

AUDIOVISUALIZANDO

Audiovisualizando

Un Proyecto Educativo Mediado por las TIC para mejorar la Calidad de la Producción de los
Contenidos Audiovisuales de los jóvenes de la Fundación Artsuma.

Libardo Solano Bahamón

Universidad de La Sabana

Centro de Tecnologías para la Academia

Maestría En Proyectos Educativos Medios por las TIC

Chía, 2020

AUDIOVISUALIZANDO

Audiovisualizando

Un Proyecto Educativo Mediado por las TIC para mejorar la Calidad de la Producción de los
Contenidos Audiovisuales de los jóvenes de la Fundación Artsuma.

Trabajo presentado como requisito para optar el título de
Magister en Proyectos Educativos Medrados por TIC

Asesora:

Maribel Villarreal

Doctora en Educación y Sociedad

Autor:

Libardo Solano Bahamón

Comunicador Social y Periodista

Universidad de La Sabana

Centro de Tecnologías para la Academia

Maestría en Proyectos Educativos Medrados por las TIC

Chía, 2020

Resumen

Al identificar la baja calidad en la producción de los contenidos educativos de los niños y jóvenes de la Fundación Artsuma se decidió implementar el Proyecto Audiovisualizando, cuyo objetivo fue el de aumentar la calidad de los productos audiovisuales a través de la implementación de una ruta de talleres en donde se trabajó en la enseñanza-aprendizaje de los elementos del lenguaje audiovisual, el adecuado uso del programa de edición audiovisual Adobe Premier Pro CC 2018 y el uso adecuado del internet para la búsqueda de información bajo la estructura del Modelo Gavilán. Con el desarrollo de este proceso se pudo evidenciar de forma positiva una variedad de aprendizajes frente la inserción e implementación de la producción de medios audiovisuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en un aula. Como aprendizaje favorable se resalta la importancia de llevar a cabo estos procesos dentro de las asignaturas tradicionales en las instituciones educativas públicas y privadas, para que de esta forma se dinamicen los procesos desarrollados en las aulas de clase y además que los niños y jóvenes se formen en el consumo responsable y crítico de los contenidos de los medios de comunicación. Un aprendizaje menos favorable que se puede mencionar al tener en cuenta la realidad educativa de nuestros entornos, es que es demasiado complejo poder alcanzar la viabilidad de este tipo de proyectos debido por ejemplo, a la falta de recursos económicos, humanos y la poca o nula constancia en los procesos de curso a curso.

Palabras Clave: Proyecto Educativo mediado por las TIC, Educomunicación, Comunicación Educativa, Producción Audiovisual.

Abstract

When identifying the low quality in the production of the educational contents of the children and young people of the Artsuma Foundation, it was decided to implement the Audiovisualizing Project, whose objective was to increase the quality of the audiovisual products through the implementation of a route of workshops where they worked on the teaching-learning of the elements of audiovisual language, the proper use of the Adobe Premier Pro CC 2018 audiovisual editing program and the proper use of the internet to search for information under the structure of the Gavilan Model. With the development of this process, a variety of learnings could be positively evidenced against the insertion and implementation of audiovisual media production in the teaching-learning processes that take place in a classroom. As favorable learning, the importance of carrying out these processes within traditional subjects in public and private educational institutions is highlighted, so that in this way the processes developed in the classrooms are dynamized and also that children and young people are trained in the responsible and critical consumption of the contents of the media. A less favorable learning that can be mentioned when taking into account the educational reality of our environments, is that it is too complex to be able to achieve the viability of this type of project due, for example, to the lack of economic and human resources and little or no constancy in the processes from course to course.

Key Words: Educational Project mediated by ICT, Educommunication, Educational Communication, Audiovisual Production.

Tabla de contenido

Resumen.....	3
Abstract.....	4
Introducción	9
1. Problema Educativo	12
1.1 Proceso Metodológico del Diagnóstico para delimitar el problema educativo	12
1.1.1 Planificación del diagnóstico	13
1.1.2 Recolección de Datos.....	17
1.1.3 Análisis de Datos e Identificación del Problema Educativo	18
1.2 Planteamiento del Problema Educativo	22
1.2.1 Árbol de Problema	22
1.2.2 Análisis de causalidad del problema educativo	23
1.3 Justificación de la Intervención del Problema Educativo	25
1.3.1 Beneficios de la Intervención del Problema Educativo	29
1.4 Caracterización del contexto.....	30
1.4.1 Pregunta de Investigación	32
1.5 Objetivo general del Proyecto Educativo Mediado por las TIC	33
1.5.1 Objetivos específicos	33
1.6 Estado del Arte.....	33
1.7 Marco Teórico.....	38
2.Diseño del Proyecto Educativo Mediado por las TIC	44
2.1.Justificación del Proyecto Educativo Mediado por las TIC.....	44
2.2 Diseño de Objetivos, Metas e Indicadores.....	46
2.3 Diseño de Actividades	47
2.4 Ficha de Riesgos y Supuestos	57
2.5.Cronograma de Actividades.....	58
3. Modelo de Evaluación	60
3.1 Justificación del Modelo	60
3.2 Preguntas de las Fases del Modelo de Evaluación.....	61
3.3 Instrumentos Diseñados por Fase del Modelo de Evaluación	62
4.Implementación del Proyecto Educativo	62
4.1 Descripción de la Implementación.....	64
4.2 Diseño de la Implementación.....	65
5. Enfoque y Diseño Metodológico	80
5.1. Enfoque de Investigación.....	80

AUDIOVISUALIZANDO

5.2 Diseño de Investigación Evaluativa.....	82
5.3 Población y Muestra	84
5.4 Técnicas e Instrumentos.....	85
5.5 Consideraciones Éticas	87
6. Análisis de Ejecución del Cronograma.....	87
6.1 Activación de Riegos y Supuestos.....	88
7.Evaluación del Proyecto Educativo Mediado por las TIC.....	89
7.1 Evaluación del Proyecto Educativo Mediado por las TIC según las Fases del Modelo de Evaluación.....	90
7.2. Análisis de Objetivos, Metas e Indicadores a la luz del Modelo de Evaluación	117
7.2.1 Resultados de los Indicadores	122
7.2.2 Conclusiones de los Resultados Obtenidos en los Indicadores	123
8. Gestión del Proyecto Educativo Mediado por las TIC	124
8.1 Diagrama de Poder-Influencia	124
8.2 Diagrama de Poder-Interes	125
8.3 Modelo de Prominencia	126
8.4 Acciones de Mejora para el Proyecto Educativo	127
9. Recomendaciones y Conclusiones	127
Bibliografía	131
Anexos	145

Tabla de Tablas

Tabla 1. Caracterización Fundación Artsuma. Elaboración propia.	30
Tabla 2. Matriz OMI Proyecto Audiovisualizando. Elaboración Propia.	44
Tabla 3. Recursos Talleres Proyecto Audiovisualizando. Elaboración Propia.	48
Tabla 4. Mediación TIC #1. Elaboración Propia.	49
Tabla 5. Mediación TIC #2. Elaboración Propia.	50
Tabla 6. Mediación TIC #3. Elaboración Propia.	51
Tabla 7. Taller #1. La Imagen. Elaboración Propia.	51
Tabla 8. Taller #2. El Sonido. Elaboración Propia.	52
Tabla 9. Taller #3. Planos y Ángulos. Elaboración Propia.	52
Tabla 10. Taller #4. La Iluminación. Elaboración Propia.	53
Tabla 11. Taller #5. Géneros y Formatos. Elaboración Propia.	53
Tabla 12. Taller #6. Construcciones con Lenguaje Audiovisual. Elaboración Propia.	54
Tabla 13. Taller #7. La Edición. Elaboración Propia.	54
Tabla 14. Taller #8. Búsqueda Información. Elaboración Propia.	55
Tabla 15. Taller #9. Contrastación Fuentes. Elaboración Propia.	56
Tabla 16. Ficha de Riesgos y Supuestos. Elaboración Propia.	58
Tabla 17. Preguntas de las Fases del Modelo de Evaluación. Elaboración Propia.	61
Tabla 18. Instrumentos por Fase del Modelo de Evaluación.	62
Tabla 19. Taller #1 El Juego de la Imagen. Elaboración Propia.	65
Tabla 20. Taller #2 A qué te suena. Elaboración Propia.	67
Tabla 21. Taller #3 Planeando y Anguleando. Elaboración Propia.	68
Tabla 22. Taller#4 La Iluminación. Elaboración Propia.	70
Tabla 23. Taller #5 Géneros y Formatos. Elaboración Propia.	72
Tabla 24. Taller #6 Construcciones con Elementos del Lenguaje Audiovisual. Elaboración Propia.	73
Tabla 25. Taller #7 La Edición. Elaboración Propia.	75
Tabla 26. Taller #8 Búsqueda de Información. Elaboración Propia.	76
Tabla 27. Taller #9 Contrastación de Fuentes. Elaboración Propia.	78
Tabla 28. Técnicas e Instrumentos por fases del Modelo CIPP.	86
Tabla 29. Formato Evaluación de un Proyecto Educativo. Elaboración Propia.	90
Tabla 30. Cuadro Metodológico Modelo de Evaluación CIPP del Proyecto Audiovisualizando. Elaboración Propia.	93
Tabla 31. Fase 1. Evaluación de Contexto. Elaboración Propia.	96
Tabla 32. Evaluación de Entrada. Elaboración Propia.	100
Tabla 33. Evaluación de Proceso. Elaboración Propia.	105
Tabla 34. Evaluación de Producto. Elaboración Propia.	111
Tabla 35. Análisis de Objetivos, Metas e Indicadores a la luz del Modelo de Evaluación CIPP. Elaboración Propia.	117
Tabla 36. Continuación Análisis de Objetivos, Metas e Indicadores a la luz del Modelo de Evaluación CIPP. Elaboración Propia.	120

Tabla de Figuras

Figura 1. Carta Validación Instrumentos.....	15
Figura 2. Matriz TIC Fundación Artsuma. Elaboración Propia.....	16
Figura 3. Nivel Competencia Audiovisual Jóvenes Fundación Artsuma. Elaboración Propia. ...	19
Figura 4. Conocimiento Organizacional Jóvenes Fundación Artsuma. Elaboración Propia	19
Figura 5. Árbol de Problema Fundación Artsuma. Elaboración Propia.	23
Figura 6. Primer Cronograma de Actividades. Elaboración Propia.....	- 59 -
Figura 7. Cronograma de Actividades Final. Elaboración Propia.	- 59 -
Figura 8. Nivel Competencia Audiovisual. Elaboración Propia.....	97
Figura 9. Test Pre Intervención. Elaboración Propia.	98
Figura 10. Análisis Organizacional. Elaboración Propia.....	102
Figura 11. Fase de Entrada. Elaboración Propia.....	103
Figura 12. Nivel de Respuesta a las Actividades Implementadas. Elaboración Propia.....	108
Figura 13. Curva de Aprendizaje.. Elaboración Propia.	109
Figura 14. Evaluación de Producto. Elaboración Propia.	114
Figura 15. Test Post Intervención. Elaboración Propia.	115
Figura 16. Matriz Influencia-Impacto. Elaboración Propia.....	124
Figura 17. Matriz Poder-Interes. Elaboración Propia.	125
Figura 18. Modelo de Prominencia. Elaboración Propia.....	126

Introducción

En este documento se presenta una investigación evaluativa sobre del proyecto Audiovisualizando, un proceso que a través de la formación en realización audiovisual busca la integración entre los campos de la comunicación y la educación. Para abordar el tema de la educación, hay que tener en cuenta uno de sus problemas centrales planteado por el maestro Jorge Huergo (2005), y es que cuando pensamos en lo educativo, generalmente se anuda el imaginario social exclusivamente a los procesos de escolarización, lo que ha limitado el sentido de la educación y ha producido una separación cultural de articulación y tensión.

Frente al tema de la Comunicación el maestro Mario Kaplún nos explica que durante las últimas décadas la sociedad ha tenido una visión equívoca de la comunicación, pues “los “mass medias” o medios de masas, desarrollados en Norteamérica, con el afán de legitimarse y afianzarse como grandes medios, se autodenominaron “medios de comunicación social”” (Kaplún, 1998, p.60), razón por la que el enfoque de comunicación en nuestro contexto como en el caso de las instituciones educativas, se ha centrado más al verbo comunicar (transmitir, emitir), que en el verbo comunicarse (diálogo, intercambio, hallarse en correspondencia).

La maestra Rosa María Alfaro nos da un aporte al asegurar que la tensión de la relación Comunicación/Educación es el resultado de una sociedad que no se comprende a si misma porque ha evadido por muchos años la discusión crítica por ejemplo de los medios y su importancia en los procesos de aprendizaje. Por lo anterior existen dos comprensiones y expresividades culturales en conflicto entre la educación formal y mediática por sus lenguajes, estilos o estéticas, contenidos y caminos diferentes en la construcción del conocimiento (Alfaro, Educación comunicación: ¿a la deriva del sentido de cambio?. Comunicación-educación: "Coordenadas, abordajes y travesías", 2000, p. 181-197).

AUDIOVISUALIZANDO

Para Alfaro existen tres campos de mayor involucramiento de la Comunicación/Educación. El segundo campo aborda la educación para los medios, como una necesidad de saber consumir medios desde una estrategia pedagógica para los estudiantes, maestros y padres de familia; como también la educación desde la comunicación como una propuesta para introducir la comunicación en la escuela a través de procesos educativos que integren realmente la comunicación o el uso de los medios a la metodología de clase (Alfaro, 2000, p. 181-197).

En este ámbito, se debe lograr la interacción de los discursos de estos dos campos, la educación que se encuentra inmersa en la tramitología de lo oficial validado por las autoridades y el de la comunicación, desautorizado en el sentido de buscar su renovación constante. De esta forma, se debe lograr la interdiscursividad entre lo oficial de la educación y la renovación constante que vivencie la comunicación; de esta manera se formula la aparición del campo Educomunicativo, como herramienta para la transmisión del conocimiento.

“La Educación, como derecho de las personas y servicio público que tiene una función social” (Constitución Política de Colombia, 1991, Título 2, Capítulo 2, Art. 67) en Colombia, y las Instituciones Educativas como escenario de escolarización del Estado, tienen la responsabilidad de repensarse desde sus currículos y prácticas pedagógicas y comunicativas, para abrirse a estas nuevas lógicas, nociones del tiempo y espacio, y velocidades con las cuales los jóvenes están aprendiendo. Es inaplazable el compromiso que tiene la escuela, y la sociedad en general, sino quiere seguir perdiendo legitimación ante otras prácticas como los medios masivos de comunicación.

AUDIOVISUALIZANDO

Para el desarrollo de este proyecto se siguieron 5 fases que están documentadas en los capítulos del presente documento, estas fases son: Fundamentación, Diseño, Implementación, Evaluación y Gestión.

1. Problema Educativo

Con el devenir de los años las pantallas día tras día están presentes en mayor cantidad de espacios en nuestra cotidianidad, bombardeándonos cada instante con contenidos audiovisuales que de una u otra forma trastocan nuestras conductas y conocimientos. Razón por la cual se hace necesario replantear de raíz cada uno de los sistemas que en nuestra sociedad se encarga de formar a los individuos en los diferentes ámbitos del entorno social.

Para el año 2012 la Comisión Europea presentó su estrategia “Replantear la Educación” cuyo principal fundamento es formar a los individuos en las competencias que exige la sociedad del siglo XXI. Una sociedad sin duda más audiovisual, para la que este proyecto propone desarrollar e implementar las áreas 1, 2 y 3 (Información, Comunicación y Creación de contenidos) del documento INTEF 2017 ((INTEF), Octubre, 2017). Competencias que al implementarse en nuestro contexto educativo, brindarán mejores oportunidades y condiciones de vida, a los jóvenes de los sectores vulnerables.

Entonces, lo que se necesita es formar a los jóvenes en procesos tales como; identificar, localizar y analizar la información digital evaluando su finalidad y relevancia, para que la comuniquen en entornos digitales a través de la creación, producción y edición de contenidos audiovisuales.

1.1 Proceso Metodológico del Diagnóstico para delimitar el problema educativo

Con el fin de determinar el problema educativo que llevó a la creación e implementación del proyecto educativo Audiovisualizando, se ejecutó un diagnóstico en donde se tuvo en cuenta a los principales actores de la Fundación Artsuma. Por esta razón se decidió involucrar en este proceso al Sacerdote Alfonso Canedo director de la Fundación y al grupo de jóvenes que

AUDIOVISUALIZANDO

recibieron los talleres de capacitación en producción audiovisual. Así también, se decidió crear una serie de instrumentos que permitieran identificar en qué nivel se encontraba la producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación, en este caso se usaron entrevistas y cuestionarios. Este proceso diagnóstico se presenta de forma más clara en el siguiente apartado.

1.1.1 Planificación del diagnóstico

Una vez identificada la población de mayor influencia para el desarrollo e implementación del proyecto y con el fin de identificar en qué nivel se encontraba la producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, se realizó un acercamiento con el director de la Fundación. Para él, se diseñó una entrevista estructurada y abierta cuyas preguntas apuntaban a indagar frente al desarrollo y experiencia con el que contaba la Fundación Artsuma en el campo de las TIC y la importancia de estas prácticas en los procesos que desarrolla la misma para la formación de jóvenes en los sectores marginados que esta atiende, como una oportunidad para que ellos puedan a través de sus conocimientos y aprendizajes, mejorar sus condiciones y expectativas de vida. Además, también se indagó sobre los espacios locativos y equipos con los que se puede contar para llevar a cabo la implementación del proyecto.

Posterior al primer encuentro con el director de la Fundación, se realizó un primer acercamiento con el grupo de jóvenes que participaron del proyecto. Para ellos se diseñaron dos cuestionarios de preguntas cerradas, el primero de 10 interrogantes sobre los conocimientos que poseían frente a los elementos propios del campo y el lenguaje audiovisual, como por ejemplo; si sabían cuáles son las etapas para realizar un contenido audiovisual, cuáles son los elementos del lenguaje audiovisual, qué es la edición, el encuadre y el contraluz, entre otras. En el segundo

AUDIOVISUALIZANDO

cuestionario de cinco preguntas cerradas, se les preguntó si conocían con qué espacios, equipos y personal contaba la Fundación para desarrollar un proyecto en formación audiovisual.

Los instrumentos para el diagnóstico fueron validados por Eduardo Tovar Murcia, Comunicador Social y Periodista de la Universidad Surcolombiana de Neiva y Magíster en Literatura de la Universidad de los Andes. Docente de tiempo completo en la Corporación Universitaria Minuto de Dios con una línea investigativa que se orienta al tema de jóvenes desde una perspectiva multidisciplinaria.

Link de CvLac:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=00015349

68.

Las rúbricas de evaluación son del tipo global u holística que según Mertler, (2001) y Vera, (2004) "es aquella que permite hacer una valoración de conjunto del desempeño del estudiante sin determinar o definir los aspectos fundamentales que corresponden al proceso o tema evaluado. Como su nombre lo indica, permite hacer una valoración general o de conjunto de un determinado aspecto" (Rojas, 2008, p.129-134).

Se tuvo en cuenta este tipo de rúbrica ya que como su nombre lo indica, los descriptores que se encuentran en ella corresponden a los indicadores del logro global. Término que corresponde, ya que el descriptor de la rúbrica creada agrupa tanto al indicador de proceso, como al indicador de producto y de esta forma permite medir o evaluar de forma individual si cada uno de los jóvenes alcanzó la meta establecida y logró el objetivo de cada taller.

A continuación, se presenta la carta en donde el experto aporta su concepto frente a los instrumentos creados para evaluar cada uno de los procesos del proyecto mediado por las TIC Audiovisualizando.

AUDIOVISUALIZANDO

Figura 1.

Carta Validación Instrumentos.

Fecha: 11 de mayo de 2020

Señor:

Libardo Solano Bahamón

De acuerdo con su solicitud de validación de instrumentos, que aplicará para evaluar el proyecto "Audiovisualizando": Proyecto para aumentar la calidad de la producción de contenidos audiovisuales de los jóvenes de la Fundación Artsuma, y que corresponde a la investigación para optar al título de magister de la universidad de la Sabana, se sugiere los cambios que se describen en el formato de observaciones generales, anexo a esta carta.

Los cuales son necesarios para que sus instrumentos queden adecuados al objetivo que persigue en cada uno de los niveles de evaluación de su investigación. Al no ser ajustes que necesite una segunda revisión, valido que los instrumentos a aplicar en el proyecto que adelanta como investigación de su maestría cumplen con las condiciones necesarias para ser aplicados.

Firma:



Perfil:

Eduardo Tovar Murcia es comunicador social y periodista de la Universidad Surcolombiana de Neiva y Magister en Literatura de la Universidad de los Andes. Es docente tiempo completo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Su línea investigativa se orienta al tema de jóvenes desde una perspectiva multidisciplinaria. Link de Cv Lac: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001534968

AUDIOVISUALIZANDO

Como un complemento a esta etapa del proyecto, se diligenció la Matriz TIC propuesta por la UNESCO (2011) para conocer en qué nivel se encontraban las características TIC de la Fundación en áreas como; Gestión y planificación, Las TIC y el desarrollo curricular, Desarrollo profesional de los docentes, Cultura digital, Recursos e infraestructura TIC e Institución escolar y comunidad. De uno a cinco las áreas en donde se obtuvo la puntuación más alta fueron en su orden, las de Recursos e infraestructura TIC e Institución escolar y comunidad, la primera con un promedio de 2.71 y la segunda 2.2. Aunque estos resultados son bastante bajos si se hace un comparativo con otras organizaciones, al ser esta la primera experiencia con inclusión de las TIC, se vislumbra un contexto esperanzador para la implementación del proyecto.

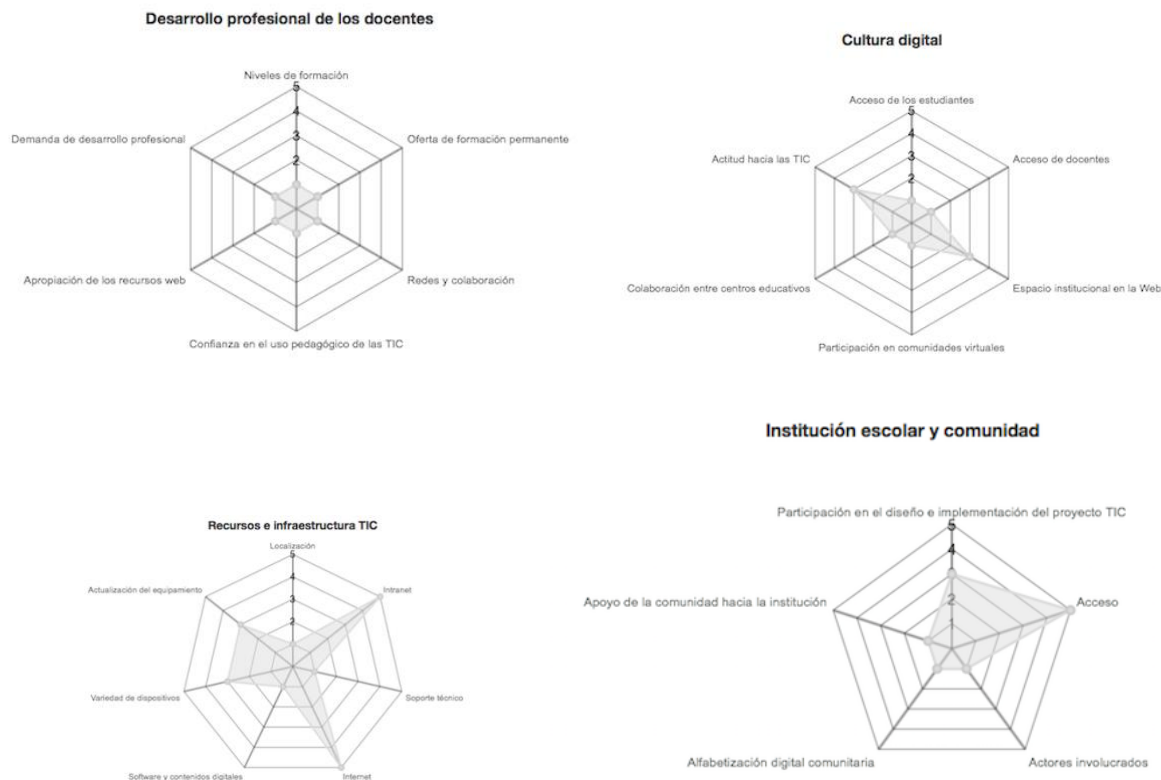
Dentro de las seis áreas mencionadas y teniendo un rango de clasificación de los promedios de alto a bajo, se puede afirmar que la de Cultura digital está en tercer lugar con 1.67 de promedio mientras que las áreas de Gestión y planificación, Las TIC y el desarrollo curricular y la de Desarrollo profesional de los docentes tienen todas un promedio de 1.0. Con base en estos resultados se logró proyectar las actividades con mediación TIC para la Fundación.

Figura 2.

Matriz TIC Fundación Artsuma. Elaboración Propia.



AUDIOVISUALIZANDO



A modo de conclusión, se puede afirmar que la única persona que contaba con una noción clara de las TIC y su implementación y desarrollo con fines educativos, es el Director de la Fundación. Los jóvenes, aunque a diario manejan herramientas TIC y son consumidores asiduos de contenidos mediáticos y medios de comunicación comerciales, no contaban siquiera con un indicio de lo que son las TIC y mucho menos de su uso para generar aprendizajes.

1.1.2 Recolección de Datos

Los instrumentos usados para la recolección de datos fueron; una entrevista estructurada y abierta y dos cuestionarios de preguntas cerradas. La entrevista estructurada se realizó con el Sacerdote Alfonso Canedo el 12 de enero del 2019, día del primer encuentro que se tuvo con él como director de la Fundación. El sábado siguiente 19 de enero, se llevó a cabo el primer encuentro con el grupo de jóvenes que participaron del proyecto y ese mismo día se

AUDIOVISUALIZANDO

les formuló los dos cuestionarios, uno denominado de conocimientos audiovisuales y otro de conocimiento institucional.

1.1.3 Análisis de Datos e Identificación del Problema Educativo

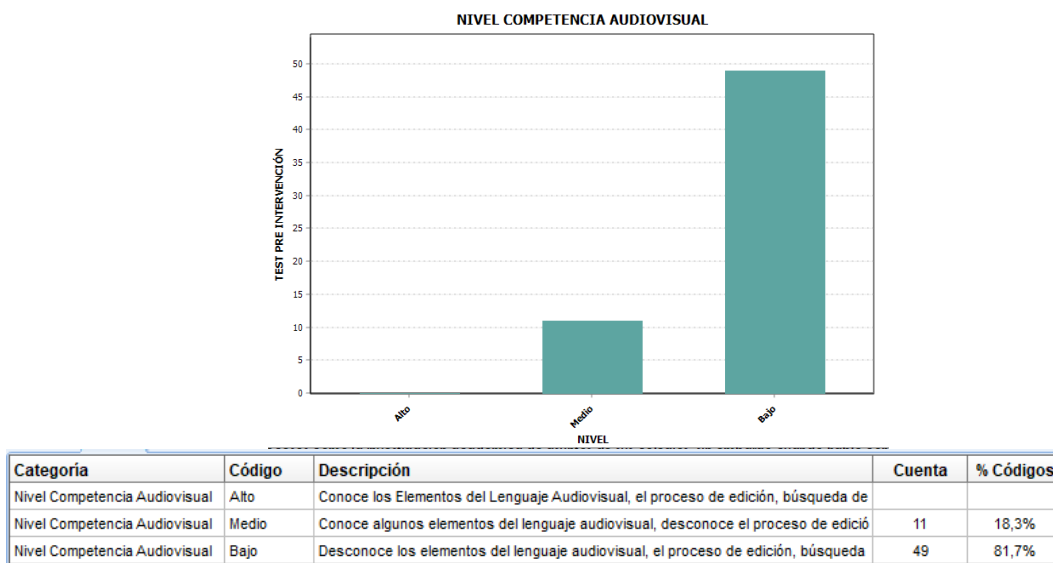
En este momento lo que se buscó fue identificar específicamente en qué nivel se encontraban las competencias en realización audiovisual de los jóvenes de la Fundación y por otro lado saber si esta última, cuenta con los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales para desarrollar el proyecto Audiovisualizando. Tanto la entrevista con el director de la Fundación y los cuestionarios formulados a los jóvenes, permitieron identificar la necesidad y favorabilidad de llevar a cabo la creación e implementación de un proyecto en formación para la realización de contenidos audiovisuales.

Cuando se analizaron las respuestas de los dos grupos de actores a los diferentes instrumentos aplicados, se pudo concluir que el 81.7% de los jóvenes cuentan con un nivel de competencia audiovisual bajo, al desconocer los elementos del lenguaje audiovisual, el proceso de edición y el de búsqueda de información y tan solo el 18.3% restante cuentan con un nivel de competencia audiovisual medio, al conocer algunos elementos del lenguaje audiovisual y desconocer lo referente al proceso de edición y búsqueda de información.

AUDIOVISUALIZANDO

Figura 3.

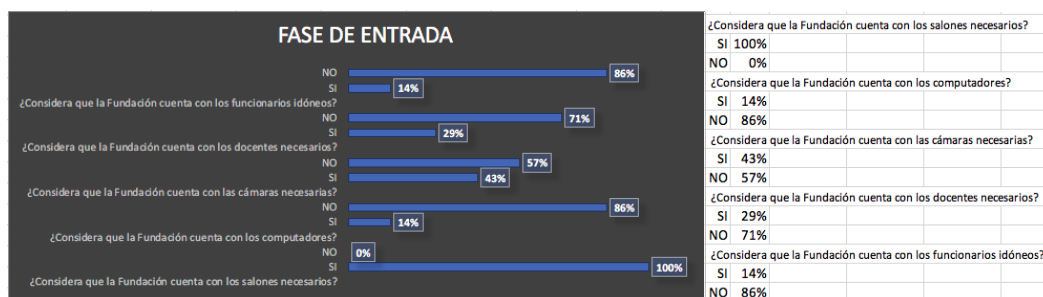
Nivel Competencia Audiovisual Jóvenes Fundación Artsuma. Elaboración Propia.



En cuanto al tema de “logística”(Conjunto de los medios necesarios para llevar a cabo un fin determinado de un proceso) y basados en las respuestas a los instrumentos ya mencionados, por parte de los dos grupos de actores identificados, se pudo analizar: a. el bajo nivel de conocimiento que tienen de la Fundación, los jóvenes en temas como los espacios, equipos y componente organizacional y b. la falta de procesos efectivos de comunicación interna de la Fundación en especial frente a los que mantiene con los jóvenes y docentes de los diferentes programas, sin interferir en el ambiente organizacional de la misma.

Figura 4.

Conocimiento Organizacional Jóvenes Fundación Artsuma. Elaboración Propia



AUDIOVISUALIZANDO

Los resultados obtenidos permitieron identificar la necesidad y posibilidad para implementar el proyecto mediado por las TIC “Audiovisualizando”. La Fundación cuenta con los factores organizacionales para desarrollar el proyecto, aunque los jóvenes lo desconozcan y estos últimos cuentan con el interés y con algunos conocimientos del campo audiovisual, lo que los convierte en candidatos idóneos para formarse en el ámbito de la realización audiovisual.

Aspectos sociales: todos los jóvenes cuentan con características socioeconómicas similares, el acceso y la frecuencia que tienen del uso de internet no representa una gran diferencia. Lo que varía son los contenidos que consumen entre el uso de redes y páginas de videos entre otros, y no se identifica un criterio formado para su consumo. Un aspecto que preocupa es la cantidad de tiempo que dedican al consumo de televisión ya que se hace sin ningún tipo de criterio, con más de cuatro horas al día, es importante formarlos como consumidores responsables. Este tipo de proyectos contribuye a la disminución de la brecha digital y social, ya que al adquirir competencias digitales para la realización de contenidos audiovisuales, pasan de ser consumidores pasivos a “prosumidor” (persona que tiene tantas oportunidades de producir y diseminar mensajes propios como de consumir propuestas ajenas) (Pons & Ballesta , 2008, págs. 117-132), además forman un criterio propio y estructurado para el consumo crítico de contenidos mediáticos y se convierten en agentes transformadores de sus realidades más próximas.

Aspectos físicos: se cuenta con la cantidad de equipos de cómputo necesarios para trabajar en parejas, dos cámaras profesionales de fotografía que también hacen video y un televisor, que permiten desarrollar las actividades requeridas hasta el momento. Desde la dirección de la Fundación se está gestionando la adquisición de un programa de edición licenciado que permita a todos los jóvenes desarrollar el proceso de producción de sus

AUDIOVISUALIZANDO

contenidos audiovisuales. En cuanto a lo estructural, se puede decir que se cuenta con los espacios físicos necesarios para el desarrollo de los encuentros, además se cuenta con una red de internet bastante rápida que facilita el acceso a la información e investigación necesaria para la creación de guiones y libretos.

Aspectos institucionales o de gestión: gracias al interés, colaboración y gestión incansable del Padre Canedo, la Fundación se puede ver beneficiada ya que los jóvenes una vez formados, empezarán a crear contenidos que los visibilicen a ellos y al rol que desempeña la misma entidad como un agente transformador de la realidad del sector en donde desempeñan su función educativa. No se descarta que en algún momento la implementación de las TIC en la Fundación pueda llegar a cumplir un rol más instrumental como mejorar los aspectos de la gestión, la digitalización de información y registros, el desarrollo de proyectos institucionales, e iniciativas vinculadas con apoyos institucionales a los diferentes actores.

Uso pedagógico de las TIC: esta es la primera experiencia en la inclusión e implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con la entrevista realizada al director de la Fundación; para los docentes vinculados a los procesos de la misma y que imparten clases de pintura y formación deportiva, el uso dado a las TIC se reduce por un lado a la comercialización de las obras de arte creadas y por el otro, a la socialización de los encuentros deportivos y programación de los mismos. No se han implementado procesos de capacitación a los docentes para maximizar el uso de estas herramientas.

Aprendizajes de los alumnos: se puede afirmar que los estudiantes se encuentran motivados con la iniciativa de inclusión de las TIC en los procesos educativos que desarrolla la Fundación, también que el desarrollo en competencias y destrezas aún es muy reducido (uso de internet para acceder a redes, juegos y servidores de videos). Se espera que a través del proyecto

AUDIOVISUALIZANDO

los estudiantes desarrollen sus competencias investigativas, de redacción, clasificación de información, contrastación de fuentes, lectura, manejo técnico de equipos (computadores y cámaras) y programas de edición.

Esto permite concluir que este proyecto no solo les permitirá a los jóvenes aumentar la calidad de sus contenidos audiovisuales, si no también que los ayudará a adquirir los conocimientos básicos necesarios para hacerse consumidores críticos de medios, a la vez que aprenden cómo desde los medios y la creación de contenidos audiovisuales, se pueden dinamizar los procesos de aprendizaje.

1.2 Planteamiento del Problema Educativo

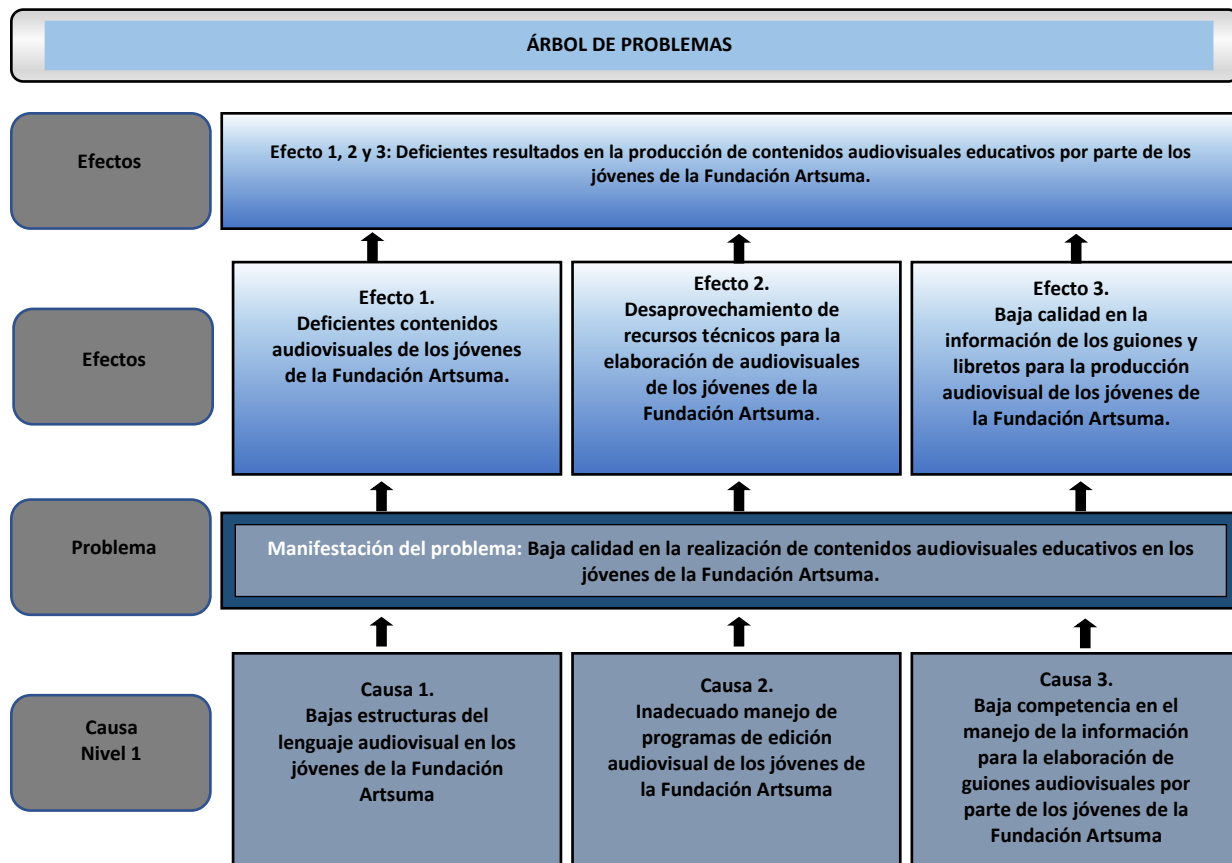
Baja calidad en la realización de contenidos audiovisuales educativos en los jóvenes de la Fundación Artsuma.

1.2.1 Árbol de Problema

Los jóvenes que hacen parte de la Fundación tienen una baja capacidad para la realización de contenidos audiovisuales educativos, debido a que no tienen los conocimientos necesarios para crear, producir y editar de forma adecuada sus propios contenidos mediáticos. La problemática se agudiza si se tiene en cuenta que además de la oferta para la ocupación del tiempo libre ofrecida por la Fundación, lo que les queda a los jóvenes es el consumo desbordado de medios y tecnologías o la calle y todo lo que esto conlleva. Esto permitió delimitar el problema y presentarlo mediante el siguiente árbol.

Figura 5.

Árbol de Problema Fundación Artsuma. Elaboración Propia.



1.2.2 Análisis de causalidad del problema educativo

Como datos definitivos para analizar el porqué de la baja calidad en la realización de los contenidos audiovisuales educativos de los jóvenes de la Fundación, nos remitiremos al análisis de las causas presentadas en la figura número 5. Árbol de Problema.

Las bajas estructuras del lenguaje audiovisual (causa 1) que presentan los jóvenes, se debe a que nunca han recibido un proceso de capacitación en el tema. Se apreció que aunque los jóvenes llevan a cabo la realización de productos audiovisuales, lo hacen de manera autodidacta y estos no poseen el conocimiento técnico que se debe tener para llevar a cabo este proceso de

AUDIOVISUALIZANDO

forma correcta. Ejemplo de esto es que en el test pre intervención, el 100% de los jóvenes afirman no tener conocimiento alguno sobre lo que son los elementos del lenguaje audiovisual, así como tampoco saben lo que es el encuadre, los planos y movimientos de cámara y el triángulo de iluminación.

Frente al tema del inadecuado manejo de los programas de edición (causa 2) se puede afirmar con base en la información recogida, que aunque el 100% de los jóvenes saben lo que es la edición, solo unos pocos de ellos tienen conocimiento sobre algunos de los programas que existen para realizar este proceso. Además, quienes cuentan con este conocimiento realizan el proceso de forma artesanal, sin tener en cuenta un libreto y desconociendo bases teóricas como la edición lineal y no lineal. Por otro lado, ninguno de los programas que manejan en estos procesos se pueden considerar profesionales, ya que son simplemente aplicativos que descargan de forma gratuita y ofrecen muy pocas herramientas para llevar a cabo el proceso de forma técnicamente correcta.

En cuanto a las bajas competencias en el manejo de la información para la elaboración de guiones (causa 3), se puede afirmar que todo es una suma de factores. Al nunca haber recibido una capacitación frente a los procesos que se requieren para llevar a cabo de forma correcta la realización de productos audiovisuales, el 100% de los jóvenes desconocen lo que es un guion y por ende el proceso de investigación y búsqueda de información para la construcción de uno. Como lo manifiestan, normalmente tienen una idea y la ponen en cámara sin tomarse la molestia de llevar a cabo la construcción adecuada de un guion audiovisual.

Frente a esto, no queda más que recalcar la pertinencia de brindar a los jóvenes de la Fundación Artsuma un adecuado proceso de capacitación para la realización de contenidos

AUDIOVISUALIZANDO

audiovisuales educativos, que les permita adquirir los conocimientos técnicos necesarios para llevar a cabo de forma correcta cada uno de los procesos de la realización audiovisual.

1.3 Justificación de la Intervención del Problema Educativo

En pleno auge de la sociedad del conocimiento, la exposición a contenidos mediáticos a los que se ven sometidos los jóvenes en los diferentes espacios en los que estos habitan, así como los efectos o consecuencias que estos contenidos tienen en quienes los consumen, es inmensurable. La actitud pasiva del rol de consumidor que la mayoría de medios de comunicación promueve es de por sí ya una problemática compleja en la realidad mundial. Más aún en sociedades donde los medios son usados como herramientas al servicio de una ideología, grupo económico o interés privado. Se trata entonces de “instar a la ciudadanía a adquirir las competencias digitales” (Ferrés y Piscitelli, 2012; Gutiérrez y Tyner, 2012; Pérez y Delgado, 2012; Pérez Ortega, 2016) “necesarias para interpretar y hacer juicios informados como consumidores de medios, pero también convertirse en productores de medios, por propio derecho.” (Acedo, Frau Meigs, & Marta Lazo, Educación Mediática y Formación del Profesorado. Educomunicación más allá de la Alfabetización Digital., 2018, págs. 29-42).

Entonces se hace necesario que desde las instituciones de educación en donde los jóvenes habitan gran parte de su día, se desarrollen procesos de formación que los preparen para afrontar esa avalancha de contenidos mediáticos que llega desde los diferentes dispositivos electrónicos como celulares y computadores, porque aunque la televisión sigue presente ha sido destronada. Así, se hace imperativo desarrollar las competencias básicas para hacer frente a esta realidad.

Para Aparici y Osuna-Acedo (2010), las competencias mínimas que hay que desarrollar para una correcta educación mediática son, entre otras: analizar y conformar un sentido a la información, realizar búsqueda de información con criterio definido, comprender las

AUDIOVISUALIZANDO

implicaciones culturales y sociales de la convergencia tecnológica, comprender y analizar el sentido de la participación en el ciberespacio, detectar la fiabilidad y calidad de la información cibernética, reconocer quiénes están representados y quiénes no en la información y reconocer el modelo comunicativo y pedagógico de los entornos virtuales. (Acedo & et al, 2018, págs. 29-42).

Pero de nada sirve que estudiantes y docentes adquieran las competencias mínimas para una correcta educación mediática, si no se tiene el conocimiento o la formación en los elementos del lenguaje que maneja cada medio, ni las capacidades técnicas para el manejo de los equipos que conllevan la realización de contenidos mediáticos. “Para un importante número de organizaciones que realizan proyectos de educación en medios, una educación eficaz frente a la pantalla se hace efectiva solamente cuando a los educandos se les ofrece las condiciones concretas para que experimenten el lenguaje y los recursos técnicos que posibilitan la producción mediática” (Soares, 2008, págs. 87-92). El poner al alcance de los actores de la fundación las herramientas necesarias para realizar las etapas de producción audiovisual, logrará una eficaz apropiación del campo Educomunicativo.

Resulta que desde hace décadas, nuestro sistema educativo se encuentra en una época de oscurantismo frente a las propuestas educativas desarrolladas e implementadas en otras coordenadas del globo y frente a las dinámicas del lenguaje de nuestros jóvenes.

Existe una absoluta desconexión entre la escuela y los modos de comunicación de los adolescentes. Si algo están consiguiendo las nuevas tecnologías es hacer todavía más visible la esquizofrenia de un sistema escolar que sigue leyendo de izquierda a derecha – que es un modelo secuencial y lineal – y de arriba a abajo –que es un modelo autoritario.

AUDIOVISUALIZANDO

(Lucena, Cuadernos de pedagogía. Entrevista a Jesús Martín Barbero , 2009, págs. 46-51).

Aún en estos tiempos, en algunas instituciones de educación la clase se continúa desarrollando en torno al tablero y las fotocopias, haciendo de cada encuentro entre docente y estudiante un proceso tedioso que termina creando una situación incómoda e insoportable, de allí los índices de deserción escolar que en nuestro país aún preocupan.

La única manera de que hoy la gente descifre, no es ponerla a leer lo que otros hacen sino ponerse ellos a contar sus historias con esos medios, con esos lenguajes. Cualquier supuesta enseñanza que no tenga en cuenta las imágenes que los muchachos elaboran hoy, ya no sirve. (Lucena, 2009, págs. 46-51).

Se trata entonces de formar a los jóvenes en el uso adecuado de los medios de comunicación y de sus lenguajes, porque, aunque muchos tengan acceso a la red, en la mayoría de los casos se quedan solo en el rol de consumidores, en el peor de estos sin criterio, consumiendo lo que les aconseja un sistema basado en la adoración al cuerpo y en estudios de mercadeo elaborados a partir de los motores de búsqueda de Google o publicaciones realizadas en redes sociales desde su servidor. “Paulo Freiré miraría absorto, posiblemente, lo que sucede debido a que el analfabetismo ya no tiene que ver únicamente por el dispar acceso a los centros de educación básica, sino también porque este otro analfabetismo digital está incluso en espacios, donde la gente sí tuvo acceso a la educación básica cuando no a los nuevos dispositivos informáticos y de telecomunicaciones” (Tapia, 2008, págs. 8-13).

El factor más importante en esta operación no es exclusivamente la formación de los estudiantes en educación mediática, porque, aunque los estudiantes adquieran los conocimientos

AUDIOVISUALIZANDO

para la apropiación y uso de los medios de comunicación con un fin educativo, aún queda un vacío en el modelo educativo y es el rol que desempeña en esta ecuación la institución.

¿Y qué hay que cambiar en la institución escolar? Apostar por un diálogo desde la escritura alfabética con todos los otros lenguajes de que disponemos. ¿Cómo es posible que los estudiantes no hayan aprendido en la escuela ni siquiera los elementos básicos de una cámara, que todos ellos tienen en su teléfono móvil? (Lucena, 2009, págs. 46-51).

El asunto es tan sencillo y complejo al mismo tiempo, que las realidades de las instituciones de educación en Colombia en este tema se debaten entre la apatía y el abandono. En los pocos espacios en donde se han realizado esfuerzos y desarrollos en este campo, sobre todo desde los entes gubernamentales, el enfoque se ha dado en la parte de equipamiento técnico, dejando de lado la parte formativa o instrumental.

Como lo afirman Frau-Meigs, Flores y Vélez, (2014) “La transición de las instituciones educativas hacia un entorno digital y su gestión, es una problemática de gran relevancia que debe ocupar y preocupar a los responsables políticos, económicos y cívicos. No podemos educar de espaldas a esta realidad, ni obviar que la comunicación y los medios son una parte esencial de la sociedad actual. Por ello, y como reconoce Aguaded (2011), “no tiene sentido la escasa formación que se oferta a las nuevas generaciones para conocer y comprender, educarse y alfabetizarse en estos mensajes”. (Pons & Ballesta , La Educación Mediática en Nuestro Entorno: Realidades y Posibles Mejoras. , 2008, págs. 117-132).

En fin, es por estas razones que desde la Fundación Artsuma se pretende llevar a cabo Procesos de Formación en la Educación Mediática de los jóvenes de sectores vulnerables y marginados, para que desde estas prácticas se transformen en ciudadanos críticos y

AUDIOVISUALIZANDO

“prosumidores” que se conviertan en ejes de transformación social no solo para su sector, sino también para su país.

1.3.1 Beneficios de la Intervención del Problema Educativo

Además de aumentar la calidad de la producción de contenidos audiovisuales educativos por parte de los jóvenes de la Fundación, también se quiere transformar el sistema educativo ya que como

Bourdieu y Passeron percibieron: ...el sistema de enseñanza viene sirviendo a la reproducción de los esquemas sociales y las relaciones de poder que los sustentan (1979). Nada que contenga una emancipación. Más bien un adoctrinamiento en el que es inadmisibles un resultado no esperado del sistema, porque se busca la homogeneización - en el sentido más industrial- del resultado. (Cuadrado & Levratto, 2013, págs. 231-241). condenando a los sectores marginados y a sus individuos a permanecer de esta forma.

También nos fundamentamos en que las instituciones de educación deben; integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo.... Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas. (Graells P. M., 2004). Abordando lo que Aviram (2002) citando a José María Martín Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003) define en el marco del Escenario reformista como “los tres niveles de integración de las TIC que apuntan aprender

AUDIOVISUALIZANDO

SOBRE las TIC, aprender DE las TIC y aprender CON las TIC”.. (Graells P. M., 2004, pág. 3).

1.4 Caracterización del contexto

Tabla 1.

Caracterización Fundación Artsuma. Elaboración propia.

Nombre:	Fundación Artsuma, “Arte al servicio de la humanidad”
Tipo de institución:	Privada
Sede:	Sede de Usme, Barrio Alfonso López.
Jornada:	En las dos jornadas, mañana y tarde.
Dirección:	Calle 91 Sur #5-14 Este. Barrio Alfonso López.
Localidad:	Usme
Municipio:	Bogotá, D.C.
Departamento:	Cundinamarca
Teléfono:	3173814370
Sitio web:	www.fundacionartsuma.org
Correo electrónico:	capacitacionesartsuma@gmail.com

El Objeto Social de la Fundación es brindar protección a la población pobre y vulnerable en alto riesgo físico y moral, niños, jóvenes en alto riesgo, menores infractores, y a su vez promover el mejoramiento de la calidad de vida de las familias y sus miembros. El Objetivo General de la misma es brindar soluciones a la población pobre y vulnerable en alto riesgo físico y moral a través de programas de prevención, capacitación, protección y atención permanente y de acuerdo con sus necesidades se gestionarán proyectos que logren beneficiar a este tipo de población para que tengan una mejor calidad de vida y sean beneficiados en la parte de educación, deporte y cultura.

Dentro de los objetivos específicos identificamos los que benefician la inserción y la ejecución del proyecto en sus dinámicas: llevar a cabo la ejecución de los programas y proyectos que vayan en pro del desarrollo social, productivo y económico para las comunidades más

AUDIOVISUALIZANDO

pobres y vulnerables. La capacitación y asesoría para la niñez y la juventud. El trabajo social comunitario, fomentando el desarrollo social, productivo, económico, la defensa de los derechos humanos y del medio ambiente, donde esta organización actué en el territorio colombiano. Motivar a las comunidades a trabajar en la procura del mejoramiento de la calidad de vida. Constituir entidades cuyo objeto sea acorde con los objetivos y finalidades de la fundación como, jardines infantiles, escuelas deportivas, centros de formación formal (escuelas, colegios, gimnasios) e informal (centros de formación para laicos y religiosos misioneros), hogares infantiles y centros de atención y prevención donde se le brinde protección a la población pobre y vulnerable en alto riesgo físico y moral (niños, jóvenes). Promover, impulsar y ejecutar proyectos de tipo social, cultural, ambiental, defensa de los derechos humanos, de carácter público y privado con el fin de mejorar la calidad de vida de la población pobre y vulnerable en alto riesgo físico y moral donde esté operando esta entidad en todas las sedes que cree en todo el territorio colombiano e investigar, difundir y gestionar todo lo relacionado con la educación y formación para niños y jóvenes en alto riesgo físico y moral y que además tengan la posibilidad de asistir a colegios, hogares, institutos técnicos en general a todo centro de capacitación.

Las personas pertenecen en su mayoría a los estratos 1 y 2, en su mayoría viven del comercio formal, es decir son dueños o trabajan en tiendas, supermercados, almacenes de ropa y ventas de comida. Los que no, son vendedores ambulantes en la informalidad, ejercen el servicio doméstico, labores de vigilancia, maestros de construcción y oficios varios. Los jóvenes en su mayoría cuentan con acceso a la educación básica y media de carácter público y al regresar de estos espacios académicos a sus casas, no tienen un acompañante o adulto responsable que les garantice cierta seguridad o acompañamiento para las actividades del tiempo fuera de la I.E.

AUDIOVISUALIZANDO

De acuerdo con cifras de la Veeduría Distrital del 2017, el sector de Alfonso López presenta una población del 50% hombres y 50% mujeres y un ingreso mensual promedio de \$358,592 con promedio de 3,37 personas por residencia en un área de 283 hectáreas, un 66,9% de hogares que no cuentan con servicio de internet, un 47,7% de personas que no tienen vivienda propia viviendo en arriendo, un 15,04% de desempleo y más de 4000 mil personas que no se encuentran aseguradas a ningún régimen de salud. (Distrital, 2017).

1.4.1 Pregunta de Investigación

Con la formulación del diagnóstico al director de la Fundación y a los jóvenes que hacen parte del proceso que se quiere emprender allí con la inserción e implementación de las TIC en los espacios de enseñanza-aprendizaje se pudo apreciar que aunque; “tanto los niños como los adolescentes viven inmersos entre pantallas, muchos de ellos son los denominados nativos digitales. Sin embargo, tener acceso a recursos audiovisuales o aparatos electrónicos no significa ser competentes ante ellos. Este tipo de colectivo carece de criterios que les pueda ayudar ser consumidores responsables y críticos con los medios que utilizan. El nuevo reto es lograr que “los ciudadanos sean capaces de desarrollar capacidades y estrategias que les permitan no solamente consumir medios, sino producirlos, crearlos, diseñarlos, ser agentes activos de los procesos de construcción de significados digitalizados, fomentando así prosumidores inteligentes.” (García, Renes Arellano, & Sanchez Carrero, 2013, págs. 673-686) Con esto claro, ahora solo queda indagar ¿Cuál es la eficacia de un proyecto educativo mediado por las TIC para mejorar la calidad en la producción de los contenidos audiovisuales educativos en la Fundación Artsuma?

AUDIOVISUALIZANDO

1.5 Objetivo general del Proyecto Educativo Mediado por las TIC

Aumentar la calidad en la producción de los contenidos audio-visuales educativos de los jóvenes de la Fundación Artsuma.

1.5.1 Objetivos específicos

- Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la Fundación Artsuma.

- Lograr un adecuado manejo de programas de edición audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma.

- Alcanzar un adecuado uso y manejo del internet para la búsqueda de información usada para la elaboración de los guiones audiovisuales por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma.

1.6 Estado del Arte

Fue en los años setenta cuando el desarrollo de la informática consolidó la utilización de los computadores con fines educativos, especialmente en ámbitos como la “Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO)”. (Vidal M. d., 2006, págs. 539-552) Aunque ya en los ochentas, se afirmaba que estas tecnologías no hacían mayor diferencia. Sin embargo, Cabero, Duarte y Barroso (1997) aseguran que lo importante es darle a las TIC su verdadero sentido y significado, que es el de instrumentos curriculares, que al interaccionar con otros elementos del currículo promoverán la adquisición y perfeccionamiento de habilidades en los estudiantes (Cabero, Duarte, & Barroso, 2006). De hecho, para Vidal (2005) la utilización de los medios audiovisuales con una finalidad formativa, constituye el primer campo específico de la

AUDIOVISUALIZANDO

Tecnología Educativa. En su tesis doctoral, denominada Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en una escuela de primaria de Galicia, afirma que el uso de las TIC se limita a menudo al entretenimiento de los alumnos con juegos o software educativos de ejercitación y práctica, de corte conductista. Mencionando también que aunque muchos docentes aprecian las ventajas de las TIC, asuntos como la falta de tiempo y conocimiento sobre el tema, generan inseguridad y rechazo ya que en muchas ocasiones sus alumnos las manejan mejor que ellos, asunto que a la fecha, es aún un gran inconveniente (Vidal M. d., 2005).

Afortunadamente las prácticas con la tecnología y los medios de comunicación en la escuela han tomado rumbos diversos, para el Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona (2015) en el documento “El uso del audiovisual en las aulas”; si se incorporan en los procesos de enseñanza las dinámicas propias de la imagen y el audiovisual, quienes estén en estos procesos, no solo tendrán una nueva forma de ver y analizar el mundo, si no también una nueva forma de estudiarlo, de transmitirlo y de aprender sobre él, en cada uno de los procesos de interacción con la realidad y con los demás (Barcelona G. d., 2015).

Aunque los usos o apropiaciones que se les pueden dar a los medios de comunicación en las I.E. son múltiples, para Cabero (2012); “su sentido, vida y efecto pedagógico vendrá cuando se establezcan de forma clara, las relaciones con los otros componentes del currículo, sin importar independientemente el nivel o acción formativa” (Almenara, 2012). Ya que su verdadero potencial es concretarlos como mediadores de los procesos de aprendizaje.

En este referente el audiovisual es usado como reproductor de contenidos creados. Es el caso de Carolina María Cardona Jaramillo, estudiante de la Maestría en Educación con énfasis en Ambientes de Aprendizaje Mediados por TIC de la Facultad de Educación de la Universidad

AUDIOVISUALIZANDO

Pontificia Bolivariana. En su investigación *La Relación TIC y educación Física: aproximación epistemológica y curricular para su integración en el ciclo dos de la básica primaria* (Jaramillo, 2014). Con el uso del enfoque cualitativo, privilegiando la indagación documental, la entrevista semiestructurada y desde el enfoque antropológico y comunicativo, buscó entender las TIC en educación y evidenciar la posible relación de la educación física con las TIC.

Es referente, porque la innovación en el planteamiento de las pautas de integración curricular de TIC a la Educación Física radican en la concepción de las TIC como un eje transversal al área, que ayuda a potenciar los contenidos en el aspecto microcurricular donde pocas veces se utiliza y favorece el desarrollo de temáticas que en ocasiones son difíciles de ejemplificar por parte del docente.

Otro referente se denomina “Influencia de las TIC Audiovisuales en el Nuevo Perfil del Alumnado” desarrollado por Aurelio Javier Fombona Cadavieco de la Universidad de Oviedo y Joanne Mampaso Desbrow de la Universidad Camilo José Cela (Cadavieco & Mampaso Desbrow, 2010). Es una investigación experimental en donde se busca crear e implementar un nuevo sistema educativo. El proceso se llevó a cabo con financiación pública, entre los años 2006-2009 dentro del marco de Proyectos de Formación en Centros de Asturias y buscó un nuevo planteamiento de centro educativo europeo que requirió de unas estrategias educativas diferentes, singulares y específicamente vinculadas al multimedia y a la formación no presencial.

La metodología de investigación es descriptiva y se trabajó la técnica de la observación participante bajo un planteamiento de investigación-acción. Al ser una experiencia que comparó un nuevo modelo educativo basado en el audiovisual (Centro Integrado) versus uno tradicional, se pudo comprobar que el uso de los lenguajes y dinámicas del audiovisual en los procesos de enseñanza-aprendizaje cautiva a los jóvenes para que se mantengan en el sistema educativo.

AUDIOVISUALIZANDO

Además, en esta experiencia se transformó el rol docente convirtiéndolo en un profesor dialogante que está atento a las aspiraciones de sus alumnos, los que a su vez tienen una respuesta más veloz a los estímulos, con mayor información y una visión práctica basada en sus experiencias.

Otro referente es el de la Facultad de Ciencias de la Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Minuto de Dios de Soacha. Estuvo a cargo de Camilo Andrés Ricardo Báez, José Johan Ortiz García y Miguel Ángel Gómez Castro y tiene por título “Caja de Herramientas Audiovisuales: Una Propuesta Comunicativa para la Realización de Recursos Didácticos en el Aula”. (Báez, Ortiz García , & Gómez Castro, 2016) Parte de la pregunta; ¿Cómo a través del uso de herramientas tecnológicas de realización audiovisual se pueden generar recursos didácticos que fortalezcan los procesos de enseñanza - aprendizaje? Pretende ofrecer herramientas para la realización audiovisual a niños y jóvenes para la realización de material didáctico que posteriormente será usado en sus clases.

Su metodología partió de la investigación acción participativa como la define Kirchner (2004): “es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un territorio con el fin de lograr la transformación social” y Sandín (2003): “Pretende propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa, etc.) y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación”. (Baéz, Ortiz García, & Gómez Castro, 2016, pág. 46). Esta es una investigación que desarrolla los procesos de realización audiovisual en el Colegio María Magdalena de Soacha. Se resalta que en este proceso se llevaron a cabo una serie de talleres de formación en el área audiovisual.

AUDIOVISUALIZANDO

Otro referente en este mismo campo es la de “Educación Mediática y Espectadores Activos: Estrategias para la Formación” de Jacqueline Sánchez Carrero y José Ignacio Aguaded Gómez. Se uso el Método de caso y está dentro de los estudios de naturaleza exploratoria pues responde a un tema desconocido, poco estudiado o novedoso (Berganza, 2005: 54) citado en Sanchez y Aguaded (2009) con un diseño de investigación también experimental, que normalmente cuenta con dos grupos; el de control y con el que se trabaja, elaborando un pretest y un postest. Se delimitó el universo de la población a un grupo de niños en la edad que Piaget (1975: 61-100) llama “la segunda infancia” de siete a doce años, cuando inicia su desarrollo mental y entra de lleno al sistema escolar, salvo que ya no estamos en el 70 y en la actualidad los niños a los doce ya están iniciando su adolescencia, por lo que el grupo se delimitó a diez niños entre los siete y once años (Carrero & Aguaded Gómez, 2009).

Además de llevar a cabo el proceso de alfabetización digital incluyendo la escritura del guion, manejo de cámara, planeación de la producción, acordar la edición y la respectiva ruta de talleres para la formación en las dinámicas propias del audiovisual, también se llevó a cabo un proceso de formación con los niños para que estos se conviertan en un consumidor responsable de medios. Es decir, se usan los talleres de alfabetización digital para crear un criterio propio de contenidos audiovisuales en cada participante. Algo que diferencia al Proyecto Audiovisualizando de este, es que el proceso no se lleva a cabo en una I.E. y no se incluirá a los padres de familia en el proceso. Además, el Proyecto Audiovizualizando se enfoca en darle a los jóvenes de la Fundación Artsuma las herramientas del audiovisual, para que se conviertan en productores audiovisuales desde las dinámicas de mejorar sus expectativas de vida y la ocupación del tiempo libre.

Por último, reafirmar lo que Cabero, Duarte y Barroso (1997) aseguran

AUDIOVISUALIZANDO

Frente a la clásica problemática de si los medios llegarán a sustituir al profesor, nuestra creencia es que no, que lo que harán es que el profesional de la enseñanza cambie de funciones y roles. De manera que frente a la función tradicional de transmisor y estructurador de la información, llegará a desarrollar otras más novedosas e interesantes, como la de diseñador de situaciones mediadas de aprendizaje, el diagnóstico de las habilidades y necesidades de los estudiantes, o la reformulación y adaptación de proyectos”. (Cabero, Duarte, & Barroso, 1997, pág. 2).

y además indicar que aunque todas las experiencias de investigación aquí referenciadas dan un uso diferente al audiovisual dentro de las TIC, esto no quiere decir que alguna sea más o menos válida que las otras,

por tanto, su sentido, vida y efecto pedagógico vendrá de las relaciones que sepamos establecer con el resto de componentes del currículum, independientemente del nivel y acción formativa a la que nos refiramos. Y que su verdadero potencial surge cuando los concretamos como mediadores del aprendizaje (Cabero, Duarte, & Barroso, 1997).

1.7 Marco Teórico

En Colombia el modelo educativo imperante ha sido el mismo por más de 50 años y el análisis y estudio crítico por renovarlo de forma concreta y contextualizada nunca ha llegado a consolidarse. Se hace necesario entonces, hacer énfasis en el proceso comunicativo que lleva implícita la educación. De acuerdo con Rodríguez (2006, p.1) citado en (Santiago Tibavizco & Poveda Pirachicán, 2015, pág. 2) “Podríamos afirmar que comunicación y educación son lo mismo, salvo porque no todo acto comunicativo tiene intencionalidad educativa, aunque todo

AUDIOVISUALIZANDO

acto educativo si tiene intencionalidad comunicativa y se realiza a través de procesos comunicativos”.

De acuerdo a este análisis, conviene replantearse las políticas educativas en Colombia e insertar un abordaje y desarrollo pleno del campo de la comunicación educativa, educomunicación o alfabetización mediática, con el fin de fortalecer los espacios educativos y las dinámicas que en ellos se desarrollan así como a los actores que participan de las mismas.

Para ello, se entenderán estos conceptos de acuerdo a Buckingham (2005) citado en (De Pablos Pons & Ballesta Pagán, 2018, págs. 117-132) como “el proceso de enseñar y aprender acerca de los medios de comunicación”. O según Barbas (2012) citado en (Gutiérrez & Torrego González, 2018, págs. 15-27) como “un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación”.

O como los afirman Cabero y Llorente (2008) citados en (Orozco & Garcia, 2017, págs. 138-145) un proceso que

supone formar a los sujetos no solo como usuarios, sino también, y es lo más importante, como ciudadanos e implica una serie de aspectos para que: dominen el manejo técnico de cada tecnología (conocimiento práctico del hardware y del software que emplea cada medio); posean un conjunto de conocimientos y habilidades específicos que les permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que accede a través de las nuevas tecnologías.

En conclusión y como lo afirma Graells (2000) este proceso se refiere a un conjunto de acciones planificadas que tienen por objetivo la transformación de las prácticas educativas a

AUDIOVISUALIZANDO

partir de la inclusión de las TIC, en tanto se considera que la misma constituye una valiosa oportunidad de cambio y mejora de la educación.

Para autores como Ferrés y Piscitelli (2012) citados en (López & Aguaded, 2015) es importante identificar las dimensiones que configuran la formación en medios. La 1) Lenguaje: conocimiento de los códigos, capacidad para utilizarlos y para analizar mensajes escritos y audiovisuales desde la perspectiva del sentido y el significado, de las estructuras narrativas y de las categorías y géneros. 2) Tecnología: conocimiento y capacidad de utilización de las herramientas que hacen posible la comunicación escrita y audiovisual para entender cómo se elaboran los mensajes. Comprensión del papel que desempeñan las TIC en la sociedad. 3) Procesos de interacción: capacidad de valorar, seleccionar, revisar y autoevaluar la propia dieta mediática. Capacidad de valorar críticamente los elementos cognitivos, racionales, emocionales y contextuales que intervienen en la recepción. 4) Procesos de producción y difusión: conocimiento de las funciones y tareas de los agentes de producción, las fases de los procesos de producción y difusión y los códigos de regulación. Capacidad para elaborar, seleccionar, compartir y diseminar mensajes mediáticos. 5) Ideología y valores: capacidad de lectura comprensiva y crítica, de análisis crítico y actitud de selección de los mensajes mediáticos, en cuanto representaciones de la realidad. 6) Estética: capacidad de analizar y de valorar los mensajes audiovisuales desde el punto de vista de la innovación formal y temática y la educación del sentido estético.

Como enseñar no es solamente transferir información, para llevar a cabo el desarrollo de este proceso de investigación se decidió optar por la corriente pedagógica del constructivismo, este “se concibe como un proceso a través del cual se ayuda, apoya y dirige al estudiante en la construcción del conocimiento; se trata de ir de lo simple (conocimiento intuitivo) a lo complejo

AUDIOVISUALIZANDO

(conocimiento formal, científico)” (Edacom, Tecnología Educativa., 2019). El constructivismo está ligado al desarrollo cognitivo y procede de la teoría de Jean Piaget, según él,

el conocimiento esta unido a las operaciones que el sujeto realiza sobre el mundo que le rodea, es decir que la evolución de la inteligencia resulta de la interacción entre sujeto y objeto y la realidad que conciben a raíz de dicha interacción”. (Edacom, Tecnología Educativa., 2019)

Una experiencia en este campo es de la profesora investigadora del Instituto Tecnológico de las Américas en España, Stefany Hernández Requena, denominado El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje, (Hernández Requena, 2008) este trabajo intenta examinar el vínculo entre el uso efectivo de las nuevas tecnologías y la teoría constructivista , explorando cómo las nuevas tecnologías de la información aportan aplicaciones que al ser utilizadas en el proceso de aprendizaje, da como resultado una experiencia de aprendizaje excepcional para el individuo en la construcción de su conocimiento. Cambiar el esquema tradicional del aula, donde el papel y el lápiz tienen el protagonismo principal, y establecer un nuevo estilo en el que se encuentren presentes las mismas herramientas pero añadiéndoles las aplicaciones de las nuevas tecnologías, aporta una nueva manera de aprender, que crea en los estudiantes una experiencia única para la construcción del conocimiento. El punto central de esta investigación es analizar cómo las nuevas tecnologías como herramientas constructivistas intervienen en el proceso de aprendizaje de las personas.

Para Jonassen (1991), el constructivismo es una teoría que “propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de la realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” (Porras & Lozano Medina, 2006, pág. 13) . Así mismo, Cabero (2004) con base en (Castaño, 2003, p.52) afirma

AUDIOVISUALIZANDO

que con la implementación adecuada de las TIC en los entornos educativos los docentes se transformaran en

Desarrolladores de cursos y materiales: poseedores de una visión constructivista del desarrollo curricular, diseñadores y desarrolladores de materiales dentro del marco curricular pero en entornos tecnológicos, y favorecedores del cambio de los contenidos curriculares a partir de los grandes cambios y avances de las sociedad que enmarca el proceso educativo.” (Cabero, 2004, pág. 29) .

De esta forma el rol del docente es reestructurado para las dinámicas propias de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por otro lado, y teniendo como fundamento la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner en donde sugiere que “la inteligencia trata más bien de la capacidad de resolver problemas y crear productos en un entorno rico en contextos y naturalista” (Armstrong, 2006., pág. 18), miremos cuales se pueden desarrollar con la implementación de los medios de comunicación en los procesos educativos.

Inteligencia lingüística. Capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente (por ejemplo, como narrador, orador o político) o por escrito (poetas, dramaturgos, editores, periodistas). Esta inteligencia incluye la capacidad de manejar la sintaxis o la estructura del lenguaje, la fonología o los sonidos del lenguaje, la semántica o los significados de las palabras, y las dimensiones pragmáticas o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos son la retórica (uso del lenguaje para convencer a otros de que realicen una acción determinada), la mnemotecnia (uso del lenguaje para recordar información), la explicación (uso del lenguaje para informar) y el metalenguaje (uso del lenguaje para hablar del propio lenguaje).

AUDIOVISUALIZANDO

Inteligencia espacial. Capacidad de percibir el mundo visuoespacial de manera precisa (por ejemplo, como un cazador, un escolta o un guía) y de llevar a cabo transformaciones basadas en esas percepciones (interioristas, arquitectos, artistas, inventores). Esta inteligencia implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales, y de orientarse correctamente en una matriz espacial.

Inteligencia cinéticocorporal. Dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos (actores, mimos, atletas o bailarines), y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos (artesanos, escultores, mecánicos, cirujanos). Esta inteligencia incluye habilidades físicas específicas, como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y hápticas.

Inteligencia musical. Capacidad de percibir (como un aficionado a la música), discriminar (críticos musicales), transformar (compositores) y expresar (intérpretes) las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical. Se puede entender la música desde una perspectiva figural o «de arriba hacia abajo» (global, intuitiva), formal o «de abajo hacia arriba» (analítica, técnica), o ambas.

Inteligencia interpersonal. Capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Puede incluir la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales (por ejemplo, influyendo en un grupo de personas para que realicen una determinada acción).

AUDIOVISUALIZANDO

Inteligencia intrapersonal. Autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Esta inteligencia incluye una imagen precisa de uno mismo (los puntos fuertes y las limitaciones), la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos interiores, y la capacidad de autodisciplina, autocomprensión y autoestima.

Cabe resaltar que la mayoría de tareas a cumplir requieren de la unión de varias inteligencias puesto que ninguna existe por si sola. Todas deben ser propuestas en función de un aprendizaje integral del niño.

2.Diseño del Proyecto Educativo Mediado por las TIC

Para llevar a cabo el diseño del proyecto educativo, además del objetivo de aumentar la calidad de la producción audiovisual, se tuvo en cuenta el nivel educativo de los jóvenes, los conocimientos básicos sobre lo audiovisual y los espacios físicos y equipos con los que contaba la Fundación para el desarrollo de los diferentes encuentros de formación (talleres).

2.1.Justificación del Proyecto Educativo Mediado por las TIC

La irrupción ocasionada por parte del lenguaje audiovisual en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la escuela y los lenguajes tradicionales de la misma, debe ser superada. De acuerdo con el Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad de Barcelona en su documento El uso del audiovisual en las aulas; en los procesos educativos “Ya no es «lo que se dice», ni siquiera es «la palabra» lo que tiene valor. Es «lo que se ve» y lo que se registra icónicamente lo que va adquiriendo progresivamente valor demostrativo y de evidencia”.

(Barcelona G. d., AulaPlaneta, 2015, pág. 6). Así podemos afirmar que hoy más que nunca la

AUDIOVISUALIZANDO

presencia del audiovisual y las dinámicas propias de este lenguaje, cobran mayor importancia para los procesos educativos, asunto que refuerza la necesidad de incorporarlo a la educación.

Hace ya un buen tiempo, la producción de medios audiovisuales dejó de ser exclusiva de los individuos que se formaban o adquirirían conocimientos específicos para la producción de contenidos audiovisuales o decidían experimentar con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Con la popularización de las cámaras en los equipos de telefonía celular ya se hace pertinente incorporar esta serie de conocimientos y actitudes a los docentes y estudiantes como productores de contenidos calificados. Razón por la cual se deben iniciar procesos de formación en la apropiación y uso del lenguaje del audiovisual.

Para finalizar, se resalta la importancia de hacer una aplicación coherente de la *'Educación en materia de comunicación'*, la cual nace de la interdisciplinariedad de la educación y la comunicación, y es reconocida por la UNESCO en 1979 como

Educación en materia de comunicación para lograr de acuerdo con Martínez (s.f.) que en los procesos educativos La relación pedagógica se convierte en una situación de aprendizaje compartido entre los que se comunican entre sí y que, al hacerlo, construyen el hecho educativo, cuyo principal objetivo es el de desarrollar un pensamiento crítico ante la situación del mundo y sus mensajes. (Roberto Cantor & Moncayo Barrera, s.f.).

Esto, no solo con el fin de revitalizar los procesos educativos, si no también como la posibilidad de brindar a niños y jóvenes la posibilidad de adquirir herramientas que les permitan romper los esquemas socioeconómicos y mejorar sus condiciones de vida.

2.2 Diseño de Objetivos, Metas e Indicadores

Es importante aclarar que el diseño de los objetivos, metas e indicadores parte de los resultados obtenidos en el diagnóstico y se enfocan en dar solución a cada uno de los vacíos presentados por los jóvenes para la producción de contenidos audiovisuales. A continuación se presenta la matriz OMI, con el fin de brindar mayor claridad en los aspectos mencionados.

AUDIOVISUALIZANDO

Tabla 2.

Matriz OMI Proyecto Audiovisualizando. Elaboración Propia.

Proyecto Educativo - Objetivos, metas e indicadores											
Nombre del proyecto:	Audiovisualizando: Un Proyecto Educativo Mediado por las TIC para Mejorar la Calidad de la Producción de Contenidos Audiovisuales de los Jóvenes de la Fundación Artsuma.										
Problema:	Baja calidad en la producción de contenidos audiovisuales educativos en los jóvenes de la fundación Artsuma.										
Objetivo general del proyecto:	Aumentar la calidad en la producción de los contenidos audiovisuales educativos de los jóvenes de la Fundación Artsuma.										
Indicador de impacto:	% de los productos audiovisuales editados y emitidos de alta calidad										
Línea base:	0,00%										
Valor esperado:	100%										
Cobertura:	Jóvenes, primaria y secundaria										
Horizonte de tiempo:	12 meses										
Beneficiarios:	10 Jóvenes de la Fundación Artsuma										
Proponentes:	LIBARDO SOLANO BAHAMÓN										
Objetivos y metas					Actividades y productos				Medición		
Objetivos específicos	Causa asociada/Elemento del problema asociado	Metas	Indicador de resultado	Línea Base Meta	Actividades propuestas (primer acercamiento)	Indicador de proceso	Producto/Servicio esperado	Indicador de producto	Frecuencia	Fuente	Responsable
Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la Fundación Artsuma.	1. Bajas estructuras del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la fundación Artsuma.	Para el 30 de Junio del año 2019 los jóvenes de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la imagen, teniendo como fundamentos el encuadre y la composición como elementos del lenguaje audiovisual.	. Durante la etapa práctica se realiza la grabación y captura de imágenes teniendo en cuenta el encuadre y la composición. . Las imágenes realizadas por los jóvenes de la Fundación cumplen con las características propias del lenguaje audiovisual.	0%	<p>ACTIVIDAD 1</p> <p>Tarea 1.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 1: La imagen" sobre el "Juego de La Imagen" y los objetivos de dicho taller. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p>Tarea 1.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Video Beam.</p> <p>Tarea 1.3: Ejecutar el "Juego de La Imagen" que consiste en dividir el grupo de asistentes en dos y a la vez estos en dos subgrupos. En los subgrupos unos tomarán el rol de los mudos mientras los otros serán los hablantes. El propósito es que los mudos con el uso de dibujos (imágenes) logren que sus compañeros los hablantes construyan una oración que previamente a sido asignada a los grupos por el tallerista. De esta forma quedará para todos claro la importancia de la imagen en las dinámicas del lenguaje. Posteriormente se llevará a cabo una socialización sobre los requerimientos técnicos para la construcción de la imagen y finalizará con los participantes del taller realizando la captura de imágenes. NO SE NECESITA MEDIACIÓN TIC.</p> <p>TAREA 1.4: Realización del diario de campo.</p>	.Adecuado uso y manejo de la terminología técnica propia de la producción audiovisual. . Proponen de forma independiente temáticas para llevar a cabo la realización de productos audiovisuales.	Realización y captura de imágenes para la construcción de historias de un minuto.	. Excelente manejo de los diferentes equipos necesarios para la realización y captura de las imágenes requeridas para la construcción de una narrativa audiovisual. . Adecuado uso del encuadre y la composición en la captura y realización de imágenes que cumplan con las características de la narrativa audiovisual.	Semanal	Listado de Asistencia	Lbardo Solano Bahamón.
		Para el 30 de Junio del año 2019 los jóvenes de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada el sonido como elemento del lenguaje audiovisual.	Cumple con el seguimiento a la realización de las imágenes fijando su atención en la calidad del audio capturado durante el proceso, teniendo en cuenta el uso de las diferentes categorías del sonido como herramienta narrativa por parte de los beneficiarios del proyecto.	0%	<p>ACTIVIDAD 2</p> <p>Tarea 2.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 2: A que le suena" sobre el "Juego de Efectos de Sonido" y los objetivos del encuentro. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p>Tarea 2.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Video Beam.</p> <p>Tarea 2.3: Ejecutar el "Juego de Efectos de Sonido" que consiste en que todos como un solo grupo y con los ojos vendados escuchen diferentes efectos de sonido por separado y logren identificar y construir en sus mentes el espacio al que hace referencia los sonidos. De esta forma quedará para todos claro la importancia de los elementos del lenguaje audiovisual como lo son el sonido, los efectos de sonido y el silencio. Posteriormente se llevará a cabo una socialización sobre los requerimientos técnicos para la captura y uso de estos elementos y se finalizará con los participantes del taller realizando grabaciones de audio que cuenten historias sonoras con el uso de los tres elementos trabajados. NO SE NECESITA MEDIACIÓN TIC.</p> <p>TAREA 2.4: Realización del diario de campo.</p>	Se desarrolló en taller con el fin de identificar y manejar de forma adecuada el sonido y sus diferentes funciones o roles dentro de la narrativa audiovisual.	Construcción de narraciones sonoras.	- La calidad del audio contenido en las imágenes realizadas para la elaboración de los productos audiovisuales y el uso de las diferentes categorías del sonido como herramienta narrativa por parte de los beneficiarios del proyecto.	Semanal	Listado de Asistencia	Lbardo Solano Bahamón.
		Para el 30 de Junio del año 2019 los jóvenes de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada los planos y ángulos como elementos del lenguaje audiovisual.	Mantiene la intención narrativa del audiovisual con el uso adecuado de planos y ángulos de cámara usados durante la etapa de producción de los contenidos audiovisuales por parte de los beneficiarios del proyecto.	0%	<p>ACTIVIDAD 3</p> <p>Tarea 3.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 3: Planeando y Angulando" sobre el "Juego Planeando y Angulando" y los objetivos de dicho taller. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p>Tarea 3.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Video Beam.</p> <p>Tarea 3.3: Ejecutar el "Planeando y Angulando", que consta de dos partes. la primera es que cada uno name frente a la cámara un fragmento corto de su película favorita. La segunda parte vien después de la parte teórica y consiste en visualizar las narraciones hechas por ellos y que econtyn dicho fragmento a partir de los planos y ángulos de cámara. De esta forma quedará para todos claro la importancia de estos elementos dentro del lenguaje audiovisual. Posteriormente se llevará a cabo una socialización sobre el uso, la importancia y la significancia de estos elementos en las narraciones audiovisuales. NO SE NECESITA MEDIACIÓN TIC.</p> <p>TAREA 3.4: Realización del diario de campo.</p>	Se hizo un taller para que aprendieran a identificar y manejar de forma adecuada los planos y ángulos como elementos del lenguaje audiovisual.	Manejo de la mayor cantidad de planos y ángulos en un minuto.	- La cantidad y calidad de planos y ángulos de cámara usados durante la etapa de producción de los contenidos audiovisuales y la intención narrativa de cada uno de estos dentro del audiovisual por parte de los beneficiarios del proyecto.	Semanal	Listado de Asistencia	Lbardo Solano Bahamón.

AUDIOVISUALIZANDO

Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la Fundación Atsuma.	1. Bajas estructuras del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la fundación Atsuma	<p>Para el 30 de Junio del año 2019 los jóvenes de la Fundación Atsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la iluminación como elemento del lenguaje audiovisual.</p>	<p>La calidad e intencionalidad de la iluminación usada en la producción de los contenidos audiovisuales por parte de los beneficiarios del proyecto</p>	<p>0%</p>	<p>ACTIVIDAD 4</p> <p>Tarea 4.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 4: La Iluminación" sobre el "Juego La Sombra" y los objetivos de dicho encuentro. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p>Tarea 4.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Video Beam.</p> <p>Tarea 4.3: Ejecutar el "Juego La Sombra", que consiste en aplicar teorías como el triángulo de iluminación y la temperatura de las luces. Posteriormente se llevará a cabo una socialización sobre el uso, la importancia y la significancia de estos elementos en las narraciones audiovisuales. NO SE NECESITA MEDIACIÓN TIC.</p> <p>TAREA 4.4: Realización del diario de campo.</p>	<p>Se implemento un taller para que aprendieran la importancia de la iluminación y su rol dentro de la narrativa audiovisual.</p>	<p>Creación y elaboración de fotogramas en donde la iluminación sea el centro de la historia</p>	<p>- La calidad e intencionalidad de la iluminación usada en la producción de los contenidos audiovisuales por parte de los beneficiarios del proyecto</p>	<p>Semanal</p>	<p>Listado de Asistencia</p>	<p>Libardo Solano Bahamón.</p>
		<p>Para el 30 de Junio del año 2019 los jóvenes de la Fundación Atsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma los géneros y formatos como elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>La concordancia entre el género y formato escogido y la narrativa audiovisual desarrollada por parte de los beneficiarios del proyecto.</p>	<p>0%</p>	<p>ACTIVIDAD 5</p> <p>Tarea 5.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 5: Géneros y formatos" sobre el "Juego Clasificaciones" y los objetivos de este taller. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p>Tarea 5.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Video Beam.</p> <p>Tarea 5.3: Ejecutar el "Juego Clasificaciones", que consiste en realizar un ejercicio de exploración sobre los alimentos que consumen y si saben que tipos de alimentos son. Una vez realizado dicho proceso, se hará una conexión entre dicha clasificación y la clasificación del audiovisual en diferentes géneros y formatos. NO SE NECESITA MEDIACIÓN TIC.</p> <p>TAREA 5.4: Realización del diario de campo.</p> <p>ACTIVIDAD 6</p> <p>Tarea 6.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 6: Construcciones a partir de los elementos del lenguaje audiovisual" sobre el "Juego Muñeco Bailarín" y los objetivos de este encuentro. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p>Tarea 6.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Video Beam.</p> <p>Tarea 6.3: Ejecutar el "Juego El Muñeco Bailarín" que consiste en que cada joven escoga una de sus canciones favoritas y realice diez fotografías del mismo número de pasos de baile que el interpretaría al bailar su canción. Posteriormente en una hoja plasma los diez pasos de baile (guión gráfico) y ya con la ayuda de un maniquí articulado de madera representa los mismos pasos y realiza una nueva toma de fotografías. Como última parte del proceso escribe en un párrafo la razón por la que le gusta esa canción. Este proceso es para que los jóvenes realicen una primera escritura de lo que podría ser un guión literario.</p> <p>TAREA 6.4: Realización del diario de campo.</p>	<p>En un taller e desarrollaron actividades que les permitieran hacer diferencia entre género y formato y a partir de allí saber cual de ellos se adapta de mejor manera a la necesidad narrativa de los beneficiarios del proyecto.</p>	<p>Selección y socialización de un género y un formato justificando el porqué de su selección para la narración</p>	<p>-La concordancia entre el género y formato escogido y la narrativa audiovisual desarrollada por parte de los beneficiarios del proyecto.</p>	<p>Semanal</p>	<p>Listado de Asistencia</p>	<p>Libardo Solano Bahamón.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

<p>Lograr un adecuado manejo de los programas de edición audiovisual por parte de los jóvenes de la Fundación Atsuma.</p>	<p>2. Inadecuado manejo de los programas de edición audiovisual por parte de los jóvenes de la Fundación Atsuma.</p>	<p>Para el 30 de Junio del año 2019 los jóvenes de la Fundación Atsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada un programa de edición audiovisual.</p>	<p>La destreza evidenciada por cada uno de los beneficiarios del proyecto al momento de llevar a cabo la etapa de postproducción(edición) de un contenido audiovisual específico.</p>	<p>0%</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD 7</p> <p>Tarea 7.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 7: La Edición" sobre el "Juego El rompecabezas" y los objetivos de este taller. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p style="text-align: center;">Tarea 7.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Vídeo Beam.</p> <p>Tarea 7.3: Se desamolla el "Juego El Rompecabezas" que consiste en que con el uso del internet los jóvenes busquen imágenes que los ayuden a construir un relato que cuente con sus tres partes básica (inicio, nudo, desenlace) y con el uso de la herramienta After Effects llevará cabo el proceso de edición con las imágenes que se realizaron en los encuentros anteriores.</p> <p style="text-align: center;">TAREA 7.4: Realización del diario de campo.</p>	<p>Se realizó una jornada masiva de edición bajo la supervisión del encargado del proyecto.</p>	<p>Un producto editado por cada asistente</p>	<p>La destreza evidenciada por cada uno de los beneficiarios del proyecto al momento de llevar a cabo la etapa de postproducción(edición) de un contenido audiovisual específico.</p>	<p>Semanal</p>	<p>Listado de Asistencia</p>	<p>Libardo Solano Bahamón.</p>
<p>Alcanzar un adecuado uso y manejo del internet para la búsqueda de información usada para la elaboración de los guiones audiovisuales por parte de los jóvenes de la Fundación Atsuma.</p>	<p>3. Baja competencia en el manejo de la información para la elaboración de guiones audiovisuales por parte de los jóvenes de la fundación Atsuma.</p>	<p>Para el 30 de Junio del año 2019 los jóvenes de la Fundación Atsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada la web como una herramienta de consecución de información para la realización de audiovisuales.</p>	<p>El uso y manejo que le den los beneficiarios del proyecto a una herramienta como el internet al momento de realizar una búsqueda de información de calidad y confiable que pueda ser incluida en los guiones elaborados en la etapa de preproducción de contenidos audiovisuales.</p>	<p>0</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD 8</p> <p>Tarea 8.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 8: Búsqueda de información" que abordará los pasos y subpasos 1 y 3 del modelo gavilán. Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p style="text-align: center;">Tarea 8.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Vídeo Beam.</p> <p>Tarea 8.3: Se realizará el juego "Búsqueda de Información", Este consiste en que en una bolsa se introducirán temas seleccionados al azar por el tallerista. luego cada estudiante introduce su mano en la bolsa y del tema que seleccione debe hacer una búsqueda en internet, definiendo el problema de información y lo que necesita indagar contando con mínimo veinte sitios de información, posteriormente debe analizar la información y con la que considere válida elaborar de un guión.</p> <p style="text-align: center;">TAREA 8.4: Realización del diario de campo.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDAD 9</p> <p>Tarea 9.1: Se elaborará una guía metodológica "Ruta de Taller 9: Contratación de Fuentes" que abordará los pasos y subpasos 2 y 4 del modelo gavilán Esta guía se realizará en Word y se publicará en un Site de google para el proyecto en donde se adjuntarán las guías de todos los talleres para que los estudiantes puedan consultarlas.</p> <p style="text-align: center;">Tarea 9.2: Socializar la guía con los estudiantes desde el Site a través de un Vídeo Beam.</p> <p>Tarea 9.3: Se realizará el juego "Contratación de Fuentes", que consiste en que los asistentes llevan a cabo una lluvia de ideas sobre posibles temas para contenidos audiovisuales y el único con acceso a los equipos de computo e internet será el tallerista, quien buscará información sobre los temas en cuestión. Una vez se tenga cierta cantidad de información el tallerista se las dará a conocer a los participantes quienes deben buscar y evaluar las fuentes de información, sintetizarla y utilizarla en la elaboración de un guión. Se harán un total de 10 preguntas que darán puntuación.</p> <p style="text-align: center;">TAREA 9.4: Realización del diario de campo.</p>	<p>Se desarrollo una carrera de observación web con temas específicos.</p>	<p>Competencia de búsqueda</p>	<p>El uso y manejo que le den los beneficiarios del proyecto a una herramienta como el internet al momento de realizar una búsqueda de información de calidad y confiable que pueda ser incluida en los guiones elaborados en la etapa de preproducción de contenidos audiovisuales.</p>	<p>Semanal</p>	<p>Listado de Asistencia</p>	<p>Libardo Solano Bahamón.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

Como se puede apreciar en la tabla #2, la totalidad del proyecto se divide en tres objetivos primarios, que dan punto de partida a tres fases diferentes. La primera fase del proyecto se divide en cinco objetivos y seis actividades que dan origen a seis talleres. Con cada uno de los objetivos y su respectiva actividad, se pretende que los jóvenes adquieran los conocimientos necesarios para adquirir el saber frente a los diferentes elementos del lenguaje audiovisual (La Imagen, El Sonido, Planos y Ángulos, La Iluminación y Géneros y Formatos) . La sexta actividad que se incluye en esta fase, está planteada para que los jóvenes integren los saberes adquiridos frente a estos elementos en un resultado final que es un producto audiovisual.

La segunda fase está compuesta por un taller en el que se plantea abordar el proceso de edición audiovisual. Con la enseñanza del proceso de edición en un programa profesional se logra que los jóvenes comprendan de forma clara la importancia de este proceso para lograr un resultado final adecuado en cuanto a la narrativa audiovisual.

La tercera fase del proyecto aunque cuenta con un solo objetivo y meta se divide en dos talleres. En estos dos encuentros se les socializa y enseña a los jóvenes el Modelo Gavilán, (González & Sánchez Molano, 2007) como un método correcto y adecuado para la recolección de datos en la web, que serán la base para la creación de contenidos audiovisuales.

2.3 Diseño de Actividades

Teniendo en cuenta los tiempos de la Universidad de La Sabana, el contexto de los jóvenes y la periodicidad con la que se llevarán a cabo los encuentros, se decidió que cada uno de los nueve talleres tenga una duración de dos semanas. Cada taller está compuesto por tres etapas, la de inserción que busca romper el hielo en cada encuentro y dar entrada al tema del día, la de teoría en donde se aborda el componente teórico de cada tema y la práctica, en donde los

AUDIOVISUALIZANDO

jóvenes podrán salir a practicar con equipos en mano lo aprendido durante el encuentro. Los nueve talleres cuentan cada uno con su Hoja de Ruta (Ver: Anexo 1) y se dividieron en tres núcleos centrales; Elementos del lenguaje audiovisual (6), Edición (1) y Búsqueda y manejo de Información (2).

En la tabla número 3 se pueden apreciar los diferentes tipos de recursos que se usarán en cada uno de los encuentros. Frente a esto, se debe aclarar que los recursos serán los mismos para todos los talleres:

Tabla 3.

Recursos Talleres Proyecto Audiovisualizando. Elaboración Propia.

Recursos			
Tipo de Recurso	Recurso	Cantidad	Costo
Equipo	Computador	11	\$11.000.000=
Equipo	Televisor	1	\$1.000.000=
Equipo	Cámara	2	\$3.000.000=
Equipo	Cables HDMI	3	\$30.000=
Equipo	Tripode	1	\$100.000=
Materiales	Tablero	1	\$300.000=
Materiales	Marcadores Borrables	3	\$20.000=
Materiales	Borrador Tablero	1	\$7.000=
Humano	Tallerista	1	\$200.000=

AUDIOVISUALIZANDO

En cuanto a las mediaciones TIC usadas en cada uno de los encuentros, se puede afirmar que son las mismas, lo que cambia es el contenido de cada una de ellas ya que va relacionado directamente con el tema que se desarrolla en cada uno de los talleres:

Tabla 4.

Mediación TIC #1. Elaboración Propia.

Mediación TIC	
TIC	PowerPoint
Ubicación	https://www.softonic.com/descargas/powerpoint:windows/gratis
Clasificación	Programa de Presentación
Descripción	Programa creado por Microsoft como un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas. El programa contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música y animaciones.
Alcance	Herramienta para realizar presentaciones que faciliten y refuercen el aprendizaje a los participantes de los talleres, además de realizar las presentaciones para socializar los trabajos elaborados por estos.
Propósito	Esta herramienta en primer lugar se usará para realizar las presentaciones necesarias para la realización del taller, con el fin de reforzar el aprendizaje de los asistentes. En segundo lugar se usará para organizar el resultado de la parte práctica del taller, que serán imágenes fijas y en movimiento que ejemplifiquen el aprendizaje del tema desarrollado. Debido a que es una herramienta sencilla, de fácil acceso y uso por parte de todos.
Productos o servicios	<ul style="list-style-type: none">1 Presentación sobre el tema de "La Imagen" como elemento del lenguaje audiovisual.1 Presentación que contenga las imágenes fijas y en movimiento elaboradas por los asistentes al taller.

En la tabla número 4 se presenta una de las mediaciones que se usarán de forma constante en cada uno de los talleres, esto debido a que es una forma práctica y llamativa para presentar a los jóvenes los diferentes materiales de consulta de cada encuentro. Además, este recurso brinda un soporte que se puede poner a disposición de los jóvenes para que estos las consulten en caso de presentar alguna duda.

AUDIOVISUALIZANDO

Tabla 5.

Mediación TIC #2. Elaboración Propia.

Mediación TIC	
TIC	Word
Ubicación	https://microsoft-word-2016.softonic.com
Clasificación	Programa de Presentación
Descripción	Programa informático orientado al procesamiento de textos. Creado por Microsoft y se encuentra integrado predeterminadamente en el paquete ofimático denominado Microsoft Office.
Alcance	Herramienta para elaborar cualquier tipo de documento.
Propósito	Esta herramienta se usará para llevar a cabo la elaboración de las rutas de taller de cada uno de los encuentros.
Productos o servicios	1 Ruta de Taller por encuentro

En la tabla anterior se presenta la segunda mediación que será constante en cada uno de los talleres. Con esta herramienta se presentan las rutas de taller para que los jóvenes tengan claro cada uno de los elementos, actividades y teoría que hace parte de cada encuentro.

En la tabla #6 se presenta la mediación TIC que funcionará como el canal de comunicación más próximo e inmediato para manejar el proceso comunicativo con los estudiantes. A través de un grupo de WhatsApp el tallerista podrá resolver dudas de los jóvenes y guiarlos en el desarrollo de las actividades acordadas usando la variedad de lenguajes que ofrece dicha plataforma.

AUDIOVISUALIZANDO

Tabla 6.

Mediación TIC #3. Elaboración Propia.

Mediación TIC	
TIC	WhatsApp
Ubicación	Tienda App de acuerdo al Sistema Operativo AppStore (IOS) GoogleStore (Android)
Clasificación	Mensajería instantánea
Descripción	Aplicación que permite enviar y recibir mensajes instantáneos a través de un teléfono móvil. Este servicio no solo permite el intercambio de texto, sino También audio, video y fotografía.
Alcance	Crear un espacio de encuentro virtual en donde los aprendices puedan acceder a información sobre los talleres y a los productos que se generen en los mismos.
Propósito	El objetivo de usar esta herramienta es crear de forma gratuita un espacio de encuentro virtual con los aprendices de la fundación para que desde allí se pueda acceder a los materiales y recursos propuestos por el tallerista para los encuentros y que también allí se puedan atender dudas de forma rápida y efectiva. Se escoge esta herramienta porque es gratuita, permite el trabajo colaborativo de ser necesario y de fácil uso para todos.
Productos o servicios	1 grupo denominado Audiovisuales en donde se encuentren todos los participantes de los talleres. Todos podrán publicar libremente y se compartirá la administración del grupo.

A continuación, se presentan las estructuras básicas de cada uno de los talleres.

Tabla 7.

Taller #1. La Imagen. Elaboración Propia.

Taller #1. El juego de la Imagen
<p>Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado</p> <p>1 Presentación en Word con la Ruta de Taller</p> <p>1 Presentación de PowerPoint con:</p> <p>Elementos de la narrativa audiovisual</p> <p>Elementos de la Imagen https://www.youtube.com/watch?v=q6gtXmaFh_E (Ardila, 2014)</p> <p>Importancia de la Imagen</p> <p>Composición de la Imagen: Encuadre / Composición (Regla de los Tercios)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=YTvYL57MX2o (Calizaya, 2012)</p>

AUDIOVISUALIZANDO

Registro de la práctica.

Tabla 8.

Taller #2. El Sonido. Elaboración Propia.

Taller #2. A qué te suena
Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado
1 Presentación en Word con la Ruta de Taller
1 Presentación de PowerPoint con:
Música https://prezi.com/3hiabw0vww5b/funciones-de-la-musica-en-una-produccion-audiovisual/ (Audiovisual, 2015)
Parlamentos
Efectos de Sonido: Ambiente / Ficción
https://www.youtube.com/watch?v=2uk7QPGWIOo (CAE, 2017)
El Silencio
https://www.youtube.com/watch?v=WgVHHmNTh2c (Universidad de Medios Audiovisuales, 2014)
Registro de la práctica.

Tabla 9.

Taller #3. Planos y Ángulos. Elaboración Propia.

Taller #3. Planeando y Anguleando
Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado
1 Presentación en Word con la Ruta de Taller
1 Presentación de PowerPoint con:
Variedad de Planos
Intención de los Planos
Variedad de Ángulos
Intención de los Ángulos

AUDIOVISUALIZANDO

<p>Cámara: Subjetiva / Objetiva / Paneo / Tilt / Traveling</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dUdcHr1HqMc (Colombiano, 2012)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=q1w8qby-UU0 (Salcido Luque, 2015)</p> <p>Registro de la práctica.</p>

Tabla 10.

Taller #4. La Iluminación. Elaboración Propia.

Taller #4. La Iluminación
<p>Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado</p> <p>1 Presentación en Word con la Ruta de Taller</p> <p>1 Presentación de PowerPoint con:</p> <p>Características de la Iluminación: Temperatura; Luces Frías (suaves) / Luces Calientes (duras)</p> <p>Triángulo de Iluminación: principal / espalda / relleno</p> <p>https://prezi.com/cmn09slcx7xr/triangulo-basico-de-iluminacion/ (Iluminación, 2014)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=GW8A9Qz6ouQ (Tamez, 2014)</p> <p>Registro de la práctica.</p>

Tabla 11.

Taller #5. Géneros y Formatos. Elaboración Propia.

Taller #5. Géneros y Formatos
<p>Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado</p> <p>1 Presentación en Word con la Ruta de Taller</p> <p>1 Presentación de PowerPoint con:</p> <p>Géneros: Argumental (Ficción), Documental (Real), Videoclip, Spot, Fotorelato</p> <p>Formatos:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=mZcP3b2BaT8 0:38 seg. (Montoya, 2013)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9e00uBnepdE (Pérez, 2013)</p>

AUDIOVISUALIZANDO

Registro de la práctica.

Tabla 12.

Taller #6. Construcciones con Lenguaje Audiovisual. Elaboración Propia.

Taller #6. Construcciones a partir de los elementos del lenguaje audiovisual
Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado
1 Presentación en Word con la Ruta de Taller
1 Presentación de PowerPoint con:
Explorar la construcción de contenidos audiovisuales
Guion Literario
Guion Gráfico (Storyboard)
https://www.youtube.com/watch?v=nWg0zrDoC8w (Mospcorp, La Escritura del Tema y el Argumento del Guión, 2016)
https://www.youtube.com/watch?v=FEL-omrNRrI (Mospcorp, 2016)
https://www.youtube.com/watch?v=8hHA5eD4Y_s (García Á. C., Cómo Escribir un Guión de Cine en sólo 7 pasos, 2018)
Creación de personajes: Perfil; Físico / Psicológico
https://www.youtube.com/watch?v=XO3w6OrXr5E (Producciones, 2016)
https://www.youtube.com/watch?v=nWg0zrDoC8w (Mospcorp, 2016)
https://www.youtube.com/watch?v=8hHA5eD4Y_s (García Á. C., 2018)
Registro de la práctica.

Tabla 13.

Taller #7. La Edición. Elaboración Propia.

Taller #7. La Edición
Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado
1 Presentación en Word con la Ruta de Taller

AUDIOVISUALIZANDO

<p>1 Presentación de PowerPoint con:</p> <p>Importancia de la Edición</p> <p>Teoría sobre la Edición</p> <p>Programa de Edición Adobe Premier Pro CC 2018</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=pRzYwE6R_mw (RunbenGuo, 2016)</p> <p>Registro de la práctica.</p>
--

Tabla 14.

Taller #8. Búsqueda Información. Elaboración Propia.

Taller #8. Búsqueda de Información
<p>Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado</p> <p>1 Presentación en Word con la Ruta de Taller</p> <p>1 Presentación de PowerPoint con:</p> <p>El tallerista debe conocer la guía para utilizar el Modelo Gavilán en el aula.</p> <p>http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/GuiaGavilan.pdf (Aula, 2018)</p> <p>Modelo Gavilán Paso 1. Definir el problema de información:</p> <p>Presentaciones y ejemplos http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/2/ (1., 2018)</p> <p>Subpaso 1a: Plantear una pregunta inicial.</p> <p>Subpaso 1b: Analizar la pregunta inicial.</p> <p>Subpaso 1c: Construir un plan de investigación.</p> <p>Subpaso 1d: Formular preguntas secundarias.</p> <p>Subpaso 1e: evaluación del paso 1.</p> <p>Modelo Gavilán Paso 3. Analizar la información:</p> <p>Presentaciones y ejemplos http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/4/ (3., 2018)</p> <p>Subpaso 3a: Elegir la información más adecuada para resolver las Preguntas Secundarias.</p> <p>Subpaso 3b: Leer, entender, comparar y evaluar la información seleccionada.</p> <p>Subpaso 3c: Responder las Preguntas Secundarias.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

Subpaso 3d: Evaluación paso 3.

Registro de la práctica.

Tabla 15.

Taller #9. Contratación Fuentes. Elaboración Propia.

Taller #9. Contratación de Fuentes
Dos encuentros de dos horas de duración C/U y dos semanas de trabajo autogestionado
1 Presentación en Word con la Ruta de Taller
1 Presentación de PowerPoint con:
Modelo Gavilán Paso 2. Buscar y evaluar información:
Presentaciones y ejemplos http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/3/ (2, 2018)
Subpaso 2a: Identificar y seleccionar las fuentes de información más adecuadas.
Subpaso 2d: Acceder a las fuentes de información seleccionadas.
Subpaso 2c: Evaluar las fuentes encontradas.
Subpaso 2d: Evaluación paso 2.
Modelo Gavilán Paso 4. Sintetizar la información y utilizarla:
Presentaciones y ejemplos http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/5/501/1 (4, 2018)
Subpaso 4a: Resolver la pregunta inicial.
Subpaso 4b: Elaborar un producto concreto.
Subpaso 4c: Comunicar los resultados de la investigación.
Subpaso 4d: Evaluación del paso 4 y del proceso.
Registro de la práctica.

Para la estrategia pedagógica (Metodología) se creó una estructura que se replicó en cada uno de los encuentros. Esta inicia desde el momento de creación y elaboración de la Hoja de Ruta, en donde se incluyen todas las especificidades de cada encuentro. Ya el día del encuentro, en el aula se inicia con un control de asistencia y un repaso sobre el taller anterior.

AUDIOVISUALIZANDO

Posteriormente se da paso al inicio de las actividades en su respectivo orden; Inserción (rompe hielo), Teoría (de acuerdo a la temática) y Práctica (de acuerdo a la temática). Eso sí, teniendo en cuenta los aconteceres propios de cada día.

2.4 Ficha de Riesgos y Supuestos

La Fundación Artsuma fue constituida en el 2013, desde ese momento se enfocó en el trabajo social y humanitario a través de la expresión del conocimiento por medio del arte, la educación, la formación, la nutrición, la economía solidaria, la salud y la protección integral de la población en situación de vulnerabilidad. Ahora, tiene la iniciativa de insertar el uso de las TIC para contribuir a estos procesos y a la mejora de la calidad de vida de los jóvenes de su sector.

AUDIOVISUALIZANDO

Tabla 16.

Ficha de Riesgos y Supuestos. Elaboración Propia.

FICHA DE RESTRICCIONES, SUPUESTOS Y RIESGOS	Factores Institucionales a Considerar	Restricciones	Supuestos	Riesgos
	<p>La Fundación Artsuma es una entidad privada que depende en su mayoría de los benefactores. Sin embargo el nivel de gestión del director de la Fundación es muy eficiente. Al ser la Fundación una dependencia de una parroquia de la iglesia católica, los procesos, actividades y productos deben tener dicho enfoque.</p>	<p>La cantidad de donaciones es un factor, no en lo monetario, sino por ejemplo los equipos de cómputo y tecnológicos entre otros. Las distancias entre la Fundación y la vivienda del tallerista también puede llegar a afectar el proyecto. El estado emocional y el factor socioeconómico de los jóvenes también puede llegar a afectar las dinámicas del proyecto.</p>	<p>Que los jóvenes de la Fundación aumenten la cantidad de creaciones y producciones audiovisuales educativas y su calidad. Mediante la mejora en el conocimiento de las estructuras del lenguaje audiovisual, también lograr un adecuado manejo del programa de edición y el uso y manejo adecuado del internet para la búsqueda de información que se usará en la elaboración de guiones.</p>	<p>El más significativo sería que al director de la Fundación lo trasladaran, al ser un sacerdote, depende directamente de las órdenes de sus superiores. Problemas de salud del tallerista o los jóvenes de la Fundación. Así como la situación de seguridad nacional y del sector. Otro cuya nivel de afectación es más complejo por el sector en donde se encuentra la sede de la Fundación es el nivel socioeconómico que los obliga a conseguir una fuente de ingresos, así como el clima, ya que las vías cuando llueve no son aptas para el tránsito y algunas de las instalaciones tienen problemas en el tejado.</p>

2.5.Cronograma de Actividades

A continuación se presentan dos cronogramas de actividades. En el primer cronograma de actividades que se planteó se puede apreciar que las actividades se encuentran divididas por el periodo de vacaciones de diciembre (figura #6). Sin embargo, cuando ocurrió el cambio en el periodo de implementación por parte de la Universidad, las actividades quedaron en un solo semestre y de forma consecutiva. Asunto positivo ya que no se tendrá un periodo de pausa, que pueda afectar de forma negativa el desarrollo en la implementación del proyecto. Así, el cronograma final va del 09 de febrero hasta el 14 de junio y es el que se identifica como figura número 7.

AUDIOVISUALIZANDO

Figura 6.

Primer Cronograma de Actividades. Elaboración Propia.

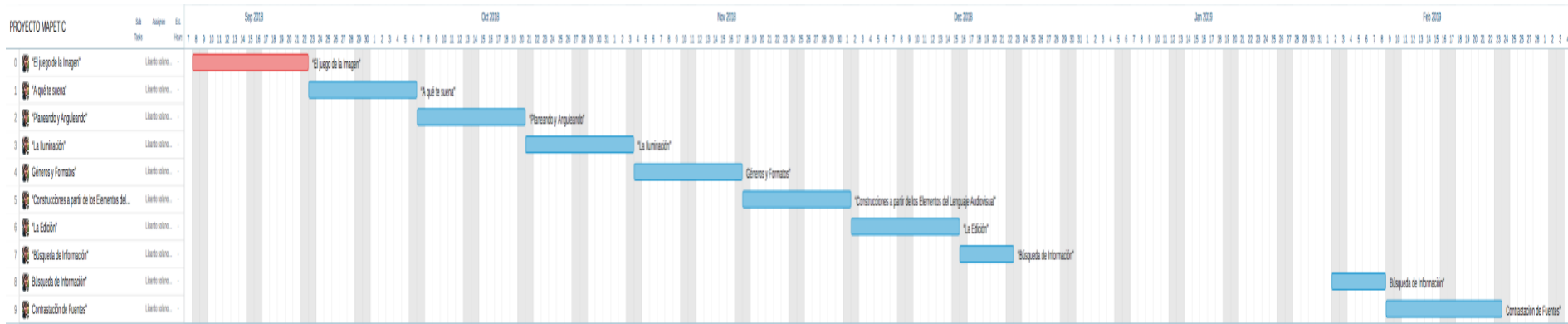
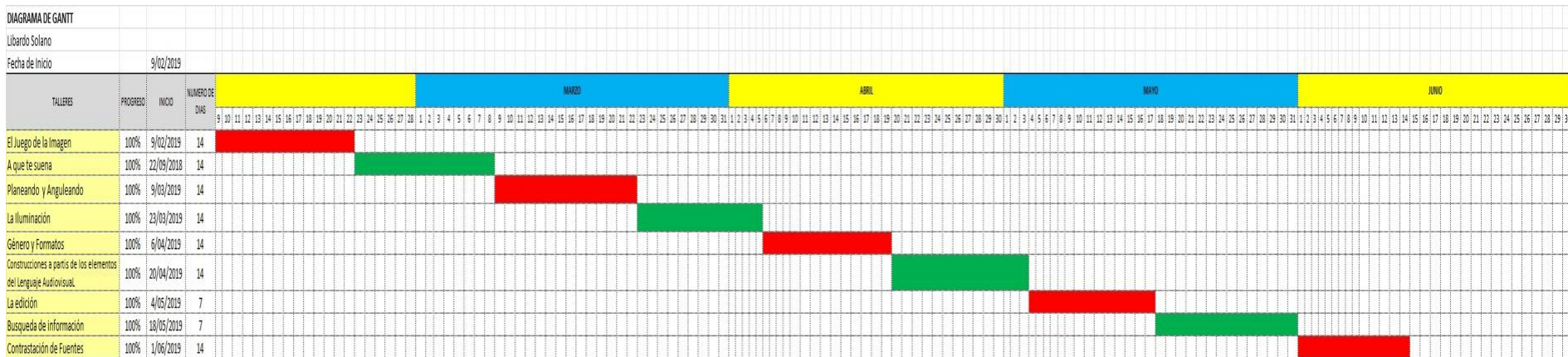


Figura 7.

Cronograma de Actividades Final. Elaboración Propia.



3. Modelo de Evaluación

El modelo CIPP se conoce así por las iniciales en inglés de las etapas desde las que evalúa, Context, Input, Process and Product (CIPP). De acuerdo con el documento Evaluación del Plan de Lucha Contra la Exclusión Social de Navarra 1998-2005, este modelo proviene del mundo educativo, hace referencia a aspectos habituales dentro de los sistemas de evaluación en relación con la naturaleza del objeto a evaluar, su fundamentación, contexto, puesta en funcionamiento, los recursos puestos a disposición y los resultados o productos logrados. Es un modelo integral que combina la perspectiva por fases y áreas con la perspectiva global y que aporta como novedad a modelos evaluativos anteriores su propuesta de evaluar el proceso, lo cual permite observar como las organizaciones llegan a alcanzar sus objetivos y tiende a fijarse en aspectos de tipo psicosocial (González Royuela, 2005). Para cada uno de los ámbitos que aborda este modelo evaluativo, se tiene en cuenta el objetivo, el método y la relación con la toma de decisiones en el proceso de perfeccionamiento de los programas.

3.1 Justificación del Modelo

Dadas las características de la población, del proyecto y las necesidades identificadas en el diagnóstico, este modelo de evaluación es el más acorde. De acuerdo con Stufflebeam (1983) el enfoque del modelo de evaluación CIPP parte de que el propósito más importante de la evaluación no debe ser probar, si no brindar herramientas para la mejoría. Una característica fundamental para la creación de su modelo es básicamente acabar con la mala imagen de la evaluación, por tal razón el plantea la evaluación como una herramienta que permite que un proyecto o programa funcione mejor y tenga un mayor y mejor alcance. Quizás una de las razones primordiales para el uso de este modelo, es que desde el mismo la evaluación se

AUDIOVISUALIZANDO

considera fundamental para promover el crecimiento, generando liderazgo responsable y ayudando al personal de las instituciones para que se obtenga y utilice de forma sistemática la retroalimentación para sobresalir en la cobertura de las necesidades primordiales o al menos para que desde las instituciones se haga lo mejor que se pueda con los recursos disponibles (evaluation, 1983).

3.2 Preguntas de las Fases del Modelo de Evaluación

A continuación se presentan cada una de las preguntas que se formularon para las respectivas fases de modelo de evaluación CIPP, dichas preguntas están ligadas directamente con la problemática que originó este proyecto de investigación.

Tabla 17.

Preguntas de las Fases del Modelo de Evaluación. Elaboración Propia.

	Evaluación de Contexto	Evaluación de Entrada	Evaluación de Proceso	Evaluación de Producto
PREGUNTAS POR FASES MODELO CIPP	¿En qué nivel se encuentra la competencia de producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma?	¿Cuenta la Fundación con los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales necesarios para la implementación de las actividades del proyecto Audiovisualizando y qué tipo de factores externos podrían afectar la implementación del mismo?	¿Cuáles de las actividades implementadas dentro del proyecto Audiovisualizando responden a las necesidades de los jóvenes de la Fundación Artsuma?	¿Cuáles fueron los logros alcanzados con la implementación del proyecto Audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma?

3.3 Instrumentos Diseñados por Fase del Modelo de Evaluación

Los instrumentos diseñados para cada una de las fases del proyecto de evaluación se pensaron teniendo en cuenta la información que se quería obtener de parte de los diferentes actores del proyecto.

Tabla 18.

Instrumentos por Fase del Modelo de Evaluación.

INSTRUMENTOS POR FASES MODELO CIPP	Evaluación de Contexto	Evaluación de Entrada	Evaluación de Proceso	Evaluación de Producto
	Una entrevista estructurada, realizada al director de la Fundación Artsuma y un Test de Entrada formulado a los jóvenes de la Fundación Artsuma.	Una entrevista estructurada, realizada al director de la Fundación Artsuma y un Test de Entrada formulado a los jóvenes de la Fundación Artsuma.	Nueve diarios de campo, nueve cuestionarios cerrados y nueve listas de chequeo.	Nueve diarios de campo, nueve cuestionarios cerrados, un test de salida y la valoración del tallerista sobre los productos realizados.

4. Implementación del Proyecto Educativo

De acuerdo con Cortázar (2007), usualmente la implementación es considerada un proceso sencillo y sin mayor importancia, si se compara con otros procesos en cuanto al diseño o creación de proyectos. La razón de esto es que en general, se cree que la implementación se resume exclusivamente al proceso de aplicación o ejecución de un diseño previamente elaborado y acordado. Vale la pena aclarar que no siempre las cosas en el proceso de implementación se desarrollan de acuerdo con lo establecido. Cuando esto ocurre, se mira culposamente hacia el proceso de diseño o se piensa que en dicho proceso no se previeron situaciones específicas que podían afectar el desarrollo de lo que se quiere implementar. En cualquiera de estas situaciones, inmediatamente se busca un proceso de rediseño. De esta forma, el proceso de diseño está sobre

AUDIOVISUALIZANDO

las actividades de implementación convirtiéndose en la primera herramienta para dar solución a los problemas (Sociales., 2006).

Sin embargo, los avances recientes en la investigación académica muestran que la implementación es en sí misma una fuente de complejos problemas cuya solución no se encuentra ajustándose a lo planificado o revisando el proceso de diseño. De acuerdo con autores como Pressman y Wildavsky (1998) citados en Cortázar (2007), la mayor parte de los problemas surgen en la complejidad de los procesos del día a día, como en las actividades e interacciones que tienden a considerarse poco importantes (Sociales, publications.iadb.org, 2006).

Es importante aclarar que no todo lo que sucede durante la implementación tiene su origen en el proceso de diseño, esto debido a que los procesos de implementación tienen naturaleza y consistencia propia. En consecuencia, la persona a cargo de la implementación debe enfrentar problemas específicos que pueden o no, poner en serio riesgo el éxito del programa en ejecución. Razón por la que, a la persona a cargo de la implementación se le exigen procesos de reflexión y acción estratégica. En este punto, estamos lejos de esa mirada inicial mecanicista de la implementación y se abre la puerta a una mirada estratégica de la misma. Es en este punto cuando debemos hablar de una “reflexión gerencial” en la implementación, que es aquella que considera la complejidad de los procesos y actividades diarias que mantienen o no en marcha nuestro proceso. Por tal razón, es importante incluir dentro del proceso de implementación actividades como la gestión de operaciones, control de gestión y el desarrollo de capacidades, ya que de esta forma será más fácil identificar los procesos y sistemas sobre los que se debe actuar para mantener una marcha adecuada del programa (Sociales, publications.iadb.org, 2006).

Otro punto para valorar es la “reflexión estratégica” sobre la implementación. Esta, se enfoca en cómo desde los procesos operativos y de control de gestión se puede añadir valor al

AUDIOVISUALIZANDO

programa desarrollado. La utilidad de este tipo de reflexión es que revela el potencial estratégico de las acciones de la implementación, identificando las oportunidades que pueden generar un mayor valor al proceso implementado. Por esto es de resaltar la importancia del proceso de implementación, ya que más allá de permitir o no el éxito del proceso implementado, dicho proceso es una oportunidad clara de crecimiento no solo para el proceso en sí, sino también para la persona a cargo de la implementación de programas sociales (Sociales, publications.iadb.org, 2006).

4.1 Descripción de la Implementación

En cuanto a las generalidades que ocurrieron durante el periodo de tiempo que duró la implementación del Proyecto “Audiovisualizando”, iniciado el 09 de febrero del año 2019 con algunos de los jóvenes de la Fundación Artsuma, lo más importante que se puede afirmar es que el objetivo general del mismo se cumplió, ya que las personas que participaron de los diferentes talleres de formación desarrollados, adquirieron los conocimientos necesarios para llevar a cabo las etapas de creación, producción y postproducción de contenidos audiovisuales educativos.

Algo para dejar claro es que la forma en que se alcanzó el objetivo general del proyecto no fue estrictamente la que se planeó durante todo el semestre anterior a la implementación, debido esto, a factores tan múltiples y variados como los mismos que afectan a la comunidad en donde se encuentra trabajando en este momento la Fundación. Aspectos como el nivel socioeconómico, la composición familiar y la oferta laboral, son por mencionar algunos, los que marcaron en mayor medida el proceso de implementación del proyecto Audiovisualizando.

Las afectaciones más representativas que se sufrieron durante la implementación del proyecto fueron: la constante alza y caída en el número de participantes que asistían a las

AUDIOVISUALIZANDO

diferentes sesiones, los rangos de edades tan amplios y variados de los participantes, además del acceso a las herramientas y equipos adecuados en algunos casos particulares. En este aspecto vale la pena resaltar el compromiso y alto grado de colaboración de los miembros de la Fundación involucrados en el proyecto, y afirmar que sin su colaboración hubiese sido imposible la puesta en práctica del mismo, entre ellos el Sacerdote Alfonso Canedo director de la misma y su mano derecha Efraín Mejía.

Vale la pena mencionar que aunque se contó con los espacios físicos necesarios para la implementación, entre ellos una sala dotada con diez computadores siete de ellos en buen funcionamiento, algunos aspectos técnicos no permitieron su total aprovechamiento. Además, se debe mencionar que la ausencia de otros equipos entorpeció en varios momentos el desarrollo de las actividades, aunque, esto sirvió para sacar lo mejor del talento de improvisación de la persona encargada del proyecto. Así, vale la pena recalcar la importancia y pertinencia de tener planes alternativos para cada una de las situaciones. Debido a que aunque se contaba con una programación específica y detallada, en muchas ocasiones se presentaron situaciones que pese a todo el protocolo elaborado, se salían de lo planeado y afectaban en gran manera el proceso de implementación.

4.2 Diseño de la Implementación

Tabla 19.

Taller #1 El Juego de la Imagen. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
Taller #1: "El juego de la Imagen"	Objetivo: Mejorar las estructuras	Se abordó el tema de la imagen como	La actividad se desarrolló de acuerdo a	Mediante las actividades	En este primer encuentro se

AUDIOVISUALIZANDO

<p>Asistentes: 18</p> <p>Recursos utilizados: 10 Computadores, 1 televisor, 1 Cámara Semiprofesional, 1 Cable HDMI, 1 Trípode, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento de la imagen y elementos propios de esta como el encuadre y la composición.</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>elemento del lenguaje audiovisual. Primero se socializó la ruta de taller en donde se dejó claro el objetivo del mismo y las actividades. Luego se desarrolló la actividad de inserción, esta actividad consistió en dividir al grupo en dos y a su vez estos en dos subgrupos más, unos tomaron el rol de mudos y los otros de hablantes. El fin del juego es que cada grupo logre construir una oración dada previamente con el uso de dibujos, reforzando la importancia de la imagen como elemento narrativo. Después se desarrolló la etapa teórica y práctica como estaba planeada en la ruta de taller.</p>	<p>lo establecido en la ruta de Taller. Se debe resaltar la buena actitud y participación de los asistentes, además vale la pena aclarar la aceptación que tuvo la propuesta de este proyecto para quienes participaron de la invitación, sumándole la buena apropiación de los temas desarrollados, debido quizás a que las dinámicas del lenguaje audiovisual se encuentran muy presentes en las actividades diarias de quienes asistieron. La parte teórica fue asumida con responsabilidad al igual que la etapa práctica del encuentro.</p>	<p>de Inserción, Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran los conocimientos básicos respecto a la imagen como uno de los elementos del lenguaje audiovisual .</p>	<p>contó con la asistencia de más personas de las esperadas de acuerdo al número necesario para el proyecto, una de las dificultades es la diferencia de edades ya que asistieron desde niños hasta adultos mayores. También se presentaron dificultades técnicas ya que el espacio asignado no se encontraba en condiciones al igual que los equipos de cómputo. Otra dificultad es que algunos de los asistentes tenían un concepto errado sobre las temáticas que se iban a desarrollar en este proyecto por esta razón es probable que no se</p>
--	--	---	--	---	--

AUDIOVISUALIZANDO

					presenten en el próximo encuentro.
--	--	--	--	--	------------------------------------

Tabla 20.

Taller #2 A qué te suena. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
<p>Taller #2: "A qué te suena" Asistentes: 10</p> <p>Recursos utilizados: 10 Computadores, 1 televisor, 1 Cámara Semiprofesional, 1 Cable HDMI, 1 Trípode, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>Objetivo: Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento del sonido y sus diferentes facetas dentro de las narrativas audiovisuales.</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>Se abordó el tema del sonido como elemento de lenguaje audiovisual, su importancia y los diferentes roles que este tiene dentro del audiovisual. Para iniciar se socializó la ruta de taller en donde se dejó claro el objetivo del mismo y las actividades a desarrollar. Posteriormente se desarrolló la actividad de inserción denominada el juego de los efectos de sonido. Consistió en que con los ojos vendados todos los participantes escucharon una serie de sonidos que reprodujo el tallerista, dichos sonidos ambientan tres</p>	<p>Durante esta actividad se logró que los participantes actuaran activamente de todo el proceso. Disminuyó en gran medida la cantidad de asistentes aunque esto es algo favorable para el desarrollo del proyecto. La actividad se desarrolló de acuerdo a lo establecido en la ruta de taller. Durante la parte teórica se pudo hacer claridad en las diferentes categorías que tiene el sonido dentro de una narración audiovisual,</p>	<p>Mediante las actividades de Inserción, Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran los conocimientos básicos respecto al sonido y sus roles como uno de los elementos del lenguaje audiovisual .</p>	<p>Uno de los factores que dificultó este taller es que no se cuenta con equipos para manejar una captura de audio adecuada. Se tuvo que trabajar con los micrófonos incorporados en las cámaras y los celulares, lo que al final a pesar de presentar una dificultad, sirvió para que los participantes del taller tuvieran claro la importancia del silencio y el manejo y proyección de la voz. Otra dificultad es que el espacio usado para</p>

AUDIOVISUALIZANDO

		<p>espacios diferentes y particulares que ellos deben identificar. A continuación se realizó una parte teórica en donde con la ayuda de videos y una presentación en PowerPoint se aclaran los conceptos y elementos básicos para tener claros los diferentes roles del sonido dentro del audiovisual. Ya con esto claro se pasó al momento práctico en donde con los elementos disponibles y en grupos realizan un audio relato que es la construcción de una historia a partir de los diferentes roles del sonido.</p>	<p>además de su importancia y uso.</p>		<p>los talleres y la grabación son espacios compartidos y esto hace que el sonido ambiente no contribuya para las buenas capturas de audio. Debido a que las instalaciones se encuentran ubicadas cerca a una vía principal, el paso de alimentadores y buses grandes genera un gran inconveniente para el propósito de este encuentro.</p>
--	--	--	--	--	---

Tabla 21.

Taller #3 Planeando y Anguleando. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
Taller #3:	Objetivo:	En el tercer	Durante esta	Mediante	Uno de los

AUDIOVISUALIZANDO

<p>"Planeando y Anguleando" Asistentes: 8</p> <p>Recursos utilizados: 6 Computadores, 3 Trípodes, 1 Accesorio para montar celular, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento sobre los planos y ángulos y su uso dentro de las narrativas audiovisuales.</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>encuentro se abordó el tema de planos y ángulos como elementos de lenguaje audiovisual, su importancia y los diferentes roles que tienen. Primero se socializó la ruta de taller y se dejó claro el objetivo y las actividades a desarrollar. Posteriormente se desarrolló la actividad de inserción, denominada planeando y anguleando. Se divide en dos fases, la primera es una exploración de las capacidades narrativas de los participantes ya que en máximo cinco minutos deben contar la parte que más le gusta de su película favorita frente a una cámara. Después de la parte teórica se visualizaron las grabaciones hechas de sus relatos y a partir de estas cada uno describió y construyó con los</p>	<p>actividad se logró que los participantes actuaran participativamente de todo el proceso. Disminuyó comparativamente la cantidad de asistentes debido a que dos de los chicos consiguieron trabajo y teniendo en cuenta la realidad social y económica del sector es algo que no pueden dejar pasar. La actividad se desarrolló de acuerdo a lo establecido en la ruta del taller. Durante la parte teórica se pudo hacer claridad en la importancia y uso de los planos y ángulos dentro de una narración audiovisual.</p>	<p>las actividades de Inserción, Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran los conocimientos básicos respecto a los planos y ángulos y su intención narrativa como uno de los elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>factores que dificultó este taller es que no se cuenta con los equipos suficientes para que cada uno de los participantes trabaje de forma independiente. Viendo esto se tuvo que trabajar con las cámaras que vienen incorporadas en los equipos de telefonía de cada uno (celulares), lo que al final a pesar de presentar una dificultad, sirvió para que los participantes del taller tuvieran claro la facilidad e inmediatez con el que se pueden realizar audiovisuales en la actualidad.</p>
--	--	--	---	--	---

AUDIOVISUALIZANDO

		<p>planos y ángulos aprendidos el fragmento de película que narró. En la parte teórica a través de videos y una presentación en PowerPoint se aclararon los conceptos y elementos básicos para tener claros los diferentes planos y ángulos y sus intenciones narrativas. Ya con esto claro se pasó al momento práctico en donde con los elementos disponibles y en grupos realizan un foto relato en donde exploran la narración a partir de los diferentes ángulos y planos.</p>			<p>Otra dificultad es que el espacio usado para los talleres y la grabación son espacios compartidos y esto sumado al asunto de los permisos de consentimiento informado hace que la mayoría de las imágenes no se puedan usar para la realización audiovisual.</p>
--	--	--	--	--	---

Tabla 22.

Taller#4 La Iluminación. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
<p>Taller #4: "La Iluminación" Asistentes: 8</p> <p>Recursos utilizados: 6 Computadores, 3 Trípodes, 1 Accesorio para montar celular, 1</p>	<p>Objetivo: Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el</p>	<p>Para iniciar este cuarto encuentro se socializó la ruta de taller y durante este proceso se hicieron mucho más tangibles las</p>	<p>La actividad se desarrolló con la participación de los asistentes. Para el desarrollo de esta actividad se tuvieron bastantes</p>	<p>Mediante las actividades de Inserción, Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran</p>	<p>La principal dificultad al trabajar y abordar la temática de este taller fue sin duda la ausencia de un kit de iluminación</p>

AUDIOVISUALIZANDO

<p>Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>conocimiento sobre el adecuado uso y manejo de la iluminación dentro de las narrativas audiovisuales.</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>limitaciones que tiene el proyecto para su implementación. El no contar con un kit de iluminación o algún otro tipo de equipo que permita iluminar, interfirió desde el comienzo con el desarrollo del mismo. Para empezar la actividad de inserción denominada "La sombra", no se pudo realizar en su respectivo momento. Finalmente, el tallerista realizó la actividad con un maniquí de madera articulado y las luces frías y cálidas de los teléfonos celulares. Los conceptos se abordaron de forma teórica y práctica.</p>	<p>limitaciones, la más importante de ellas, que ni la Fundación ni la persona encargada de la capacitación cuentan con un kit de luces para el trabajo audiovisual. Por esta razón el taller sobre iluminación se desarrolló centrado en la teoría, aunque después de haber terminado este aspecto, a la persona encargada se le ocurrió hacer ejercicios prácticos a pequeña escala, ayudado de un maniquí de madera usado normalmente para dibujar y de las luces de los teléfonos de los asistentes, algunos de los cuales cuentan con luz fría y caliente como flash de la cámara. Esta actividad sirvió para que</p>	<p>los conocimientos básicos respecto a triángulo de iluminación y temperatura de la luz como uno de los elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>o en su defecto una serie de reflectores. Sin embargo, para el desarrollo del mismo, el encargado del taller supo manejar la situación con el uso de ciertas herramientas que tenía a la mano como es el caso del maniquí de madera para dibujo y los equipos de telefonía de todos los estudiantes. Con todo y esto se hace latente la problemática que genera la realización de audiovisuales respecto a los costos, ya que aunque las cámaras hoy día hacen parte de nuestra cotidianidad, elementos más específicos como en este caso el kit de</p>
--	---	--	--	--	--

AUDIOVISUALIZANDO

			a los participantes les quedara claro el concepto de temperatura de la luz y el triángulo de iluminación.		lucen, representan una inversión bastante alta teniendo en cuenta la naturaleza del proyecto.
--	--	--	---	--	---

Tabla 23.

Taller #5 Géneros y Formatos. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
<p>Taller #5: "Géneros y Formatos" Asistentes: 8</p> <p>Recursos utilizados: 6 Computadores, 3 Trípodes, 1 Accesorio para montar celular, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>Objetivo: Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento sobre el adecuado uso y manejo de los géneros y formatos dentro de las narrativas audiovisuales.</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>Pese a la situación que se presentó ese día, la actividad se desarrolló de acuerdo a lo establecido, saltando una parte de la actividad de inserción. La parte que se realizó fue la de preguntarle a cada asistente sobre su película favorita y si sabía a qué género pertenecía. De esta forma se dió entrada a la temática del encuentro sobre los géneros y los formatos del</p>	<p>Inicialmente se presentaron unas 25 personas, incluyendo el grupo base con el que se viene trabajando. Aunque se intentó trabajar con todos, el tallerista debió hacer un alto en el taller y de forma respetuosa solicitarle a las 17 personas mayores que asistían por primera vez que se retiraran. Esto debido a factores como su avanzada edad, a que ya se llevaba un camino transitado con los otros</p>	<p>Mediante las actividades de Inserción, Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran los conocimientos básicos respecto a los géneros y formatos como uno de los elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>Tal vez la dificultad más grande que se presentó en este encuentro fue la llegada al taller de los adultos mayores, que aunque manifestaron sus ganas e interés en aprender sobre las diferentes etapas que se requieren para la realización de productos audiovisuales, no fue posible aceptarlos</p>

AUDIOVISUALIZANDO

		<p>audiovisual. Posteriormente se visualizaron las ayudas audiovisuales para profundizar y hacer un poco más de claridad frente al tema. Finalmente, los asistentes desarrollaron una idea sobre el proyecto audiovisual que les gustaría llevar a cabo teniendo como punto de partida la selección de un género y formato determinado, la mayoría escogieron el género documental y los formatos más populares fueron la crónica y el perfil.</p>	<p>miembros en el proceso de formación y se tuvo en cuenta el objetivo que es la necesidad de brindar herramientas para la vida de los jóvenes. Hoy en día esos adultos mayores se encuentran haciendo parte de otro proceso de la Fundación enfocado a elaborar productos artesanales con materiales reciclados para su posterior venta. Afortunadamente se cuenta con el interés de lo que denominaremos grupo base, aspecto que contribuyó en gran medida ese día para poder llevar a cabo la realización de cada una de las actividades del taller.</p>		<p>en el grupo. Esto debido principalmente a que ya se había avanzado bastante en el manejo de las temáticas y además las edades avanzadas dificultaban en gran medida el desarrollo de las actividades. Aunque se debe apreciar y respetar a los adultos mayores, de haber permitido que se quedaran al taller tal vez no se habría podido realizar como se tenía planeado.</p>
--	--	--	---	--	--

Tabla 24.

Taller #6 Construcciones con Elementos del Lenguaje Audiovisual. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
-----------	-------------------------	-------------	---------------	------------------------	--------------

AUDIOVISUALIZANDO

<p>Taller #6: "Construcciones a partir de los Elementos del Lenguaje Audiovisual" Asistentes: 7</p> <p>Recursos utilizados: 6 Computadores, 3 Trípodes, 1 Accesorio para montar celular, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>Objetivo: Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento sobre el adecuado uso y manejo de los diferentes elementos del lenguaje audiovisual dentro de las narrativas audiovisuales.</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>En este encuentro se llevará a cabo la realización de un producto audiovisual completo. Para iniciar se desarrolló la primera parte de la actividad de inserción denominada el muñeco bailarín, en esta, el primer paso fue dibujar en una hoja dividida en diez casillas a modo de tira cómica, los diez pasos de baile que ellos realizarían al bailar su canción favorita (creación). Ya con eso listo los estudiantes realizaron la captura de las fotografías en donde el maniquí de madera interpretó cada uno de los pasos de baile dibujado por ellos (producción). Posteriormente en los programas de edición que ellos conocen (Camtasia, Sony Vegas) llevan a cabo el montaje de su producto</p>	<p>En este encuentro el inicio se dió de una forma poco amena ya que una de las chicas que venía participando de forma activa en los encuentros desde el comienzo del proyecto se presentó media hora antes del inicio del taller y le informó al tallerista que no podía asistir a la clase ese día y que muy probablemente no podría continuar asistiendo, esto debido a que había sido seleccionada en una convocatoria del Sena para estudiar contabilidad y que las clases se realizaban de lunes a sábado. Un golpe para el proyecto ya que fue una estudiante más que dejaba de asistir a los procesos de formación, llevándose sus</p>	<p>Mediante las actividades de Inserción, Teoría y Práctica la mayoría jóvenes adquirió los conocimientos básicos respecto a la construcción de contenidos audiovisuales con los diferentes elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>Para este taller la principal dificultad fue la pérdida de uno de los chicos que había llevado a cabo todo el proceso. Esto afecta notablemente el proyecto, ya que es un golpe emocional no solo para el tallerista, si no también para los demás jóvenes que hacen parte del grupo.</p>
--	--	--	--	---	--

AUDIOVISUALIZANDO

		<p>audiovisual a través del proceso conocido como stop motion que consiste en lograr contar una historia en movimiento a partir de fotografías (postproducción). Con esto, ya los jóvenes lograron llevar a cabo la creación, producción y postproducción de su primer producto audiovisual aplicando todos los conocimientos adquiridos en los talleres anteriores.</p>	<p>aportes y su talento para entrevistar en cámara. Después de este suceso la actividad se desarrolló como se tenía establecido en la ruta de taller iniciando con la actividad del muñeco bailarín hasta llegar a la etapa de postproducción del stop motion.</p>		
--	--	--	--	--	--

Tabla 25.

Taller #7 La Edición. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
<p>Taller #7: "La Edición" Asistentes: 7</p> <p>Recursos utilizados: 6 Computadores, 3 Trípodes, 1 Accesorio para montar celular, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador</p>	<p>Objetivo: Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento sobre el adecuado uso y</p>	<p>Para este séptimo taller en donde se trabajó la edición en el programa Adobe Premier, la actividad de inserción al tema que se tenía estructurada cambió totalmente. A cambio del juego "el rompecabezas" lo que se hizo fue llevar a cabo la reedición de la</p>	<p>En este encuentro el taller no se desarrolló del todo como se tenía estructurado en la hoja de ruta, debido a que el tallerista decidió cambiar la actividad</p>	<p>Mediante las actividades de Inserción, Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran los conocimientos</p>	<p>La principal dificultad fue el abandono de una de las chicas del grupo por razones perfectamente comprensibles. Su desarrollo personal no</p>

AUDIOVISUALIZANDO

tablero.	<p>manejo del programa de edición Adobe Premiere Pro CC..</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>actividad del muñeco bailarín, ya que inicialmente cada uno de los participantes había decidido usar para su postproducción un programa diferente, más básico y por ellos conocido, específicamente dos de ellos el Camtasia y el Sony Vegas. Lo que quiso el tallerista con esta modificación fue en primer lugar aprovechar las imágenes realizadas por ellos mismos y en segunda medida lograr un comparativo entre un programa básico de edición (sin menospreciar), frente a uno un poco más completo y profesional como los que ofrece la suite de Adobe 2018, en este caso el premier. La teoría se desarrolló como estaba estructurado.</p>	<p>inicial planteada. Esto, debido a que le pareció más pertinente hacer un comparativo de los programas de edición, así, se partió de las imágenes que habían sido tomadas en el encuentro anterior y editadas en los diferentes programas que los jóvenes manejaban y de esta forma se reelaboró el producto audiovisual pero usando en esta ocasión en programa Adobe Premier Pro CC 2018.</p>	<p>básicos respecto a la edición con los diferentes elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>se puede poner por encima de nada, más aún cuando el otro programa de estudio le ofrece una titulación certificada. Este asunto de la certificación es algo que ha tener en cuenta. Por otro lado, algunos de los computadores no respondieron al programa, asunto que limitó el número de equipos en uso.</p>
----------	--	--	---	---	---

Tabla 26.

Taller #8 Búsqueda de Información. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
Taller #8: "Búsqueda de Información"	Objetivo: Mejorar las estructuras	Fue el primer encuentro en donde no se	Todos los asistentes al taller	Mediante las actividades de Inserción,	La mayor dificultad que se

AUDIOVISUALIZANDO

<p>Asistentes: 7</p> <p>Recursos utilizados: 6 Computadores, 3 Trípodes, 1 Accesorio para montar celular, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento sobre el uso y manejo del internet como una herramienta de búsqueda de información para la creación de narrativas audiovisuales.</p> <p>Instrumento s: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>trabajó con cámara, ni en campo, asunto que hizo que la actitud de los asistentes no fuera la mejor. Bostezos y demás señas de cansancio y pereza fueron un común denominador. Pero esto era de esperarse ya que en los talleres previos siempre estuvimos en movimiento, razón que llevó al encargado a dar lo máximo de si para cautivar su atención. Se debe mencionar que enseñar el Modelo Gavilán a jóvenes es una labor bastante compleja, pero usar herramientas como Eduteka ayuda bastante en este proceso ya que allí se presenta la información de forma clara, concreta y hasta con ejemplos sobre</p>	<p>participaron de forma activa. La actividad inicial que se tenía planteada sufrió una ligera modificación, debido a que el grupo decidió que los temas en los cuales se iban a enfocar los productos audiovisuales estarían ligados con la Parroquia y su actividad en el barrio. De esta forma las búsquedas se enfocaron en hallar información sobre la parroquia San Marcelino Chanpagnan y su historia. Así, descubrieron que en ocasiones no toda la información se encuentra en internet y que la validez de las fuentes testimoniales puede llegar a ser más relevante. Frente a los pasos 1 y 3 del Modelo Gavilán sintieron que esto tenía un</p>	<p>Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran los conocimientos básicos respecto a la búsqueda de información aplicando los pasos y subpasos 1 y 3 del Modelo Gavilán.</p>	<p>presentó en el desarrollo de este encuentro estuvo directamente relacionada con que este fue el primer taller 100% teórico, ya que en los otros encuentros el trabajo de campo con cámaras, micrófono y trípode entre otros asuntos animaba a los participantes. Sus muestras de aburrimiento o en algún momento afectaron el estado de ánimo del tallerista, asunto que supo sobrellevar de forma profesional. A esta dificultad se le debe agregar lo</p>
---	--	--	--	--	--

AUDIOVISUALIZANDO

		cómo se debe llevar a cabo cada uno de los pasos para realizar de forma efectiva una investigación.	campo bastante amplio para su aplicación y aunque no fue sencillo, lograron aplicarlo al reto de crear una serie de audiovisuales documentales sobre la Parroquia y los diferentes párrocos que han pasado por ahí.		complejo que resulta enseñar un modelo de investigación como el Gavilán a personas en edad de adolescentes, asunto que se superó gracias a la herramienta Eduteka que presenta la temática de forma clara, concreta y ejemplificada.
--	--	---	---	--	--

Tabla 27.

Taller #9 Contrastación de Fuentes. Elaboración Propia.

Actividad	Objetivo e Instrumentos	Descripción	Observaciones	Indicadores según CIPP	Dificultades
<p>Taller #9: "Contrastación de Fuentes" Asistentes: 7</p> <p>Recursos utilizados: 6 Computadores, 3 Trípodes, 1 Accesorio para montar celular, 1 Tablero, 3 Marcadores Borrables y 1 Borrador tablero.</p>	<p>Objetivo: Mejorar las estructuras del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma, con el conocimiento sobre el adecuado manejo de la contrastación de fuentes</p>	<p>Es bastante complejo lograr cautivar a los asistentes al encuentro para un segundo taller en donde la teoría es el eje central, toda vez que los talleres anteriores siempre tuvieron una etapa práctica en donde el trabajo de campo con equipos para grabar, hacer</p>	<p>Aunque los asistentes al taller ya tenían el conocimiento sobre la temática a abordar en este último encuentro, todavía les generaba ciertas reacciones negativas para la</p>	<p>Mediante las actividades de Inserción, Teoría y Práctica se logró que los jóvenes adquirieran los conocimientos básicos respecto a la contrastación de fuentes aplicando los pasos y</p>	<p>Nuevamente la mayor dificultad estuvo ligada con la temática a desarrollar. Solo en estos dos últimos talleres la etapa práctica de trabajo de campo con</p>

AUDIOVISUALIZANDO

	<p>dentro para la creación de narrativas audiovisuales.</p> <p>Instrumentos: Diario de campo y Lista de chequeo.</p>	<p>fotografías y entrevistas entre otras actividades era el fuerte. Sin embargo, el compromiso de todos para con el grupo de audiovisuales hizo que todo saliera correctamente para el abordaje de la temática. Enseñar el paso 2 y 4 del Modelo Gavilán a personas de esta edad tiene sus retos, afortunadamente las herramientas de la Eduteka ayudan bastante. Nuevamente los asistentes lograron apreciar que pese a lo tedioso de este aprendizaje, este es un tema que tiene múltiples y amplias aplicaciones. El asunto de buscar, evaluar y sintetizar información les pareció algo bastante necesario a la hora no solo de realizar audiovisuales si no también para diferentes procesos que</p>	<p>actividad el hecho de no tener en el taller una etapa práctica que involucrara el trabajo de campo con los equipos propios de las dinámicas de la realización audiovisual. Sin embargo, y pese a esto la actividad de inserción logró sacarlos un poco de esa actitud de pereza y cansancio que personas de esta edad muestran ante asuntos teóricos como este. Dicha actividad consistió en una versión adaptada de la verdad y se atreve, y aunque aquí nadie se tuvo que atrever a nada, si se logró conocer un poco más a sus compañeros y reírse entre todos.</p>	<p>subpasos 2 y 4 del modelo gavilán.</p>	<p>realización audiovisual estuvo totalmente ausente. El hecho de no haber contado en más de la mitad de los talleres con el televisor fue también una gran dificultad que en estos últimos talleres se hizo más latente, ya que el contenido se tuvo que visualizar de forma individual desde cada uno de los computadores, además de la salida de funcionamiento de casi la mitad de los equipos de cómputo.</p>
--	--	---	---	---	--

AUDIOVISUALIZANDO

		realizan en su cotidianidad, como las tareas escolares y aceptar amigos en redes sociales, por ejemplo.	Nuevamente la parte teórica se logró desarrollar de forma amena y clara gracias a la ayuda de Eduteka.		
--	--	---	--	--	--

5. Enfoque y Diseño Metodológico

El enfoque metodológico de la investigación es de carácter mixto, ya que implementa y trabaja en conjunto la investigación cualitativa y la cuantitativa. Sin embargo, cabe aclarar que; “La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales”. (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio , 2014a, pág. 532).

5.1. Enfoque de Investigación

De esta misma forma, se puede afirmar que;

los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008)” citado en (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014b, pág. 534).

AUDIOVISUALIZANDO

“En resumen, los métodos mixtos utilizan evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender problemas en las ciencias (Creswell, 2013a y Lieber y Weisner, 2010)” citado en (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014c, pág. 534), en este caso sociales, como lo son la educación y la comunicación. “Los métodos mixtos, como hemos señalado, son multimetódicos, representan la “tercera vía”.” (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014d, pág. 535)

Un factor adicional que ha detonado la necesidad de utilizar los métodos mixtos es la naturaleza compleja de la gran mayoría de los fenómenos o problemas de investigación abordados en las distintas ciencias. Éstos representan o están constituidos por dos realidades, una objetiva y la otra subjetiva. Así, para poder “capturar” ambas realidades coexistentes (la realidad intersubjetiva), se requieren tanto la visión “objetiva” como la “subjetiva”. (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014e). “Creswell (2013a) comenta que los métodos mixtos logran obtener una mayor variedad de perspectivas del *fenómeno*: frecuencia, amplitud y magnitud (cuantitativa), así como profundidad y complejidad (cualitativa); generalización (cuantitativa) y comprensión (cualitativa). A lo que Hernández-Sampieri y Mendoza (2008) la denominan: “riqueza interpretativa” y Miles y Huberman (1994) la caracterizan como “mayor poder de entendimiento”. (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014f).

Es importante resaltar que, “uno de los propósitos más importantes de diversos estudios mixtos es la transformación de datos para su análisis”. En términos de Bazeley (2010) y Teddlie y Tashakkori (2009), esto implica que un tipo de datos es convertido en otro (cualificar datos cuantitativos o cuantificar datos cualitativos) y luego se analizan ambos conjuntos de datos bajo análisis tanto CUAN como CUAL. Esto da pie a una clase de diseños denominados “de

AUDIOVISUALIZANDO

conversión” (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014g), asunto que resulta muy bien en los procesos de evaluación del proyecto y triangulación de información.

También se debe aclarar al lector los diferentes instrumentos usados para esta investigación, teniendo como fundamento cada una de las etapas y su objetivo, además de la cercanía que se pudo lograr con el grupo de jóvenes que hicieron parte del proyecto. En las etapas de contexto y entrada, se indagó sobre el nivel en que se encontraba la competencia de realización audiovisual y la disposición, espacios, equipos y componentes organizacionales con los que se contaba para la implementación del proyecto, se realizó una entrevista estructurada (CUAL) al director de la Fundación y un test de entrada (CUAN) a los jóvenes. Tanto la entrevista como el test de entrada contaban con una serie de preguntas específicas que indagaban y recolectaban información para cada una de las fases.

Para la fase de implementación, en cada uno de los encuentros de formación se contó con tres instrumentos; diarios de campo (CUAL), listas de chequeo (CUAL) y rúbricas de evaluación (CUAN), aquí se indagó si las actividades implementadas respondían a las necesidades de los jóvenes. En la fase de producto, se usaron los mismos instrumentos de la fase anterior y además se anexó un test post intervención (CUAN) que indagó sobre cuáles fueron los logros alcanzados con la implementación del proyecto en formación audiovisual. Razón que a su vez justifica el diseño mixto de la investigación.

5.2 Diseño de Investigación Evaluativa

Como comunicador social enfocado en el campo de la educación, el objetivo es lograr una verdadera articulación entre los medios de comunicación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en las aulas de clase y fuera de ellas en las instituciones educativas. En diferentes países del mundo y de la América Latina se han desarrollado

AUDIOVISUALIZANDO

experiencias que de una u otra forma han generado transformaciones radicales en los modelos educativos, sin embargo en Colombia las experiencias no han alcanzado aún este objetivo y su desarrollo se encuentra ubicado entre la dotación de equipos y redes de internet para las instituciones educativas y el uso meramente instrumental de los medios de comunicación en la aulas y no como una herramienta transformadora de las dinámicas de la enseñanza.

Para muchos teóricos, como es el caso de “García-Valcarcel (2009), citado en García Matamoros (2014), al referirse al empleo del video como una herramienta de aprendizaje en los estudiantes explica que: “durante las últimas décadas el video es el medio técnico audiovisual de mayor proyección y esto quizás se debe al interés social que éste medio ha despertado”” (Rodríguez C. E., 2017, pág. 259), debido a que los niños y jóvenes son cada vez más audiovisuales y las pantallas con información, requerida o no, se encuentran cada vez en más lugares (T.V, Celulares, Computadores) todos con acceso a la gran red en donde la información está al alcance de un solo clic. Con todo y esto la mayoría de experiencias en nuestro país han estado enfocadas en la radio, por aspectos de economía, inmediatez y alcance.

Entonces, las preguntas que debemos hacernos son; ¿Responde el mundo educativo y cultural a las exigencias de los niños y jóvenes de hoy?, ¿Se ofrecen estrategias comunicativas para las nuevas generaciones? (Gómez, 2005) y ¿cómo pueden contribuir las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje? (Rodríguez C. E., 2017a). Uniendo estos dos campos, llegamos entonces a la Educaomunicación (educación en materia de comunicación, didáctica de los medios, comunicación educativa, alfabetización mediática o pedagogía de la comunicación), asunto que Barbas (2012) entiende como; “un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación”. (Martín & Torrego

AUDIOVISUALIZANDO

González, 2018. , pág. 18) Se trata entonces de tomar lo mejor de cada uno de los campos y ponerlo a disposición de los jóvenes, no solamente para que aprendan a realizar sus propios contenidos mediáticos, si no también para que sean consumidores más responsables y críticos de los medios de comunicación.

Se debe aclarar que el diseño Mixto-Transformativo-Secuencial (DITRAS) de este proyecto se diferencia de los diseños secuenciales (recopila información en momentos diferentes, sin diferenciar si CUAN o CUAL es primero), por “una perspectiva teórica amplia (teorización) guía el estudio” (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio , 2014h, pág. 556), en este caso la Formación en producción Audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma. De acuerdo con Creswell *et al.* (2008) esta teoría, marco conceptual o ideología es más importante para orientar la investigación que el propio método, debido a que determina la dirección en la cual debe enfocarse el investigador al explorar el problema de interés, crea sensibilidad para recabar datos de grupos marginales o no representados y hace un llamado a la acción. “El DITRAS tiene como propósito central servir a la perspectiva teórica del investigador y en ambas fases éste debe tomar en cuenta las opiniones y voces de todos los participantes y a los grupos que representan” (Sampieri, Fernández Collado , & Baptista Lucio , 2014i, pág. 557).

5.3 Población y Muestra

Para la implementación del proyecto Audiovisualizando se contó con la participación de un grupo de 10 jóvenes cuyas edades oscilan entre los 14 y los 18 años. Dichos jóvenes son beneficiarios de los programas de formación ofrecidos por la Fundación Artsuma “Arte al servicio de la Humanidad” que desarrolla sus programas en sectores de población vulnerable, en alto riesgo físico y moral. Para la población seleccionada, se tuvo en cuenta el interés generado

AUDIOVISUALIZANDO

en ellos por sitios web como YouTube, en donde consumían todo tipo de contenidos audiovisuales. En el primer encuentro informal con el grupo, muchos manifestaron el deseo de algún día llegar a ser un “youtuber” (realizador de contenidos audiovisuales para la plataforma mencionada) reconocido. La mayoría de ellos hacen parte de hogares nucleares aunque la mayor parte del tiempo se encuentran solos, debido a que sus dos padres trabajan en campos como el comercio formal, supermercados, almacenes de ropa y ventas de comida. Los que no, son vendedores informales, ejercen el servicio doméstico, labores de vigilancia y otros oficios varios.

5.4 Técnicas e Instrumentos

A continuación, en la tabla número 28, se dan a conocer las técnicas e instrumentos que se usaron en cada una de las fases de acuerdo al modelo de evaluación CIPP.

Tabla 28.

Técnicas e Instrumentos por fases del Modelo CIPP.

Fase 1: Evaluación de Contexto		
Técnica e instrumento:	La técnica usada con el Director de la Fundación fue una entrevista semi estructurada y abierta. El instrumento fue un cuestionario de cinco preguntas abiertas. Las que se analizaron en esta fase, indagan sobre el nivel de la competencia audiovisual en los jóvenes y la importancia de generar procesos de formación audiovisual. #4. ¿En qué nivel considera usted que se encuentra la producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación? Y la #5. ¿Porqué considera importante formar a los jóvenes de la Fundación en producción audiovisual?.	La técnica usada con los jóvenes es un Test Pre Intervención. El instrumento fue un cuestionario compuesto de diez preguntas cerradas, que indagan sobre los conocimientos que cada uno tiene sobre la producción audiovisual. Las respuestas de este fueron anónimas y para efecto de la tabulación se le asignó a cada jóven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.
Fase 2: Evaluación de Entrada		
Técnica e instrumento:	La técnica usada con el Director de la Fundación fue una Entrevista Estructurada y abierta. El instrumento fue un cuestionario de cinco preguntas abiertas. En esta fase se analizaron las preguntas #2. ¿Cuéntenos en qué consiste el trabajo de la fundación en el sector y qué proyectos específicos desarrollan? Y la #3. ¿Cuéntenos sobre las personas que le colaboran en la fundación y con qué materiales y equipos cuentan para trabajar?.	La técnica usada con los jóvenes es un Test Pre Intervención. El instrumento fue un cuestionario compuesto de cinco preguntas cerradas, que indagan sobre los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales de la fundación. Las respuestas de este fueron anónimas y para efecto de la tabulación se le asignó a cada jóven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.
Fase 3: Evaluación de Proceso		
Técnica e instrumento:	Las técnicas usadas fueron los diarios de campo, listas de chequeo y rúbricas de evaluación. Los instrumentos fueron una serie de items diferentes para cada técnica, que surgieron de la observación y valoración del investigador, del tallerista y un observador externo. Dichos elementos evaluaron los aprendizajes, comportamientos y actitudes de los diferentes participantes. Por seguridad se le asignó a cada jóven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.	
Fase 4: Evaluación de Producto		
Técnica e instrumento:	Las técnicas usadas fueron los diarios de campo, listas de chequeo, rúbricas de evaluación y un Test Post Intervención para los jóvenes de la Fundación. Los instrumentos fueron una serie de items diferentes para cada técnica, que surgieron de la observación y valoración del investigador, del tallerista y un observador externo, además de un cuestionario de diez preguntas cerradas. Dichos elementos evalúan los aprendizajes, comportamientos y actitudes de los diferentes participantes. Por seguridad se le asignó a cada jóven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.	

AUDIOVISUALIZANDO

5.5 Consideraciones Éticas

El trabajo con la Fundación se concretó a través de un acuerdo de mutua colaboración, la Fundación facilitaría el acceso al grupo de jóvenes que participarían de los talleres y el investigador y tallerista haría el trabajo pertinente para poder formar a los jóvenes en el área de la producción audiovisual. El director de la Fundación, el Padre Alfonso Canedo tenía dentro de sus proyectos implementar algo que él denominó la “Maloca Digital”, refiriéndose a un espacio en el cual los jóvenes del sector en donde se desarrollan los programas, pudieran acceder a herramientas como un computador e internet para evitar que pasaran su tiempo libre en las calles.

De esta forma el investigador sugirió implementar como punto de partida de la “Maloca”, un proceso en formación audiovisual, para que así los adolescentes pudieran adquirir herramientas y aprendizajes que les ayudaran a mejorar sus condiciones de vida y el contexto de la zona en que habitan.

Con los jóvenes, después de hablar sobre el formato de consentimiento informado frente al uso de su imagen, dar varios días para el diligenciamiento del mismo y no obtener respuestas, se llegó a un compromiso práctico en donde el tallerista no haría uso público de los productos o imágenes producido por o en donde ellos aparecieran. Para efectos de la investigación el compromiso consistió en hacer una reserva total de sus nombres y referirse a ellos con un número (Estudiante #1,#2,#3, etc), que los identificaría frente a los resultados obtenidos en los procesos de formación del proyecto Audiovisualizando.

6. Análisis de Ejecución del Cronograma

Como todo proyecto que se ejecuta, Audiovisualizado no fue una excepción frente a los factores internos o externos que de una u otra forma generaron afectaciones en el desarrollo de

AUDIOVISUALIZANDO

las actividades que se tenían previamente planeadas y estructuradas. Una de estas situaciones que no se tenía siquiera pensada en la ficha de riesgos y supuestos, fue por ejemplo el gran número de personas que se presentaron en el primer encuentro, esto debido al nivel de la convocatoria y quizás también a la curiosidad de las personas. Además de esto, el asunto fue que los rangos de edad de las personas que se presentaron ese día oscilaban entre los 6 y los 65 años, una situación compleja que afortunadamente se supo manejar de forma diplomática, sin generar ningún tipo de afectación a los interesados.

6.1 Activación de Riesgos y Supuestos

En cuanto a la activación de los riesgos y supuestos se puede afirmar sin temor alguno que varios de ellos se hicieron latentes durante el proceso de implementación del proyecto, afectando de forma negativa el desarrollo del mismo.

Frente a los riesgos se puede decir que afortunadamente el más significativo no se activó, el temor al posible traslado del Director de la Fundación a otra parroquia por asuntos de seguridad, debido a que su labor frente a los actores violentos de la zona genera inconformismo pues está sacando de las calles a sus principales instrumentos o consumidores. Unos riesgos que si se activaron fueron los referentes al clima y la salud. El asunto de la salud afectó especialmente a los jóvenes, por esta razón en varias ocasiones la asistencia se vio afectada disminuyendo el número de participantes en los encuentros. En cuanto al tema del clima, la solución fue cambiar en mutuo acuerdo la hora de inicio y finalización de los talleres. Quizás el riesgo que más afectaciones generó al proyecto fue el factor socioeconómico. Cuando este se activó, logró disminuir el grupo base del proyecto, ya que varios jóvenes debieron conseguir empleo los fines de semana (días de los talleres) para aportar de forma económica en sus casas.

AUDIOVISUALIZANDO

Finalmente, este riesgo dejó el proyecto con solo 7 jóvenes, después de haber constituido un grupo base de 10.

En cuanto a los supuestos, se puede afirmar que en mayor o menor medida los jóvenes que participaron del proyecto aumentaron la calidad de sus procesos de creación y realización de contenidos audiovisuales. A través de los talleres de formación, mejoraron las estructuras del lenguaje audiovisual, el adecuado uso y manejo del programa de edición Adobe Premier Pro CC 2018 y el adecuado uso y manejo del internet como plataforma de búsqueda y contrastación de la información que terminaría consignada en los guiones que estructuraron la realización de los contenidos audiovisuales.

7.Evaluación del Proyecto Educativo Mediado por las TIC

La evaluación del proyecto Audiovisualizando se lleva a cabo a través del modelo propuesto por Daniel L. Stufflebeam, CIPP: Context, Input, Process and Product. Para cada una de las fases identificadas en el modelo, se generaron instrumentos que permitieron llevar a cabo un proceso de evaluación particular. Las fases evaluadas son; Contexto, Entrada, Proceso y Producto, cada fase cuenta con un objetivo y una pregunta que permite llevar a cabo su evaluación. El objetivo de llevar a cabo el proceso de evaluación de acuerdo a este modelo es poder observar de qué forma se realizó el desarrollo del proyecto en cada uno de sus momentos.

7.1 Evaluación del Proyecto Educativo Mediado por las TIC según las Fases del Modelo de

Evaluación

Tabla 29.

Formato Evaluación de un Proyecto Educativo. Elaboración Propia.

FORMATO EVALUACIÓN DE UN PROYECTO EDUCATIVO	
1. CONTEXTO DE LA EVALUACIÓN	
a) Institución educativa donde se evalúa el proyecto educativo Fundación Artsuma “Arte al Servicio de la Humanidad”	
b) Por qué es un proyecto de incorporación TIC Porque se trabajó la formación en realización de productos audiovisuales de contenidos educativos	
c) ¿Cuál es la realidad a evaluar? Evaluar cuáles fueron los efectos de la implementación del Proyecto Educativo Audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma.	
d) ¿Cuáles son los momentos y alcances de la evaluación? Se puede afirmar que existen varios momentos de evaluación. Los cuatro principales están relacionados directamente con el modelo de evaluación que en este caso es el CIPP (Context, Imput, Process and Product). Además, se puede decir que en la fase del proceso existen adicionalmente nueve momentos de evaluación, que hacen parte del proceso de evaluación propio de cada uno de los talleres con el fin de evitar que con el paso del tiempo se pierda objetividad e información.	
2. OBJETIVOS DE LA EVALUACIÓN	
Pregunta de evaluación: ¿Cuáles son los efectos de la implementación del proyecto educativo audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación?	
Objetivo General: Establecer los efectos de la implementación del proyecto educativo audiovisualizando en los jóvenes de la fundación	
Objetivos específicos	Pregunta de evaluación (correspondiente al objetivo específico)
Definir el nivel en el que se encuentra la producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma.	¿En qué nivel se encuentra la competencia en realización audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma?

AUDIOVISUALIZANDO

<p>Identificar los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales con los que cuenta la Fundación Artsuma para el diseño de las actividades del Proyecto Audiovisualizando.</p>	<p>¿Cuáles son los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales con los que cuenta la Fundación Artsuma para el diseño de las actividades del Proyecto Audiovisualizando?</p>
<p>Establecer las actividades implementadas que responden a las necesidades de los jóvenes de la Fundación Artsuma en el Proyecto Audiovisualizando.</p>	<p>¿Cuáles de las actividades implementadas dentro del proyecto audiovisualizando responden a las necesidades de los jóvenes de la Fundación Artsuma ?</p>
<p>Establecer los logros alcanzados con la implementación del Proyecto Audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma.</p>	<p>¿Cuáles fueron los logros alcanzados con la implementación del proyecto audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma?</p>

3. MODELO DE EVALUACIÓN ADOPTADO.

a) Nombre del modelo de evaluación seleccionado: CIPP

b) Razones por las cuales se seleccionó el modelo: Dadas las características de la población, del proyecto y las necesidades identificadas en el diagnóstico este modelo de evaluación es el más acorde. “Un programa de intervención educativa o un programa de intervención social, supone un esfuerzo intencionado y organizado para intervenir en un proceso social con el propósito de resolver un problema y proporcionar un servicio (Martínez, 1998. Vol. 1, pág. 82)

AUDIOVISUALIZANDO

- c) ¿Cuál es el procedimiento del modelo aplicado a la evaluación de su proyecto?: El procedimiento del modelo de evaluación seleccionado parte de los cuatro momentos identificados por Stufflebeam (CIPP: Context, Input, Process and Product). Para cada una de las fases identificadas en el modelo, se generaron instrumentos que permitieron llevar a cabo un proceso de evaluación del mismo. Las fases evaluadas son Contexto, Entrada, Proceso y Producto, cada fase cuenta con un objetivo y una pregunta que permite llevar a cabo su evaluación. El objetivo de llevar a cabo el proceso de evaluación de acuerdo a este modelo es asegurar el desarrollo del proyecto en cada uno de sus momentos.

4. METODOLOGÍA

La metodología se desarrolla según el modelo seleccionado, para ello, diligencie el cuadro que corresponde al modelo de evaluación de su proyecto educativo.

AUDIOVISUALIZANDO

Tabla 30.

Cuadro Metodológico Modelo de Evaluación CIPP del Proyecto Audiovisualizando. Elaboración Propia.

TEMA DEL PROYECTO EDUCATIVO	Formación en Realización Audiovisual			
PREGUNTA GENERAL DE EVALUACIÓN	¿Cuáles son los efectos de la implementación del proyecto educativo audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación?			
MODELO DE EVALUACIÓN SELECCIONADO	Modelo CIPP			
UNIVERSO O GRUPO OBJETIVO	Jóvenes de la Fundación Artsuma			
PROCEDIMIENTO FORMULADO PARA EL MODELO	DIAGNÓSTICO		IMPLEMENTACIÓN	POSTERIOR
	EVALUACIÓN DE CONTEXTO	EVALUACIÓN DE ENTRADA	EVALUACIÓN DE PROCESO	EVALUACIÓN DEL PRODUCTO
	¿En qué nivel se encuentra la competencia de realización audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma?	¿Cuenta la Fundación con los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales necesarios para el diseño de las actividades del proyecto Audiovisualizando y qué tipo de factores externos podrían afectar la implementación del mismo?	¿Cuáles de las actividades implementadas dentro del proyecto audiovisualizando responden a las necesidades de los jóvenes de la Fundación Artsuma ?	¿ Cuáles fueron los logros alcanzados con la implementación del proyecto audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma?
OBJETIVOS	Evaluación de contexto	Evaluación de Entrada	Evaluación de Proceso	Evaluación de Producto

AUDIOVISUALIZANDO

	<p>Objetivo</p>	<p>Definir el nivel en el que se encuentra la producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma</p>	<p>Identificar los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales con los que cuenta la Fundación Artsuma para el diseño de las actividades del Proyecto Audiovisualizando.</p>	<p>Establecer las actividades implementadas que responden a las necesidades de los jóvenes de la Fundación Artsuma en el Proyecto Audiovisualizando.</p>	<p>Establecer los logros alcanzados con la implementación del Proyecto Audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma.</p>
	<p>Método</p>	<p>Mediante una entrevista estructurada abierta realizada al director de la Fundación Artsuma, el cuestionarios #2 y un pretest de entrada realizado a los jóvenes que hacen parte de la Fundación.</p>	<p>Se parte de la entrevista estructurada abierta realizada al director de la Fundación y el pretest de entrada realizado a los jóvenes que iba a participar de los talleres de formación audiovisual.</p>	<p>Se parte de los diarios de campo de cada encuentro, rúbricas de evaluación y además las listas de chequeo de cada uno de ellos.</p>	<p>A través de los diarios de campo, las rúbricas de evaluación de cada taller, la valoración del tallerista sobre los productos realizados por los jóvenes, el comportamiento y participación de cada joven y la realización del Test post intervención.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

	<p data-bbox="514 342 688 488">Relación con la toma de decisiones en el proceso de cambio</p> <p data-bbox="716 298 999 505">Determinar un punto de partida para definir la ruta de talleres a implementar, desde la cual se establecerá la forma, herramientas y contenidos de cada uno de los talleres</p> <p data-bbox="1031 315 1297 521">Definir y determinar la cantidad y calidad de los espacios, equipos, tiempos, fechas y proporción de los grupos para trabajar en cada uno de los talleres</p> <p data-bbox="1335 282 1602 553">Identificar si los encuentros de formación se desarrollaron de forma estructurada en la ruta de talleres y de no ser así determinar una ruta de mejoras adecuadas para cada una de las situaciones encontradas.</p> <p data-bbox="1640 266 1906 570">Identificar de forma general si la estructura, materiales y contenidos abordados en cada taller permitió que los jóvenes se apropiaran de los conocimientos requeridos para llevar a cabo los procesos de realización audiovisual.</p>
--	--

AUDIOVISUALIZANDO

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Es importante mencionar que la triangulación de la información se realizó por categorías de análisis entendida como las fases del modelo con sus respectivos instrumentos, se cruzó con las preguntas de evaluación asociadas a cada fase y se triángulo con la teoría recogida en los apartados del estado del arte y marco teórico del proyecto educativo. Las fases en este caso corresponden a las del modelo CIPP (Contexto, Entrada, Proceso y Producto).

El análisis de los datos cualitativos se realizó a través del programa QDA Miner y para una mayor comprensión del lector se aclara que; Código hace referencia a la categoría de análisis, Caso equivale al instrumento de recolección, Descripción equivale a lo que se está analizando y Categoría equivale al codificador.

Tabla 31.

Fase 1. Evaluación de Contexto. Elaboración Propia.

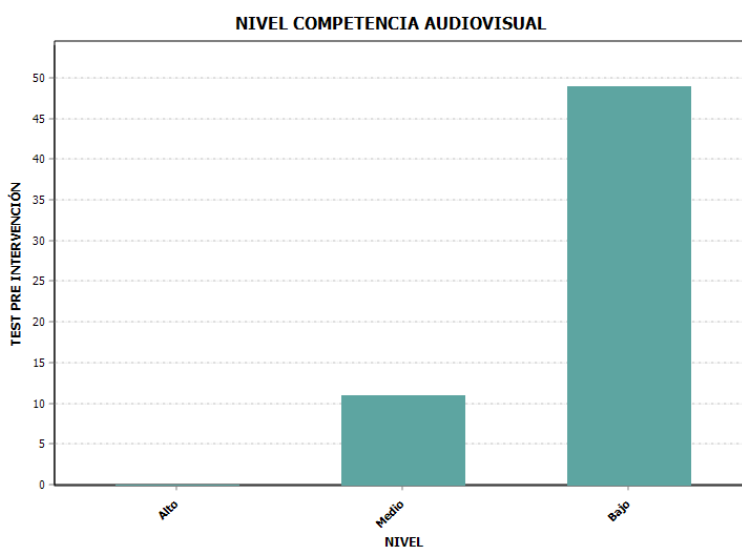
Fase 1: Evaluación de Contexto		
Técnica e instrumento:	La técnica usada con el Director de la Fundación fue una entrevista semi estructurada y abierta. El instrumento fue un cuestionario de cinco preguntas abiertas. Las que se analizaron en esta fase, indagan sobre el nivel de la competencia audiovisual en los jóvenes y la importancia de generar procesos de formación audiovisual. #4. ¿En qué nivel considera usted que se encuentra la producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación? Y la #5. ¿Por qué considera importante formar a los jóvenes de la Fundación en producción audiovisual?.	La técnica usada con los jóvenes es un Test Pre Intervención. El instrumento fue un cuestionario compuesto de diez preguntas cerradas, que indagan sobre los conocimientos que cada uno tiene sobre la producción audiovisual. Las respuestas de este fueron anónimas y para efecto de la tabulación se le asignó a cada joven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.
Fecha:	19-Enero-2019	
Muestra:	Siete jóvenes de diez cuyas edades oscilan entre los 14 y 18 años.	
Pregunta de Evaluación:	¿En qué nivel se encuentra la competencia de realización audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma?	
Objetivo de Evaluación:	Definir el nivel en el que se encuentra la producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma	
Indicadores:	No se presentan indicadores toda vez que para esta fase se midió el nivel de la competencia en producción audiovisual que será el punto de partida para identificar el problema educativo.	
Método de recolección de datos:	Análisis de las respuestas del Director de la Fundación a las preguntas #4. Y #5.	Análisis de las respuestas de los jóvenes de la Fundación al Test Pre Intervención de 10 preguntas.

AUDIOVISUALIZANDO

En esta primera fase a partir del uso de las técnicas e instrumentos mencionados en el cuadro anterior, se concluyó que el nivel de la competencia audiovisual de los jóvenes de la Fundación Artsuma se encuentra en los niveles medio y bajo. Dicho resultado se obtuvo al analizar las respuestas del director de la Fundación a las preguntas #4 y #5 de la encuesta, mencionadas en el cuadro anterior y representadas en la siguiente gráfica.

Figura 8.

Nivel Competencia Audiovisual. Elaboración Propia.



Categoría	Código	Descripción	Cuenta	% Códigos
Nivel Competencia Audiovisual	Alto	Conoce los Elementos del Lenguaje Audiovisual, el proceso de edición, búsqueda de		
Nivel Competencia Audiovisual	Medio	Conoce algunos elementos del lenguaje audiovisual, desconoce el proceso de edición	11	18,3%
Nivel Competencia Audiovisual	Bajo	Desconoce los elementos del lenguaje audiovisual, el proceso de edición, búsqueda	49	81,7%

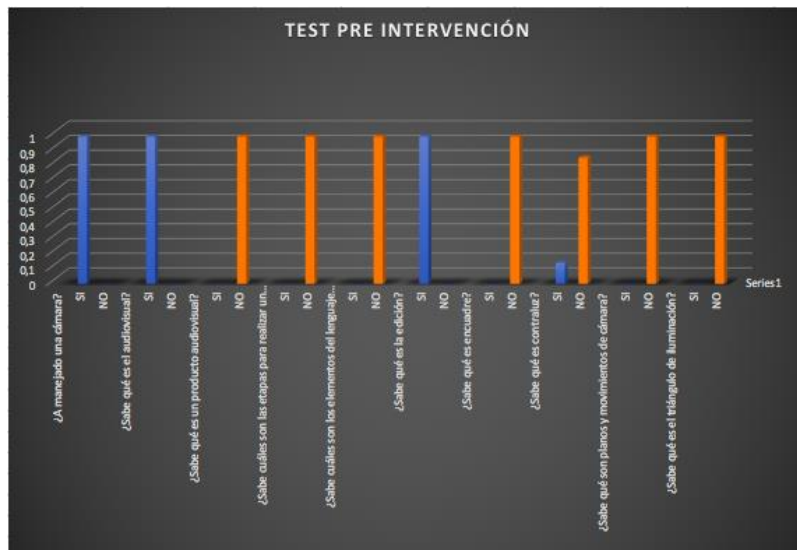
En la siguiente gráfica se presentan los resultados del Test Pre Intervención. Las respuestas de los jóvenes de la fundación a las preguntas sobre los conocimientos básicos de la producción audiovisual fueron en su mayoría negativas. Dicha cantidad de respuestas negativas sumado a las respuestas del director de la fundación, permitieron identificar de forma clara el nivel de la competencia en producción audiovisual por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma. Los conocimientos con los que contaban los jóvenes previo a la intervención, se aprecian en azul y son: ha manejado una cámara, sabe qué es el audiovisual y qué es la edición.

AUDIOVISUALIZANDO

Solo un joven contaba con un conocimiento un poco más profundo en esta temática y era que sabía lo que es el contraluz. Estos resultados fueron el punto de partida para la creación del proyecto Audiovisualizando que se implementó en la Fundación Artsuma para la formación de estos jóvenes en la producción audiovisual.

Figura 9.

Test Pre Intervención. Elaboración Propia.



¿A manejado una cámara?			
SI	100%		
NO	0%		
¿Sabe qué es el audiovisual?			
SI	100%		
NO	0%		
¿Sabe qué es un producto audiovisual?			
SI	0%		
NO	100%		
¿Sabe cuáles son las etapas para realizar un producto audiovisual?			
SI	0%		
NO	100%		
¿Sabe cuáles son los elementos del lenguaje audiovisual?			
SI	0%		
NO	100%		
¿Sabe qué es la edición?			
SI	100%		
NO	0%		
¿Sabe qué es encuadre?			
SI	0%		
NO	100%		
¿Sabe qué es contraluz?			
SI	14%		
NO	86%		
¿Sabe qué son planos y movimientos de cámara?			
SI	0%		
NO	100%		
¿Sabe qué es el triángulo de iluminación?			
SI	0%		
NO	100%		

PRINCIPALES HALLAZGOS

Los resultados de esta fase permiten corroborar el bajo nivel de las competencias en producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación. Así, se hace necesario crear un proyecto que dé solución al bajo nivel de esta competencia. De acuerdo con autores como (Barbero, 1999), (Soarez, 2000), (Acedo, Frau Meigs, & Marta Lazo, 2018), (Lucena, 2009) el contexto actual de la educación como se conoce, pide a gritos la inserción de los medios de comunicación en los entornos educativos a través de los campos denominados educomunicación, comunicación educativa, educación mediática o alfabetización mediática. Cada uno de estos, hace referencia a la necesidad de acoplar las dinámicas de los medios de comunicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Logrando que no se quede en el uso de los medios de comunicación de forma instrumental, si no que permita como un derecho, convertir a los jóvenes en productores de sus propios contenidos, o prosumidores como lo afirman López y Aguaded (López & Aguaded, 2015) y a su vez formarlos como individuos de pensamiento crítico frente a los contenidos mediáticos (Martín & Torrego González, 2018). Lo que se buscó entonces desde esta iniciativa, fue aproximar a los jóvenes a la creación, producción y posproducción de contenidos audiovisuales educativos a través de las dinámicas del lenguaje propias de este medio, para que refuercen o revitalicen los procesos educativos de la escuela y al mismo tiempo se formaran como consumidores críticos de medios de comunicación.

Se trata entonces de contextualizar los procesos educativos, para que la educación deje de ser la perpetuadora de los modelos existentes (Huergo, 2005), eso sí, logrando compromisos y procesos que perduren, debido a que en la mayoría de procesos de este tipo se le da mayor importancia a lo tecnológico, en detrimento de lo crítico-reflexivo (Redacción, 2018) y entonces la inserción de los medios en la escuela se queda en la instalación de redes de internet y la

AUDIOVISUALIZANDO

dotación de equipos de cómputo sin un interés real en la formación de medios. Razón por la que no nos podemos permitir procesos de escolarización que marginen las dinámicas del lenguaje de los medios de comunicación, que a su vez son las más cercanas a las dinámicas del lenguaje de los jóvenes y que por ende pueden llegar a nutrir y enriquecer los procesos educativos y de aprendizaje en el aula y fuera de ella.

ACCIONES DE MEJORA

En esta fase lo que se podría mejorar, sería incluir en el proceso de contexto la aplicación de un Test Pre Intervención a los núcleos familiares de los jóvenes, ya que sería bastante interesante y enriquecedor para el proyecto conocer el contexto en el cual crecen los jóvenes y las nociones y preferencias que tienen dichos núcleos familiares sobre el consumo de medios y el uso de estos en la escuela.

LIMITACIONES METODOLÓGICAS

Durante el proceso de evaluación considero que sería pertinente que desde la creación del proyecto se hiciera énfasis en la necesidad de tener en cuenta para la creación de la OMI momentos como este de evaluación.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 32.

Evaluación de Entrada. Elaboración Propia.

Fase 2: Evaluación de Entrada		
Técnica e instrumento:	La técnica usada con el Director de la Fundación fue una Entrevista Estructurada y abierta. El instrumento fue un cuestionario de cinco preguntas abiertas. En esta fase se analizaron las preguntas #2. ¿Cuéntenos en qué consiste el trabajo de la fundación en el sector y qué proyectos específicos desarrollan? Y la #3. ¿Cuéntenos sobre las personas que le colaboran en la Fundación y con qué materiales y equipos cuentan para trabajar?	La técnica usada con los jóvenes es un Test Pre Intervención. El instrumento fue un cuestionario compuesto de cinco preguntas cerradas, que indagan sobre los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales de la Fundación. Las respuestas de este fueron anónimas y para efecto de la tabulación se le asignó a cada joven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.

AUDIOVISUALIZANDO

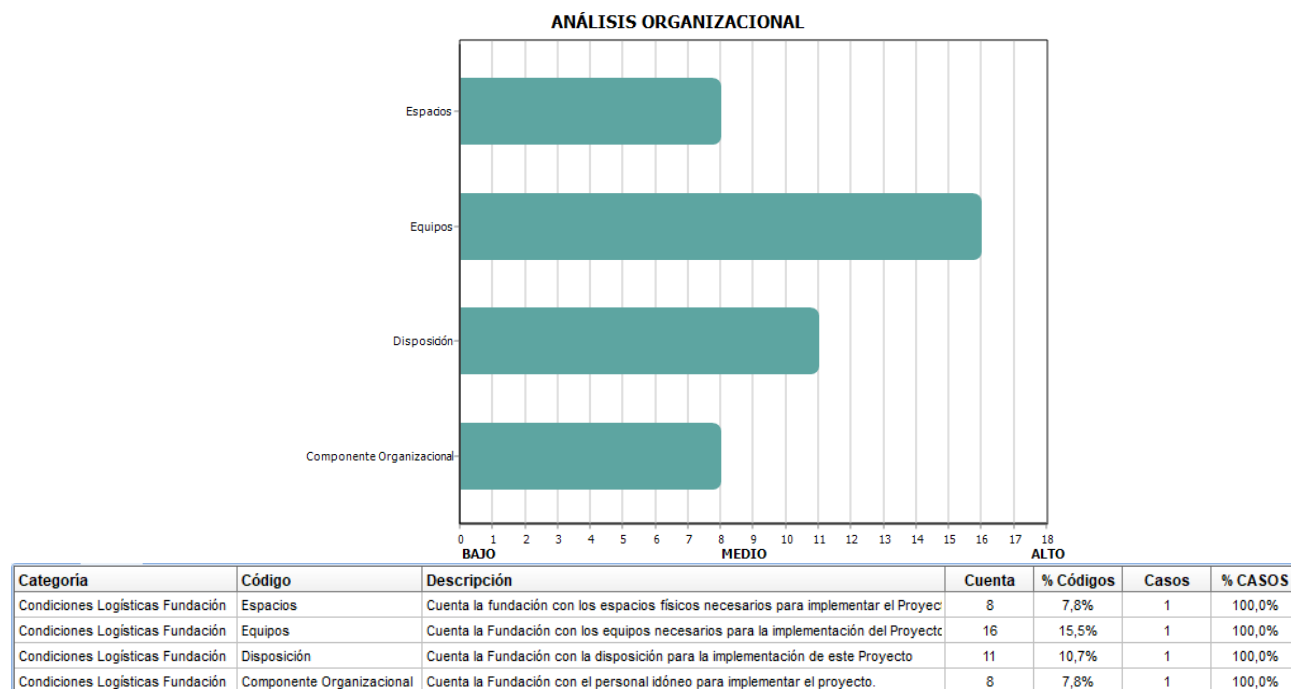
Fecha:	19-Enero-2019	
Muestra:	Siete jóvenes de diez cuyas edades oscilan entre los 14 y 18 años.	
Pregunta de Evaluación:	¿Cuáles son los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales con los que cuenta la Fundación Artsuma para el diseño de las actividades del Proyecto Audiovisualizando?	
Objetivo de Evaluación:	Identificar los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales con los que cuenta la Fundación Artsuma para el diseño de las actividades del Proyecto Audiovisualizando.	
Indicadores:	se presentan indicadores toda vez que para esta fase se identifican los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales que contribuirán a generar la solución al problema educativo.	
Método de recolección de datos:	Análisis de las respuestas del Director de la Fundación a las preguntas #2. Y #3.	Análisis de las respuestas de los jóvenes de la Fundación al Test Pre Intervención de cinco preguntas.

En esta segunda fase se evaluó si la Fundación cuenta con los espacios, equipos, disposición y componentes organizacionales que requiere un proyecto de estas proporciones, cuyo objetivo es formar en el tema de la producción audiovisual a los jóvenes de la Fundación. Para esto, se cuenta con las técnicas e instrumentos mencionadas en el cuadro anterior. La información recopilada para la evaluación de esta fase da respuesta a la capacidad “logística” (Conjunto de los medios necesarios para llevar a cabo un fin determinado de un proceso) de la Fundación para la implementación del proyecto. En cuanto al Test de Pre Intervención se tendrán en cuenta las cinco preguntas que indagan sobre la capacidad de la Fundación para brindar los recursos y herramientas necesarios para la adecuada implementación del proyecto. En la siguiente gráfica se observa el análisis de las respuestas dadas por el director de la Fundación y que permiten apreciar el compromiso de la misma con la implementación del proyecto.

AUDIOVISUALIZANDO

Figura 10.

Análisis Organizacional. Elaboración Propia.

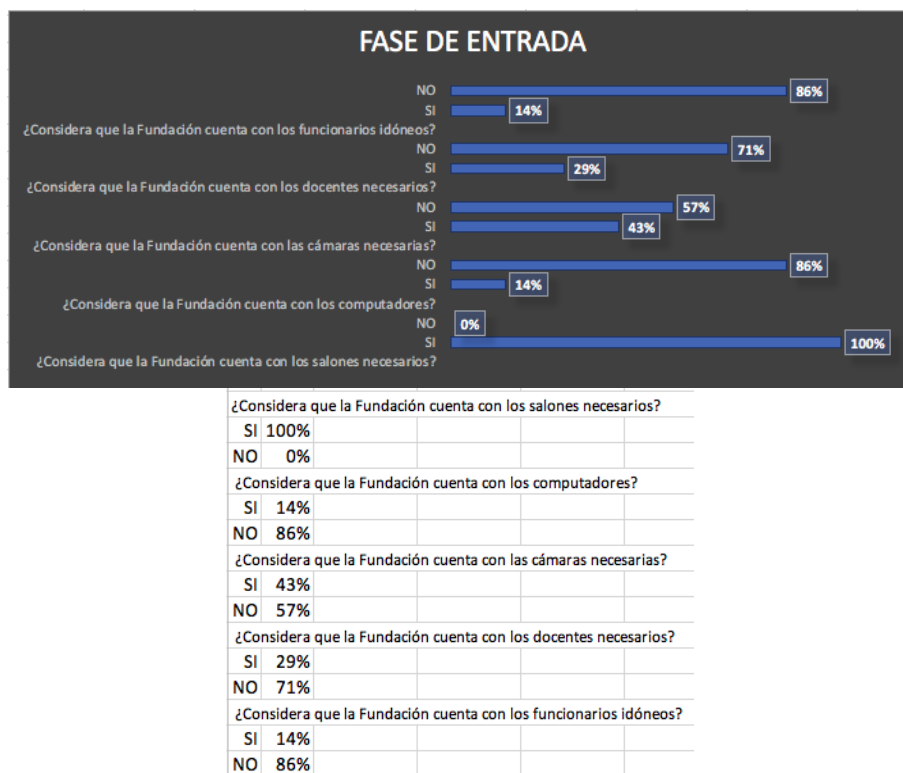


En la siguiente gráfica se presentan las respuestas de los estudiantes al Test Pre Intervención que indagó frente al equipamiento de la Fundación para poder suplir las necesidades logísticas de un proyecto de esta clase. Es un cuestionario de cinco preguntas que se formuló una semana antes de la iniciación del proyecto, con el objetivo de saber qué tan informados estaban los jóvenes sobre la realidad de la Fundación, ya que con la entrevista al director de la Fundación se conocían previamente los equipos e instalaciones con las que se contaba. Es importante conocer las nociones y puntos de vista de los jóvenes frente a los diferentes procesos que se desarrollan desde la Fundación, acá se pudo apreciar que la mayoría de los jóvenes desconocen información básica sobre la misma, como por ejemplo la cantidad de equipos de cómputo, cámaras y personal con los que cuenta la Fundación para atender las necesidades de la población del sector.

AUDIOVISUALIZANDO

Figura 11.

Fase de Entrada. Elaboración Propia.



PRINCIPALES HALLAZGOS

El apoyo dado por la Fundación Artsuma a este tipo de iniciativas solo refuerza el hecho de que

Los investigadores y profesores que cada día trabajan en educación en medios son más y están mejor cualificados, las investigaciones y trabajos publicados avalan la necesidad de enseñar y aprender el uso de los medios de comunicación, pero nuestros programas escolares, nuestras televisiones educativas, nuestros consejos reguladores... están aún a años luz. Ésta es la permanente contradicción de una generación aparentemente hipercomunicada —que lo puede ser, al mismo tiempo, hipocomunicada—, a la que no le cabe ya vivir más al margen de los medios, solo el aprender a «convivir» con ellos. En

AUDIOVISUALIZANDO

consecuencia, frente a actitudes y posturas diluvianas o apocalípticas —por desgracia muy frecuentes en padres y profesores— solo cabe educar a las nuevas generaciones desde posturas positivas e inteligentes que, sin renunciar al uso de estos medios, tome conciencia de sus riesgos y también de sus potencialidades. (Gozalvez, 2013).

Razón por la cual, la pertinencia del proyecto Audiovisualizando, promovido dentro de la Tecno-Maloca de la Fundación, son los escenarios propicios para reforzar este tipo de relación en la formación para la producción de medios de comunicación, en este caso el audiovisual de contenidos educativos por parte de los jóvenes. Acá se debe tener cuidado de no caer en lo que se mencionaba anteriormente y es llegar a pensar que con el simple hecho de introducir medios de comunicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje ya se solucionaron los problemas de fondo de la educación, entonces el desafío es como lograr un equilibrio que ponga en el campo de la educación lo mejor de estos dos mundos (Soarez, 2000).

ACCIONES DE MEJORA

En esta fase de entrada se consideró igualmente pertinente conocer la opinión o forma de pensar del contexto familiar de cada uno de los jóvenes, creo que este fue un punto débil en todo el proyecto.

LIMITACIONES METODOLÓGICAS

Reitero la necesidad que se tiene de hacer claridad en las primeras etapas de creación del proyecto en aspectos como el de los indicadores. Quizás si esto hubiese ocurrido, las fases de contexto y de entrada que ya fueron evaluadas, tendrían dentro de sí la rigurosidad de los indicadores en el proceso de evaluación.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 33.

Evaluación de Proceso. Elaboración Propia.

Fase 3: Evaluación de Proceso				
Técnica e instrumento:	Las técnicas usadas fueron los diarios de campo, listas de chequeo y rúbricas de evaluación. Los instrumentos fueron una serie de ítems diferentes para cada técnica, que surgieron de la observación y valoración del investigador, del tallerista y un observador externo. Dichos elementos evaluaron los aprendizajes, comportamientos y actitudes de los diferentes participantes. Por seguridad se le asignó a cada joven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.			
Fecha:	Del 09-Febrero-2019 hasta el 14-Junio-2019			
Muestra:	Siete jóvenes de diez cuyas edades oscilan entre los 14 y 18 años.			
Pregunta de Evaluación:	¿Cuáles de las actividades implementadas dentro del proyecto audiovisualizando responden a las necesidades de los jóvenes de la Fundación Artsuma ?			
Objetivo específico evaluación:	Establecer las actividades implementadas que responden a las necesidades de los jóvenes de la Fundación Artsuma en el Proyecto Audiovisualizando.			
Objetivos, Metas, Indicadores:	Objetivos	Metas	Indicadores de Proceso	Modificaciones o Ajustes
	Objetivo 1: Mejorar las estructuras de los diferentes elementos del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la Fundación Artsuma.	<p>Meta 1.1: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la imagen, teniendo como fundamentos el encuadre y la composición como elementos del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.2: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada el audio como elemento del lenguaje audiovisual.</p>	<p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Usa y maneja adecuadamente la terminología propia del proceso y las practicas audiovisuales. Realiza de forma adecuada imágenes, teniendo en cuenta conceptos como el encuadre y la composición.</p> <p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Identifica claramente los diferentes roles que tiene el sonido dentro del audiovisual /La calidad del audio dentro de los ejercicios audiovisuales</p>	<p>La línea base del proyecto era de 10 jóvenes beneficiarios de la Fundación Artsuma. Aunque el primer día el indicador se cumplió fue a partir del segundo encuentro que empezó a variar, 9 jóvenes, en el tercer encuentro los mismos 9. Y así se fue variando la asistencia, hasta que se decidió trabajar con los 7 jóvenes que no presentaban faltas. Solo en el primer encuentro se cumplió el indicador de los 10 jóvenes. Pese a esto, el objetivo de formar a los jóvenes de la Fundación en la producción de contenidos audiovisuales se alcanzó, esto se pudo constatar mediante las rúbricas de evaluación, el Test Post Intervención y resultados de las etapas prácticas de los encuentros que se encuentran como anexos en el documento soporte de la investigación.</p> <p>Misma situación meta 1.1.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

		<p>Meta 1.3: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada los planos y ángulos como elementos del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.4: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la iluminación como elemento del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.5: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma los géneros y formatos como elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>realizados es de calidad y cumple con las características que tiene el mismo en la narrativa audiovisual.</p> <p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Usa y comprende la terminología técnica de forma adecuada para referirse a cada uno de los diferentes planos y ángulos. Maneja la cámara de forma adecuada cuando realiza cada uno de los diferentes planos y ángulos.</p> <p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% En la grabación en interiores y exteriores es cuidadoso con el uso de los conceptos de iluminación/ Los productos audiovisuales realizados hasta el momento no presentan problemas de iluminación.</p> <p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja e identifica de forma clara las diferencias entre género y formato y sus diferentes clasificaciones / Los temas abordados en las diferentes producciones audiovisuales van de acuerdo con el género y formato seleccionado para su narración.</p>	<p>Misma situación meta 1.1 y 1.2.</p> <p>Misma situación meta 1.1, 1.2 y 1.3.</p> <p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3 y 1.4.</p>
--	--	--	--	---

AUDIOVISUALIZANDO

	<p>Objetivo 2: Lograr un adecuado manejo de programas de edición audiovisual por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma.</p>	<p>Meta 2.1: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada el programa de edición audiovisual Adobe Premier Pro CC 2018.</p>	<p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Manifiesta las dudas y comentarios sobre las diferentes etapas, procesos y herramientas que conllevan el manejo de los diferentes programas de edición trabajados/ Los productos audiovisuales editados poseen una coherencia narrativa y un adecuado uso de las transiciones, musicalización y partes propias de un audiovisual.</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 y 1.5.</p>
	<p>Objetivo 3: Alcanzar un adecuado uso y manejo del internet en la búsqueda de información para la creación de narrativas audiovisuales por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma</p>	<p>Meta 3.1: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada la web como una herramienta de consecución de información para la creación de narrativas audiovisuales.</p>	<p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% El resultado de los procesos de escritura demuestran un adecuado uso del internet como fuente de información válida y apropiada para cada uno de los temas abordados en los audiovisuales.</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5 y 2.1.</p>
	<p>Objetivo 4: Lograr que los jóvenes de la Fundación Artsuma realicen una adecuada contrastación de fuentes para la consecución de información veraz y objetiva para la creación de narrativas audiovisuales.</p>	<p>Meta 4.1: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de llevar a cabo procesos de contrastación de fuentes identificando de forma adecuada la información veraz y objetiva, para realizar la creación de narrativas audiovisuales.</p>	<p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% La información en los contenidos de los diferentes productos audiovisuales es veraz y objetiva de acuerdo al contexto de su realización.</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.1 y 3.1.</p>
<p>Método de recolección de</p>	<p>Análisis de la información registrada en los diarios de campo, listas de chequeo y rúbricas de evaluación.</p>			

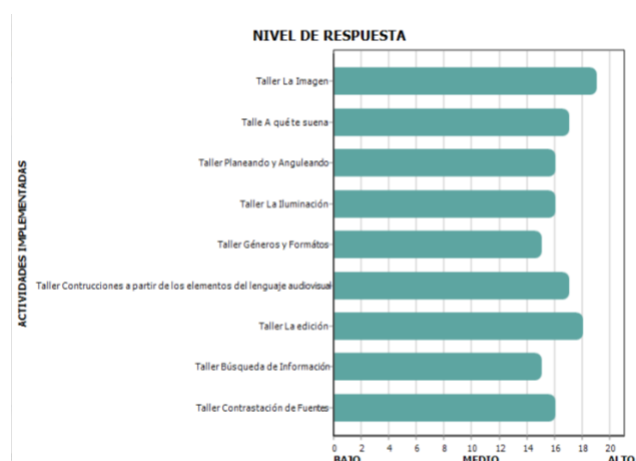
AUDIOVISUALIZANDO

datos:	
---------------	--

En esta tercera fase se buscó identificar cuáles de las actividades implementadas dentro del proyecto respondieron a las necesidades de formación en producción audiovisual de los jóvenes de la Fundación. Para esto se utilizaron las técnicas e instrumentos mencionadas en el cuadro anterior. La información recolectada con dichas técnicas, parte básicamente de los ejercicios de observación realizados por el investigador, el tallerista y un observador externo. Cabe mencionar que los indicadores de proceso se cumplieron al 70% y es gracias a esto que se pueden identificar los aprendizajes con los que cuentan ahora los jóvenes que hicieron parte del proceso de formación del proyecto Audiovisualizando. Con base en la información recolectada a través de las técnicas de diario de campo y lista de chequeo, se elaboró la siguiente gráfica en donde queda claro en qué medida las actividades implementadas desarrollaron las diferentes temáticas que ayudaron a alcanzar el objetivo de mejorar la competencia de producción

Figura 12.

Nivel de Respuesta a las Actividades Implementadas. Elaboración Propia. audiovisual de los jóvenes de la Fundación.



Categoría	Código	Descripción
Actividades Implementadas	Taller La Imagen	Identificar y manejar de forma adecuada la imagen, teniendo como funda
Actividades Implementadas	Taller A qué te suena	Identificar y manejar de forma adecuada el audio como elemento del leng
Actividades Implementadas	Taller Planeando y Anguleando	Identificar y manejar de forma adecuada los planos y los ángulos como e
Actividades Implementadas	Taller La Iluminación	Identificar y manejar de forma adecuada la iluminación como un elemen
Actividades Implementadas	Taller Géneros y Formatos	Identificar y manejar de forma adecuada los géneros y Formatos como e
Actividades Implementadas	Taller Contrucciones a partir de los elementos del lenguaje audiovisual	Llevar a cabo la construcción de u rproducto audiovisual partiendo de la
Actividades Implementadas	Taller La edición	Maneja de forma adecuada el programa de edición adobe Premier Pro CC
Actividades Implementadas	Taller Búsqueda de Información	Manejar de forma adecuada la web como una herramienta de consecuc
Actividades Implementadas	Taller Contrastación de Fuentes	Identifica de forma adecuada la información veraz y objetiva

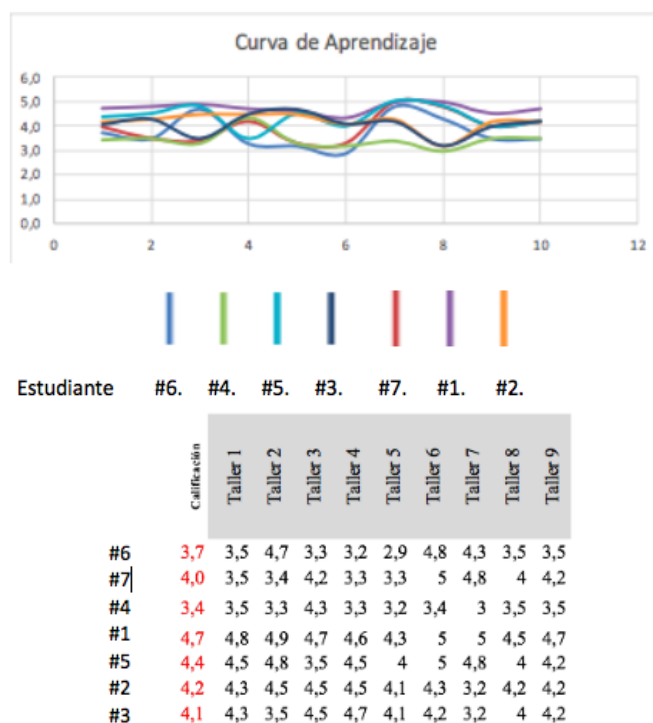
Con base en la información registrada en las rúbricas de evaluación, se elaboró la

AUDIOVISUALIZANDO

siguiente gráfica en donde se muestra de forma clara la curva de aprendizaje de cada uno de los jóvenes de la Fundación a través de los diferentes encuentros en formación audiovisual. Se debe aclarar que cada una de las actividades implementadas responden a los vacíos de información que presentaron los jóvenes en el campo de la realización audiovisual. Las notas dadas a cada estudiante corresponden a un análisis riguroso de los resultados prácticos, participación, comportamiento y compromiso en las actividades del proyecto.

Figura 13.

Curva de Aprendizaje. Elaboración Propia.



PRINCIPALES HALLAZGOS

Los resultados de esta fase permitieron concluir que las actividades diseñadas para formar a los jóvenes de la Fundación en la producción audiovisual efectivamente cumplieron su objetivo.

AUDIOVISUALIZANDO

Para un importante número de organizaciones que realizan proyectos de educación en medios, una educación eficaz frente a la pantalla se hace efectiva solamente cuando a los educandos se les ofrece las condiciones concretas para que experimenten el lenguaje y los recursos técnicos que posibilitan la producción mediática. Es por el descubrimiento cómo ellos mismos descubren el mundo a través del manejo de recursos comunicativos, especialmente el vídeo, ya que los adolescentes pueden enjuiciar la comunicación de los otros, especialmente la comunicación masiva. (Soarez, 2008).

La educación en medios requiere de tareas planificadas con objetivos a alcanzar; supone organizar didáctica y pedagógicamente actividades con la finalidad de comprender los mensajes y contenidos que transmiten los nuevos medios, para contribuir al desarrollo de personas creativas, activas, responsables y críticas (Pons & Ballesta Pagán, 2018), aquí vale la pena resaltar que uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través de los "mass media" e Internet" (Graells P. M., 2013).

ACCIONES DE MEJORA

En esta fase es importante reconocer que algunas actividades no se desarrollaron como se tenían estructuradas, debido a factores internos y externos que de haber sido precavidos se habrían podido evitar. Un ejemplo claro de esto es el estado de los computadores en los últimos talleres, ya que al ser equipos de bastante tiempo, era necesario haber llevado o cabo un mantenimiento preventivo con anterioridad.

LIMITACIONES METODOLÓGICAS

Durante la evaluación de esta etapa del proyecto no se presentó ninguna dificultad que afectara el proceso mismo.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 34.

Evaluación de Producto. Elaboración Propia.

Fase 4: Evaluación de Producto				
Técnica e instrumento:	Las técnicas usadas fueron los diarios de campo, listas de chequeo, rúbricas de evaluación y un Test Post Intervención para los jóvenes de la Fundación. Los instrumentos fueron una serie de ítems diferentes para cada técnica, que surgieron de la observación y valoración del investigador, del tallerista y un observador externo, además de un cuestionario de diez preguntas cerradas. Dichos elementos evalúan los aprendizajes, comportamientos y actitudes de los diferentes participantes. Por seguridad se le asignó a cada joven un número, razón por la cual desde ahora se hablará de Estudiante #1, #2, #3, #4, #5, #6 y #7 que de 10 fue la cantidad de jóvenes constantes con los que se decidió realizar la evaluación del proyecto.			
Fecha:	Desde el 15-junio-2019 hasta el 30-junio-2019			
Muestra:	Siete jóvenes de diez cuyas edades oscilan entre los 14 y 18 años.			
Pregunta de Evaluación:	¿Cuáles fueron los logros alcanzados con la implementación del proyecto Audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma?			
Objetivo de Evaluación:	Establecer los logros alcanzados con la implementación del proyecto Audiovisualizando en los jóvenes de la Fundación Artsuma.			
Objetivos, Metas, Indicadores:	Objetivos	Metas	Indicadores de Producto	Modificaciones o Ajustes
	Objetivo 1: Mejorar las estructuras de los diferentes elementos del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la Fundación Artsuma.	Meta 1.1: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la imagen, teniendo como fundamentos el encuadre y la composición como elementos del lenguaje audiovisual.	(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Apropiado manejo de los diferentes equipos necesarios para la realización y captura de las imágenes requeridas para la construcción de una narrativa audiovisual. Adecuado uso del encuadre y la composición en la captura y realización de imágenes que cumplan con las características de la narrativa audiovisual.	La línea base del proyecto era de 10 jóvenes beneficiarios de la Fundación Artsuma. Aunque el primer día el indicador se cumplió fue a partir del segundo encuentro que empezó a variar, 9 jóvenes, en el tercer encuentro los mismos 9. Y así se fue variando la asistencia, hasta que se decidió trabajar con los 7 jóvenes que no presentaban faltas. Solo en el primer encuentro se cumplió el indicador de los 10 jóvenes. Pese a esto, el objetivo de formar a los jóvenes de la Fundación en la producción de contenidos audiovisuales se alcanzó, esto se pudo constatar mediante las rúbricas de evaluación, el Test Post Intervención y resultados de las etapas prácticas de los encuentros que se encuentran como anexos en el documento soporte de la investigación.
		Meta 1.2: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la	(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Reconoce la importancia de los diferentes roles del sonido dentro de la narrativa audiovisual. Adecuado manejo de las	Misma situación meta 1.1.

AUDIOVISUALIZANDO

		<p>capacidad de identificar y manejar de forma adecuada el audio como elemento del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.3: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada los planos y ángulos como elementos del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.4: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la iluminación como elemento del lenguaje audiovisual</p> <p>Meta 1.5: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma los géneros y formatos como elementos del lenguaje</p>	<p>herramientas y equipos con las que se cuenta para obtener una buena calidad de sonido dentro del audiovisual.</p> <p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja de forma adecuada la cantidad y calidad de planos y ángulos de cámara usados durante la etapa de producción de los contenidos audiovisuales. Es cuidadoso con el uso de los planos y ángulos teniendo en cuenta la intención narrativa de cada uno de estos dentro del audiovisual.</p> <p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja de forma adecuada los elementos y equipos usados para el proceso de iluminación. Maneja de forma clara los conceptos de calidad e intencionalidad de la iluminación en la producción de contenidos audiovisuales.</p> <p>(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja de forma clara la intención narrativa de cada uno de los géneros y formatos. De acuerdo al interés y temática escoge adecuadamente el género y formato idóneo para</p>	<p>Misma situación meta 1.1 y 1.2.</p> <p>Misma situación meta 1.1, 1.2 y 1.3.</p> <p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3 y 1.4.</p>
--	--	---	---	---

AUDIOVISUALIZANDO

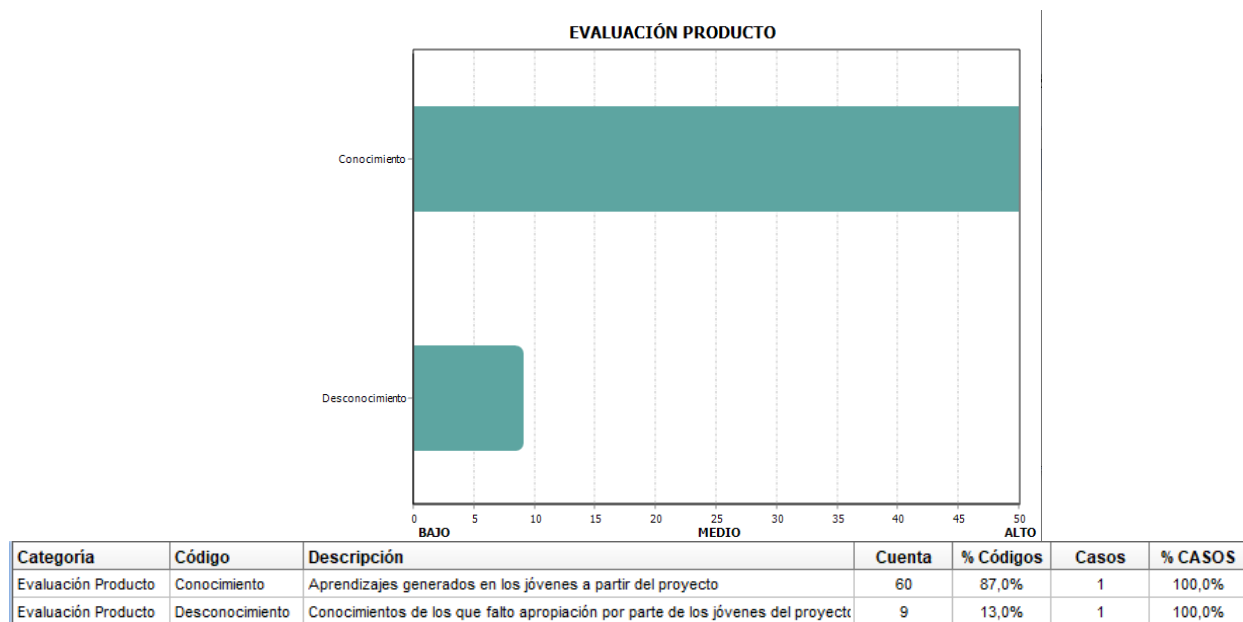
		audiovisual.	cada uno de los audiovisuales a realizar.	
	Objetivo 2: Lograr un adecuado manejo de programas de edición audiovisual por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma.	Meta 2.1: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada el programa de edición audiovisual Adobe Premier Pro CC 2018.	(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Demuestra interés y destreza en el manejo de los diferentes programas de edición manejados. Hace un uso adecuado de los equipos y herramientas puestas a su disposición para llevar a cabo el proceso de edición.	Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 y 1.5.
	Objetivo 3: Alcanzar un adecuado uso y manejo del internet en la búsqueda de información para la creación de narrativas audiovisuales por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma	Meta 3.1: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada la web como una herramienta de consecución de información para la creación de narrativas audiovisuales.	(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% La variedad y cantidad de páginas que brindan información sobre el tema indagado.	Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5 y 2.1.
	Objetivo 4: Lograr que los jóvenes de la Fundación Artsuma realicen una adecuada contrastación de fuentes para la consecución de información veraz y objetiva para la creación de narrativas audiovisuales.	Meta 4.1: Para el 30 de junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de llevar a cabo procesos de contrastación de fuentes identificando de forma adecuada la información veraz y objetiva, para realizar la creación de narrativas audiovisuales.	(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% La confiabilidad de la información e idoneidad en el proceso de contrastación de las fuentes, además de una selección de la información veraz y objetiva que se puede incluir en el producto a realizar.	Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.1 y 3.1.
Método de recolección de datos:	Análisis de los diarios de campo, listas de chequeo, rúbricas de evaluación y el análisis de las respuestas de los jóvenes al Test post intervención.			

AUDIOVISUALIZANDO

En esta cuarta fase se evaluó cuáles fueron los logros alcanzados con la implementación del proyecto Audiovisualizando. Como se muestra en la gráfica contigua, realizada con el uso de las técnicas e instrumentos mencionados en el cuadro anterior, se concluyó que aunque quedan algunos vacíos frente al proceso de producción audiovisual, los jóvenes tienen un alto conocimiento sobre las temáticas, etapas y procesos necesarios para la adecuada producción de un contenido audiovisual educativo.

Figura 14.

Evaluación de Producto. Elaboración Propia.

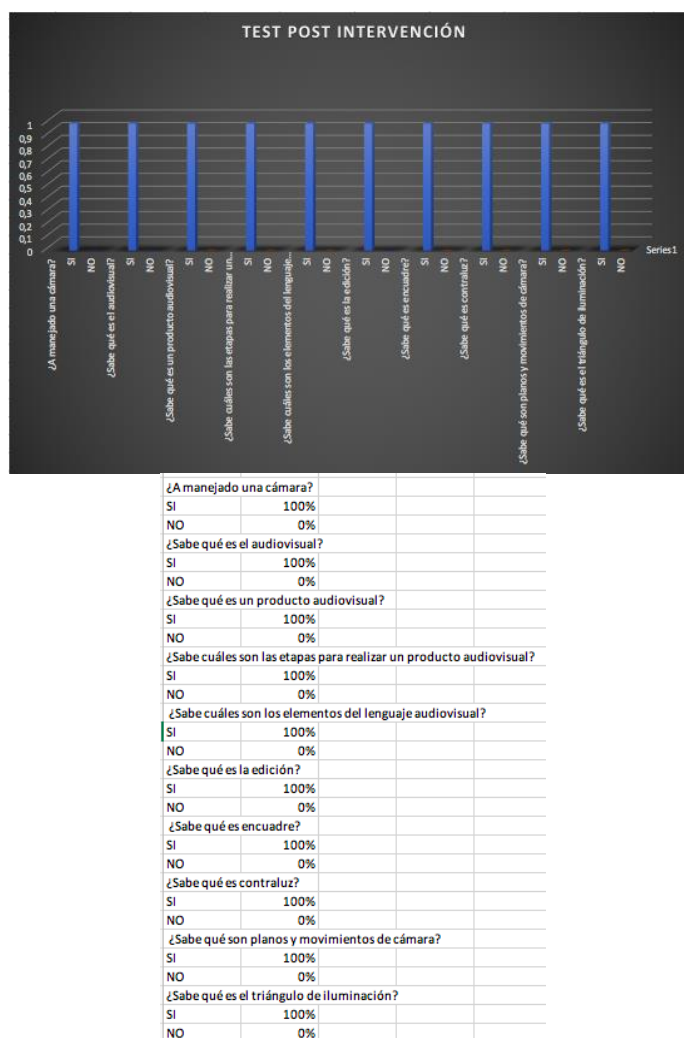


Ya con esto, se realizó adicionalmente un Test Post Intervención, que consistió en medir nuevamente esos conocimientos básicos que debe tener una persona que quiera llevar a cabo la realización de un producto audiovisual de contenidos educativos. Muchos de ellos relacionados directamente con la parte técnica que conllevan las etapas de creación, producción y postproducción de audiovisuales. A continuación, la gráfica que presenta en azul los resultados de este cuestionario que muestra los aprendizajes.

AUDIOVISUALIZANDO

Figura 15.

Test Post Intervención. Elaboración Propia.



PRINCIPALES HALLAZGOS

Para Aparici y Osuna-Acedo (2010), las competencias mínimas que hay que desarrollar para una correcta educación mediática son, entre otras: analizar y conformar un sentido a la información, realizar búsqueda de información con criterio definido, comprender las implicaciones culturales y sociales de la convergencia tecnológica, comprender y analizar el sentido de la participación en el ciberespacio, detectar la fiabilidad y calidad de la información cibernética, reconocer quiénes están representados y quiénes no en la

AUDIOVISUALIZANDO

información y reconocer el modelo comunicativo y pedagógico de los entornos virtuales. (Acedo, Frau Meigs , & Marta Lazo , 2018).

Con la implementación del proyecto Audiovisualizando, se logró generar aprendizajes en lo que se refiere a las dinámicas del lenguaje audiovisual, la postproducción, la búsqueda de información y contrastación de fuentes, temas necesarios para una adecuada realización de productos audiovisuales. Asunto especificado en los indicadores de producto que se alcanzaron al 70% y se encuentran en el primer cuadro.

ACCIONES DE MEJORA

Ya en esta etapa vale la pena aclarar que se podrían mejorar aspectos de la pedagogía en cuanto a tener en cuenta la forma de contar los temas respecto a las edades de los jóvenes y establecer en mejor medida el estado y cantidad de equipos con el número de participantes.

LIMITACIONES METODOLÓGICAS

La dificultad más significativa fue el manejo de la información. Saber identificar qué información recolectada es la más valiosa frente a los aportes de esta al proceso de evaluación.

7.2. Análisis de Objetivos, Metas e Indicadores a la luz del Modelo de Evaluación

Tabla 35.

Análisis de Objetivos, Metas e Indicadores a la luz del Modelo de Evaluación CIPP. Elaboración Propia.

Objetivos, Metas, Indicadores:	Objetivos	Metas	Indicadores de Proceso	Modificaciones o Ajustes
	<p>Objetivo 1: Mejorar las estructuras de los diferentes elementos del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la Fundación Artsuma.</p>	<p>Meta 1.1: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la imagen, teniendo como fundamentos el encuadre y la composición como elementos del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.2: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada el audio como elemento del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.3: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Usa y maneja adecuadamente la terminología propia del proceso y las practicas audiovisuales. Realiza de forma adecuada imágenes, teniendo en cuenta conceptos como el encuadre y la composición.</p> <p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Identifica claramente los diferentes roles que tiene el sonido dentro del audiovisual /La calidad del audio dentro de los ejercicios audiovisuales realizados es de calidad y cumple con las características que tiene el mismo en la narrativa audiovisual.</p> <p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Usa y comprende la terminología técnica de forma adecuada para referirse a</p>	<p>La línea base del proyecto era de 10 jóvenes beneficiarios de la Fundación Artsuma. Aunque el primer día el indicador se cumplió, fue a partir del segundo encuentro que empezó a variar, 9 jóvenes, en el tercer encuentro los mismos 9. Y así se fue variando la asistencia, hasta que se decidió trabajar con los 7 jóvenes que no presentaban faltas. Solo en el primer encuentro se cumplió el indicador de los 10 jóvenes. Pese a esto, el objetivo de formar a los jóvenes de la Fundación en la producción de contenidos audiovisuales se alcanzó, esto se pudo constatar mediante las rúbricas de evaluación, el Test Post Intervención y resultados de las etapas prácticas de los encuentros que se encuentran como anexos en el documento soporte de la investigación.</p> <p>Misma situación meta 1.1.</p> <p>Misma situación meta 1.1 y 1.2.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

	<p>manejar de forma adecuada los planos y ángulos como elementos del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.4: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la iluminación como elemento del lenguaje audiovisual.</p> <p>Meta 1.5: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma los géneros y formatos como elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>cada uno de los diferentes planos y ángulos. Maneja la cámara de forma adecuada cuando realiza cada uno de los diferentes planos y ángulos.</p> <p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% En la grabación en interiores y exteriores es cuidadoso con el uso de los conceptos de iluminación/ Los productos audiovisuales realizados hasta el momento no presentan problemas de iluminación.</p> <p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja e identifica de forma clara las diferencias entre género y formato y sus diferentes clasificaciones / Los temas abordados en las diferentes producciones audiovisuales van de acuerdo con el género y formato seleccionado para su narración.</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2 y 1.3.</p> <p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3 y 1.4.</p>
<p>Objetivo 2: Lograr un adecuado manejo de programas de edición audiovisual por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma.</p>	<p>Meta 2.1: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada el programa de edición audiovisual Adobe Premier Pro CC 2018.</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Manifiesta las dudas y comentarios sobre las diferentes etapas, procesos y herramientas que conllevan el manejo de los diferentes programas de edición trabajados/ Los productos audiovisuales editados poseen una coherencia narrativa y un adecuado uso de las</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 y 1.5.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

			transiciones, musicalización y partes propias de un audiovisual.	
	Objetivo 3: Alcanzar un adecuado uso y manejo del internet para la búsqueda de información usada para la elaboración de guiones audiovisuales por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma	Meta 3.1: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada la web como una herramienta de consecución de información para la creación de narrativas audiovisuales.	. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% El resultado de los procesos de escritura demuestran un adecuado uso del internet como fuente de información válida y apropiada para cada uno de los temas abordados en los audiovisuales.	Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5 y 2.1.
Método de recolección de datos:	Análisis de la información registrada en los diarios de campo, listas de chequeo y rúbricas de evaluación.			

Al analizar los Objetivos, Metas e Indicadores en la fase de Proceso frente al modelo CIPP, podemos concluir que frente al 100% de los jóvenes que se querían capacitar en la producción audiovisual, solo se logró un resultado del 70%. El asunto es que al pertenecer a un entorno social como el que atiende la Fundación, al llegar el joven ha determinado rango de edad el padre le exige un aporte económico en la casa, razón que generó la disminución del grupo de jóvenes. A parte de esto, el proceso se desarrolló como se esperaba y se cumplió con el objetivo.

AUDIOVISUALIZANDO

Tabla 36.

Continuación Análisis de Objetivos, Metas e Indicadores a la luz del Modelo de Evaluación CIPP. Elaboración Propia.

Objetivos, Metas, Indicadores:	Objetivos	Metas	Indicadores de Producto	Modificaciones o Ajustes
<p>Objetivo 1: Mejorar las estructuras de los diferentes elementos del lenguaje audiovisual en los jóvenes de la Fundación Artsuma.</p>		<p>Meta 1.1: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la imagen, teniendo como fundamentos el encuadre y la composición como elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Apropiado manejo de los diferentes equipos necesarios para la realización y captura de las imágenes requeridas para la construcción de una narrativa audiovisual. . Adecuado uso del encuadre y la composición en la captura y realización de imágenes que cumplan con las características de la narrativa audiovisual.</p>	<p>La línea base del proyecto era de 10 jóvenes beneficiarios de la Fundación Artsuma. Aunque el primer día el indicador se cumplió, fue a partir del segundo encuentro que empezó a variar, 9 jóvenes, en el tercer encuentro los mismos 9. Y así se fue variando la asistencia, hasta que se decidió trabajar con los 7 jóvenes que no presentaban faltas. Solo en el primer encuentro se cumplió el indicador de los 10 jóvenes. Pese a esto, el objetivo de formar a los jóvenes de la Fundación en la producción de contenidos audiovisuales se alcanzó, esto se pudo constatar mediante las rúbricas de evaluación, el Test Post Intervención y resultados de las etapas prácticas de los encuentros que se encuentran como anexos en el documento soporte de la investigación.</p>
		<p>Meta 1.2: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada el audio como elemento del lenguaje audiovisual.</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Reconoce la importancia de los diferentes roles del sonido dentro de la narrativa audiovisual. . Adecuado manejo de las herramientas y equipos con las que se cuenta para obtener una buena calidad de sonido dentro del audiovisual.</p>	<p>Misma situación meta 1.1.</p>
		<p>Meta 1.3: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada los planos y ángulos como elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja de forma adecuada la cantidad y calidad de planos y ángulos de cámara usados durante la etapa de producción de los contenidos audiovisuales. . Es cuidados con el uso de los planos y ángulos teniendo en cuenta la intención narrativa de cada uno de estos dentro del audiovisual.</p>	<p>Misma situación meta 1.1 y 1.2.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

	<p>Meta 1.4: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma adecuada la iluminación como elemento del lenguaje audiovisual</p> <p>Meta 1.5: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de identificar y manejar de forma los géneros y formatos como elementos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja de forma adecuada los elementos y equipos usados para el proceso de iluminación.</p> <p>. Maneja de forma clara los conceptos de calidad e intencionalidad de la iluminación en la producción de contenidos audiovisuales.</p> <p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70%(7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Maneja de forma clara la intención narrativa de cada uno de los géneros y formatos.</p> <p>. De acuerdo al interés y temática escoge adecuadamente el género y formato idóneo para cada uno de los audiovisuales a realizar.</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2 y 1.3.</p> <p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3 y 1.4.</p>
<p>Objetivo 2: Lograr un adecuado manejo de programas de edición audiovisual por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma.</p>	<p>Meta 2.1: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de forma adecuada el programa de edición audiovisual Adobe Premier Pro CC 2018.</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% Demuestra interés y destreza en e manejo de los diferentes programas de edición manejados.</p> <p>. Hace un uso adecuado de los equipos y herramientas puestas a su disposición para llevar a cabo el proceso de edición.</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 y 1.5.</p>
<p>Objetivo 3: Alcanzar un adecuado uso y manejo del internet para la búsqueda de información</p>	<p>Meta 3.1: Para el 30 de Junio del año 2019 el total de los participantes beneficiarios de la Fundación Artsuma tendrán la capacidad de manejar de</p>	<p>. (7 jóvenes formados en producción audiovisual / 10 jóvenes participantes del proyecto) X 100 =70% La variedad y cantidad de páginas que brindan información sobre el tema indagado.</p>	<p>Misma situación meta 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5 y 2.1.</p>

AUDIOVISUALIZANDO

	usada para la elaboración de guiones audiovisuales por parte de los jóvenes de la Fundación Artsuma	forma adecuada la web como una herramienta de consecución de información para la creación de narrativas audiovisuales.		
Método de recolección de datos:	Análisis de los diarios de campo, listas de chequeo, rúbricas de evaluación y el análisis de las respuestas de los jóvenes al Test post intervención.			

Frente al análisis de los Objetivos, Metas e Indicadores de la fase 4. Evaluación Producto y con base en la tabla anterior, se puede concluir que los objetivos y metas se alcanzaron en un 70% de lo esperado, esto es positivo, si se tienen en cuenta los factores internos y externos que afectaron el proyecto. Los jóvenes ahora poseen unas mejores estructuras del lenguaje audiovisual, manejan el programa de edición Adobe Premier Pro CC 2018 y tienen un adecuado uso y manejo del internet para la búsqueda de información usada en la elaboración de guiones.

7.2.1 Resultados de los Indicadores

Como se puede apreciar en las tablas anteriores, el resultado de los indicadores es de un total del 70% de los jóvenes capacitados en la producción audiovisual frente al 100% de lo esperado. Vale la pena mencionar que la causa principal del porcentaje logrado, se debe básicamente a la activación de los riesgos planteados por el investigador desde las etapas previas a la implementación. Con todo y esto, se puede concluir que el objetivo del proyecto se cumplió.

7.2.2 Conclusiones de los Resultados Obtenidos en los Indicadores

En cuanto a los objetivos, metas e indicadores que se trazaron en la OMI como elementos propios del proyecto, cabe afirmar que aunque se alcanzaron, todos los objetivos, metas e indicadores sufrieron ciertos cambios que no implican el no logro de los mismos. Por ejemplo las metas, algunas de ellas se habían trazado para alcanzarse durante el segundo semestre de este año y tras agilizar el proceso se alcanzaron en el primero debido a exigencias del calendario académico de la Universidad. Frente a la temática no sufrieron alteraciones ya que los temas se mantuvieron enfocados en el desarrollo de las habilidades frente al manejo de los diferentes elementos del lenguaje audiovisual de los jóvenes de la Fundación. Frente a los objetivos trazados en el mismo documento durante el semestre anterior a la implementación, se puede decir que sufrieron cambios de redacción, sin embargo, lo que se quería lograr se mantuvo, ya que está relacionado de forma directa con las temáticas propias de la realización audiovisual.

Frente al tema de los indicadores, los de proceso y producto, podemos decir que sufrieron una gran transformación desde la elaboración del primer documento OMI hasta el que se tiene en la actualidad, esto debido a que se ha llevado a cabo un proceso crítico frente a la realidad del proyecto y de esta forma se consolidaron indicadores mucho más reales y acordes a las dinámicas del mismo. Frente a estos tres ítems se puede decir que se logró un buen nivel de coherencia debido a que están unidos por la práctica dentro de la realización audiovisual, tal vez la forma más clara y objetiva de constatar esta afirmación es fijarse en los productos audiovisuales realizados por los jóvenes que participaron de los talleres.

8. Gestión del Proyecto Educativo Mediado por las TIC

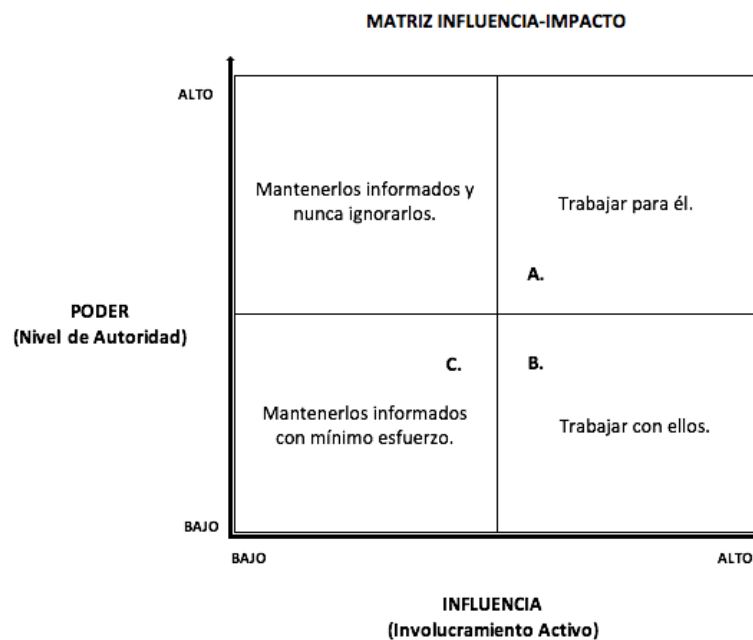
Frente al proceso de Gestión del Proyecto Educativo se puede reafirmar la importancia que tiene para el éxito del mismo, la identificación de esos actores que de una u otra forma pueden con sus acciones generar una gran afectación en el proceso del mismo, es decir, los stakeholders.

8.1 Diagrama de Poder-Influencia

En la siguiente matriz o diagrama, se identifican las acciones que se deben tomar con cada uno de los Stakeholders una vez que estos sean identificados frente al nivel de poder-influencia de cada uno en el proyecto. Dicha matriz es relevante para el éxito, ya que es con base en ella que se traza una hoja de ruta frente a la forma en que se tratará y responderá a los interrogantes o interpelaciones de cada Stakeholder identificado.

Figura 16.

Matriz Influencia-Impacto. Elaboración Propia.



STAKEHOLDERS:

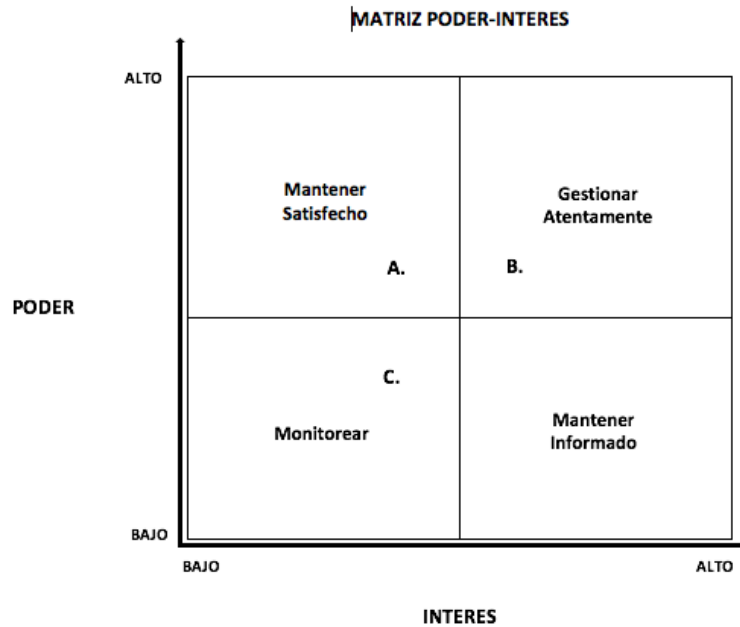
- **A.** Director de la Fundación Artsuma
- **B.** Jóvenes de la Fundación
- **C.** Padres de familia de los jóvenes.

8.2 Diagrama de Poder-Interés

En la siguiente Matriz se posiciona cada uno de los Stakeholders identificados frente a la relación poder-interés de cada uno en el proyecto. Como se afirmó anteriormente, estos diagramas sirven de herramientas para identificar qué tipo de accionar se debe tomar frente a las inconformidades o aportes de los Stakeholder.

Figura 17.

Matriz Poder-Interés. Elaboración Propia.



STAKEHOLDERS:

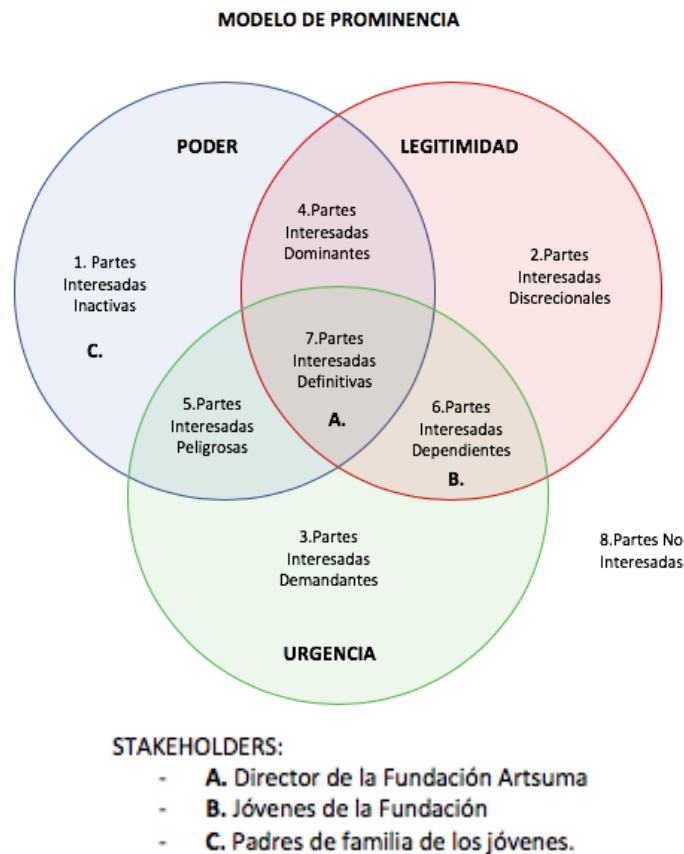
- **A.** Director de la Fundación Artsuma
- **B.** Jóvenes de la Fundación
- **C.** Padres de familia de los jóvenes.

8.3 Modelo de Prominencia

El modelo que encontrarán a continuación, es un complemento importante para las dos matrices anteriores. Aunque en este modelo no se indica cuál será la acción a tomar frente a cada uno de los grupos o individuos identificados y con la capacidad de generar una afectación al proyecto, si permite categorizarlos en una de ocho partes. Cada una de estas partes corresponde a una zona y categoría del diagrama, en algunas zonas se cruzan o encuentran las categorías, y es desde allí en donde se puede categorizar a nuestro Stakeholder partiendo de elementos como su poder, legitimidad y urgencia dentro o fuera del proyecto.

Figura 18.

Modelo de Prominencia. Elaboración Propia.



8.4 Acciones de Mejora para el Proyecto Educativo

Definitivamente se hace necesario llevar a cabo la implementación del proyecto Audiovisualizando en el contexto de una I.E. tradicional, ya que se demostró la pertinencia del mismo en un contexto no tradicional respecto a los modelos de las I.E. colombianas. Quizás una de las acciones de mejora que se identificó es la necesidad de reorganizar o reposicionar los talleres respecto a su orden jerárquico. Aunque el aprendizaje de los elementos del lenguaje audiovisual tiene gran importancia en un proyecto de producción audiovisual, se pudo apreciar que los seis talleres que componen este núcleo, deberían ir en segundo lugar y en el primero, los dos talleres pertenecientes al núcleo tres, en donde se aborda el uso y manejo adecuado del internet para la búsqueda de información usada en la elaboración de los guiones.

De esta forma, el taller del núcleo dos enfocado en el manejo del programa de edición audiovisual ocuparía el puesto del tercer núcleo. Como otra acción de mejora se podría adjuntar otro núcleo, que se encargue de enseñar a los jóvenes el adecuado uso y manejo que se les debe dar a las plataformas en las que se pueden dar a conocer los contenidos audiovisuales, un segundo taller para este núcleo estaría relacionado con el manejo de los derechos de autor y la construcción de marca personal en los espacios digitales. Estas quizás serían las acciones más concretas que se podrían realizar para mejorar el proyecto educativo Audiovisualizando que ya se implementó con la colaboración de la Fundación Artsuma, “Arte al Servicio de la Humanidad”.

9. Recomendaciones y Conclusiones

Teniendo en cuenta los resultados finales de este Proyecto Educativo Mediado por las TIC, el lector podría llegar a concluir que todo fue un éxito. Sin embargo, vale la pena aclarar que se cometieron bastantes errores, de los cuales se generó un gran proceso de aprendizaje.

AUDIOVISUALIZANDO

Para iniciar, se podría afirmar que un mejor resultado para la implementación se habría obtenido si las fases del proyecto se hubiesen aplicado en un orden diferente. Es decir, se recomienda para una futura implementación del proyecto Audiovisualizando, realizar la reorganización del orden de los talleres de acuerdo a lo sugerido anteriormente en las acciones de mejora.

Con base en el Modelo de Evaluación CIPP, se considera que otro asunto que podría contribuir en gran manera a mejorar los resultados y procesos del proyecto, es el de incluir directamente en el proceso a los núcleos familiares de los jóvenes. Especialmente por dos factores notables. El primero es que en la fase de Evaluación de Contexto, al aplicar el Test Pre Intervención, sería mucho más enriquecedor conocer de forma directa el contexto, las nociones y preferencias que tienen dichos núcleos familiares sobre el consumo y uso de los medios que hacen en los hogares ya que de paso esto trastoca a los jóvenes. El segundo factor, está ligado a lo socioeconómico, ya que si las familias conocen de primera mano el proyecto, podría ser que brindaran un mayor apoyo al proceso de formación de los jóvenes y pusieran en segundo plano lo que llaman el “contribuir en la casa” y observarían que el permitirle al joven formarse en este tipo de procesos puede generar a largo plazo un mejor resultado que mandarlos a trabajar a una edad temprana. Debido a que están adquiriendo herramientas que los forman para lograr unas mejores condiciones de vida.

Continuando, se podría afirmar que un momento en el que se evidenciaron bastantes situaciones particulares que afectaron al proyecto fue en la fase de proceso (implementación). Como en todo programa, se observa que por más planeación o preparación que allá frente a la creación de las actividades, siempre existirán agentes externos o internos que afectan de forma directa el proyecto, aquí se hace recomendable tener un mínimo de tres planes extras (A,B,C...).

AUDIOVISUALIZANDO

Ejemplo claro de esto para tener en cuenta, es el contar con equipos de cómputo en buenas condiciones, sobre todo si se observa la naturaleza del proyecto Audiovisualizando. Con base en esta misma naturaleza del proyecto, se puede afirmar que aunque hoy en día existen un sinnúmero de recursos y herramientas para llevar a cabo procesos de realización de contenidos audiovisuales, existen elementos particularmente necesarios que afectaron el desarrollo de los talleres en temáticas específicas como el de la iluminación y el sonido. Razón por la cual se recomienda contar con algunos equipos y espacios básicos que permitan llevar de forma adecuada los procesos de enseñanza frente al tema del audiovisual.

Frente a la fase de producto, se puede recomendar una mejora en los aspectos pedagógicos. Es decir, aunque se tenía clara la edad del grupo base que se quería consolidar, se debe tener en cuenta que los jóvenes de la actualidad no son los mismos de hace dos años. Debido al constante y particular bombardeo mediático al que son expuestos, las dinámicas del lenguaje que maneja cada uno de ellos es única. Entonces es aquí en donde cobran una importancia relevante las herramientas y el lenguaje que se maneje en los procesos de formación. Dicha afirmación se hace partiendo del aspecto socioeconómico, ya que aunque todos los jóvenes habitan el mismo sector, no todos tienen el mismo acceso a las tecnologías y presentan una importante multiplicidad en los consumos de contenidos mediáticos. Aquí, se hace también importante recomendar un mayor refuerzo en el proceso de formación de consumidores de contenidos.

Finalmente, solo queda reiterar la necesidad de incluir de forma real el lenguaje de los medios y la creación de contenidos mediáticos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestro sistema educativo. Ya que como lo afirman De Pablos y Ballesta (2018)

AUDIOVISUALIZANDO

Educar en medios supone un compromiso mayor que poner simplemente al alcance de profesorado y alumnos dispositivos, herramientas o instrumentos como recursos tecnológicos y enseñar con ellas. La educación en medios requiere de tareas planificadas con objetivos a alcanzar; supone organizar didáctica y pedagógicamente actividades con la finalidad de comprender los mensajes y contenidos que vehiculan los nuevos medios, para contribuir al desarrollo de personas creativas, activas, responsables y críticas. (Pons & Ballesta Pagán , 2018, págs. 117-132).

AUDIOVISUALIZANDO

Referencias

Aguaded Gómez, José Ignacio. (2005). Estrategias de edu-comunicación en la sociedad audiovisual. Comunicar Revista Científica de Comunicación y Educación. N°.24. pp 25-34.

Huelva. España. Recuperado en:

<https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C24-2005-05>

Alfaro, Rosa María (2000) “Educación comunicación: ¿a la deriva del sentido de cambio? Comunicación-Educación: “Coordenadas, abordajes y travesías” pág. 181-197. Siglo del Hombre Editores.

Aravena, Marcela. Micheli, Beatriz. (2006). Investigación Educativa. AFEFCE / ECUADOR. Recuperado en: <https://es.slideshare.net/rubenarias796/aravena-etainvestigacioneducativai2006>

Ardila, Patricia. (2014). Elementos de la Imagen. Informativo. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=q6gtXmaFh_E

Asamblea Constituyente de Colombia de 1991. Artículo 67 de la constitución política de Colombia. Recuperado en: <https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>

Báez, Ricardo Camilo Andrés. Ortiz, García José Johan. Gómez, Castro Miguel Ángel. (2016). Caja de Herramientas Audiovisuales: Una Propuesta Comunicativa para la Realización de Recursos Didácticos en el Aula. Universidad Minuto de Dios Facultad Ciencias de la Comunicación. Comunicación Social y Periodismo Soacha. Octubre. Recuperado en: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4382/TC_RicardoBAezCamiloAndres2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barbero, Jesús Martín. La educación en el ecosistema educativo. Revista Comunicar 13, 1999; pp. 13-21. Recuperado en:

AUDIOVISUALIZANDO

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=La+educaci3n+en+el+ecosistema+educativo.+Revista+COMUNICAR+13%2C&btnG=

Cabero Almenara, Julio. (2012). Recursos TIC y variables criticas para su utilizaci3n en la enseanza. Departamento de Didctica y Organizaci3n Educativa. Recuperado en:

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/38636/Recursos%20Tic%20y%20variables%20cr%C3%ADticas.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Cabero, Julio. Duarte, Ana. Barroso, Julio. (1997). La piedra angular para la incorporaci3n de los medios audiovisuales, informticos y nuevas tecnologas en los contextos educativos: la formaci3n y el perfeccionamiento del profesorado. Universidades de Sevilla, Huelva y Extremadura (Espaia). Edutec. Revista Electr3nica de Tecnologa Educativa N. 8. Noviembre. ISSN: 11359250. Recuperado en:

http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/11305/La_piedra_angular.pdf?sequence=2

Cabero Almenara, Julio. (2004). Formaci3n del Profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. Comunicaci3n y Pedagogia. Revista de Nuevas Tecnologas y Recursos Didcticos. Especial: Formaci3n del Profesorado. N. 195. Recuperado de:

<http://www.centrocp.com/comunicacionypedagogia/comunicacion-y-pedagogia-195.pdf>

Calizaya, C3sar. (2012). Encuadre y Composici3n. Informativo. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=YTvYL57MX2o>

Campanella, Juan Jos3. (2014). Apuntes de Pelicula Edici3n. Informativo. Recuperado de: <https://inclusiondigitaleducativa.wordpress.com/2014/01/30/produccion-audiovisual-en-las-clases/>

AUDIOVISUALIZANDO

Campanella, Juan José. (2014). Apuntes de Película El guión. Informativo. Recuperado en: <https://inclusiondigitaleducativa.wordpress.com/2014/01/30/produccion-audiovisual-en-las-clases/>

Campanella, Juan José. (2014). Apuntes de Película Entrevista. Informativo. Recuperado de: <https://inclusiondigitaleducativa.wordpress.com/2014/01/30/produccion-audiovisual-en-las-clases/>

Campanella, Juan José. (2014). Apuntes de Película Equipamiento. Informativo. Recuperado de: <https://inclusiondigitaleducativa.wordpress.com/2014/01/30/produccion-audiovisual-en-las-clases/>

Campanella, Juan José. (2014). Apuntes de Película Luz. Informativo. Recuperado de: <https://inclusiondigitaleducativa.wordpress.com/2014/01/30/produccion-audiovisual-en-las-clases/>

Campanella, Juan José. (2014). Apuntes de Película Planos y Movimientos de Cámara. Informativo. Recuperado de: <https://inclusiondigitaleducativa.wordpress.com/2014/01/30/produccion-audiovisual-en-las-clases/>

Campanella, Juan José. (2014). Apuntes de Película Sonido. Informativo. Recuperado de: <https://inclusiondigitaleducativa.wordpress.com/2014/01/30/produccion-audiovisual-en-las-clases/>

Cardona Jaramillo, Carolina María. (2014). La relación TIC y educación física: aproximación epistemológica y curricular para su integración en el ciclo dos de la básica primaria. Universidad Pontificia Bolivariana. Facultad de Educación. Maestría en Educación con Énfasis en Ambientes de Aprendizaje Mediadados por TIC. Medellín. Recuperado en:

AUDIOVISUALIZANDO

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/1963/Tesis%20Carolina%20Cardona%20J..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chorogwicka, Beata; Moscoso, Silvia. (2007). Validez de contenido de una Entrevista Conductual Estructurada. Revista de Psicología del Trabajo y de Las Organizaciones. Vol. 23 Issue 1, p75-92. 18p. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/2313/231317574005.pdf>

CineDigitalTV. (2014). Distintos Tipos de Luces para Vídeo. Informativo. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GW8A9Qz6ouQ>

Cuadrado, Raúl Antón; Levratto, Valeria. (2013). Construcción de la educación mediática por comunidades de aprendizaje horizontales. Historia y Comunicación Social, supl. Especial octubre; Madrid Tomo 18.: 231-241. Recuperado en:

<https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=Construcci%C3%B3n+de+la+educaci%C3%B3n+medi%C3%A1tica+por+comunidades+de+aprendizaje+horizontales.+Historia+y+Comunicaci%C3%B3n+Social,+supl.+Especial+octubre;+Madrid+Tomo+18,&ie=UTF-8&oe=UTF-8>

Cuevas García, Álvaro. (2018). Cómo Escribir un Guión de Cine en sólo 7 Pasos. Informativo. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=8hHA5eD4Y_s

De Oliveira Soarez, Ismar. (2008). El derecho a la pantalla: **de** la educación en medios a la educomunicación en Brasil. R. Comunicar. Vol. 16 Issue 31, p87-92. 6p. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2552318>

De Oliveira Soarez, Ismar. 2000. La comunicación/educación como nuevo campo del conocimiento y el perfil de su profesional. Comunicación – Educación “Coordenadas, abordajes y travesías”. Recuperado en: <https://books.openedition.org/sdh/176?lang=es>

AUDIOVISUALIZANDO

De Pablos Pons, Juan. Ballesta Pagán, Javier. (2018). La Educación Mediática en Nuestro Entorno: Realidades y Posibles Mejoras. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Vol. 32 Issue 1, p117-132. 16p. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6441416>

Edacom. Tecnología Educativa. 2019. Tendencias en Pedagogía del Futuro. ¿Qué es la enseñanza constructivista? Recuperado de: <https://blog.edacom.mx/que-es-constructivismo>

EduTEKA. (2018). Guía para Utilizar el Modelo Gavilán en el Aula. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/GuiaGavilan.pdf>

EduTEKA. (2018). Guía para Utilizar el Modelo Gavilán en el Aula. Recuperado de: <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/2/498/1>

EduTEKA. (2018). Guía para Utilizar el Modelo Gavilán en el Aula. Recuperado de: <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/4/500/1>

EduTEKA. (2018). Guía para Utilizar el Modelo Gavilán en el Aula. Recuperado de: <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/3/499/1>

EduTEKA. (2018). Guía para Utilizar el Modelo Gavilán en el Aula. Recuperado de: <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/5/501/1?url=1/5/501/1>

El Consejo de Redacción. La Formación del Profesorado en **Educación Mediática**. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. apr2018, Vol. 32 Issue 1, p11-12. 2p. Recuperado en: <https://recyt.fecyt.es/index.php/RIFOP/issue/view/3377>

Evolving Sound Lta. CAE. (2017). Varios Efectos de Sonido. Informativo. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=2uk7QPGWIQo>

Fombona, Cadavieco Aurelio Javier. Mampaso, Desbrow Joanne. (2010). Influencia de las TIC Audiovisuales en el Nuevo Perfil del Alumnado. EduPsyché. Vol. 9. N°1, p.61-83.

AUDIOVISUALIZANDO

Recuperado de:

<https://repositorio.ucjc.edu/bitstream/handle/20.500.12020/20/C00042386.pdf?sequence=1>

Fredega Producciones. (2016). ¿Qué es una Escena, Plano, Toma y Secuencia?

Definiciones y Ejemplos. Informativo. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=XO3w6OrXr5E>

Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. (2012). Elementos de la Narrativa

Audiovisual. Informativo. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dUdcHr1HqMc>

Gabinete de Comunicación y educación de la Universidad Autónoma de Barcelona

(2015). El uso del audiovisual en las Aulas. AulaPlaneta. Editorial Planeta. Centro Editor PDA.

Recuperado en: [https://www.aulaplaneta.com/wp-](https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/09/Dossier_Perspectivas_IV_2015_100dpi.pdf)

[content/uploads/2015/09/Dossier_Perspectivas_IV_2015_100dpi.pdf](https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/09/Dossier_Perspectivas_IV_2015_100dpi.pdf)

Gallego, Mateo. (2014). Triángulo Básico de Iluminación. Informativo. Recuperado de:

<https://prezi.com/cmn09slcx7xr/triangulo-basico-de-iluminacion/>

García, Antonia Ramírez; Arellano, Paula Renés; Carrero, Jacqueline Sánchez. (2013).

Educación artística y competencia mediática en el currículo de Educación Primaria. Historia y

Comunicación Social, supl. Especial octubre; Madrid Tomo 18, 673-686. Recuperado en:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiVqMHCS93sAhWFxVkKHYicClcQFjABegQIAhAC&url=https%3A%2F%2Frevistas.ucm.es%2Findex.php%2FHICS%2Farticle%2Fdownload%2F43998%2F41604%2F&usg=AOvVaw1R_eAhHdR2mkWVFE2vQd50

Gavilondo Rodríguez, Carlos Ernesto. (2017). Las TIC en el proceso de enseñanza:

reflexiones acerca de su aplicación. *Questión Revista Especializada en Periodismo y*

Comunicación. Vol.1. N°53. Pp. 256-273. Enero-Marzo. La Plata, Argentina. Universidad

AUDIOVISUALIZANDO

Politécnica Salesiana (Ecuador). Recuperado en:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/59893/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González Royuela, María Teresa. Modelos Evaluativos. Evaluación del “Plan de Lucha Contra la Exclusión Social en Navarra 1998-2005. Recuperado en:

<https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/E1EE51FB-1D2D-4328-A188-F6AED9E2FDAF/93323/Capitulo94.pdf>

Gozalvez, Vicent. (2013). Ciudadanía mediática : una mirada educativa. Madrid: Dykinson. Recuperado en:

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eJVqBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Ciudadan%C3%ADa+medi%C3%A1tica+:+una+mirada+educativa.+&ots=umFqROgB9N&sig=_4z-z77zl3O5ISGzYIr1jAXIXqI#v=onepage&q=Ciudadan%C3%ADa%20medi%C3%A1tica%20%3A%20una%20mirada%20educativa.&f=false

Graells, Pere Marqués. 2000. Impacto de la Sociedad de la Información en el Mundo Educativo. Departamento de Pedagogía Aplicada - Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Recuperado en: <http://peremarques.pangea.org/impacto.htm>

Gutiérrez Martín, Alfonso. Torrego González, Alba. **Educación Mediática** y su Didáctica. Una Propuesta para la Formación del Profesorado en TIC y Medios. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. apr2018, Vol. 32 Issue 1, p15-27. 13p. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6441409>

Hernández Requena, Stefany. El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, vol.

AUDIOVISUALIZANDO

5, núm. 2, octubre, 2008, pp. 26- 35. Universitat Oberta de Catalunya

Barcelona, España. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011201008>

Huergo, Jorge (2005). Comunicación, cultura y educación: una genealogía.

www.jorgehuergo.blogspot.com. La plata, Argentina. Recuperado en: https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Huergo-Comunicacion_cultura_y_educacion.pdf

Informe final. Identificar y realizar un análisis de los factores asociados a la permanencia y deserción escolar de las instituciones educativas oficiales del país. Grupo de Economía, Política Pública y Ciudadanía Centro de Estudios Sociales Facultad de Ciencias Humanas Universidad Nacional de Colombia, Ministerio de Educación Nacional (MEN) y el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE). Bogotá, julio de 2010. Recuperado en: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-293674_archivo_pdf_institucional.pdf

Kaplún, Mario (1998). Una pedagogía de la Comunicación. Proyecto didáctico Quirón #10. Ediciones de la Torre. Pag 60. Recuperado en: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8t_xO12cSOgC&oi=fnd&pg=PA2&dq=Una+pedagog%C3%ADa+de+la+Comunicaci%C3%B3n.+Proyecto+did%C3%A1ctico+Quir%C3%B3n+%2310.+&ots=9rz_kPP0sl&sig=8pxNbEVVlvAJ7s_0Udt4kS4Xekg#v=onepage&q=Una%20pedagog%C3%ADa%20de%20la%20Comunicaci%C3%B3n.%20Proyecto%20did%C3%A1ctico%20Quir%C3%B3n%20%2310.&f=false

Lebret, C.J. (1961). Manual de encuesta social. Instituto Nacional de Administración Pública. Madrid. Documentación Administrativa. Recuperado en: <https://revistasonline.inap.es/index.php/DA/article/view/1697/1752>

AUDIOVISUALIZANDO

López, Laura. Aguaded, María-Cinta. La docencia sobre alfabetización **mediática** en las facultades de **Educación** y Comunicación. Comunicar. 2015, Vol. 22 Issue 44, p187-195. 9p. 2 Black and White Photographs, 1 Chart. Recuperado en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4904516>

Lucena, Rafael Miralles. (2009). Cuadernos de Pedagogía, Jesús Martín-Barbero. N° 386, p46-51. 6p. 3. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/206629>

Martinez-Rojas, Jose Guillermo (2008). Las rúbricas en la evaluación escolar: su construcción y su uso. Universidad Nacional de Colombia. Avances en medición, 6, p. 129-134. Recuperado en:
https://www.researchgate.net/publication/284673895_Las_rubricas_en_la_evaluacion_escolar_Su_construccion_y_su_uso

Marco Común de Competencia Digital Docente. Enero 2017. INTEF. Recuperado en:
<http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco+competencia+digital+docente+2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeccea>
<http://veeduriadistrital.gov.co/sites/default/files/files/UPZ/ALFONSO%20LOPEZ%20CIUDAD%20USME.pdf>

Mediano Martínez, Catalina. (1998). La teoría de la evaluación de programas. Departamento de métodos de Investigación y Diagnóstico en educación. Decanato de la Facultad de Educación. UNED. p. 82. Recuperado de:
<http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/viewFile/398/347>

Montoya, Sebastián. (2013). Infografía Géneros y Formatos. Informativo. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=mZcP3b2BaT8>

AUDIOVISUALIZANDO

Mospcorp. (2016). El Formato del Guión. Informativo. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=FEL-omrNRrI>

Mospcorp. (2016). La Escritura del Tema y el Argumento del Guión. Informativo.
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=nWg0zrDoC8w>

Moviendo Imagen. (s.f.). 10 Documentales Clásicos Colombianos que tienes que ver.
Informativo. Recuperado de: <https://moviendoimagen.wordpress.com/10-documentales-clasicos-colombianos-que-tienes-que-ver/>

Orozco, Santa María Ana María. Mtra. Garcia, Ramirez Ma. Teresa. Dra. Desarrollo de habilidades cognitivas para la alfabetización digital. Revista de la Alta Tecnología y la Sociedad AcademiaJournals.com. Pág. 138-145. Vol. 9, No. 4, 2017 Recuperado en:
<https://www.academiajournals.com/revista-alta-tec-y-sociedad>

Osuna Acedo, Sara. Frau Meigs, Divina. Marta Lazo, Carmen. (2018) Educación mediática y formación del profesorado. Educomunicación más allá de la alfabetización digital. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 91 (32.1), 29-42. Recuperado en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6441410>

Pérez, Laura. (2013). Géneros y Formatos. Informativo. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=9e00uBnepdE>

Porkop, Sarah. (2014). 20 Of the best Documentary Shorts You Can Watch Online. Informativo.
Recuperado de: <http://www.tasteofcinema.com/2014/20-of-the-best-documentary-shorts-you-can-watch-online/>

Porras Castiblanco, Pedro Jesús; Lozano Medina, Roberto. (2016). El modelo STEM como práctica innovadora en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en las escuelas unitarias de la IDE Instituto Técnico Agrícola de Pacho, Cundinamarca. Universidad

AUDIOVISUALIZANDO

Tecnológica de Bolívar. Corporación Universitaria Minúto de Dios. Facultad de Postgrados. Maestría en gestión de la Innovación. Colombia. Recuperado en:

<https://repositorio.utb.edu.co/bitstream/handle/20.500.12585/2677/0069835.pdf?sequence=1>

Prado, Andrea. (2015). Funciones de la Música en una Producción Audiovisual. Informativo. Recuperado de: <https://prezi.com/3hiabw0vww5b/funciones-de-la-musica-en-una-produccion-audiovisual/>

Ramos, Daniel Holgado. (2013). Diario de Campo. Departamento de Psicología Social, Universidad de Sevilla. Vol.24 Issue 1, p193-195. 3p.

Recuperado en:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/59893/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Robelto Cantor, Lida María; Moncayo Barrera, Janneth Liliana. (s.f.) Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red. Catedra UNESCO de comunicación. IV. Comunicación, Educación, Formación y Profesiones. Recuperado de: https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV_77.pdf

Rodríguez F., Jesús L.; Martínez, Nerwis; Lozada, Joan Manuel. (2009). Las TIC como recursos para un aprendizaje constructivista. Revista de Artes y Humanidades UNICA Volumen 10 No 2 / Mayo-Agosto 2009, pp. 118 - 132 Universidad Católica Cecilio Acosta · ISSN: 1317-102X. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118863007.pdf>

Rojas Pérez, Alfonso José; Rúa Fontalvo, Juan Luís; Sierra Aguas, Tony Francisco. Estrategia pedagógica audiovisual para la prevención del bullying en la institución educativa básica y media Enrique Niessen de la ciudad de Barranquilla. Universidad Autónoma del Caribe. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Programa de Dirección y Producción de Radio y Televisión.

AUDIOVISUALIZANDO

Barranquilla 2015. Recuperado en:

<http://repositorio.uac.edu.co/bitstream/handle/11619/1921/TRTV%205176C%20ESTRATEGIA%20PEDAGÓGICA%20AUDIOVISUAL%20PARA%20LA%20PREVENCIÓN%20DEL%20BULLYING%20EN%20LA%20INSTITUCIÓN%20EDUCATIVA%20BÁSICA%20Y%20MEDIA%20ENRIQUE%20NIESSEN%20DE%20LA%20CIUDAD%20DE%20BARRANQUILLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

RunbenGuo. (2016). 10 Primeros Pasos para Editar con Adobe Premiere CC.

Informativo. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=pRzYwE6R_mw

Salcido Luque, María José. (2015). Video-Ensayos. Elementos Básicos del Lenguaje Audiovisual. Informativo. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=q1w8qby-UU0>

Sampieri, Roberto Hernández; Collado Fernández, Carlos; Baptista Lucio Pilar. (2014). Metodología de la Investigación. 6ªEd. Cap. 17. Pp. 565-621. México, D.F. Recuperado de: <https://www.dropbox.com/s/syse2z6vxg318bj/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n-sampieri-%206ta%20EDICION.pdf?dl=0>

Sánchez Carrero, Jacqueline; Aguedad Gómez, José Ignacio. «Educación mediática y espectadores activos : estrategias para la formación». *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, [en línea], 2009, Núm. 39, p. 131-48, Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado en: <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/184493> [Consulta: 13-04-2020].

Santiago Tibavizco, Lizeth Carolina; Poveda Pirachicán, Katherine Dayanna. 2015. El uso de la radio escolar en las instituciones educativas de secundaria del municipio de Funza-Cundinamarca. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/17262>

Señal Colombia. (2017). Hijos de las Estrellas. Cultural. Recuperado de: <https://www.senalcolombia.tv/programa/hijos-las-estrellas>

AUDIOVISUALIZANDO

Stufflebeam, Daniel L. (1983). Evaluation Models. The CIPP Model for Program Evaluation. Pp 117-141. Recuperado de: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-009-6669-7_7

Torres, William Fernando; Rodríguez, Luís Carlos; Salazar, Mercedes Plazas. Historias de la sierra y el desierto. 1995. Edit. Universidad Surcolombiana. Pag. 7. Apartado. 1.3.1.4. Las culturas según sus lenguajes: la oral, la escrita y la audiovisual.

Ulloa Tapia, César. (2008). Educación: Martín-Barbero y la otra pedagogía. Chasqui (13901079). N°102, p8-13. 6p. 3. Recuperado en: https://www.researchgate.net/publication/316481049_Educacion_Martin-Barbero_y_la_otra_pedagogia

Universidad de Medios Audiovisuales CAAV. 2014. Podcast-Importancia del Sonido en un Producto Audiovisual. Informativo. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WgVHHmNTh2c>

Universidad de Navarra. (2005). Capitulo 2. Evaluación del Plan de Lucha Contra la Exclusión Social de Navarra 1998-2005. Recuperado de: <https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/E1EE51FB-1D2D-4328-A188-F6AED9E2FDAF/93323/Capitulo94.pdf>

Universitat Pompeu Fabra. Barcelona. (2005). Debate:”La Fornera de los géneros: duetos” con Víctor Erice y José Luis Guerin. Informativo. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=e7CCJxk2gjA>

Varela Vélez, O.I. (2016). Educomunicación en la pantalla: modelo para el desarrollo de videoclases. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 48, 15-32. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/759/1285>

AUDIOVISUALIZANDO

Veeduría Distrital 25 años. Recuperado en:

<http://veeduriadistrital.gov.co/sites/default/files/files/UPZ/ALFONSO%20LOPEZ%20CIUDAD%20USME.pdf>

Vidal, Ma.P. (2006). Investigación de las TIC en la educación, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 539-552. Reecuperado en:

<https://relatec.unex.es/article/view/293>

Vidal, María del Pilar (2005). Tesis Doctoral. Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en una escuela de Galicia. Estudio de Caso. Universidad de Santiago de Compostela. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado en:
<https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/9719/b19815086.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villota Enríquez, Maribel Deicy. (2017). Etnografía y observación participante en investigación cualitativa. *Maguaré*. Vol. 31. Issue 2, p258-262. 5p. Recuperado en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6643907>

AUDIOVISUALIZANDO

Anexos

<https://drive.google.com/drive/folders/1aG6VRISxgKsZLF07S3h4tQ0EpoW-4l2S?usp=sharing>

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. The main document content is as follows:

AUDIOVISUALIZANDO

Audiovisualizando

Un Proyecto Educativo Mediado ⁵⁵ por las TIC para mejorar la Calidad de la Producción de los

Contenidos Audiovisuales de los jóvenes de la Fundación Artsuma.

Libardo Solano Bahamón

On the right side, the 'Resumen de coincidencias' (Summary of matches) panel is visible, showing a 13% match rate. Below this, a list of sources is provided:

Rank	Source	Match Percentage
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
2	psicoterapiaeducacion... Fuente de Internet	1 %
3	www.vicariatoapostolic... Fuente de Internet	1 %
4	www.scipedia.com Fuente de Internet	1 %
5	intellectum.unisabana... Fuente de Internet	1 %
6	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

At the bottom of the interface, the status bar shows: 'Página: 1 de 144', 'Número de palabras: 32352', 'Text-only Report', 'High Resolution', and 'Activado' (Active).

AUDIOVISUALIZANDO