Entendiendo el videoforum como “los comentarios surgidos en un grupo de personas después de ver juntos una película en formato vídeo.”<sup>25</sup>

“Etimológicamente foro (forum) significa plaza pública y con esta palabra se subraya que los asistentes a una gran reunión participan en ella de manera ágil y no muy sistemática. Se busca proporcionar un amplio enriquecimiento en torno al tema que se hace objeto de deliberación”<sup>26</sup>

Se diseña una actividad de visualización de vídeos musicales, los cuales deben ser elegidos a partir de las temáticas expresadas por los mismos estudiantes, estos pueden variar entre diversos géneros musicales , y tienen como finalidad expresar nociones de identidad colectiva, además del acercamiento a la construcción de una pieza audiovisual para que en el desarrollo fueran apropiando ideas para el planteamiento de su producto audiovisual en donde expresaron sus conceptos sobre la identidad.

### 3.2.5. Encuesta diagnóstica

La finalidad de la presente secuencia didáctica será generar el enriquecimiento de los procesos educocomunicativos en el aula de clase para aumentar los índices de participación. Por lo anterior se aplicará la siguiente encuesta:

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- Nunca
- Pocas veces
- Casi siempre
- Siempre

---

<sup>25</sup> Trinidad Núñez Domínguez Intervención Psicosocial, 1998

<sup>26</sup> Martínez País, Núñez y Sánchez del Villar, 1995.

2. ¿En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales?

- Nunca
- Pocas veces
- Casi siempre
- Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase

- Cine
- Televisión
- Vídeo
- Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

---

## Cómo tabular las encuestas

Una vez aplicada la anterior encuesta, es necesario realizar una tabulación para seleccionar la herramienta audiovisual adecuada a las necesidades puntuales de la población para aplicar la secuencia didáctica

Pregunta: ¿Cómo tabular?

1. Si en la primera pregunta el estudiante marca 2 la pregunta vale 1 de lo contrario vale 0
2. Si en la segunda pregunta el estudiante marca 1 la pregunta vale 1 de lo contrario vale 0
3. Si en la tercera pregunta el estudiante marca 3 la respuesta vale 1 de lo contrario vale 0
4. (Abierta) Esta pregunta tiene como finalidad definir el material de visualización a partir del tema de identidad

Cuando haya tabulado cada hoja, es necesario que junte la totalidad de las encuestas, luego sume el resultado de cada una y divida este resultado con el total de encuestas aplicadas. Si el resultado obtenido de todas las encuestas es de 2 o mayor significa que debe aplicar la secuencia didáctica, de lo contrario no es funcional.

### 3.3. Secuencia didáctica.

#### 3.3.1 Objetivo:

Aumentar los niveles de participación de los estudiantes a partir de la implementación de un video proceso desarrollado por los mismos, enfocando el contenido en la temática particular de identidad cultural.

<p>En la primera etapa de esta secuencia didáctica se pretende indagar sobre cómo la producción de un ejercicio audiovisual genera el aumento de la participación por parte de los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	
<p><b>Sesión 1:</b></p>	<p><b>Fase de exploración.</b></p>
<p>Para cumplir con esta primera parte, siga estos pasos:</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reunir los estudiantes para un primer acercamiento y aplicar la encuesta diagnóstica.</li> <li>2. Tabular la información de la encuesta para identificar el material (videos musicales) indicado a visualizar y el formato audiovisual que predomina en los estudiantes</li> </ol>
<p><b>Sesión 2.</b></p>	
<p>Para cumplir con esta segunda parte, siga</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. En esta sesión se socializa con los</li> </ol>

<p>estos pasos:</p>	<p>estudiantes la actividad a realizar, para de esta manera incentivar su participación, escuchar sus opiniones y la disposición para desarrollar el ejercicio.</p> <p>4. Se inicia con la visualización de los vídeos musicales, haciendo intervenciones entre cada dos videos para comentar y discutir con el grupo sobre el tema de identidad, aclarando que los videos tienen como finalidad dar ideas sobre su propio ejercicio.</p> <p>5. Se genera una actividad final en donde se expone el tema de identidad cultural abarcando los conceptos que giran en su entorno y la importancia de su reconocimiento para su desarrollo personal. (A continuación se dará una breve explicación de los conceptos según el documento “Psicoterapia Frankfurt: la identidad cultural”, cabe aclarar que el docente adaptará las referencias dependiendo de las necesidades del grupo)</p>
---------------------	---

<p><b>Temática #1.</b></p>	<p><b>Psicoterapia Frankfurt: La identidad cultural.</b></p>
	<p><b>Identidad cultural:</b> Es el sentimiento de pertenencia de un grupo o individuo en la medida que es afectado por el mismo. Se dimensiona como un proceso de diversas índoles a través de la historia desde la cultura, lo material y lo social.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cultural: Es la definición de los individuos a partir de la intervención de ciertas categorías con significado tales como la cultura, religión, género, etnia.</li> <li>● Material: Desde la proyección de los símbolos que sí mismos</li> </ul>

	<p>aportan desde sus cualidades materiales (Cómo me veo y cómo me ven)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Proceso social: Desde la referencia a la otredad en dos sentidos. <ul style="list-style-type: none"> <li>a. “Otros”: Cuyas opiniones se asimilan y se comparten hasta volverse internas, cuando las expectativas resultan ser auto expectativas asimilando conceptos y percepciones del otro como propias.</li> <li>b. “Otros desde la diferencia”: Desde como la opinión propias diferencia del otro convirtiendo la subjetividad en una perspectiva en única y propia.</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>El docente podrá elegir la fuente bibliográfica que mejor se adapta a las necesidad del grupo en particular, con esta guía la finalidad es transmitir el concepto de identidad cultural para la posterior aplicación del ejercicio audiovisual<sup>27</sup></b></p>
<b>Actividad 1:</b>	<p>Se dividen los estudiantes en subgrupos de acuerdo a la cantidad de sujetos y sus afinidades en géneros musicales, se les plantea que escojan un género de acuerdo a sus afinidades y que escriban es un párrafo la idea que posiblemente desarrollarían en el posterior ejercicio.(Esta actividad tendrá un plazo de 30 Minutos)</p>
<b>Sesión 3:</b>	<p><b>Producción y desarrollo del vídeo proceso:</b></p>
	<p>En la segunda etapa de este proceso se pretende realizar un trabajo colaborativo con plena inmersión de los estudiantes en la recepción sobre el concepto de identidad, además de uso de la planimetría y manejo de la cámara.</p>
Para cumplir con esta segunda parte siga estos pasos:	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Divida el tiempo de duración de la actividad (máximo 2 horas) con la cantidad de grupos conformados por los estudiantes</li> <li>6. Genere una lista en dónde organice los tiempos y los ciclos para cada grupo</li> <li>7.Inicie con la socialización del manejo de la cámara y los planos</li> </ol>

<sup>27</sup> <http://www.psicoterapiafrankfurt.de/choqueculturalidentidadcultural.htm>

	<p>que podrán utilizar en sus producciones (A continuación se dará una breve explicación sobre el manejo de la planimetría, cabe aclarar que el docente adaptará las referencias dependiendo de las necesidades del grupo)</p>
<p><b>Temática #2</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Explicación planimetría para elaboración del producto audiovisual formato vídeoproceso</b></p> <p>La planimetría es la diagramación de los planos y movimientos de cámara, que normalmente se dibuja sobre los planos de los espacios donde se grabarán las tomas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Tipos de planos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Planos general:</b> encuadre de la cámara en el que se incluyen a los personajes de pies a cabeza o descripciones de las acciones generales, sucesos o espacios. Los actores se pueden distribuir tranquilamente dentro del plano; al usar este tipo de plano se debe dar tiempo al espectador para que pueda ver los detalles de las personas u objetos que aparecen dentro de la escena.</li> <li>● <b>Plano medio:</b> es mucho más personal. Se captura al personaje desde la cintura hasta la cabeza, ya no se hace referencia al espacio donde está, solo enfoca la atención en lo que realiza este con el tronco de su cuerpo y los gestos que hace en el rostro.</li> <li>● <b>Primer plano:</b> se debe tener en cuenta que este tipo de planos, más próximos al personaje distancian al espectador del contexto. El primer plano es más cercano al rostro del personaje, aquí se muestran los hombros, cuello y rostro capturando las expresiones y sensaciones, dándole profundidad psicológica a la narración.<sup>28</sup></li> </ul>
	<p>Lo anterior con la finalidad única de orientar la temática de la ubicación con la cámara de forma espacial, en cuanto al posterior</p>

	<p>manejo que deben darle para expresar el mensaje que pretenden mostrar en su producto audiovisual</p>
	<p>8. Se procede a iniciar con cada uno de los grupos la grabación de los vídeos, el docente solo deberá apoyar, en caso de dudas o inquietudes el proceso mientras los estudiantes desarrollan su producción de manera autónoma</p> <p>9. Se procede así hasta terminar con cada uno de los grupos.</p>
<b>Actividad 2:</b>	<p>Cada uno de los grupos deberá desarrollar una producción audiovisual formato vídeo en donde deberá evidenciar las percepciones del equipo sobre el concepto de identidad cultural</p>
<b>Evaluación y retroalimentación</b>	<p>En esta última etapa los estudiantes relatarán su experiencia con el ejercicio audiovisual, su aprendizaje sobre el concepto de identidad cultural, además de compartir su percepción sobre la participación por parte del grupo en la actividad final.</p>
<b>Actividad 3:</b>	<p>Se solicita a los estudiantes que entreguen sus productos audiovisuales para su posterior postproducción (La edición que se realizará partir de la unión de los videos en una sola pieza audiovisual por parte del docente) para su posterior visualización. (Esta actividad tiene un tiempo estimado de 1 semana)</p>
<b>Actividad 4 (Evaluación):</b>	<p>Se acuerda con los estudiantes una mesa redonda en donde además de visualizar los videos, van a describir de manera personal su experiencia dentro de la actividad, para permitir una autoevaluación y de esta modo proceder a escuchar opiniones de la actuación del grupo en general (coevaluación)</p>

### 3.3.2 Aplicación.

La población elegida fue un grupo de 37 estudiantes distribuidos en dos grupos de grado 10 de una institución de carácter formal de la ciudad de Pereira, llamada Gimnasio Risaralda. (Grupo 10A) 19 estudiantes aprox. (Grupo 10B) 14 estudiantes aprox. De la cual participaron activamente en el proceso aproximadamente el 56,7% de la población total.

A partir del planteamiento de la actividad, la sesión inicia con la integración de los grupos para el posterior desarrollo de su ejercicio audiovisual, de esta manera se organizan los momentos dentro de la actividad, teniendo en cuenta el número de grupos y la disponibilidad de tiempo que se tenía para la actividad.

Acto seguido se procede a explicar cuál es la dinámica a implementar en cuanto a uso del vídeo, la cámara y los recursos para visibilizar su idea, se propone dentro de los grupos, el trabajo de roles en equipo dependiendo de las habilidades de cada uno, lo cual permitiría que hubiera mayor participación en la actividad, además de potenciar la aplicación de la secuencia dentro de los grupos solo algunos estudiantes tuvieron la facilidad de desenvolverse con la cámara y adaptarla al ejercicio ( se hizo una breve actividad sobre manejo de cámara y planos) con estos estudiantes en particular, ya que demostraron mayor interés en la participación audiovisual de la actividad. posteriormente se repite con cada grupo el ejercicio de producción, para finalizar con la socialización sobre qué tan relevantes habían sido los contenidos y el proceso que acababan de vivenciar, la respuesta fue activa y dieron sus opiniones sobre lo que aprendieron, les gusto y la forma en que se dio la participación por parte de ellos.

A partir de la experiencia desde el diagnóstico de la problemática en una entrevista realizada al rector Fabio Betancourt con la finalidad de enfocar la estrategia educocomunicativa que fue aplicada a partir de una secuencia didáctica dentro de la institución, se llega a la conclusión que dicha estrategia permitió solucionar una problemática dentro del aula la cual debilitaba la participación por parte de los estudiantes en las actividades curriculares, en este caso particular en el curso transversal de cultura ciudadana.

El desarrollo de la actividad desde el diagnóstico, demostró buena disposición por la mayoría de actores involucrados, es decir la comunidad educativa. Luego de la entrevista con el rector, se decide trabajar con los dos grados décimo. Los grupos oscilan en edades de 14 a 18 años, como se menciona desde la problemática, pertenecen a una comunidad vulnerable de la comuna río Otún. en el primer acercamiento se denota una diferencia en las formas de actuar de los dos grupos, uno de los grados contaba con una gran mayoría estridente y algo indisciplinada, el otro grupo por su parte denotaba una mayoría de chicos tranquilos y callados. Se realiza un ejercicio de encuesta, en donde se pretendía medir ciertos comportamientos de los grupos, en las preguntas iba el formato audiovisual que prefieren, además del género musical que más les gustaba, con el fin de identificar, cuáles eran los lineamientos a seguir para diseñar una secuencia didáctica que permitiera desarrollar la actividad con la mayor disposición de todos.

En el segundo encuentro se realiza una visualización de vídeos musicales con la finalidad de plantear la actividad ya diseñada para el grupo, se realiza un vídeoforo y se cuenta la linealidad de la secuencia didáctica, en el primer grupo donde se realiza este ejercicio, se encuentra un grupo apático por la actividad, y un chico expresa que “el no es cantante, ni actor para arriesgarse a realizar un vídeo” acto seguido se le explica el grado de apertura a diversos tipos de experimentación audiovisual que tiene el vídeo como herramienta los cuales son amplios y que con alguna habilidad presentada por el, podría participar de la actividad sin necesidad de demostrar un talento que el decía no poseer. término por seguir con su negativa hacia la actividad y cuatro compañeros más, lo acompañaron.

Al otro día en el otro grupo, hubo menor participación, solo dos grupos fueron quienes se involucraron en la actividad, presentando fluidez en sus propuestas ya que en el momento que llegamos para el desarrollo, no tenían ninguna clara, y las imaginaron para aplicarlas en ese momento.

El desarrollo de la actividad por parte de ambos grupos fue la esperada, ya que como público objetivo mostraron índices de impacto con la aplicación de esta estrategia educacional, al mostrar el grado de potencialidad que tiene la aplicación de estrategias que usen los medios audiovisuales, en este caso el video como opción para fortalecer la participación de los estudiantes en diversos procesos de enseñanza aprendizaje, particularmente el curso transversal de cultura ciudadana, con el contenido específico de la identidad.

## Capítulo 4: Interpretación y análisis

El público objetivo para el que fue aplicado el presente proyecto pedagógico mediatizado mostró índices de alto impacto a partir de la implementación del mismo, ya se notan avances significativo en el aumento de la participación de los estudiantes de la institución educativa gimnasio Risaralda por parte de ambos grados décimos, a partir de la estrategia implementada a través de la construcción de una herramienta audiovisual de tipo video experimental, realizando la construcción de un video proceso que permitiera visualizar las nociones de identidad cultural que percibían los estudiantes a través de su proceso social actual.

Siendo así, se observan varias potencialidades a partir de la implementación de la estrategia, ya que a partir de los medios audiovisuales se amplían las perspectivas de los estudiantes a partir de temas de interés que pueden ser articulados en la generación de nuevos contenidos relevantes que permitan despertar los intereses de los mismos para intervenir los espacios educativos, con la finalidad de mostrar sus particularidades y a partir de esto generar mejores estrategias educativas para propiciar condiciones de mayor participación en los procesos de enseñanza aprendizaje en los ambientes educativos formales de la actualidad.

Otra de las ventajas evidenciadas en este proceso es la amplitud de formatos y contenidos a socializar con los estudiantes con el formato particular del video, ya que se amplían las perspectivas de sintetizar las ideas emergentes en los espacios educativos, que la mayoría de las veces manejan los procesos de enseñanza tradicionales, que deben ser articulados con las nuevas prácticas sociales, contextualizando las actividades en un marco actual que permita generar mayor interés participativo por parte de los integrantes de la comunidad educativa, para de esta manera potenciar un aprendizaje significativo de los contenidos a partir de la autonomía en el aprendizaje que puede mejorar los procesos educativos generados en las diversas comunidades educativas.

## 4.1. Análisis

A partir de lo anterior se puede demostrar que se logra solucionar el problema educativo identificado en la institución educativa gimnasio Risaralda en esta etapa evidente ya que a partir del objetivo planteado para el presente proyecto pedagógico mediatizado el cual fue

- Desarrollar y proponer una estrategia educomunicativa expresada en una secuencia didáctica que permita enriquecer el ambiente de aprendizaje de los estudiantes de grado 10 de la institución gimnasio Risaralda para aumentar la participación y el interés en clase en torno al curso transversal de cultura ciudadana sobre el tema de identidad.

A partir de este planteamiento objetivo sobre la consecución del presente proyecto pedagógico mediatizado, se procedió con la aplicación de la secuencia didáctica encontrando que mediante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, intervenido por la creación de una herramienta audiovisual de tipo video, con la cual se pretendió involucrar a los estudiantes como sujetos activos de un aprendizaje autónomo y significativo, permitiendo a partir de esta actividad, que los individuos participantes del presente proyecto, fueran directamente involucrados en el desarrollo de la estrategia implementada en la institución educativa gimnasio Risaralda, para de esta manera demostrar que los medios audiovisuales, utilizados como herramienta educativa dentro del aula de clase, son de carácter pertinente para potenciar los procesos educativos emergentes en diversas temáticas, permitiendo de esta manera fortalecer el aprendizaje de forma significativa para aumentar los índices de participación en la población seleccionada para el presente proyecto.

Por consiguiente a partir de lo planteado anteriormente, se confirma que las herramientas audiovisuales incluidas dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje en un ambiente educativo formal pueden ser incluidos e implementados para lograr aumentar los índices de participación dentro de los ambientes formales de aprendizaje, en este caso en la institución educativa gimnasio Risaralda, quién a través de la implementación de la presente secuencia didáctica pudo obtener una respuesta a una problemática educativa como la participación activa de los estudiantes por medio del uso de estas estrategias audiovisuales.

# Capítulo 5: Finales

## 5.1.1 Conclusiones

El anterior proceso, permitió visibilizar la forma en que la intervención de un ambiente educativo puede ser mediado a través de herramientas audiovisuales, permitiendo a los estudiantes lograr una mayor apropiación de los contenidos y de la prácticas educativas, permitiendo de esta manera aumentar la motivación por parte de los estudiantes, para hacerse cargo de su aprendizaje de manera autónoma. A partir de lo anterior se pudo analizar a través del proceso aplicado, una serie de conclusiones que fueron producto de la formulación inicial de este proyecto.

## 5.1.2. Objetivo general

*Desarrollar y proponer una estrategia educomunicativa expresada en una secuencia didáctica que permita enriquecer el ambiente de aprendizaje de los estudiantes de grado 10 de la institución gimnasio Risaralda para aumentar la participación y el interés en clase en torno al curso transversal de cultura ciudadana sobre el tema de identidad.*

- El desarrollo del presente trabajo permite concluir con el hecho de que la implementación de una estrategia de carácter educomunicativa en un ambiente de aprendizaje formal resulta pertinente, desde el punto de vista del enriquecimiento del ambiente educativo a partir de la participación activa de los estudiantes en un proceso de enseñanza aprendizaje que de manera autónoma permitió aumentar los niveles de participación dentro de la población particular, permitiendo de esta manera que los estudiantes involucrados obtuvieran para sí mismos y en colectivo un aprendizaje significativo sobre un tema particular como la identidad cultural.
- La implementación de medios audiovisuales en los ambientes formales de aprendizaje, permite capturar la atención de los estudiantes para potenciar la participación, debido a que las prácticas culturales y educativas están cambiando todo el tiempo, esto permite que los estudiantes lideren procesos colectivos autónomos, en donde el aprendizaje más allá de resultar teórico y formal, puedan trascender las fronteras de conocimiento para lograr ser aplicado en la vida social de los estudiantes

### 5.1.3. Específicos

*-Diagnosticar los factores que inciden en la baja participación de los estudiantes en su ambiente de aprendizaje.*

- En el diagnóstico realizado se identifican variedad de problemáticas educativas, que influyen directamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, se identifica mediante la aplicación de varios instrumentos de recolección, cuáles son las de mayor relevancia, para de esta manera concluir que la baja participación es latente en la población, pero que esta problemática puede ser solucionada con el uso de herramientas audiovisuales con los contenidos adecuados para potenciar el aumento de interés y por consiguiente de participación por parte de los estudiantes.
- Uno de los factores identificados de mayor relevancia en el proceso, fue la poca o nula utilización de artefactos audiovisuales en el aula de clase, ya que los mismos estudiantes expresaron que el uso del modelo pedagógico tradicional prevalecía por parte de los docentes, y sus metodologías estaban alejadas de poseer las estrategias adecuadas a las necesidades particulares de los estudiantes.

*- Implementar el vídeo como recurso didáctico para desarrollar el tema de identidad en torno a las diversas preferencias de géneros musicales.*

- Se concluye que el vídeo como recurso didáctico se presenta como una herramienta pertinente para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en los ambientes educativos formales, ya que a partir de su función didáctica presenta nuevas estrategias a implementar para conseguir diversidad de aprendizajes, en este caso significativo.
- El video es un recurso de alto impacto debido a la diversidad de funciones que caracteriza, ya que genera elementos comunicativos importantes a partir de emisión de mensajes en imagen y sonido, permitiendo de esta manera expresar las realidades subjetivas de los estudiantes quienes construyen imaginarios sociales a partir de procesos educativos.

*-Desarrollar un producto audiovisual mediante la construcción colaborativa de los estudiantes*

- Partiendo de la generación de un proceso educativo, se rescatan diversidad de situaciones que aportan al aprendizaje de los directamente implicados, en el desarrollo del video proceso se pudo evidenciar los aportes de los estudiantes desde sus visiones particulares, articulando en colectivo las ideas precedentes y las generadas en el proceso para la posterior construcción de un concepto múltiple sobre la identidad y su aplicación en el aula y fuera de ella.
- La inmersión en el desarrollo del proceso educativo potencia mayor motivación por parte de los estudiantes quienes esta manera pasan de ser consumidores del conocimiento a convertirse en prosumidores del aprendizaje, siendo ellos quienes construyen sus procesos educativos para generar aprendizaje significativo.

## 5.2 Recomendaciones

### Al docente:

- El docente que aplique la presente secuencia didáctica, deberá tener en cuenta los factores determinantes en la población, es decir, las necesidades particulares identificadas a partir de las problemáticas específicas de los estudiantes, las cuales serán determinadas por el tipo de institución educativa abordada en el momento de la implementación.
- El docente debe liderar el proceso de aplicación de las herramientas audiovisuales en el aula, guiando de forma correcta el abordaje de los contenidos para de esta manera incentivar el interés de los estudiantes por el desarrollo autónomo del proceso de enseñanza aprendizaje.

### A la academia:

- Resulta importante resaltar que es necesario explorar nuevas herramientas audiovisuales dentro del aula de clase, potenciando procesos educativos a partir de las nuevas prácticas sociales, debido a que los docentes son herméticos a la hora de abrir sus perspectivas particulares en el aula para permitir potenciar dichas herramientas.
- Tener en cuenta el desarrollo del estudiante en estos espacios educativos de manera integral; creando las estrategias educativas adecuadas para motivar la autonomía en el proceso educativo, de manera tal que las problemáticas externas no entorpezcan de manera directa el proceso de enseñanza aprendizaje, por el contrario sean reconocidas dentro de la evolución del mismo.
- Permitir la intervención de espacios alternativos al ambiente formal de enseñanza, en donde puedan potenciar otros aprendizajes mediados por la implementación de dichas herramientas audiovisuales y educativas de manera que se estimule la motivación de la población estudiantil y de esta forma lograr aumentar los índices de participación.

## 6. Bibliografía

- FERRÉS, Joan. (1994). Vídeo y educación. Barcelona, España: Paidós. Duarte
- DUARTE JACKELINE, Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual.
- AUSUBEL DAVID. (2002). Adquisición y retención del conocimiento, Barcelona, España: Paidós.
- AUSUBEL D. NOVAK J. HANESIAN H. Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo. 1983. España: Editorial Trillas. P. 538.
- BABIN, P. y McLUHAN, M. Otro hombre, otro cristiano en la era electrónica. Citador por Ferrés, J. Vídeo y Educación. 1994. P. 28.
- INFANTES TELLEZ ANASTACIA, La identidad cultural En adolescentes. Universidad Miguel Hernández, Elche (Alicante)
- JARAMILLO JUAN CAMILO, Propuesta general de comunicación pública.
- (CARLOS TÜNNERMANN BERNHEIM, 2011) El constructivismo y el aprendizaje en los estudiantes, Teorías del aprendizaje, Jean Piaget, Lev Vigotsky (Ariel Severo, 2012)
- OLGA LUCIA MOLANO, Identidad cultural un concepto que evoluciona, consultora internacional en temas de gestión.
- BABIN, P. y KOULOUMDJIAN, M.F. Nuevos modos de comprender. Citador por Ferrés, J. Vídeo y Educación. 1994. P. 28.
- BACHMAN, John. ¿Cómo usar materiales audiovisuales? México D. F: Editorial Diana, 1972. P. 8.
- DE ZUBIRÍA, Julián. Los modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio, 2006.
- FREINET, C. Las técnicas audiovisuales. Citado por Ferrés, J. (1994). Vídeo y educación. Barcelona, España: Paidós. P. 19.

## 7. Anexos

### Encuesta diagnostica

Grupo: 10B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

a. Nunca  
b. Pocas veces  
c. Casi siempre  
d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

a. Nunca  
b. Pocas veces  
c. Casi siempre  
d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

a. Cine  
 b. Televisión  
c. Vídeo  
d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

baladas

Grupo: 1013

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Todo tipo

Grupo: 10B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Reggaton

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Reggaton

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Pop

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10 B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Rap

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Video
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

VALLENATO

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?
  - a. Nunca
  - b. Pocas veces
  - c. Casi siempre
  - d. Siempre
  
2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.
  - a. Nunca
  - b. Pocas veces
  - c. Casi siempre
  - d. Siempre
  
3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?
  - a. Cine
  - b. Televisión
  - c. Video
  - d. Redes sociales
  
4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Rock

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Todo tipo de genero

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Rachata, Rap, Rock

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: JCA

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Video
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

ROCK

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Rap

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Vallenato y electro

## ENCUESTA DIAGNÓSTICA

Grupo: 30A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Video
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Reggae - Rap

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10.A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Video
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

ROCK

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10.A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Rap

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Vallenato - Electronica - Balada

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- Video
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Metal, ROCK

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Reggaton

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Crossover

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

ROCK

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 1013

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Salsa

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- e. Nunca
- f. Pocas veces
- g. Casi siempre
- h. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- e. Nunca
- f. Pocas veces
- g. Casi siempre
- h. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- e. Cine
- f. Televisión
- g. Vídeo
- h. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Pop, Salsa, Regueton

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Todo tipo de musica

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Electronica

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 30A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Video
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

  Metal

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10 A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Crossover

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10B

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Rocala

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10 A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Video
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

ROCK

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10.A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

electronica

ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10 A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Vallenatos

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 10A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Ninguna en particular

## ENCUESTA DIAGNÓSTICO

Grupo: 11A

1. ¿Participa en las actividades propuestas por el docente dentro del aula de clase?

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

2. En el momento del desarrollo de las clases, los docentes usan medios o formatos audiovisuales.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Casi siempre
- d. Siempre

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas considera de mayor interés para ser implementada en el aula de clase?

- a. Cine
- b. Televisión
- c. Vídeo
- d. Redes sociales

4. Según su percepción de identidad, ¿con qué género musical se identifica?

Rap - hip hop

## Vídeo proceso

- Archivo adjunto en cd.
- El link en el que se puede visualizar el producto final.
- <https://www.youtube.com/watch?v=usYeqiSpSpo>

## Fotografías del proceso







